

IMPLEMENTASI PENGGUNAAN METODE *EDUCATION GAMES* (PERMAINAN EDUKATIF) DALAM PERKEMBANGAN MOTORIK ANAK USIA DINI PADA SENTRA AGAMA DI KBIT (KELOMPOK BERMAIN ISLAM TERPADU) LA TANSA DESA CANGKRING KEC. KARANGANYAR KAB. DEMAK



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1
Pendidikan Agama Islam

Oleh :

SITI FRIYANTI
NIM. 109 239

SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI KUDUS

JURUSAN TARBIYAH/ PAI

2013



**KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
KUDUS**

NOTA PERSETUJUAN PEMBIMBING

Kepada

Yth. **Ketua STAIN Kudus**

cq. Ketua Jurusan Tarbiyah

di -

Kudus

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa skripsi saudara: **Siti Friyanti, NIM: 109 239** dengan judul **“Implementasi Penggunaan Metode *Education Games* (Permainan Edukatif) dalam Perkembangan Motorik Anak Usia Dini pada Sentra Agama di KBIT (Kelompok Bermain Islam Terpadu) La Tansa Desa Cangkring Kec. Karanganyar Kab. Demak”** Jurusan Tarbiyah Program Studi Pendidikan Agama Islam. Setelah dikoreksi dan diteliti sesuai aturan proses pembimbingan, maka skripsi dimaksud dapat disetujui untuk dimunaqosahkan.

Oleh karena itu, mohon dengan hormat agar naskah skripsi tersebut diterima dan diajukan dalam program munaqosah sesuai jadwal yang direncanakan.

Demikian, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Kudus, 10 Desember 2013

Hormat Kami,

Dosen Pembimbing

Rini Dwi Susanti, M.Ag, M.Pd
NIP. 19690624 199903 1 002



KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
KUDUS

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Siti Friyanti
 NIM : 109 239
 Jurusan/ Prodi : Tarbiyah/ PAI
 Judul : **“Implementasi Penggunaan Metode *Education Games* (Permainan Edukatif) dalam Perkembangan Motorik Anak Usia Dini pada Sentra Agama di KBIT (Kelompok Bermain Islam Terpadu) La Tansa Desa Cangkring Kec. Karanganyar Kab. Demak”**

Telah dimunaqosahkan oleh Tim Penguji Skripsi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kudus pada tanggal:

19 Desember 2013

Selanjutnya dapat diterima dan disyahkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S.1) dalam Ilmu Tarbiyah.

Kudus, 03 Januari 2014

Ketua Sidang/ Penguji I

Penguji II

Kisbiyanto, S.Ag. M.Pd
 NIP. 19770608 200312 1 001

Taranindya Zulhi Amalia, M.Pd
 NIP. 19830919 200912 2 004

Pembimbing

Sekretaris Sidang

Rini Dwi Susanti, M.Ag. M.Pd
 NIP. 19690624 199903 1 002

Muflihah, S.S. MA
 NIP. 19800818 200912 2 002

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa apa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutipkan dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Kudus, 10 Desember 2013

Yang membuat pernyataan

Saya,

SITI FRIYANTI
NIM. 109 239



MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُم مِّن دُونِهِ مِن وَالٍ ﴿١١﴾

“Sesungguhnya Allah tidak merubah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merobah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri, dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, Maka tak ada yang dapat menolaknya dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia”. (Q.S. Ar Ra’d: 11)¹

وَلَا تَأْيِسُوا مِنَ رَّوْحِ اللَّهِ إِنَّهُ لَا يَأْيِسُ مِنَ رَّوْحِ اللَّهِ إِلَّا الْكٰفِرُونَ ﴿٨٧﴾

“Jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus asa dari rahmat Allah, melainkan kaum yang kafir”. (Q.S. Yusuf: 87)²

¹Al qur’an Surat Ar Ra’d Ayat 11, *Al- Qur’an Al- Karim dan Terjemahnya, Mujamma’ al Malik Fahd li Thiba’at at- al- Mushhaf as- Syarif*, Madinah al Munawaroh, Saudi Arabi, 1997, hlm. 250

²Al qur’an Surat Yusuf Ayat 87, *Al- Qur’an Al- Karim dan Terjemahnya, Mujamma’ al Malik Fahd li Thiba’at at- al- Mushhaf as- Syarif*, Madinah al Munawaroh, Saudi Arabