## IMPLEMENTASI PERMAINAN KONSTRUKTIF DI SENTRA BALOK PAUD IT AL HASANAH KOTA BENGKULU

**SKRIPSI** Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

AYU KURNIASARI NIM. 1316251089

PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI( I A I N ) BENGKULU TAHUN 2018 M / 1439 H



# KEMENTERIAN AGAMA RI INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax. (0736) 51771 Bengkulu

## **NOTA PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Sdr. Ayu Kurniasari

NIM: 1316251089

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr.

Nama Mahasiswa : AYU KURNIASARI

NIM : 1316251089

Judul Skripsi : Implementasi Permainan Konstruktif di Sentra Balok

PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu.

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I

Dr.Zubaedi, M.Ag M.Pd

NIP. 196903081996031005

Bengkulu, November 2017

Pembimbing II

Fatrica Syafri, M.Pd.I

NIP. 198510202011012011



## KEMENTERIAN AGAMARI INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax. (0736) 51771 Bengkulu

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Implementasi Permainan Konstruktif Disentra Balok PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu yang disusun oleh Ayu Kurniasari telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Jum'at tanggal 09 Februari 2018 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang ilmu Tarbiyah.

Ketua

Hj. Asiyah, M.Pd Nip. 196510272003122001

Sekretaris

Ahmad Syarifin, M.Ag

Nip. 198006162015031003

Penguji. I

Dr. Husnul Bahri, M.Pd

Nip. 196209051990021001

Penguji.II

Fatrima Santri Syafri, M.Pd. Mat

Nip. 198803192015032003

Runae

Bengkulu, Februari 2018 Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyan dan Tadris

Or. Zubaedi, M.Ag., M.Pd Nip. 196903081996031005

## **MOTTO**

## إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan

(Q.S. Al-Insyirah ayat 5-6)

"Sebaik-baik manusia adalah yang banyak memberikan manfaat/kebaikan bagi orang lain"

"Perubahan yang besar terkadang bahkan sering disebabkan hanya karena usaha dan kesungguhan satu orang"

(Ayu Kurniasari)

#### **PERSEMBAHAN**

Akhir perjalanan suatu usaha adalah hasil terbaik dari proses perjalanan dari usaha itu sendiri. Keberhasilan yang di temui diakhir perjalanan usahaku ini merupakan hadiah terindah bagi semua pihak yang mendukungku dalam proses ini. Dengan penuh rasa syukurku kepada Allah SWT, Kupersembahkan Skripsi ini untuk :

- Allah SWT yang Maha Pemberi Petunjuk. Alhamdulillah Allah telah memberi saya rahmat hidayah dan inayahnya.
- Ayahanda Sufa'at dan Ibunda Siti Khodijah serta keluarga besarku yang selama ini telah memberikan kasih dan sayang, do'a, dorongan baik moril, materi dan spiritual sehingga aku dapat menyelesaikan pendidikan S1 di perguruan tinggi.
- 3. Agama, Bangsa, Almamater dan para Dosen Prodi PIAUD yang telah berbagi Ilmu dan mendidikku, serta memberikan dukungan yang sangat besar dalam proses penyelesaian pendidikanku ini.
- 4. Teman Prodi PIAUD angkatan pertama lokal C.1.10, dimana kita menjalani suka dan duka bersama saat kuliah dikampus dan akan menjadi kenangan yang indah di antara kita.
- Sahabat terbaikku : Desti Susanti, Lidya karolina, Tita Ariska, Renta Sari,
   Mega Sartika, Yuni Winarsih.

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : AYU KURNIASARI

NIM : 1316251089

Program studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "Implementasi Permainan Konstruktif di Sentra Balok PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu" adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, November 2017 Penulis

Ayu Kurniasari

Nim: 1316251089

#### ABSTRAK

**Ayu Kurniasari**, November 2017, Implementasi Permainan Konstruktif di Sentra Balok PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu, Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu. Pembimbing 1 Zubaedi, M.Ag M.Pd, Pembimbing 2 Fatrica Syafri, M.Pd.I.

## Kata Kunci :Permainan Konstruktif, Sentra Balok

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kenyataan bahwa beberapa peserta didik PAUD yang belum mengenali model pembelajaran sentra balok dengan permainan pembangunan yang didalamnya menggunakan berbagai macam bentuk balok beserta kegunaanya. Hal ini kemungkinan dikarenakan guru Paud yang bersangkutanbelum mengajar dengan baik. permasalahan penelitian adalah bagaimanakah implementasi permainan konstruktif di sentra balok PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu? Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan konstruktif di sentra balok PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui, wawancara dan dokumentasi.observasi, saat observasi peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengamati proses permainan konstruktif di sentra balok akan dimulai. Adapun wawancara dilakukan peneliti dengan mewawancarai kepala sekolah dan guru kelas serta beberapa siswa. Untuk dokumentasi dilaksanakan dengan memfasilitasi dokumen sekolah dan foto-foto kegiatan selama proses penelitian.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penerapan permainan konstruktif di PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu telah terlaksana dengan baik. Guru PAUD IT Al Hasanah telah menerapkan permainan konstruktif disentra balok dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil yang diperoleh siswa yaitu siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik,. Karena siswa dapat memahami tentang bagaimana cara bermain konstruktif di sentra balok serta bersosialisasi dengan teman dan guru, sehingga permainan tersebut sesuai dengan arahan yang diberikan oleh guru serta dapat menumbuh kembangkan daya ingat anak dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini.

#### KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis ucapakan kehadirat Allah SWT,karena atas limpahan rahmat dan bimbinganNya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Implementasi Permainan Konstruktif di Sentra Balok PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu".

Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatunhasanah kita, Rasulullah Muhammad Saw. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

- 1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin.M, M. Ag, MH. selaku Rektor IAIN Bengkulu.
- Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu sekaligus dosen pembimbing akademik.
- Ibu Nurlaili, M. Pd.I selaku Ketua Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.
- 4. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag,M.Pd sebagai pembimbing satu dalam penulisan proposal skripsi.
- 5. Ibu Fatrica Syafri, M.Pd.I selaku Ketua Prodi PIAUD IAIN Bengkulu dan sekaligus sebagai Pembimbing Dua dalam penulisan skripsi ini yang sangat mendukung penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
- Pihak perpustakaan IAIN Bengkulu selaku penyedia buku-buku yang bermanfaat bagi penulis.

7. PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu selaku tempat penelitian yang telah memberikan izin kepada penulis sehingga penulis dapat melakukan penelitian guna melengkapi data penelitian dan menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Demikianlah penulis mengucapakan terimah kasih atas segala bantuan dan penulis berharap semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kita semua.

Bengkulu, November 2017

AYU KURNIASARI

## **DAFTAR ISI**

		DD13	1		
		BING	ii :::		
			111 iv		
PERSEMBAHAN SURAT PERNYATAAN					
KATA PENGANTAR					
			X		
DAFTAR TA	ABE	L	xii		
BAB I PENDA	HUL	JAN			
A.	Lat	ar Belakang	1		
В.	Ide	ntifikasiMasalah	5		
C.	Bat	asanMasalah	5		
D.		musanMasalah	6		
E.	_	uan Penelitian	6		
F.	Ma	nfaatPenelitian	7		
		201			
BAB II KAJIAN	NIEC	JKI			
A.	Lar	ndasanTeori	8		
	1.	Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	8		
	2.	Karakteristik AnakUsiaDini	10		
	3.	Pengertian Implementasi	12		
	4.	Bermain Konstruktif	13		
		a. Pengertian Bermain	13		
		b. Pengertian Bermain Konstruktif	16		
		c. Jenis-jenis Bermain Konstruktif	19		
		d. Ciri-ciri Pengertian Bermain	23		
		e. Manfaat Berr 'fx	24		
		f. Langkah-langk unstruktif	25		
		g. Indikator permainan Konstruktif	26		

		5. Model Pembelajaran Sentra	28
		6. Konsep Pijakan di PAUD	31
		7. Sentra Balok	32
		8. Langkah-langkah bermain di sentra balok	33
		9. Alat permainan di sentra balok	35
	В.	Hasil Penelitian Relevan	36
	C.	Kerangka Berpikir	38
BAB III ME	TOD	DE PENELITIAN	39
	A.	Jenis Penelitian	39
	В.	Sumber Data Penelitian	41
	C.	Tempat dan Waktu Penelitian	41
	D.	Teknik Pengumpulan Data	42
	E.	Teknik Analisis Data	44
	F.	Teknik Analisis Data	45
BAB IV HAS	SIL F	PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
	A.	Deskripsi Wilayah Penelitian	47
	В.	Hasil Penelitian	53
	C.	Pembahasan Hasil Penelitian	70
BAB V KESI	IMP	ULAN DAN SARAN	78
	A.	Kesimpulan	78
	В.	Saran	<b>7</b> 9
DAFTAR PU	JST	AKA	

## **LAMPIRAN**

## **DAFTAR TABEL**

Tabel	2.1 Indikator Permainan Konstruktif	25
Tabel	4.1 Pembagian Tugas Guru Dan Karyawan PAUD IT	
	Al Hasanah Kota Bengkulu	47
Tabel	4.2 Data Siswa	48
Tabel	4.3 Biodata Siswa	48
Tabel	4.4 Sarana dan Prasarana	48
Tabel	4.2 Data Siswa	48

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Gambar Alat Permainan Sentra Balok	35
Gambar 2.2.	Kerangka Berpikir	38
Gambar 4.1.	Hasil Karva anak	69

#### **BABI**

#### **PENDAHULUAN**

## A. Latar belakang

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada dalam rentang usia 0-8 tahun. Dalam pasal 28 ayat 1 UU No. 20 Tahun 2000 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang 0-6 tahun. Usia dini dikenal juga dengan usia taman kanakkanak adalah usia yang efektif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak.

Taman kanak-kanak merupakan tempat belajar dan bermain bagi anak usia dini. Taman Kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan formal sebelum memasuki Sekolah Dasar. Menurut UU SISDIKNAS (2003) Pasal I (14) pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. <sup>2</sup>

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup>Suyadi, dan Dahlia, *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013* (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2014), h.28.

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup>Dakir, *Perencanaan Pengembangan Kurikulum*(Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), h. 3.

Anak laksana buku yang tak habis dibaca, setiap saat halamanya bisa berubah dan bertambah. Oleh karenanya, kita bisa membuat mereka tumbuh sebagai pribadi yang penuh keyakinan, atau justru sebagai sosok yang diliputi rasa bingung dan penuh dengan konflik diri.

Bermain merupakan sarana yang dapat mengembangkan kecerdasan anak secara optimal karena anak akan mudah menerima pembelajaran melalui aktivitas bermain. Bermain juga merupakan kebutuhan bagi anak karena akan memperoleh pengetahuan melalui bermain anak mengembangkan kemampuan dirinya. Hal inilah yang menjadi dasar dari pembelajaran anak usia dini.

Metode atau tehnik belajar kreatif berorientasi pada pengembangan potensi berfikir kreatif siswa dengan mengaktifkan fungsi berfikir divergen, siswa dilibatkan secara aktif dalam masalah yang nyata dan menantang dalam setiap kegiatan belajar mengajar. Dalam manajemen kelas, peran guru sangatlah penting. Untuk itu, guru harus memiliki kemampuan dan ketrampilan dalam memanaj kelas guna menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Keterampilan manajemen kelas (classroom management skill) menduduki posisi primer dan menentukan keberhasilan proses pembelajaran (teaching succes). Kinerja manajemen kelas yang efektif memungkinkan lahirnya roda penggerak bagi penciptaan pemahaman diri, evaluasi diri dan internalisasi kontrol diri pada kalangan siswa.<sup>3</sup>

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> Meiti, Strategi Pembelajaran Yang Menyenangkan (Jakarta Timur: PT Luxima Metro Media, 2014),h.117.

Demi terciptanya situasi belajar mengajar yang nyaman dan efektif, maka guru harus dapat mengimplementasikan sederetan dimensi yang luas dari diagnostik, pengajaran manajerial, keterampilan, merajut perilaku pada konteks situasi khusus hingga kebutuhan-kebutuhan spesifik menurut momennya situasi yang demikian menegaskan bahwa kemampuan dalam bidang manajemen. Dalam hal ini, manajemen kelas merupakan salah satu syarat guru yang efektif.

Metode mengandung implikasi bahwa proses penggunaannya bersifat konsisten dan sistematis, mengingat sasaran metode itu adalah manusia yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Pengertian bermain adalah melakukan suatu perbuatan untuk menyenangkan hati (dengan alat-alat tertentu atau tidak). Sedangkan pengertian konstruktif adalah bersifat membina, memperbaiki, dan membangun.<sup>4</sup>

Dengan demikian yang dimaksud dengan metode bermain konstruktif adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya.sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an Surat Al-Baqarah ayat 3 yang berbunyi :

<sup>4</sup>Desmita, *Psikologi Perkembangan*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya: 2007) h. 5

Yang artinya adalah : Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman : "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!"<sup>5</sup>. (QS. Al- Baqarah Ayat 31)

Yang dimaksud konstruktif adalah bahwasanya anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting dan krayon. Sebagian besar konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop atau televisi. Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak, anak-anak sering menambahkan kreatifitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari.

Secara konsep, ada beberapa jenis aktivitas bermain yaitu bermain aktif, bermain bebas, bermain konstruktif, bermain peran dan eksplorasi. Salah satu jenis aktivitas bermain yang dapat meningkatkan kecerdasan logis matematis anak melalui bermain konstruktif. Bermain konstruktif dapat mengembangkan imajinasi anak. Anak dapat membuat sesuatu menggunakan benda seperti lego. Bermain konstruktif tidak membuat anak merasa bosan karena dalam aktivitas ini yang terpenting adalah kesenangan. Anak-anak akan merasa sibuk membuat hal baru seperti menggunakan lego. Bermain konstruktif juga tidak membuat anak menjadi malas, karena selama anak melakukan aktivitas

<sup>5</sup> Rosita Hadi. *Menggenggam Jiwa Anak Mencetak Generasi Mulia*.( Bandung: PT Citra Rasa Mulia, 2012), h. 61

bermain, mereka akan terus menggunakan daya imajinasinya untuk menghidupkan permainan dengan membuat hal-hal yang baru.

Berdasarkan observasi awal di lokasi penelitian terungkap bahwa para guru paud di PAUD Al-Hasanah Kota Bengkulu telah menggunakan permainan konstruktif. Hal ini dibuktikan dengan perlengkapan atau sarana untuk bermain konstruktif anak yang berupa balok, geometri, lego, dan lainnya. Menurut pengamatan penulis, sejauh ini kurang di optimalkan dengan baik oleh para guru, sehingga perlengkapan permainan konstruktif kurang diminati oleh anak. Padahal seharusnya permainan konstruktif dapat mengembangkan keterampilan berpikir anak, dan banyak manfaat lainnya yang dapat di peroleh dari permainan konstruktif. <sup>6</sup>

Model pembelajaran sentra yang diterapkan di PAUD IT Al Hasanah pada tahun ajaran 2018/2019 adalah sebanyak tujuh sentra, diantaranya yaitu : sentra main peran, sentra balok, sentra seni dan kreativitas, sentra bahan alam, sentra imtaq, sentra persiapan, dan sentra olah tubuh. Dalam hal ini peneliti memfokuskan penelitian di kelas sentra balok.

Atas dasar ini penulis tertarik untuk melakukan penelitan secara mendalam dengan judul "Implementasi permainan konstruktif di sentra balok Paud IT Al-Hasanah.

#### B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penulis mengidentifikasi masalah yang terdapat di PAUD IT AL-Hasanah kota bengkulu yaitu :

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup> Observasi Awal 01 juni 2017

- 1. Kurangnya sarana dan prasarana sentra balok di PAUD IT Al Hasanah.
- 2. Kurangnya pemahaman guru tentang manfaat dalam membuat sebuah bangunan.

## C. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah ini agar tidak terlalu luas sehingga dapat dilakukan dengan jelas dan terarah, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian ini pada beberapa bagian, yaitu :

- permainan konstruktif yang dimaksud yaitu permainan pembangunan yang dapat mengenalkan bentuk, warna maupun ukuran dengan menggunakan balok.
- 2. Model pembelajaran sentra yang dimaksud yaitu sentra balok .
- Responden dalam penelitian ini adalah anak kelas B Dahlia PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu.

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temui di lapangan, rumusan masalah dari penelitian ini adalah

- 1. Bagaimana penerapan permainan konstruktif sentra balok di Paud IT Al-Hasanah Kota Bengkulu ?
- 2. Bagaimana langkah-langkah permainan konstruktif sentra balok di Paud IT Al-Hasanah Kota Bengkulu ?

## E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

- Untuk mengetahui penerapan permainan konstruktif sentra balok di Paud IT Al-Hasanah kota Bengkulu.
- 2. Untuk mengetahui langkah-langkah permainan konstruktif sentra balok di Paud IT Al-Hasanah Kota Bengkulu ?

## F. Manfaat Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

## 1. Manfaat secara Teotitis

- a. Hasil peneltian ini dapat berlangsung sebagai rujukan untuk mengoptimalkan kegiatan pembeljran khususnya dalam permainan konstruktif disentra balok.
- b. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi dewan guru dimana tempat penelitian ini berlangsung sehingga guru akan lebih kreatif dalam permainan konstruktif di sentra balok sehingga anak dapat melakukan permainan dan mentaati aturan main yang ada.

## 2. Manfaat secara Praktis

## a. Bagi peneliti

Penelitian ini penting untuk meningkatakan wawasan serta menjadi pedoman bagi peneliti serta dapat meningkatkan kemampuan penulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1 di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

## b. Bagi Sekolah

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan agar pihak sekolah lebih memperhatikan fasilitas yang ada disekolah agar dapat meningkatkan kemampuan siswa .

## c. Bagi pembaca

Penelitian skripsi ini diharapkan dapat membantu pembaca maupun peneliti lain dalam menambah wawasan. Dan dapat di jadikan rujukan dalam membuat penelitian yang relevan.

#### **BAB II**

#### LANDASAN TEORI

## A. Kajian Teori

## 1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya. Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan pada lembaga pendidikan anak usia dini, seperti : Kelompok Bermain, Taman Penitipan Anak, Satuan Padu Sejenis maupun Taman Kanak-kanak sangat tergantung pada sistem dan proses pendidikan yang dijalankan.<sup>7</sup>

PAUD menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 21 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SPN) dijelaskan bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut. Sederhananya konsep PAUD adalah konsep pendidikan yang ingin menawarkan kepada masyarakat akan pentinganya karakteristik

Yuliani Nurani Sujiono, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini , (Jakarta, PT. Indeks Permata Putri Media, 2013), h. 6

dan perilaku anak usia dini. Selain itu, juga ingin berbagi beban dalam menyikapi berbagai persoalan yang biasa muncul dan dihadapi orangtua baik di sekolah maupun di rumah berkaitan dengan gangguan belajar yang dialami anak usia dini.

Sistem pendidikan nasional berdasarkan undang-undang nomor 20 tahun 2003 yang berkaitan dengan pendidikan anak usia dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi "Pendidikan anak usia dini diselenggarakan dari sejak lahir sampai dengan enam tahun (0-6 tahun) dan bukan merupaka persyaratan untuk mengikuti pendidikan dasar. " selanjutnya pada bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa (sikap, perilaku dan beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahapantahapan perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. 8

Definisi pendidikan dan anak usia dini diatas dapat diketahui bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal.

Bermain merupakan pendekatan dalam mengelola kegiatan belajar anak dengan menerapkan metode, strategi, sarana dan media yang menarik

\_\_\_

<sup>&</sup>lt;sup>8</sup> Yuliani Nurani Sujiono, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, h. 7

agar mudah diikuti oleh anak. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilak kan secara berulang ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang . Diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak melakukan eksplorasi, menemukan dan menggunakan benda-benda yang ada di sekitarnya, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu melalui bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tepat ia hidup. Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini, dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan dan media yang menarik agar mudah diikuti oleh anak.

## 2. Karakteristik Anak Usia TK

Anak usia dini menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah anak berusia 0 sampai 6 tahun. Dalam usiaberi tersebut sebaiknya diberikan rangsangan/stimulasi yang maksimal agar anak dapat tumbuh dan kembang sesuai tahap perkembangannya. Aspek perkembangan kognitif anak usia dini mencakup tiga aspek.

## a. Berpikir simbolis

Kemampuan untuk berpikir objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir dalam bentuk fisik (nyata).

## b. Berpikir Egosentris

Anak belum dapat meletakkan pandangannya disudut pandang orang lain.

## c. Berpikir Intuitif

Kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun balok, akan tetapi anak belum tahu alasan untuk melakukannya.

Program pembelajaran di PAUD juga memiliki karakteristik berdasarkan karakteristik dari anak usia dini itu sendiri yaitu progrm dilaksanakan secara terpadu dengan memperhatikan kebutuhan akan kesehatan perkembangan stimulasi sosial bagi kepentingan anak.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa Program dilaksanakan secara fleksibel sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan layanan pendidikan serta dilaksanakan berdasarkan prinsip belajar melalui bermain dengan memperhatikan perbedaan individual, minat, kemampuan masing-masing anak, sosial budaya serta kebutuhan dan kondisi lingkungan sekitar.

## 3. Pengertian Implementasi

Pengertian implementasi yang dikemukakan di atas, dapat dikatakan bahwa implementasi adalah bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan. Oleh karena itu implementasi tidak berdiri sendiri tetapi dipengaruhi oleh objek

berikutnya. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.<sup>9</sup>

Implementasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksana, birokrasi yang efektif. <sup>10</sup>

Implementasi adalah suatu proses untuk melaksanakan kebijakan menjadi tindakan kebijakan dari politik ke dalam administrasi. Pengembangan kebijakan dalam rangka penyempurnaan suatu program.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa implementasi merupakan proses untuk melaksanakan ide, proses atau seperangkat aktivitas baru dengan harapan orang lain dapat menerima dan melakukan penyesuaian dalam tubuh birokrasi demi terciptanya suatu tujuan yang bisa tercapai dengan jaringan pelaksana yang bisa dipercaya.

## 4. Bermain Konstruktif

## a. Pengertian bermain

Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Berbagai teori mendukung kegiatan bermain diantaranya teori Psikoanalisis, bermain sama seperti fantasia atau melamun, dimana seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi dan hal ini berpengaruh dalam perkembangan emosi anak. Dalam teori ini diperumpamakan

<sup>10</sup>Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group: 2012) h. 54

<sup>&</sup>lt;sup>9</sup>Nurdin Usman yang dikutip oleh Iskandar dalam *Karya Tulis Ilmiah: Teori Implementasi* (Jurnal PDF Unikom, tahun 2012) h. 26

sebagai bermain pura-pura dalam kegiatan bermain. Teori Freud didukung oleh Singer yang mengemukakan bahwa melalui bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi dari luar dan dari dalam, karena itu mengalami emosi yang menyenangkan. <sup>11</sup>

Bermain merupakan pengantar dan kebutuhan pada suatu tahap perkembangan melalui bahasa tulisan akan tumbuh bahasa oral melalui alat (misalnya kendaraan) berupak permainan simbolic yang meningkatkan kemampuan penyampaian simbolik. <sup>12</sup>

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. <sup>13</sup>

Bermain memang mempunyai manfaat tertentu. Yang penting dan perlu ada dalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai oleh tertawa, karena itu suasana hati dari orang yang melakukan kegiatan memegang peranan untuk menentukan apakah orang tersebut sedang bermain atau bukan. Bermain merupakan salah satu stimulus (perangsang) dari lingkungan yang dapat membantu memaksimalkan tumbuh kembang dan kecerdasan anak. Melalui bermain anak dapat mengoptimalkan semua kemampuannya.

<sup>13</sup>Rievantino, Seabrek Games Edukatif Untuk Bayi (Jakarta: Flashbook, 2011), h. 9.

<sup>&</sup>lt;sup>11</sup>Harun Rasyid, dkk. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009) h. 75

<sup>&</sup>lt;sup>12</sup>Isjoni. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Bandung, Alfabeta: 2009) h. 54

Bermain bagi seorang anak adalah kebutuhan. Dengan bermain, anak-anak bisa mengembangkan semua potensi didalam dirinya, moral, sosial, emosi, ekspresi, dan sebagainya. Melalui permainan, anak dapat menyalurkan energinya serta mempunyai kesempatan untuk tertawa dan bebas bercanda. Bahkan menurut Psikolog Yanti Sugarda, Bermmain yang murni adalah membiarkan anak bersenang-senang tanpaa harus menjadi pintar, atau harus ada pelajaran tertentu didalam permainan itu.<sup>14</sup>

Fungsi bermain pada usia dini cukup banyak antara lain adalah untuk merangsang perkembangan motorik anak, merangsang perkembangan bahasa anak, merangsang perkembangan hubungan sosial anak, mengembangkan kecerdasan emosi anak, mengembangkan kecerdasan nalar atau pikir anak dan mengembangkan keterampilan fisik dalam arti tangan anak-anak. Dengan fungsi yang sedemikian penting bagi proses pendidikan anak, maka semua ahli pendidikan prasekolah, sangat menganjurkan agar pendekatan pembelajaran, pelatihan dan pembiasaan, melaksanakan dengan bermain yang menyenangkan. 15

Piaget percaya bahwa anak-anak belajar melalui bermain. Bermacam-macam pusat kegiatan dikelas, seperti sudut pustaka, daerah rumah tangga, kostum, balok-balok, seni, permainan,

<sup>14</sup>Sintha Ratnawati, *Sekolah Alternatif Untuk Anak* (Jakarta: PT Kompas Media Nusantara, 2002), h. 83.

<sup>15</sup>Theo Riyanto FIC dan Martin Handoko FIC, *Pendidikan Pada Usia Dini* (Jakarta: PT Grasindo, 2004), h.83.

mempunyai materi yang sesuai dengan perkembangan, yang akan mendorong anak-anak bereksperimen dan tumbuh melalui bermain.<sup>16</sup>

Berdasarkan pengamatan montessori di Taman Kanak-Kanak (TK) Menunjukan bahwa bermain merupakan kebutuhan setiap anak. Menurut hasil pengamatanya, hampir setiap anak mengatakan bahwa ia tidak suka sekolah atau tidak suka melakukan sesuatu yang menurut orang tua penting bagi belajar mereka. <sup>17</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat peneliti pahami bahwa bermain merupakan pengantar dan kebutuhan pada suatu tahap perkembangan melalui bahasa tulisan akan tumbuh bahasa oral melalui alat (misalnya kendaraan) berupak permainan simbolik yang meningkatkan kemampuan penyampaian simbolik.

## b. Pengertian Bermain Konstruktif

Bermain Konstruktif adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya. Yang dimaksud konstruktif adalah bahwasanya anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting dan krayon. Sebagian besar konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop atau

<sup>&</sup>lt;sup>16</sup> Marian Edelman Borden, Smart Star (Bandung: Kaifa, 2001), h. 37.

 $<sup>^{17} \</sup>mathrm{Suyadi},$  Teori Pembelajaran Anak Usia Dini ( Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 183.

televisi. Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak, anak-anak sering menambahkan kreativitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari. 18

Bermain dengan cara membangun atau menyusun ini akan mengembangkan kreativitas anak. Setiap anak akan menggunakan imajinasinya membentuk suatu bangunan mengikuti daya khayalnya dan kemampuan masing-masing ana dalam kegiatan ini sangat bervariasi. Misalnya anak membuat bangunan dari tanah, membuat gunung, terowongan, dan membuat rumah dari pasir. <sup>19</sup>

Piaget menjelaskan bahwa kesempatan main pembangunan membantu anak untuk mengembangkan keterampilannya yang akan mendukung keberhasilan sekolahnya di kemudian hari. Main pembangunan bertujuan merangsang kemampuan anak mewujudkan pikiran, ide, dan gagasannya menjadi karya nyata. Selain itu, anak menghadirkan dunia mereka melalui main pembangunan, mereka berada di posisi tengah antara main dan kecerdasan menampilkan kembali. Ketika anak bermain pembangunan, anak terbantu mengembangkan keterampilam koordinasi motorik halus juga berkembangnya kognisi ke arah berpikir operasional, dan membangun keberhasilan sekolah di kemudian hari, contoh bahan main berupa

<sup>18</sup>Diana Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. (Jakarta : Kencana, 2010), h. 116.

<sup>&</sup>lt;sup>19</sup>Moeslichatoen. *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-Kanak*. ( Jakarta : PT Rineka Cipta, 2004), h. 40.

bahan pembagunan yang terstruktur, seperti balok unit, balok berongga, balok berwarna, logo, puzzle, cat, pulpen hingga pensil.<sup>20</sup>

Permainan Konstruktif sangat menyenangkan dan mengajarkan banyak keterampilan yang akan digunakan anak-anak kelak. Sebuah kajian menunjukkan bahwa banyak konsep yang di pelajari dari permainan menyusun balok merupakan dasar pemahaman sains lanjutan. Misalnya, anak belajar mengenal Gravitasi, Stabilitas, berat dan keseimbangan.

Bermain konstruktif adalah bentuk bermain dengan menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan manfaat, melainkan lebih ditujukan untuk kegembiraan. Bermain konstruksi merupakan bermain produktif. Hal ini karena anak mengumpulkan benda-benda tanpa rencana. Apabila benda tersebut menyerupai benda yang dikenalnya maka anak akan merasa senang. Yang termasuk dalam kegiatan konstruktif adalah menciptakan bentuk tertentu dari lilin mainan, menggunting, menempel dan lain-lain.<sup>21</sup>

Bermain konstruktif adalah permainan dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya. Anak-anak membutuhkan alat permainan konstruksi dan peralatan bermain bentuk yang

<sup>21</sup>Novia Nirwana," Pelaksanaan Bermain Dan Permainan di PAUD Islam Intan Insani Kota Bengkulu,"(Skripsi S1 Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu, 2015), h. 33.

<sup>&</sup>lt;sup>20</sup>Dipo Handoko. *Mengajar Dengan Sentra Dan Lingkaran*. HTTP//The Nafschool.Wordpres.com. Diunduh pada tanggal 30/07/2017 pukul 12.30 WIB

dipersiapkan di taman kanak-kanak hendaknya memberi kebebasan aktivitas kepada anak untuk mengekspresikan dirinya melalui visualisasi dan imajinasinya seperti; bermain balok atau lego kegiatan menggambar, menempel, bermain mainan berunsur bongkar pasang, bermain lilin (*playdough*), bermain *puzzle*, ular tangga/*monopoli*/catur, *mazes* (mencari jejak), dan menuangkan ide, memadukan warna, menunjukkan bagian-bagian berdasarkan fungsinya, serta menunjukkan kreasi menjadi sebuah bangunan.

Berdasarkan uraian beberapa pendapat tentang bermain konstruktif maka dapat diambil kesimpulan bahwa bermain konstruktif adalah suatu bentuk permainan untuk membangun dan menciptakan suatu karya nyata yang ada dalam pikiran anak dengan menggunakan bahan misalnya, lego, puzzle, geometri dan sebagainya tanpa memikirkan manfaat melainkan mendapatkan kesenangan yang di peroleh dari membuatnya.

## c. Jenis-Jenis Bermain Konstruktif

Bermain konstruktif dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain bermain plastisin, membuat konstruksi, meniru konstruksi, proyek dekorasi dan bermain geometri. <sup>22</sup>

<sup>22</sup>Ferlin Merdiana "Implementasi Bermain Konstruktif Dalam Meningkatkan Kecerdasa

Visual Spasial Pada Anak Usia Dini Di Kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Shandy Putra Telkom Kota Bengkulu," (Skripsi S Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan, Universitas

Bengkulu, 2014), h 10.

## 1. Bermain Plastisin

Bermain plastisin merupakan kegiatan menciptakan bentukbentuk tertentu dengan menggunakan plastisin. Kegiatan ini bertujuan untuk merangsang kemampuan anak dalam membuat konstruksi dengan bahan yang elastis. Kegiatan ini merupakan awal pengembangan seni patung, dan dapat dilakukan melaui proyek dan permainan.

Kegiatan difokuskan pada pembentukan konstruksi tiga dimensi secara global melalui plastisin, pasir, tanah liat, dan perca kertas berlem. Caranya, berikan plastisin pada anak. Berikan contoh bagaimana membuat bentuk-bentuk dasar. Apabila perlu, berikan minitoys berupa boneka binatang pada anak sebagai model.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa bermain plastisin adalah kegiatan menciptakan bentuk-bentuk tertentu dengan menggunakan plastisin.

## 2. Membuat Konstruksi

Kegiatan membuat konstruksi merupakan kegiatan bermain konstruksi secara bebas. Kegiatan ini bertujuan merangsang kemampuan untuk membuat konstruksi secara mandiri. Segala imajinasi dan kreativitas anak akan tercurah untuk membuat konstruksi.

Kegiatan kontruksi dapat dilakukan dengan tiga cara, yakni:

- a) Anak diberi lego atau balok dalam porsi yang sama. Anak dibiarkan menentukan sendiri konstruksi yang ingin dibuat.
   Anda tinggal memberikan apresiasi pada anak.
- b) Anak diberi lego atau balok dalam porsi yang sama dan diberi kesempatan untuk membuat konstruksi dengan objek tertentu, seperti pesawat, rumah atau robot. Anda menilai sejauh mana anak mengembangkan imajinasinya tentang bentuk pesawat, rumah, atau robot.
- c) Anak bebas memilih berapa banyak dan berapa macam bentuk lego dan balok yang dinginkan untuk membuat konstruksi apa yang diinginkannya.

## 3. Meniru konstruksi

bertujuan Kegiatan meniru konstruksi merangsang kemampuan anak membentuk suatu konstruksi berguna tertentu.Peniruan dimaksudkan sebagai model yang selanjutnya akan menstimulasi anak membuat sendiri desain konstruksi. Kegiatan dapat dilakukan dengan dua cara. Pertama, berikan contoh gambar konstruksi sederhana pada anak (permainan konstruksi biasanya disertai dengan contoh gambar konstruksi). Anak-anak TK akan cepat berusaha membuat konstruksi dengan gambar. Mereka akan membongkar pasang lego atau balok hingga dapat membentuk konstruksi sesuai gambar.

Kedua, guru membuat sebuah contoh konstruksi. Beri kesempatan anak untuk menirunya. Bimbing anak jika membutuhkan. Beri tahu langkah demi langkah dan amati apakah anak dapat mengikuti. Cara ini diberikan pada anak yang baru pertama mengenal permainan konstruksi. Peniruan hanya berlaku sepanjang anak belum mengenal dasar-dasar permainan lego dan balok. Setelah anak mengenal dasar bermain konstruksi maka kegiatan meniru cara pertama lebih disarankan.

## 4. Proyek Dekorasi

Proyek dekorasi merupakan kegiatan bermain yang menghasilkan karya, yang perlu dirancang dan dilaksanakan secara bersama-sama. Kegiatan ini dikategorikan sebagai kegiatan konstruksi karena memerlukan kreasi rancang-cipta dalam berbagai tahapnya.

## 5. Bermain Geometri

Bermain *geometri* merupakan kegiatan eksploratif terhadap bangun geometri dan penyusunannya. Kegiatan ini bertujuan merangsang kepekaan anak terhadap unsur bangun pokok konstruksi. Dengan kegiatan ini anak-anak dituntut kreatif membuat konstruksi sederhana dengan bangun pokok, yakni bangun geometri.

Berdasarkan jenis-jenis bermain konstruktif di atas, peneliti mengambil dua jenis kegiatan yaitu: membuat konstruksi, dan bermain geometri.

## d. Ciri-Ciri Permainan Konstruktif

Ciri-ciri bermain konstruktif, yaitu:

## 1. Reproduktif

Anak memproyek objek yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dalam media masa ke dalam bentuk konstruksinya, misalnya: kue dari tanah liat untuk mewakili kue yang dilihatnya dirumah atau di kemah Indian seperti dilihatnya dalam buku atau melaui televisi.

## 2. Produktif

Melalui bermain konstruktif anak akan menghasilkan suatu karya dengan menggunakan bahan mainan yang dipergunakannya. Anak menunjukkan orisinalitas dalam konstruksi yang mereka hasilkan, dengan kata lain anak memproduksi atau membentuk melalui bahan mainan yang mereka pergunakan.

## 3. Memperoleh kegembiraan

Melalui bermain konstruktif anak membuat suatu bentuk tertentu, anak akan memperoleh kegembiraan umumnya terutama pada saat sendirian. Anak belajar menghibur diri apabila tidak ada teman bermain. Anak juga belajar bersikap sosial jika anak

membangun sesuatu dengan teman bermainnya dengan bekerjasama dan menghargai prestasinya.

#### e. Manfaat Bermain Konstruktif

Bermain konstruktif yaitu kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil tertentu. Konstruktif dapat diartikan sebagai komponen-komponen atau benda-benda menjadi suatu kesatuan yang berfungsi praktis maupun seni.

Dalam hal ini yang perlu lebih diperhatikan maknanya dalam bermain yaitu aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan. Kondisi untuk memperoleh kesenangan seperti ini dapat dijumpai dalam hadis Rasul, antara lain sebagai berikut:

حدثنا إبراهيم بن موسى أخبرنا هشام عن معمر عن الزهري عن ابن المسيب عن أبي هريرة رضي الله عنه قال : بينا الحبشة يلعبون عند النبي صلى الله عليه و سلم بحرابهم دخل عمر فأهوى إلى الحصى فحصبهم بها فقال ( دعهم يا عمر ) . وزاد علي حدثنا عبد الرزاق أخبرنا معمر في المسجد

Artinya: Dari Abu Hurairah r.a ujarnya: ketika orang-orang Habsyi bermain tombak di hadapanRasulullah saw, tiba-tiba datang Umar Bin Khatabb r.a lalu ia mengambil batu-batu kecil dan mereka dilontari dengan batu-batu tersebut. Rasulullah SAW bersabda: "Biarkanlah mereka bermain hai Umar", dan Ali menambahkan bahwa telah menceritakan kepada kami Abdur Razak yang juga telah menceritakan kepada kami makmar tentang hal itu yang terjadi di Masjid. (HR. Bukhari).<sup>23</sup>

Manfaat dari bermain konstruktif antara lain:

<sup>&</sup>lt;sup>23</sup> Atik Wartini & Muhammad Askar: *Al-Quran dan Pemanfaatan Permainan Edukatif Pada Anak Usia Dini*. (Jurnal PDF, Pasca Sarjana PGRA: UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2014)

- 1. Meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus anak,
- 2. Mengenalkan konsep dasar matematika yaitu: mengenalkan konsep berat dan ringan, panjangpendek, besar-kecil, tinggi-rendah, belajar mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna, mengenalkan konsep arah kiri-kanan, atas-bawah.
- 3. Merangsang kreativitas dan imajinasi anak.
- 4. Mengembangkan keterampilan bahasa anak (karena anak memberikan label pada benda yang dilihatnya serupa),
- Bila bermain dengan temannya, permainan ini dapat melatih kepemimpinan, inisiatif, perencanaan, mengemukakan pendapat, dan kemampuan mengarahkan orang lain.
- Permainan ini juga mengembangkan empati anak dengan menghargai hasil karya orang lain.Inilah yang merupakan bagian dari kecerdasan emosi anak.

#### f. Langkah-Langkah Bermain Konstruksi

Sebelum Bermain konstruksi ada langkah-langkah yang harus dilakukan oleh anak, yaitu sebagai berikut :

- Berikan setiap anak waktu yang cukup (minimal 60 menit untuk membangun dan waktu main), lantai yang luas, dan bahan-bahan untuk melengkapi pembangunan mereka.
- 2. Bebaskan anak untuk bermain bersama temanya.
- Mencontohkan komunikasi yang tepat melalui percakapan individual mengenai bangunan anak.

- 4. Meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan terhadap hubungan teman sebaya.
- Mengamati dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan pembangunan anak. <sup>24</sup>

### g. Indikator Permainan Konstruktif

Bermain kuostruktif adalah kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu seperti menggambar menciptakan sesuatu dari lilin mainan,menggunting dan menempel kertas atau kain , menyusun atau plastic menjadi bentuk tertentu. Menurut Johnson , anak usia 4 tahun yang berada di TK atau pun TPA menghabiskan lebih dari separuk waktunya untuk melakukan kegiatan bermain konstruktif.

Kegiatan bermain konstruktif merangsang kreativitas serta imajinatif anak, anak harus membayangkan bentuk yang akan dibuat ,cita rasa seni dibutuhkan sehingga hasilnya enak dilihat. ketarampilan motorik halus juga akan terasa melalui aktivitas dari kegiatan bermain ini, ketekunan serta konsentrasi diperlukan melalui bermain konstruktif dan saat erat dengan berbagai manfaat.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam bermain konstruktif:

 Anak perlu diberikan kesempatan untuk mau melakukannya.
 Mengingat setiap anak adalah unik maka sangat besar kemungkinannya pada anak yang tidak menyukai bermain

Neli Yuningsih ," Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Bermain Pembangunan Pada Anak Usia Dini Di Kelompok B Raudatul Athfal Habibillah Pekik Nyaring Blok III Bengkulu Tengah," Skripsi S1 Fakultas Keguruan dan Pendidikan, Universitas Bengkulu, 2015), h.29.

- konstruktif , maka tugas orang dewasa adalah dengan sabar membujuk dan mengiringi anak agar mau melakukannya.
- 2) Mengingat perkembangan kognitif anak berada pada tahap praoperasional dengan ciri egosentris maka sangat dimungkinkan hasil karya anak bila ditinjau dari bentuknya akan sangat kurang atau tidak sesuai dengan tema yang ia sebutkan, misalnya bangunan yang dibentuk dari balok —balok disebut oleh anak sebagai roket, padahal bentuknya sama sekali tidak sesuai maka kita harus menanggapinya secara positif dan anak tidak patut disalahkan, yang penting anak menikmati kegiatannya dan merasa puas serta bahagia karena jerih payahnya dihargai oleh orang lain.
- Ada anak yang unggul dalam kegiatan bermain yang satu tapi kurang unggul dalam kegiatan barmainlainnya.

Permainan konstruktif tak dapat dilakukan oleh seluruh anak.

Permainan yang biasa dilakukan seorang anak dalam setiap hari berdasar tingkatan umur.

Pada anak Usia Dini kemampuan bermain Konstruktif terdeteksi melalui indikator berikut :

- anak mampu mengenal berbagai bentuk balok, ukuran maupun warna balok .
- **2.** anak memiliki daya imajinasi yang kuat.
- anak dapat menggunakan fisik motoriknya dengan baik ketika membuat sebuah bangunan.

- **4.** Anak memiliki daya ingat yang kuat sehingga dapat membuat bangunan sesuai dengan pengalaman nyata.
- 5. Anak mampu berinteraksi dengan teman dan juga guru.

# 5. Model Pembelajaran Sentra

# a. Pengertian

Model pembelajaran sentra atau yang biasa di kenal dengan beyond centers and circle time (BCCT) Merupakan model pembelajaran yang berpusat di sentra bermain dan ketika anak berada dalam lingkaran. Dalam model pembelajaran ini, guru menghadirkan dunia nyata kedalam kelas dan mendorong anak mengorelasikan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dengan kehidupan sehari-hari. Adapun sentra bermain terdiri dari sentra bahan alam, sentra balok, sentra seni, sentra bermain peran, sentra persiapan, sentra agama, dan sentra usik dan gerak.

Pembelajaran yang berpusat pada sentra dilakukan secara tuntas mulai awal kegiatan sampai akhir dan fokus oleh satu kelompok usia TK dalam satu sentra kegiatan. Setiap sentra mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis bermain yaitu bermain sensorimotor,bermain peran dan bermain konstruktif (Membangun Pemikiran Anak). <sup>25</sup>

Sentra adalah pusat kegiatan pembelajaran dengan metode bermain sambil belajar yang dirancang untuk mengembangkan seluruh

<sup>&</sup>lt;sup>25</sup> Slamet Suyanto," *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta : Hikayat Publishing, 2005), h. 134

potensi anak. Setiap sentra memiliki tujuan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Oleh karena itu dalam merancang dan menata kegiatan bermain yang bermutu, seorang guru harus memperhatikan proses perkembangan anak, baik dari segi materi, bahan dan alat main. Setiap sentra mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis bermain : *Sensori* motor atau fungsional, bermain peran, konstruktif (membangun pemikiran anak).

Berdasarkan uraian di atas yang telah dijabarkan, pengelolaan pembelajaran sentra dalam penelitian ini adalah suatu pengaturan dan penataan proses belajar mengajar meliputi, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi komponen pembelajaran, berfokuskan ke anak melalui tahap pijakan lingkungan maain, pijakan sebelum main, pijakan saat main, dan pijakan setelah main dalam bentuk lingkaran dan menuntut anak agar menjadi lebih aktif, kreatif dan mampu berfikir kritis untuk mendukung perkembanganya.

# b. Macam-Macam Model Pembelajaran Sentra

Model pembelajaran sentra atau yang biasa di kenal dengan beyond centers and circle time (BCCT) Merupakan model pembelajaran yang berpusat di sentra bermain dan ketika anak berada dalam lingkaran.<sup>26</sup>

Adapun model pembelajaran sentra yang lazim digunakan di lembaga PAUD yaitu :

 $<sup>^{26}</sup>$ Suyadi dan Dahlia, *Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014),h.50.

# 1. Sentra Imtaq

Sentra Imtaq bertujuan untuk mengembangkan nilai-nilai agama dan moral pada anak. Kegiatan yang dilakukan seperti mengenalkan anak tentang rukun Islam , rukun iman, Sholat, membaca Al-Qur'an dll.

#### 2. Sentra Bahan Alam

Sentra ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada anak bereksplorasi dengan berbagai bahan yang ada di alam. Kegiatan yang biasa dilakukan diantaranya yaitu permainan mencampurkan warna, memancing, meronce, dan menempel bijibijian.

### 3. Sentra Seni

Yaitu lingkaran bermain yang bertujuan untuk mengembangkan seni dan kreativitas anak.<sup>27</sup>

### 4. Sentra Main peran

Sentra ini bertujuan untuk mengembangkan aspek bahasa dan interaksi anak.

#### 5. Sentra Balok

Sentra ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan Visualspasial dan logika matematika anak. Sentra balok memfasilitasi anak bermain tentang konsep bentuk, ukuran, keterkaitan bentuk, kerapihan, ketelitian, bahasa, dan kreativitas. Bermain balok selalu

 $<sup>^{27}</sup>$ Suyadi dan Dahlia,  $Implementasi\ dan\ Inovasi\ Kurikulum\ PAUD\ 2013,\ \ h.51$ 

dikaitkan dengan main peran mikro, dan bangunan yang dibangun anak digunakan untuk bermain peran.

# 6. Sentra Persiapan

Sentra ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan matematika, pra-menuis, pra-membaca anak.

Dari beberapa jenis model pembelajaran sentra di atas maka peneliti lebih memfokuskan pada sentra balok. Sentra balok merupakan lingkaran main yang bertujuan mengembangkan kognitif anak, kegiatan yang dilakukan yaitu, mengurutkan, mengklasifikasikan, dan mengelompokkan.

### 6. Konsep Pijakan di PAUD

Pijakan Yang Harus Dilalui dalam pembelajaran sentra yaitu

### a. Pijakan Lingkungan Bermain

Dilakukan dengan menata alat dan bahan bermain yang akan digunakan sesuai rencana dan jadwal kegiatan yang telah disusun untuk memberikan gagasan kepada anak agar dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal.

### b. Pijakan Sebelum Bermain

Guru memberikan gagasan sebelum anak melakukan kegiatan bermain di sentra.

# c. Pijakan Selama Bermain

Dukungan yang diberikan guru secara individual kepada anak sesuai kebutuhan dan tahap perkembangan untuk meningkatkan pada tahap perkembangan selanjutnya.

# d. Pijakan Setelah Bermain

Guru memperkuat konsep yang telah diperoleh anak selama bermain. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa PAUD harus dilengkapi dengan pijakan sentra, karena untuk melatih keterampilan anak.

#### 7. Sentra Balok

Sentra bermain balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa cat), sama lebar dan tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Sedikit bentuk kurva, bentuk silinder dan setengah dari potongan-potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar. Balok-balok yang ditemukan oleh Caroline Pratt banyak digunakan oleh sekolah-sekolah PAUD sekarang, karena permainan balok terbukti sebagai alat yang paling berguna bagi anak dalam bermain dan belajar dalam mengekspresikan pengalaman mereka dan memainkannya secara kreatif. Hal yang menarik dari permainan balok adalah banyak pengalamanpengalaman yang menarik dapat dituangkan

anak-anak secara kreatif dalam membangun balok-balok tersebut, apalagi dengan didorong atau diarahkan guru atau orangtua.<sup>28</sup>

Sentra balok adalah tempat kegiatan bermain balok dengan pengaasan guru, berbagai bentuk dan ukuran balok yang tersedia untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, daya cipta, keterampilan dan jasmani otak.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sentra bermain balok merupakan pusat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan dalam kegiatan yang sifatnya konstruktif dengan membangun bangunan yang kompleks menggunakan balok unit yang dapat meningkatkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan motorik halus, melatih anak dalam memecahkan masalah.

### 8. Langkah-langkah bermain disentra balok

Adapun langkah-langkah dalam bermain balok disentra balok yaitu :

- a. Guru menyiapkan alas-alas dari kayu dengan berbagai bentuk geometri alat-alat pendukung dan berbagai bentuk serta ukuran leggo dan rumah-rumahan beserta perlengkapanya (dari sentra *mikro Play*).
- b. Anak berkumpul dan duduk dikarpet.
- c. Guru mengabsen anak-anak yang hadir dan memberitahukan bahwa mereka adalah kelompok warna (hijau misalnya).
- d. Guru bersama-sama menghitung jumlah murid yang hadir

<sup>28</sup> Risa Azimatul Fatchuriyah," *Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan Balok Unit Di Sentra Balok*," Skripsi SI pendidikan guru pendidikan anak usia dini fakultas ilmu pendidikan, universitas negeri semarang, 2014.

- e. Guru menerangkan cara bermain balok sambil menyebutkan namanama bentuk balok yang diambil dan disusun menjadi bangunan setelah itu guru bersama-sama anak menghitung jumlah balok yang digunakan dalam bangunan tersebut.
- f. Guru dan anak bekerjasama dalam mengembalikan balok pada tempatnya sambil menyebutkan nama-nama balok.
- g. Guru memanggil anak untuk menempati karpet yang sudah disediakan, sambil menyebutkan arna alas.
- h. Guru menggabungkan ½ alas lingkaran menjadi bentuk lingkaran, segitiga siku-siku menjadi persegi panjang (tujuanya untuk menempatkan 2/3 anak dalam satu kelas.
- Guru memberitahukan kepada anak bahwa mereka akan bekerja dengan balok.
- j. Guru memberitahukan anak balok-balok dan alat yang akan digunakan.
- k. Anak mengambil balpk sesuai dengan kebutuhan,
- Anak membangun dengan balok dan guru berperan sebagai fasilitator/pengawas.
- m. Selesai bermain dengan balok anak-anak harus dibiasakan untuk mengembalikan balok-balok pada tempatnya.
- n. Anak-anak diperbolehkan bermain leggo atau alat permainan lainya.

o. Guru memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk menceritakan hasil karyanya. <sup>29</sup>

# 9. Alat Permainan Di sentra Balok

Alat permainan yang harus ada di sentra balok yaitu :

- a. Balok dengan berbagai ukuran dan bentuk masing-masing bentuk jumlahnya, kecuali ada beberapa bentuk balok tertentu yang jumlahnya sedikit.
- b. Karton-karton bekas tissue (berbentuk silinder) ukuran besar.
- c. Leggo dengan berbagai bentuk dan ukuran.







<sup>&</sup>lt;sup>29</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Bermain kreatif berbasis kecerdasan Jamak* (Jakarta barat: PT Indeks,2010), h. 87.

# B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian dengan tema yang sama telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebagai berikut :

- 1. Ni Komang Ari Citra Dewi, Skripsi tahun 2016 Dengan judul *Penerapan permainan konstruktif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak taman kanak-kanak*.. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kecerdasan interpersonal melalui penerapan permainan konstruktif pada anak Kelompok B3 TK Widya Santhi Denpasar Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016 sebesar 20,67%. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata persentase kecerdasan interpersonal anak pada siklus I sebesar 67,75% dengan kriterian sedang menjadi sebesar 88,42% pada siklus II yang berada pada kriteria tinggi. Dengan demikian penerapan permainan konstruktif dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B3 TK Widya Santhi Denpasar Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016.<sup>30</sup>
- 2. Bodro arum kusworo, skripsi 2015. implementasi kegiatan bermain pembangunan dalam pengembangan kreativitas anak di tk negeri pembina fakultas ilmu pendidikan universitas pendidikan ganesha singaraja, Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara implementasi kegiatan bermain pembangunan dalam

Ni Komang Ari Citra Dewi, Penerapan permainan konstruktif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak taman kanak-kanak...skripsi SI Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja,

Indonesia, 2016.

pengembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun dengan koefisien korelasi r sebesar 0.67.<sup>31</sup>

3. Ferlin Merdiana, skripsi 2014, dengan judul *Implementasi Bermain Konstruktif Dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia Dini di Kelompok B2Taman Kanak-Kanak Shandy Putra Telkom Kota Bengkulu*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain konstruktif dapat meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* anak pada aspek menuangkan ide, memadukan warna, menunjukkan bagianbagian berdasarkan warna dan bentuk, dan menunjukkan kreasi menjadi sebuah bangunan di TK Shandy Putra Telkom Kota Bengkulu. <sup>32</sup>

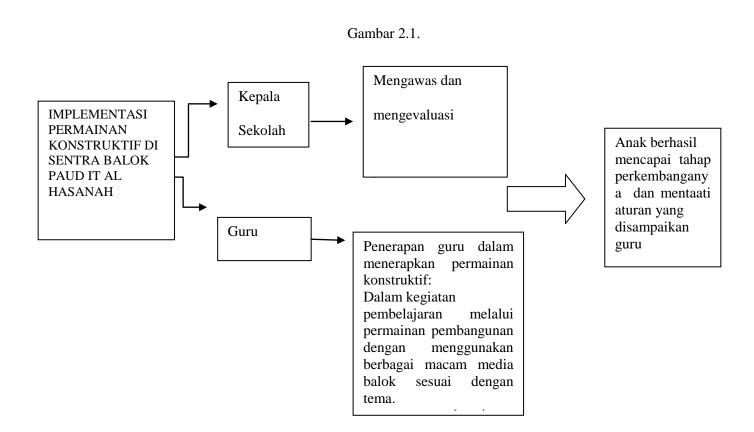
Persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini adalah: persamaannya sama-sama meneliti tentang permainan konstruktif atau permainan pembangunan. Letak perbedaannya adalah metode penelitianya ini menggunakan metode penelitian kualitatif sedangkan penelitian yang relevan menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Pada jumlah sampel anak PAUD yang digunakan dalam penelitian yang berbeda-beda, serta tempat penelitian yang juga berbeda, namun demikian secara keseluruhan dari penelitian yang relevan akan menjadi rujukan peneliti dalam melakukan penelitian tentang permainan Konstruktif.

<sup>&</sup>lt;sup>31</sup> Bodro arum kusworo. *implementasi kegiatan bermain pembangunan dalam pengembangan kreativitas anak di tk negeri pembina fakultas ilmu pendidikan universitas pendidikan ganesha singaraja, Indonesia*. Skripsi SI fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas lampung bandar lampung 2015.

<sup>&</sup>lt;sup>32</sup> Ferlin Merdiana," Implementasi Bermain Konstruktif Dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia Dini Di Kelompok B2 Taman Kanak Kanak Shandy Putra Telkom Kota Bengkulu," Sripsi SI Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu Bengkulu. 2014)

# C. Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini yaitu bahwa penerapan permainan konstruktif dilaksanakan dengan kerja sama guru dan Kepala Sekolah, selanjutnya diterapkan dalam proses pembelajaran dalam hal ini di terapkan di sentra balok dengan berbagai aturan dan strategi yang telah di terapkan, selanjutnya anak akan mengikuti pembelajaran dan membuat berbagai bentuk bangunan sesuai tema dan aturan yang disampaikan oleh guru sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif, fisik motorik, maupun daya fikir.



# **BAB III**

#### METODE PENELITIAN

# A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan pada manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan dalam peristilahannya.<sup>33</sup>

Penulis menggunakan metode kualitatif sebab (1) lebih mudah mengadakan penyesuaian dengan kenyataan yang berdimensi ganda, (2) lebih mudah menyajikan secara langsung hakekat hubungan antara peneliti dan subyek penelitian, (3) memiliki kepekaan dan daya penyesuaian diri dengan banyak pengaruh yang timbul dari pola-pola nilai yang dihadapi.<sup>34</sup>

. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah berbentuk katakata atau gambar, bukan angka seperti dalam penelitian kuantitatif. Data tersebut meliputi transkrip interview, catatan lapangan, fotografy, *Videotapes*, dokumen personal, memo dan catatan resmi lainya.<sup>35</sup>

 $<sup>^{\</sup>rm 33}$  Sudarwan Danim, Menjadi Penelitian Kualitatif (<br/> Bandung : CV Pustaka Selatan, 2002), h. 63

<sup>&</sup>lt;sup>34</sup>Burhan Bungin. *Analisis Data Penelitian Kualitatif.* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012) h. 133

<sup>&</sup>lt;sup>35</sup>Asmadi Alsa, *Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Kombinasi Dalam Penelitian Psikologi*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2003), h. 40.

Perhatian utama penelitian Kualitatif adalah membentuk makna (*Meaning*) dan deskripsi lain yang telah diuraikan sebelumnya sebagai ciri-ciri penelitian kualitatif. <sup>36</sup>

Penelitian kualitatif memiliki prosedur tertentu yang perlu ditaati peneliti secara sistematis, terkontrol, empiris, dan kritis. Dalam proses penelitian kualitatif, peneliti mengembangkan proses mental yang terjalin antara peneliti dan objek penelitian. Setiap temuan peneliti analisis dengan kearifan pengetahuan dan pengalaman untuk memaknainyaa secara objektif.<sup>37</sup>

Dari beberapa pengertian penelitian kualitatif di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Tujuan dari penggunaan metode diskriptif kualitatif ini adalah untuk mendiskripsikan tentang Implementasi Permainan Konstruktif Di sentra Balok PAUD IT Al-Hasanah yang berlokasi di Pagar Dewa, Kota Bengkulu. Penelitian Kualitatif merupakan suatu pendekatan dalam melakukan penelitian yang berorientasi pada fenomena-fenomena yang bersifat alami dan dilakukan dilapangan.

# **B.** Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Islam Terpadu Al-Hasanah Kota Bengkulu yang tepatnya di kelas B Dahlia dengan jumlah siswa 23 yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Adapun pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2017/2018 . Penelitian di mulai dari tanggal 06 Oktober sampai dengan 06 November dimana anak sedang memasuki semester I dengan Tema Pembelajaran Kebersihan.

<sup>&</sup>lt;sup>36</sup>Sudarwan Danim, Menjadi Penelitian Kualitatif, h. 64

<sup>&</sup>lt;sup>37</sup>Djam'an satori dan Aan Komariah, *Metodelogi Penelitian Kualitatif* , (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 42.

Adapun alasan peneliti memilih untuk melakukan penelitian di PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu adalah karena akses menuju tempat penelitian mudah diijangkau, selain itu menurut informasi yang peneliti dapatkan memalui ES selaku kepala sekolah, bahwasanya model pembelajaran sentra di PAUD IT Al Hasanah akan menjadi sekolah percontohan di kota bengkulu. Banyak nya jumlah murid juga menjadi salah satu alasan peneliti untuk memilih sekolah tersebut sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian tentang penerapan permainan konstruktif di sentra balok PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu.

#### C. Sumber Data Penelitian

Menurut Akuntoro yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dimengerti bahwa yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian ini adalah tempat dimana peneliti memperoleh informasi sebanyak-banyaknya berupa data-data yang diperlukan dalam penulisan sumber data dalam penelitian kualitatif ada dua macam yaitu:

#### 1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data utama atau pokok. Data dapat diperoleh langsung dari subjek atau objek penelitian tanpa melalui perantara. Data primer dapat berupa opini subjek (orang) secara individu atau kelompok. Data primer dalam penelitian ini adalah Kepala sekolah dan guru. Kepala sekolah dan guru yang dijadikan sebagai narasumber

yang memilki informasi. Informan ini termasuk pelaku yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu penelitian yang dilakukan.

# 2. Sumber Data Skunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. jadi, sumber data sekunder adalah data yang menjadi penunjang data utama yang diperoleh dari Kepala PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu, data siswa dari bacaan seperti buku, dokumentasi , observasi mengenai keadaan PAUD, ekstra kurikuler, prestasi serta sarana dan prasarana di Kepala PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu.

### D. Tekhnik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan beberapa metode yang lazim digunakan dalam berbagai penelitian ilmiah yaitu :

### 1. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematik terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian. Metode ini penulis gunakan untuk memperoleh data tentang situasi dan kondisi umum di PAUD IT Al-Hasanah Kota Bengkulu . Metode ini juga digunakan untuk mengetahui sarana dan prasarana yang ada, letak geografis serta untuk mengumpulkan data-data statistik lembaga pendidikan yang bersangkutan.

Misalnya menyangkut jumlah siswa, jumlah guru, dan sebagainya. Metode observasi juga penulis gunakan untuk mengetahui penanaman dasar-dasar pendidikan agama Islam dalam peningkatan karakter religious siswa.

#### 2. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, dan sebagainya. Metode ini dipergunakan untuk memperoleh data tentang keadaan guru, jumlah siswa, sarana dan prasarana perpustakaan serta data-data lain yang bersifat dokumen. Metode ini dimaksudkan sebagai tambahan untuk bukti penguat.

#### 3. Interview

Interview disebut juga metode wawancara, yaitu pengumpul informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula. Metode wawancara menghendaki komunikasi langsung antara penyelidik dengan subyek (responden). Metode ini digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan keadaan umum PAUD IT Al-Hasanah Kota Bengkulu.

Setiap teknik pengumpulan data memilki kelemahan dan kekurangan masing-masing sehingga dalam penelitian ini peneliti menggunakan ketiga metode ini yaitu, wawancara secara mendalam, observasi tidak langsung, dan dokumentasi untuk melengkapi data yang satu dengan data yang lain.

<sup>&</sup>lt;sup>38</sup> Johni Dimyati, *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini...h.* 57.

#### E. Tekhnik Analisis Data

Analisis data merupakan upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman tersebut analisis perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari makna (*meaning*). Data yang terkumpul dalam penelitian ini adalah data kualitatif, sehingga teknik analisisnya sesuai yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman yaitu dilakukan dengan cara interaktif yang dapat dijelaskan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:<sup>39</sup>

### 1. Reduksi data

Reduksi data merukapan proses merangkum data, memilah hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpullan data selanjutnya dan mencari saat di perlukan kembali.

# 2. Penyajian data

Dalam penelitian kualitatif penyajian dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar katagori dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

 $^{\rm 39}$  Alsa, A. Pendekatan kuatitatif dan kualitatif serta kombinasinya dalam penelitian psikologi...... h. 50.

### 3. Verifikasi data atau penarikan kesimpulan

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Jika kesimpulan yang dikemukakan di awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid saat peneliti kemballi kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Untuk membuat kesimpulan, penulis menggunakan metode induktif, yaitu suatu pengambilan keputusan dengan menggunakan pola pikir yang berangkat dari fakta-fakta yang sifatnya khusus kemudian digeneralisasikan kepada hal-hal yang bersifat umum. Dalam metode induktif ini, orang mencari ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu dari berbagai fenomena kemudian menarik kesimpulan bahwa ciri-ciri atau sifat-sifat itu terdapat pada jenis fenomena.

### F. Tekhnik Keabsahan Data

Keabsahan atau validitas dalam penelitian sering dikaitkan dengan instrument atau alat ukur. suatu alat ukur dikatakan valid dan memilki nilai validitas tinggi. Guna menjamin keabsahan data yang sesuai dengan kriteria keabsahan data, maka peneliti melakukan eksplorasi data atau informasi. Sehingga diperlukan kaidah-kaidah untuk mendapatkan informasi yang banyak dan akurat. Informasi yang diperoleh harus memenuhi syarat objektivitas sehingga peneliti melakukan pengecekan dari berbagai sumber

dengan berbagai cara dan waktu dalam mendapatkan dan menggali informasi.

Teknik keabsahan data dalam penelitian ini yaitu dengan cara penelitian melakukan perbandingan data yang diperoleh antara masing-masing informan, sehingga diperoleh data yang akurat.

#### **BAB IV**

### HASIL PENELITIAN

# A. Deskripsi Umum Gambaran Wilayah PAUD IT Al Hasanah

Paud IT Al-Hasanah adalah salah satu yayasan Islam di Bengkulu yang didirikan pada tanggal 01 agustus 1988. PAUD IT Al Hasanah beralamat dijalan Adam Malik Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu Provinsi Bengkulu.

Menurut informasi, PAUD IT Al Hasanah berdiri dengan dilatar belakangi oleh keinginan untuk memasyaraatkan Al-Qur'an dan meng-Al Qur'ankan Masyarakat, serta didasari oleh kecintaan terhadap anak-anak Islam agar menjadi generasi Qur'ani, Pada awalnya Hj. Husainah Hasan , BA dan. Hasymi Lain, Mendirikan Taman Kanak-Kanak Al-Qur'an (TKA) dan taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) dijalan H. Adam Malik Pagar Dewa Kota Bengkulu didirikan pada tahun 1993, yang dalam perkembanganya menjadi TKIT Al Hasanah kemudian menjadi PAUD IT AL Hasanah.

Berdasarkan data, jumlah murid pada tahun pertama sebanyak 10 orang. Perkembangan murid setiap tahun terus meningkat seiring dengan bertambah tingginya animo masyarakat terhadap pendidikan Al Hasanah. Dengan kondisi demikian, maka pihak yayasan terus meningkatkan sarana prasarana untuk kelancaran proses belajar mengajar di PAUD IT Al Hasanah.

Dalam perjalanannya PAUD IT Al Hasanah telah dipimpin oleh 7 kepala sekolah. Kepala sekolah yang pernah memimpin PAUD IT Al Hasanah adalah sebagai berikut:<sup>40</sup>

- 1. Dra. Rasmawati (1993-1996)
- 2. Siti Khoriyah( 1996-1997)
- 3. Esi Sumarsi, S.Pd (1997-2008)
- 4. Marlena, S.Pd (2008-2012)
- 5. Kamila, S.Pd (2012-2013)
- 6. Dahleni, S.Pd (2013-2016)
- 7. Esi Sumarsi, S.Pd (2016- Sekarang)

Dengan dukungan dari semua pihak PAUD IT Al Hasanah selalu berupaya meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran di PAUD IT Al Hasanah. Banyak perubahan dan invasi yang teah dilakukan. Selain menggunakan model pembelajaran sentra (BCCT) anak-anak PAUD IT Al Hasanah belajar Al-Qur'an melalui metode Qiro'ati. 41

### 1. Visi dan Misi Sekolah

Adapun Visi Paud IT Al Hasanah adalah : Menjadi lembaga pendidikan Qur'ani, berwawasan global dan menguasai Iptek.

# Misi

Misi PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu adalah:

a) Menumbuhkan budaya Islam i yang menyenangkan dan cinta Al-Qur'an

<sup>&</sup>lt;sup>40</sup> Buku panduan wali murid PAUDIT Al Hasanah Kota Bengkulu T.A 2017/2018

<sup>&</sup>lt;sup>41</sup> Dokumentasi PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu T.A 2017/2018

- b) Mengembangkan proses pembelajaran yang inovatif untuk mengasah kreativitas dan melatih keterampilan hidup.
- Mengembangkan sistem manajemen sekolah yang efektif, partisipasif dan berorientasi pada mutu.
- d) Menjalin hubungan kemitraan strategis dengan berbagai pihak untuk meningkatkan mutu pendidikan
- e) Mengembangkan usaha-usaha potensial untuk pendanaan pembangunan lembaga pendidikan.

### 2. Keadaan Pendidik

Jumlah guru dan karyawan PAUD IT Al Hasanah sebanyak 26 orang dan pembagian tugas para guru dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1 Pembagian tugas guru dan karyawan PAUD IT Al Hasanah Semester I Tahun Ajaran 2017/2018

No	Nama	Jabatan
1	Esi Sumarsih,S.Pd	Ka. PAUD
2	Syamsidar ,S.Pd.I	Waka Kurikulum / guru kelas asoka
3	Aulia Rahmi,S,Pd	Waka Sapras/ guru kelas teratai
4	Adriyeni S,Pd.AUD	Waka Kesiswaan/ guru kelas dahlia
5	Yulia sari A.Md	Bendahara
6	Ahlussy Ayati,SE	Bendahara
7	Yudha Dhitiawanty, A.Md	Tata Usaha
8	Dahleni,S.Pd.I	Konsultan internal / Guru kelas
		mawar
9	Marlena,S.Pd .AUD	Konsultan/ guru kelas sakura
10	Romlawati S.Pd.i	Koor PG
11	Ulfah Hudiyah Rocehiani S.E	Koor SPS / guru kelas dahlia
12	Yuli hayati	Koor TPQ
13	Yokkie gustiany, ST	Koor TPQ
14	Sri winarti, Amd. kep	Koor UKS
15	Asih Purwati S.Pd.AUD	Guru kelas tulip
16	Wita warsahwati S.Pd	Guru kelas teratai
17	Misiawati S.Pd.AUD	Guru kelas melati
18	Desi Maryani S.Pd.AUD	Guru kelas mawar

19	Desi Wartini S.Pd.I	Guru kelas Asoka
20	Armunilis S.Pd.AUD	Guru kelas sakura
21	Rohana S.Pd.AUD	Guru kelas alamanda
22	Sipti hanita	Guru kelas tulip
23	Yunisa putri S.Pd	Guru kelas alamanda
24	Kamila S.Pd.I	Guru kelas melati
25	Ego prasatyo	Satpam
26	Suryadi S.Pd.I	Penjaga

### 3. Keadaan siswa

Tahun ajaran 2017/2018 siswa PAUD IT al Hasanah adalah sebanyak 181 siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini :  $^{42}$ 

Tabel 4.2 Data siswa PAUD IT al hasanah berdasarkan kelas Tahun Ajaran 2017/2018

	JUMLAH ANAK BERDASAR KAN JENIS KELAMIN			
KELAS	P	L	JUMLAH	
A Alamanda	11	5	16 Siswa	
A Asoka	11	6	17 siswa	
PG Rossella	2	2	4 siswa	
B Mawar	10	14	24 Siswa	
B Teratai	11	13	22 Siswa	
B Sakura	12	13	25 Siswa	
B Melati	11	14	25 Siswa	
B Dahlia	9	13	22 Siswa	
B Tulip	10	14	24 siswa	
Jumlah	87	94	181 Siswa	

Dalam hal ini peneliti melakukan penelitian di kelas B Dahlia PAUD IT Al Hasanah dengan data siswa sebagai berikut: 43

 $<sup>^{\</sup>rm 42}$  Dokumentasi PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu T.A 2017/2018  $^{\rm 43}$  Dokumentasi PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu T.A 2017/2018

Tabel 4.3 Biodata Siswa Kelas B Dahlia PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu

No	Nama	Alamat	Tempat Tanggal Lahir
1.	Ahmad Dewa Khairi	Pagar Dewa	Bengkulu, 26 juni 2012
2.	Alifa Ainaya Dita Fakhirah	Betungan	Bengkulu, 27 Agustus 2012
3.	Annisa Zakirah Raffa	Ds. Jenggalu	Jenggalu, 16 februari 2012
4.	Asraf Ridho Fikri Lubis	Sungai serut	Bengkulu, 25 september 2012
5.	Azka Abimayu Guntoro	Sukarami	Jambi, 16 April 2012
6.	Bisma Arya Dewa Wijaya	Bumi Ayu	Bengkulu, 23 Mei 2012
7.	Chealsea Saffana Valika	Kandang Mas	Bengkulu, 28 Mei 2012
8.	Fakhri Ramadhan	Sukarami	Bengkulu, 30 Agustus 2011
9.	Fakih Andi Abqar Manulla	Sukarami	Rejang Lebong, 03
			Desember 2011
10.	Farrah Fakhirah Ramadhania	Kampung	Bengkulu, 21 Juli 2012
		Melayu	
11.	Ghizel Crecentia Arena	Kampung	Bengkulu, 25 Mei 2012
		Melayu	
12.	Handika Akbar Hakim	Bumi Ayu	Bengkulu, 21 Januari 2012
13.	Khalil Anandra	Lingkar Barat	Bengkulu, 08 Juni 2011
14.	Muhammad Al Furqon	Pekan Sabtu	Bengkulu, 20 April 2012
15.	M. Fauzan Abimayu	Bentungan	Bengkulu, 10 Maret2012
16.	M. Shauqi Ashafi	Lingkar Barat	Bengkulu, 12 Oktober 2011
17.	Raja Hafis Akbar	Sumber Jaya	Bengkulu, 03 September
			2011
18.	Rakka Pradifta Hutauruk	Pagar Dewa	Bengkulu Utara, 20 Juli 2012
19.	Ratu Bilqis Hartono Putri	Jalan Gadang	Bengkulu, 20 Desember 2011
20.	Ratu Bilqis Mahdi	Pekan Sabtu	Bengkulu, 20 Maret 2013
21.	Sabrina Alia Urrahman	Betungan	Bengkulu, 11 Agustus 2011
22.	Talita Najwa Nabila	Pagar Dewa	Madiun, 09 juli 2011
23.	Tsania Mahirah	Pagar Dewa	Palembang, 01 Maret 2012.

# 4. Keadaan Sarana dan Prasarana PAUD IT Al Hasanah

Sarana dan prasarana adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan yang menunjang keberhasilan dan kelancaran dalam proses belajar mengajar atau proses pendidikan dalam rangka mencapai pendidikan nasional. Sarana-sarana yang dimiliki oleh PAUD IT Al Hasanah kota bengkulu berupa : buku pelajaran siswa dan buku pegangan

guru dalam rangka mencapai tujuan pengajaran dan memperlancar proses kegiatan belajar mengajar. Serta di PAUD IT Al Hasanah kota bengkulu memiliki buku-buku penunjang yang dapat digunakan oleh siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.

Fasilitas yang dapat mendukung dan menunujang pelaksanaan proses belajar mengajar agar dapat mendukung dan menunjang pelaksananan proses mengajar agar dapat berlansung dengan baik dan lancar adalah sebagai berikut :<sup>44</sup>

Tabel 4.4 Sarana dan Prasarana PAUD IT Al-Hasanah

NT.	Sarana dan Prasarana PAUD IT Al-Hasanah			
No	Fasilitas	Jumlah		
1	Ruang kelas	8 ruang		
2	Ruang Kepala Sekolah	1 Ruang		
3	Ruang TU	1 Ruang		
4	Ruang bendahara	2 Ruang		
5	Ruang UKS	1 Ruang		
6	Ruang Perpustakaan	1 Ruang		
7	Ruang Dapur	1 Ruang		
8	Ruang Tashih (TPQ)	2 Ruang		
9	Ruang Taman Penitipan Anak	1 Ruang		
10	Kamar Mandi/ WC Guru	2 Ruang		
11	Komputer	2 Unit		
12	Mik	2 Unit		
13	Toa	1 Unit		
14	Telepon/Fax	1 Unit		
15	Gudang	2 Ruang		
16	Permainan Outdor			
	a) Ayunan besar	2 unit		
	b) Ayunan kecil	7 unit		
	c) Perosotan	3 unit		
	d) Jungkitan	2 unit		
	e) Jaring panjat	1 unit		
	f) Putaran	2 unit		
17	Permainan Indor			
	a) APE: Macam-maam puzzle,	Jumlah alat		

 $<sup>^{\</sup>rm 44}$  Dokumentasi PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu T.A 2017/2018

	permainan banyak	sudah
--	---------------------	-------

Sumber: dokumen PAUD IT Al Hasanah

#### **B.** Temuan Hasil Penelitian

Proses pengumpulan data telah dilaksanakan dari tanggal 06 oktober sampai dengan 06 November 2017 di PAUD IT Al Hasanah Pagar Dewa Kota Bengkulu. Peneliti mengumpulkan data penelitian dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi agar dapat memperoleh data yang selanjutnya akan dirangkum dan dideskripsikan. Data yang diperoleh dengan tiga cara tersebut akan diproses sesuai dengan tahapan yang dilakukan dalam penelitian kualitatif.

Wawancara adalah bentuk komunikasi yang berbentuk percakapan secara langsung untuk memperoleh data. Wawancaranya yang dilakukan bisa terstruktur ataupun tidak terstruktur, bisa berupa pertanyaan yang menghendaki jawaban singkat, tetapi bisa juga berupa jawaban uraian. <sup>45</sup>

Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, koran, majalah, nilai, data-data dan foto-foto.

Saat melakukan wawancara antara peneliti dengan ibu Esi Sumarsi, S.Pd selaku Kepala Sekolah PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu, Peneliti mendapatkan berbagai informasi , salah satunya adalah dukungan dari pihak

<sup>&</sup>lt;sup>45</sup> Jhoni Dimyati, *Metode Penelitian dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2013). h. 88-89

sekolah terhadap perkembangan permainan Konstruktif dalam hal ini terdapat di sentra balok.

Wawancara yang dilakukan juga antara peneliti dengan guru kelas B Dahlia di PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu. Wawancara tersebut memperoleh berbagai macam informasi seputar Permainan konstruktif dan perkembangan model pembelajaran sentra balok serta dukungan pihak sekolah terhadap kegiatan tersebut.

Peneliti menyiapkan pertanyaan dalam wawancara tersebut demi mengetahui informasi seputar permainan konstruktif disentra balok PAUD IT Al Hasanah Kota bengkulu. Hasil wawancara akan tertuang didalam hasil penyajian hasil penelitian dihalaman selanjutnya yang akan dibahas lebih mendalam oleh peneliti.

Siswa dalam penelitian ini juga sebagai informan. Peneliti memiliki alasan untuk mewawancarai lebih dari satu orang, agar dapat menggli informasi yang dapat memperkuat data penelitian. Untu hasil wawancara antara peneliti terhadap beberapa siswa juga akan tertuang pada halaman selanjutnya.

# 1. Penerapan Permainan Konstruktif di PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu

Yang dimaksud dengan permainan konstruktif yaitu anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting dan krayon. Sebagian besar konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop atau televisi. Menjelang berakhirnya

awal masa kanak-kanak, anak-anak sering menambahkan kreatifitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari. kegiatan ini juga dapat memberikan pengaruh positif bagi peserta didik dalam motivasi kedisiplinan atau taat aturan saat mengikuti kegiatan permainan konstruktif atau pembangunan ini.

### a) Keadaan anak

Berdasarkan hasil penelitian dengan sumber peneliti, diperoleh informasi sebagai berikut :

"Keadaan anak-anak sangat baik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, anak-anak juga sangat mudah menyesuaikan diri terhadap lingkungan sekolah dan teman sebayanya".

### Ditambahkan pula oleh guru PAUD:

"keadaan anak-anaknya alhamdulilah cukup baik, perkembanganya juga alhamdulilah berjalan baik, karena kita selaku guru terus memantau perkembagan keadaan anak-anak kita."

"Alhamdulilah kalo keadaan anak-anak di PAUD ini cukup baik, dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak-anak seusianya." <sup>48</sup>

### b) Pemahaman mengenai permainan konstruktif

Sesuai dengan hasil wawancara dengan Adriyeni selaku Guru kelas dalam hal ini mengajar di kelas B Dahlia (Sentra Balok) PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu, Beliau mengatakan bahwa :

> "Permainan Konstruktif merupakan permainan pembangunan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak, diantaranya yaitu perkembangak kognitif, dan juga fisik

\_

2017

<sup>&</sup>lt;sup>46</sup>Wawancara dengan Esi Sumarsi(Kepala Sekolah) pada 12 Oktober 2017

<sup>&</sup>lt;sup>47</sup> Wawancara dengan Adriyeni (Guru Kelas B Dahlia ) pada 11 Oktober 2017

<sup>48</sup> Wawancara dengan Ulfa Hudiyah Rocehiani(Guru Kelas B Dahlia ) pada 11 Oktober

motorik. Dalam hal ini anak lebih banyak menggunakan gerakan tangan dalam membuat sebuah bangunan"<sup>49</sup>

Pendapat tersebut diperkuat dengan data wawancara kepada Esi Sumarsi, selaku kepala sekolah di PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu, mengatakan bahwa :

"Permainan konstruktif adalah bahwasanya anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting dan krayon. Sebagian besar konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop atau televisi".

Adapun Gambar tentang tempat siswa bermain konstruktif serta balok-balok yang ada di kelas sentra balok .





<sup>&</sup>lt;sup>49</sup> Wawancara dengan Adriyeni (Guru Kelas B Dahlia ) pada 11 Oktober 2017

<sup>50</sup> Wawancara dengan Esi Sumarsi(Kepala Sekolah) pada 12 Oktober 2017

Ket: Unit balok beserta pijakan main yang disiapkan oleh guru

### c) Tujuan Permainan Konstruktif

Bermain kuostruktif adalah kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu seperti menggambar menciptakan sesuatu dari lilin mainan,menggunting dan menempel kertas atau kain , menyusun atau plastic menjadi bentuk tertentu. Menurut Johnson , anak usia 4 tahun yang berada di TK atau pun TPA menghabiskan lebih dari separuk waktunya untuk melakukan kegiatan bermain konstruktif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru, yakni sebagai berikut :

"Tujuan permainan konstruktif dilakukan dengan tujuan untuk melatih daya ingat anak, selanjutnya untuk melatih pemahaman anak dalam membentuk bangunan seperti rumah, kantor dan sebagainya".<sup>51</sup>

### Ditambahkan pula oleh guru lain:

"Tujuan permainan konstruktif bagi anak adalah agar daya ingat anak menjadi kuat, ia dapat mengingat-ingat apa yang telah anak lihat di lingkungan sekitar lalu menerapkannya pada saat bermain konstruktif". 52

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di atas, maka dapat peneliti pahami bahwa tujuan permainan konstruktif adalah untuk melatih daya ingat anak terhadap apa yang telah anak lihat di lingkungan sekitar dan menerapkan pada pola permainan konstruktif, seperti bangunan rumah, gedung, dan sebgainya.

<sup>52</sup> Wawancara dengan Esi Sumarsi(Kepala Sekolah) pada 12 Oktober 2017

<sup>&</sup>lt;sup>51</sup> Wawancara dengan Adriyeni (Guru Kelas B Dahlia ) pada 11 Oktober 2017

### d) Indikator Permainan Konstruktif

Kegiatan bermain konstruktif merangsang kreativitas serta imajinatif anak, anak harus membayangkan bentuk yang akan dibuat ,cita rasa seni dibutuhkan sehingga hasilnya enak dilihat. ketarampilan motorik halus juga akan terasa melalui aktivitas dari kegiatan bermain ini, ketekunan serta konsentrasi diperlukan melalui bermain konstruktif dan saat erat dengan berbagai manfaat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Paud ITAl Hasanah yakni sebagai berikut :

"Indikator permainan konstruktif antara lain: pola bangunan, daya ingat anak, imajinasi anak, psikomotor anak, hubungan inrteraksi antar anak, anak dengan guru". 53

### Ditambahkan pula oleh guru lainnya:

"Indikator permainan konstruktif misalnya: pemahaman tentang berbagai bentuk bangun, misalnya kotak, balok, lingkaran, jajaran genjang, dan sebagainya, selanjutnya kemampuan imajinasi anak, kemampuan psikomotorik anak". 54

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di atas, dapat peneliti pahami bahwa inldikator permainan konstruktif adalah pemahaman tentang berbagai bentuk bangun, misalnya kotak, balok, lingkaran, jajaran genjang, dan sebagainya, selanjutnya kemampuan imajinasi anak, kemampuan psikomotorik anak

.

2017

<sup>&</sup>lt;sup>53</sup> Wawancara dengan Ulfa Hudiyah Rocehiani(Guru Kelas B Dahlia ) pada 11 Oktober

 $<sup>^{54}</sup>$ Wawancara dengan Esi Sumarsi(Kepala Sekolah) pada 12 Oktober 2017

# e) Manfaat permainan konstruktif

Permainan konstruktif juga dapat mengembangkan aspek perkembangan anak diantaranya yaitu aspek perkembangan kognitif.

Adapun manfaat permainan konstruktif yaitu:

"Permainan konstruktif dapat merangsang kemampuan anak dalam membentuk sebuah bangunan". 55

# Kemudian dilanjutkan oleh guru

"Manfaat dari permainan konstruktif diantaranya yaitu mengembangkan daya fikir anak, karena ketika anak sedang membangun maka anak akan mulai menggunakan imajinasinya untuk membuat suatu bangunan. Kemudian juga dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak, karena ketika anak bermain balok dengan berbagai macam bentuk maka anak akan mengenal bentuk-bentuk balok, mengenal ukuran besar, kecil, berat, ringan, mengenal warna dll". 56

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, dapat peneliti pahami bahwa mengembangkan daya fikir anak, karena ketika anak sedang membangun maka anak akan mulai menggunakan imajinasinya untuk membuat suatu bangunan. Kemudian juga dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak, karena ketika anak bermain balok dengan berbagai macam bentuk maka anak akan mengenal bentuk-bentuk balok, mengenal ukuran besar.

# f) Antusia anak tentang permainan konstruktif

Beberapa siswa dalam wawancara mengatakan bahwa ia sangat menyukai dan senang dalam aktivitas yang dilakukan dalam permainan

<sup>&</sup>lt;sup>55</sup> Wawancara dengan Esi Sumarsi(Kepala Sekolah) pada 12 Oktober 2017

<sup>&</sup>lt;sup>56</sup> Wawancara dengan Adriyeni (Guru Kelas B Dahlia ) pada 11 Oktober 2017

pembangunan yang ada di sentra balok PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu, ia mengatakan :

"Saya senang sekali ketika belajar di kelas sentra balok" Selanjutnya ditambahkan lagi oleh anak

"Iya saya senang ketika masuk kelas sentra balok, karena kami nantinya akan bermain membuat sebuah bangunan dengan balok-balok yang sudah disiapkan bu guru. Kami bisa membuat bangunan bertingkat, membuat kantor, rumah dll". 58

Pendapat tersebut di perkuat dengan hasil wawancara kepada guru yaitu:

"Anak sangat antusias ketika mengikuti pembelajaran pembangunan di sentra balok, mereka sudah mulai banyak mengenal bentuk-bentuk balok berdasarkan ukuran, warna, bentuk, banyak-sedikit. Permainan ini menjadi sebuah permainan yang selalu dilakukan khususnya di sentra balok sendiri. <sup>59</sup>

Bentuk bangunan anak pun sudah bisa dikatakan bagus".

Dari berbagai pernyataan yang telah disampaikan dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan konstruktif merupakan suatu permainan pembangunan berdasarkan imajinasi anak yang disesuaikan dengan tema pembelajaran pada saat itu atau aktivitas yang menyenangkan bagi anak, dan mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, sehingga anak dapat melatih motorik yang ada dalam tubuhnya dan anak pun senang melakukan permainan ini.

<sup>&</sup>lt;sup>57</sup> Wawancara dengan Ratu Bilqis(siswa kelas B Dahlia) pada 11 Oktober 2017

<sup>&</sup>lt;sup>58</sup> Wawancara dengan ikhsan akbar(siswa kelas B Mawar) pada 11 Oktober 2017

<sup>&</sup>lt;sup>59</sup> Wawancara dengan Ulfah Hudiyah Roechani (Guru Kelas B Dahlia ) pada 11 Oktober 2017.

Permainan konstruktif di PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu yang diterapkan oleh guru dapat diikuti dengan baik oleh siswa. Siswa dapat lebih memahami tentang bersosialisasi, menghargai sesama, melatih kesabaran, serta dapat memberikan rasa senang bagi yang mengikutina sehingga dapat memotivasi aanak dalam mengikuti aktivitas selanjutnya.

#### g) Aturan Permainan

Aturan main pada setiap kegiatan sangat penting untuk disampaikan kepada anak , karena dapat melatih pembiasaan anak, seperti yang dikatakan ibu Adriyeni, S.Pd. AUD selaku guru kelas B Dahlia, yakni :

"Aturan main merupakan sebuah kunci dalam melakukan kegiatan pembelajaran, hal ini biasa dijadikan kunci dalam melakukan pembelajaran agar anak bisa tenang mengikutinya" 60

Pendapat tersebut diperkuat dengan pendapat guru yaitu :

"Jelas ada aturan yang disampaikan kepada anak, karena dengan adanya aturan dalam setiap kegiatan dapat melatih kedisiplinan anak. Salah satu contoh aturan dalam bermain balok yaitu membereskan balok ketika selesai bermain". <sup>61</sup>

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat peneliti pahami bahwa aturan main dalam setiap permainan sangat penting diberikan, agar anak menjadi lebih paham dengan permainan yang akan dilakukan.

<sup>60</sup> Wawancara dengan Ulfah Hudiyah Roechani (Guru Kelas B Dahlia ) pada 11 Oktober 2017.

<sup>&</sup>lt;sup>60</sup> Wawancara dengan Adriyeni (Guru Kelas B Dahlia ) pada 11 Oktober 2017

# h) Sentra Balok PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu

Model Pembelajaran Sentra ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan Visual-spasial dan logika matematika anak. Sentra balok memfasilitasi anak bermain tentang konsep bentuk, ukuran, keterkaitan bentuk, kerapihan, ketelitian, bahasa, dan kreativitas. Bermain balok selalu dikaitkan dengan main peran mikro, dan bangunan yang dibangun anak digunakan untuk bermain peran.

Sesuai dengan hasil wawancara dengan Ulfah Hudiyah Rocehiani selaku Guru kelas B Dahlia (Sentra Balok), mengatakan bahwa:

"Sentra balok adalah pusat kegiatan belajar mengajar melalui bermain untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan dan kecerdasan anak, terutama kecerdasan visual spasial dan kecerdasan logika matematika". 62

Sentra balok juga merupakan lingkaran bermain yang menrangsang kesenangan anak usia dini, hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Esi Sumarsi, selaku kepala sekolah, yaitu :

"Sentra Balok merupakan pusat bermain dalam hal ini berisikan balok-balok, leggo, plastisin, dan berbagai macam media lainya. Sentra ini merupakan sentra yang digemari/disukai anak karena nantina anak akan bermain balok-balok tersebut dan membuat sebuah bangunan yang disesuaikan dengan tema pada saat itu". 63

 Pelaksanaan pembelajaran sentra balok PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu.

<sup>&</sup>lt;sup>62</sup> Wawancara dengan Ulfah Hudiyah Roechani (Guru Kelas B Dahlia ) pada 11 Oktober

 $<sup>^{\</sup>rm 63}$ Wawancara dengan Esi Sumarsi(Kepala Sekolah) pada 12 Oktober 2017

Adapun informasi yang didapat dari kepala sekolah PAUD IT Al Hasanah yaitu :

"alhamdulillah pembelajaran sentra disekolah kita sudah bisa dikendalikan dengan baik dan bisa diikuti oleh guru dan juga anak. Kita menerapkan model pembelajaran sentra sudah memasuki tahun ke dua dan alhamdulillah selalu ada kemajuan" 64

Kemudian ditambahkan lagi oleh Ulfa selaku guru kelas B Dahlia (Sentra Balok ).

"sekolah kita mempunyai 7 kelas jadi setiap harinya selalu melakukan Rolling Klass. Pada setiap kelas mempunyai jadwal roling hal ini supaya guru dan anak tidak lupa akan jadwal pindah kelasnya, sistem putar atau sering disebut anak pindah kelas itu dilakukan setiap hari kecuali hari jum'at dan juga sabtu yang kemudian dilanjutkan pada senin berikutnya. Sistem pergantian temanya kita lakukan tiap minggu" <sup>65</sup>

Pendapat tersebut diperkuat dengan informasi yang diperoleh dari Adriyeni.

"Untuk kelas B Dahlia Sendiri jadwal mengikuti kegiatan di kelas sentra balok pada saat hari pergantian tema, yaitu ketika tema sebelumnya sudah selesai. Jadi pada saat pergantian tema anak kelas B Dahlia maupun anak kelas lain tidak melakukan pindah kelas, mereka akan mengikuti kegiatan dikelas masingmasing dengan tema yang baru". 66

 j) Langkah-Langkah Pembelajaran Di Kelas Sentra Balok PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu

Setiap guru/sekolah memiliki langkah-langkah tersendiri dalam mendisiplinkan anak didiknya, seperti hal nya di kelas B sentra balok PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu, Adriyeni selalu menyampaikan

<sup>&</sup>lt;sup>64</sup> Wawancara dengan Esi Sumarsi(Kepala Sekolah) pada 12 Oktober 2017

<sup>65</sup> Wawancara dengan Ulfah Hudiyah Roechani (Guru Kelas B Dahlia ) pada 11 Oktober 2017.

 $<sup>^{66}</sup>$ Wawancara dengan Adriyeni (Guru Kelas B<br/> Dahlia ) pada 11 Oktober 2017

aturan/syarat untuk memasuki kelas B Dahlia (sentra Balok) adapun syarat tersebut yaitu :

"Syarat-syarat memasuki kelas sentra balok yaitu:

- 1. Mengucapkan salam
- 2. Sebelum memasuki kelas membuka sepatu/sendal
- 3. Meletakkan tas pada gantungan yang sudah disiapkan
- 4. Membentang karpet bagi yang piket
- 5. Tidak berlari-larian
- 6. Bermain keluar kelas menggunakan sendal/sepatu
- 7. Sayangi teman". <sup>67</sup>

Tidak hanya peserta didik yang memiliki langkah-langkah dalam pembelajaran, guru pun mempunyai strategi dalam melakukan kegiatan pembelajaran, begitu pula dengan guru-guru di kelas B Dahlia (Sentra Balok).

#### k) Langkah-langkah Permainan Konstruktif

Adapun strategi atau langkah-langkah permainan konstruktif Menurut Ulfah Hudiyah Rocehiani selaku guru kelas B Dahlia (Sentra Balok ) menyatakan bahwa :

- "Langkah-langkah permainan konstruktif adalah sebagai berikut:
- a) Menyiapkan karpet untuk anak dan berbagai media yang akan di gunakan dalam pembelajaran.
- b) Guru mengajarkan pembiasaan budaya antri dan tidak berebut dalam mengambil balok.
- c) Memberikan kebebasan dalam membuat sebuah bangunan.
- d) Selalu mengingatkan agar mengambil balok dan aksesoris lain secukupnya.
- e) Memberikan kesempatan kepada anak untuk saling berkomunikasi dan main peran dengan menggunakan bangunan yang di buat.
- f) Menghargai hasil karya anak.
- g) Mendokumentasikan bangunan yang dibuat oleh anak

<sup>&</sup>lt;sup>67</sup> Wawancara dengan Adriyeni (Guru Kelas B Dahlia ) pada 11 Oktober 2017

- h) Menusun kembali balok sesuai dengan bentuk dan tempat semula.
- i) Mengikuti kegiatan selanjutnya. .<sup>68</sup>

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat peneliti pahami bahwa 1) Guru mengajarkan pembiasaan budaya antri dan tidak berebut dalam mengambil balok. Memberikan kebebasan dalam membuat sebuah bangunan. 2) Selalu mengingatkan agar mengambil balok dan aksesoris lain secukupnya. 3) Memberikan kesempatan kepada anak untuk saling berkomunikasi dan main peran dengan menggunakan bangunan yang di buat. Menghargai hasil karya anak. 4) Mendokumentasikan bangunan yang dibuat oleh anak 5) Menusun kembali balok sesuai dengan bentuk dan tempat semula. 6) Mengikuti kegiatan selanjutnya.

# 2. Faktor Penghambat Permainan Konstruktif PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu

Dalam melakukan pembelajaran kepada peserta didik, tentunya tidak luput dari faktor-faktor yang menghambat kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Adriyeni, yaitu:

"Tidak banyak kendala yang dijumpai ketika proses pembelajaran disentra balok sedang berlangsung, namun ada beberapa kendalanya yaitu adanya beberapa anak yang belum memahami bentuk balok. Kemudian yang ke dua yaitu ketika anak merasa kurang sehat, kurang bersemangat (lesu) yang mengakibatkan kegiatan yang di ikuti tidak berjalan sesuai dengan yang diharapkan, namun kendala-kendala tersebut menjadi tugas tersendiri bagi pendidik agar dapat mengajak anak tersebut untuk mengikuti kegiatan dengan baik". 69

<sup>&</sup>lt;sup>68</sup> Wawancara dengan Ulfah (Guru Kelas B Dahlia ) pada 11 Oktober 2017

<sup>&</sup>lt;sup>69</sup> Wawancara dengan Adriyeni (Guru Kelas B Dahlia ) pada 11 Oktober 2017

Sedangkan menurut informan Ulfah Hudiyah Rocehiani selaku guru kelas B Dahlia (Sentra Balok ) menyatakan bahwa :

"Kendala melakukan permainan ini sering terjadi di awal pembelajaran, ada beberapa anak yang belum mengenal tentang berbagai bentuk balok sehingga anak tidak dapat bermain pembangunan dengan maksimal".

Kurangnya unit balok juga menjadi faktor yang menyebabkan kurang maksimalnya pembelajaran seperti halnya yang disampaikan oleh Esi Sumarsi, selaku kepala sekolah pada saat wawancara adalah :

"Faktor penghambat yang paling berpengaruh yaitu Unit-unit balok yang masih belum mencapai jumlah pada umumnya, karena syarat yang harus dipenuhi adalah setiap anak harus memainkan 50 balok dengan berbagai macam bentuk uang berbeda. Namun sejauh ini masih kami upayakan. Hal tersebut sangat mempengaruhi prooses pembelajaran disentra balok, namun kami dari pihak sekolah selalu berusaha agar unit balok selalu bertamah setiap tahunya agar proses pembelaharan berjalan dengan baik". <sup>71</sup>

## Ditambahkan pula oleh guru lain bahwa:

"Faktor penghambat pada penerapan permainan konstruktif adalah : masih kurangnya jumlah unit balk konstruktif yang tersedia, selanjutnya pemahaman anak masih banyak yang kurang memahami bentuk bangunan yang ada. Selanjutnya waktu yang diperlukan dalam belajar penerapan permainan konstruktif cukup banyak". <sup>72</sup>

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat peneliti pahami bahwa faktor penghambat permainan konstruktif kurangnya jumlah unit balk konstruktif yang tersedia, selanjutnya pemahaman anak masih banyak yang kurang memahami bentuk bangunan yang ada. Selanjutnya waktu

<sup>72</sup> Wawancara dengan Adriyeni (Guru Kelas B Dahlia ) pada 11 Oktober 2017

Wawancara dengan Ulfah Hudiyah Roechani (Guru Kelas B Dahlia ) pada 11 Oktober 2017

<sup>&</sup>lt;sup>71</sup> Wawancara dengan Esi Sumarsi(Kepala Sekolah) pada 12 Oktober 2017

yang diperlukan dalam belajar penerapan permainan konstruktif cukup banyak.

Dilihat dari hasil observasi saat wawancara berlangsung, pihak sekolah sangat mendukung dengan permainan konstruktif di sentra balok PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu, karena dapat memberikan pengaruh baik bagi siswa dan juga guru, seperti yang dikatakan oleh Adriyeni selaku guru kelas B Dahlia, yakni :

"Pihak sekolah sangat mendukung permainan ini". 73

Pernyataan singkat namun sangat jelas dan tergambar bahwa dukungan yang besar diberikan pihak sekolah sesuai dengan pernyataan Esi Sumarsi, selaku kepala sekolah, mengatakan bahwa :

"Pihak sekolah jelas sangat mendukung permainan konstruktif. Dalam hal ini pihak sekolah ikut berperan dalam mengawasi setiap proses pembelajaran yang ada termasuk di sentra balok, kemudian pihak sekolah selalu berusaha dalam melengkapi setiap kebutuhan-kebutuhan di sentra balok". 74

Berdasarkan keterangan-keterangan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran sentra balok merupakan pusat permainan yang berisi Balok-balok dengan berbagai bentuk, leggo, puzzle, dsb. Dalam hal ini anak akan menggunakan media tersebut untuk membuat suatu bangunan yang disesuaikan pada tema pada saat itu, misalnya tema kebersihan di semester 1 pada minggu ke empat, anak akan menggunakan balok-balok beserta aksesorisnya untuk membuat suatu bangunan berupa kantor kebersihan, kemudian ketika memasuki

-

<sup>&</sup>lt;sup>73</sup> Wawancara dengan Adriyeni (Guru Kelas B Dahlia ) pada 11 Oktober 2017.

<sup>&</sup>lt;sup>74</sup> Wawancara dengan Esi Sumarsi(Kepala Sekolah) pada 12 Oktober 2017

tema selanjutnya yaitu pada minggu ke 5 dengan tema kebutuhanku anak akan diminta untuk membuat sebuah restoran, dapur, toko pakaian dan lain-lain sesuai dengan rencana pembelajaran harian yang sudah di persiapkan oleh guru. Pada saat kegiatan akan dimulai guru selalu menyampaikan aturan main di sentra balok, hal ini bertujuan agar anak terbiasa dan dapat melatih kedisiplinan anak.

Permainan konstruktif dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak, perkembangan fisik motorik, dan lain-lain. Hal tersebut juga sesuai dengan indikator dari permainan konstruktif yaitu mengembangkan daya fikir dan daya ingat, mengembangkan kemampuan dalam berimajinasi, mengenalkan bentuk, mengembangkan kemampuan anak dalam berkomunikasi baik antara sesama teman, dengan bangunan yang dibuat maupun dengan guru. Pada saat anak membuat bangunan peneliti sempat mewawancarai anak, anak pun menanggapi dan menjelaskan bangunan yang sedang di buatnya. Keampuan anak dalam berimajinasi membuat sebuah bangunan sangatlah kuat dan tentunya imajinasi setiap anak berbeda-beda. Hal tersebut peneliti buktikan dengan berbagai dokumentasi hasil bangunan berikut ini.





Gambar 4.1 dokumentasi hasil harya anak dalam membuat bangunan dengan tema kebersihan.  $^{75}$ 

Permainan konstruktif di PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu merupakan salah satu permainan yang di idolakan anak-anak, hal ini dibuktikan dengan sikap anak yang senang ketika memasuki kelas sentra balok. Kurangnya unit-unit balok tidak lah mengurangi semangat anak

<sup>&</sup>lt;sup>75</sup> Dokumentasi Pada Tanggal 11 Oktober 2017

dalam melakukan pemblajaran. Model pembelajaran sentra balok PAUD IT Al Hasanah sangatlah di perhatikan pihak bersama-sama dalam mengembangkan aspek perkembangan anak dan menanamkan sikap bertanggung jawab serta peran guru yang saling mendukung.

#### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu, Peneliti menganalisis bahwa :

# 1. Penerapan Permainan Konstruktif

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat dipahami bahwa permainan konstruktif merupakan suatu permainan pembangunan berdasarkan imajinasi anak yang disesuaikan dengan tema pembelajaran pada saat itu atau aktivitas yang menyenangkan bagi anak, dan mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, sehingga anak dapat melatih motorik yang ada dalam tubuhnya dan anak pun senang melakukan permainan ini.

Sama halnya dengan yang di kemukakan oleh Diana Mutiah yang menjelaskan bahwa bermain konstruktif adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya. Yang dimaksud konstruktif adalah bahwasanya anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat,

manik-manik, cat, pasta, gunting dan krayon. Sebagian besar konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop atau televisi. Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak, anak-anak sering menambahkan kreativitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>76</sup>

Piaget menjelaskan bahwa Kesempatan main pembangunan membantu anak untuk mengembangkan keterampilan yang akan mendukung keberhasilan sekolahnya dikemudian hari. main pembanngunan bertujuan merangsang kemampuan anak mewujudkan pikiran, ide dan gagasanya menjadi sebuah karya nyata. Ketika anak bermain pembangunan, anak terbantu mengembangkan keterampilan koordinasi motorik halus juga berkembangnya kemampuan kognitif.<sup>77</sup>

Hal ini sepadan dengan indikator permainan konstruktif yaitu permainan konstruktif dapat mengenalkan pola bentuk, meningkatkan perkembangan kognitif, mengembangkan imajinasi, merangsang kreativitas dan keterampilan, melatih fisik motorik anak. Hal tersebut dibuktikan pada saat peneliti melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan di PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu.

<sup>76</sup>Diana Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. (Jakarta : Kencana, 2010), h. 116.

Dipo Handoko. *Mengajar Dengan Sentra Dan Lingkaran*. HTTP//The Nafschool.Wordpres.com. Diunduh pada tanggal 30/07/2017 pukul 12.30 WIB

Berdasarkan hasil observasi dan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat peneliti simpulkan bahwa permainan konstruktif di PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu yang diterapkan oleh guru dapat diikuti dengan baik oleh siswa. Siswa dapat lebih memahami tentang bersosialisasi, menghargai sesama, melatih kesabaran, serta dapat memberikan rasa senang bagi yang mengikutina sehingga dapat memotivasi aanak dalam mengikuti aktivitas selanjutnya.

## 2. Langkah-langkah permainan konstruktif

Berdasarkan penelitian diatas, penerapan permainan konstruktif di PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu merupakan suatu permainan yang selalu dilakukan di sekolah PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu tepatnya dilakukan di kelas Sentra balok. Aktifitas yang dilakukan ketika bermain permainan konstruktif di PAUD IT Al Hasanah diawali dengan pemilihan pijakan main. Caranya yaitu dengan memberikan pertanyaan kepada anak, kemudian anak yang menjawab dengan benar dan cepat diperbolehkan memilih pijakan main (karpet) sesuai dengan keinginanya. Hal ini bertujuan agar anak tetap senang dan bisa saling menghargai sesama teman.

Permainan pembangunan pada umumnya harus menggunakan berbagai macam bentuk balok seperti, balok berbentuk segi empat dan segi tiga, balok berbentuk persegi panjang, balok yang menyerupai terowongan dan lain-lain. Selanjutnya guru akan menjelaskan tema pembelajaran pada saat itu, misalnya tema kebersihan. Guru akan menjelaskan segala sesuatu

yang berhubungan dengan kantor kebersihan seperti toilet, ruang tamu, tempat parkir dll, bahkan guru harus menampilkan contoh berupa gambargambar kantor kebersihan.

Setelah anak menempati karpet yang sudah disiapkan oleh guru dan sudah dipilih berdasarkan pilihan anak sendiri, kemudian anak akan berlahan-lahan megambil balok unit lalu secara perlahan mereka akan membuat sebuah bangunan sesuai dengan tema yaitu kantor kebersihan. Ada berbagai macam bentuk bangunan yang dibuat anak karena imajinasi yang dimiliki setiap anak tentunya berbeda-beda.

Pada saat bangunan yang dibuat sudah membentuk sebuah kantor kebersihan anak kemudian mengambil aksesoris kantor lainya sesuai dengan apa yang di katakan guru lalu meletakkanya pada bangunan yang telah dibuat. Selanjutnya anak akan melakukan kegiatan lain yang sudah di siapkan oleh guru seperti, menulis kata "Kantor Kebersihan".

Kegiatan pembangunan di akhiri dengan pembiasaan perilaku berupa beres-beres. Ketika anak selesai membuat sebuah bangunan, dan waktu sudah habis anak akan dengan sendirinya menyusun kembali balokbalok unit yang mereka gunakan. Pertama anak akan menyusun balok sesuai dengan unit nya ( tetap di karpet tempat anak duduk). Setelah semua balok disusun berdasarkan bentuk, anak akan berjalan mengembalikan balok pada loker sesuai dengan gambar yang sudah ada di loker . hal ini dapat melatih sikap tanggung jawab kepada anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan masa keemasan dimana pada saat itu anak memiliki daya imajinasi yang tinggi. Maka dari itu guru tidak seharusnya membatasi dan memaksakan kehendak anak. Dalam bermain konstruktif itu sendiri guru tidak menerapkan bahwa bagunan yang dibuat harus sesuai dengan gambar. Anak dibebaskan dalam membuat bangunan namun tetap harus sesuai dengan tema yaitu kantor kebersihan. Dengan demikian anak akan membuat bangunan sesuai dengan pengalaman nyata yang ia jumpai pada kehidupan sehari-hari.

Jumlah unit balok harus disesuaikan dengan standar dan jumlah anak. Karena kurangnya unut balok sangat mempengaruhi berjalanya permainan pembangunan yang akan di buat oleh anak. Jumlah standar unit balok yaitu setiap anak harus memegang 50 unit balok dengan berbagai macam bentuk dan ukuran.

Kegiatan yang dilakukan juga memiliki tujuan untuk membantu memotivasi anak agar anak bisa lebih mandiri, dan mengembangkan daya fikirnya agar anak lebih semangat mengikuti berbagai aktivitas pembelajaran sampai akhir disekolah. Semua kegiatan dilakukan secara mandiri didalam kelas dan gurupun tetap memperhatian kegiatan anak.

Sebagaimana dijelaskan oleh Harun Rasyid dan Isjoni bahwa bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Berbagai teori mendukung kegiatan bermain diantaranya teori Psikoanalisis, bermain sama seperti fantasia atau melamun, dimana seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi dan hal ini berpengaruh dalam perkembangan emosi anak. Dalam teori ini diperumpamakan sebagai bermain pura-pura dalam kegiatan bermain. Teori Freud didukung oleh Singer yang mengemukakan bahwa melalui bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi dari luar dan dari dalam, karena itu mengalami emosi yang menyenangkan. 78

Permainan konstruktif termasuk pada golongan permainan kreatif.

Permanan konstruktif adalah yang disukai anak usia dini. permainan konstruktif yaitu permainan membuat sesuatu dengan berbagai media seperti play dough, pasir, kertas, menyusun balok, menyusun lego.

Anak-anak di PAUD pada umumnya menyukai permainan menyusun lego, khususnya Play Group. Ada yang membuat kereta, mobil, Monas, kolam ikan, menara, pesawat, kapal selam dengan segala imajinasi meraka punya. Permainan menyusun lego dapat dilakukan secara individu atau kelompok, sehingga sangat fleksibel dan dapat meningkatkan imajinasi, daya cipta, kepercayaan diri terhadap hasil karya dan kreativitas anak.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat peneliti pahami bahwa Bermain Konstruktif adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya. Yang

<sup>&</sup>lt;sup>78</sup> Harun Rasyid, dkk. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009) h. 75

dimaksud konstruktif adalah bahwasanya anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting dan krayon. Sebagian besar konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop atau televisi. Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak, anak-anak sering menambahkan kreativitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa langkah-langkah permainan konstruktif yang diterapkan di PAUD IT Al Hasanah yaitu: (a) Menyiapkan karpet untuk anak dan berbagai media yang akan di gunakan dalam pembelajaran. (b) Guru mengajarkan pembiasaan budaya antri dan tidak berebut dalam mengambil balok. c) Memberikan kebebasan dalam membuat sebuah bangunan. (d) Selalu mengingatkan agar mengambil balok dan aksesoris lain secukupnya. (e) Memberikan kesempatan kepada anak untuk saling berkomunikasi dan main peran dengan menggunakan bangunan yang di buat. (f) Menghargai hasil karya anak. (g) Mendokumentasikan bangunan yang dibuat oleh anak. (h) Menusun kembali balok sesuai dengan bentuk dan tempat semula. (i) Mengikuti kegiatan selanjutnya.

Permainan konstruktif yang dilaksanakan sesuai dengan rancangan berupa RPPH yang memang sepandan dengan usia serta tingkat perkembanganya dan tentunya disesuaikan juga dengan tema dan sub tema pada saat itu. Banyak anak yang menyukai permainan ini karena anak dapat membangun secara langsung sesuai dengan pengalaman yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari.

apat peneliti pahami bahwa penerapan permainan konstruktif di PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu sudah dilakukan dengan baik, tujuannya adalah untuk mengetahui tahap perkembagan kognitif, daya berfikir,fisik motorik, dan juga kemampuan anak dalam berimajinasi. adapun pelaksanaanya dilakukan di kelas sentra balok sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan dengan mengikuti aturan-aturan main yang telah disampaikan oleh guru.

#### **BAB V**

## **PENUTUP**

## A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan serta bersdasarkan rumusan masalah yang ada, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan permainan konstruktif disentra balok PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu dapat dikatakan baik dan dapat diterapkan dengan baik oleh guru serta dapat diikuti dengan baik oleh siswa. Karena siswa sudah bisa membangun dan mengenal berbagai macam bentuk balok serta kegunaanya, dan tetap melaksanakan permainan tersebut sesuai dengan aturan main yang diberikan oleh guru serta dapat mengembangkan aspek perkembangan anak di PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu. Kegiatan ini sangat didukung oleh pihak sekolah, sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik dan terus akan dilaksanakan di Sentra Balok PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu. Sebagaimana dijelaskan dalam teori bahwa bermain dengan cara membangun atau menyusun dapat mengembangkan kreatifitas anak. Setiap anak akan membangun sesuai dengan imajinasi mereka masing-masing.<sup>79</sup>

Langkah-lanhkah yang diterapkan dalam permainan konstruktif di sentra balok PAUD IT Al Hasanah kota Bengkulu yaitu : (a) Menyiapkan karpet untuk anak dan berbagai media yang akan di gunakan dalam pembelajaran. (b) Guru mengajarkan pembiasaan budaya antri dan tidak

<sup>&</sup>lt;sup>79</sup> Moeslicatoen. *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-Kanak*. ( Jakarta : PT Rineka Cipta, 2004) h. 40

berebut dalam mengambil balok. c) Memberikan kebebasan dalam membuat sebuah bangunan. (d) Selalu mengingatkan agar mengambil balok dan aksesoris lain secukupnya. (e) Memberikan kesempatan kepada anak untuk saling berkomunikasi dan main peran dengan menggunakan bangunan yang di buat. (f) Menghargai hasil karya anak. (g) Mendokumentasikan bangunan yang dibuat oleh anak.

- (h) Menusun kembali balok sesuai dengan bentuk dan tempat semula.
- ( i) Mengikuti kegiatan selanjutnya.Model pembelajaran sentra balok PAUD IT Al Hasanah sangatlah di perhatikan bersama-sama dalam mengembangkan aspek perkembangan anak dan menanamkan sikap bertanggung jawab serta peran guru yang saling mendukung.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, maka saran penulis yang disampaikan kepada kepala sekolah yaitu:

- Kepala sekolah PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu, selain mendukung seluruh kegiatan yang ada disekolah, juga diharapkan memperhatikan sarana dan prasarana tambahan dalam setiap kegiatan yang ada disekolah agar kegiatan yang ada lebih menarik minat siswa serta meningkatkan kreativitas guru.
- Guru PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu agar tetap kreatif dalam segala kegiatan bersama siswa, sehingga siswa akan lebih tertarik dan memahami apa yang disampaikan oleh gurunya.

- 3. Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini alangkah baiknya dapat menambah mata kuliah tentang berbagai permainan ataupun aktivitas-aktivitas pembelajaran di PAUD secara lebih rinci, selama penelitian penulis mengalami kesulitan dalam mengetahui teori-teori mendalam tentang aktivitas-aktivitas di lingkungan PAUD karena pembahasan dalam penelitian terdengar asing padahal hal itu ada disetiap aktivitas lembaga pendidikan anak usia dini.
- 4. Pihak perpustakaan IAIN Bengkulu agar dapat menambah buku-buku yang membahas lebih mendalam tentang pendidikan anak usia dini karena penulis mengalami kesulitan dalam mencari sumber referensi mendalam tentang pendidikan anak usia dini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Asmadi Alsa. 2003. Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Kombinasi Dalam Penelitian Psikologi, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Atik Wartini & Muhammad Askar. 2014. *Al-Quran dan Pemanfaatan Permainan Edukatif Pada Anak Usia Dini*. Jurnal PDF, Pasca Sarjana PGRA: UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Burhan Bungin. 2012. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dakir. 2010. Perencanaan Pengembangan Kurikulum. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Desmita. 2007. Psikologi Perkembangan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Diana Mutiah. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Dipo Handoko. *Mengajar Dengan Sentra Dan Lingkaran*. HTTP//The Nafschool.Wordpres.com. Diunduh pada tanggal 30/07/207 pukul 12.30 WIB
- Djam'an satori dan Aan Komariah. 2014. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Ferlin Merdiana. 2014.

  "Implementasi Bermain Konstruktif Dalam Meningkatkan Kecerdasa Visual Spasial Pada Anak Usia Dini Di Kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Shandy Putra Telkom Kota Bengkulu," Skripsi S Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu.
- Harun Rasyid, dkk. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Isjoni. 2009. Model Pembelajaran Anak Usia Dini. Bandung, Alfabeta.
- Johni Dimyati. 2013. *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Marian Edelman Borden. 2001 . Smart Star , Bandung: Kaifa.
- Meiti. 2014. Strategi Pembelajaran Yang Menyenangkan. Jakarta Timur: PT Luxima Metro Media.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-Kanak*. Jakarta : PT Rineka Cipta.

- Neli Yuningsih. 2015." Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Bermain Pembangunan Pada Anak Usia Dini Di Kelompok B Raudatul Athfal Habibillah Pekik Nyaring Blok III Bengkulu Tengah," Skripsi S1 Fakultas Keguruan dan Pendidikan, Universitas Bengkulu.
- Novia Nirwana, 2015. "Pelaksanaan Bermain Dan Permainan di PAUD Islam Intan Insani Kota Bengkulu," Skripsi S1 Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu.
- Oktari. 2015. "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Bermain Prmbangunan pada Kelompok B TK Sandy Putra Telkom Kota Bengkulu," Skripsi SI Fakultas Keguruan Dan Pendidikan, Universitas Bengkulu.
- Rievantino. 2011. Seabrek Games Edukatif Untuk Bayi . Jakarta : Flashbook.
- Sintha Ratnawati. 2002. Sekolah Alternatif Untuk Anak .Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Slamet Suyanto. 2005." *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini* . Yogyakarta : Hikayat Publishing.
- Sudarwan Danim. 2002. Menjadi Penelitian Kualitatif . Bandung : CV Pustaka Selatan.
- Suyadi, dan Dahlia. 2014. *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013*. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Theo Riyanto FIC dan Martin Handoko FIC. 2004. *Pendidikan Pada Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.
- Tohirin. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Yuliani Nurani Sujiono. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta, PT. Indeks Permata Putri Media

.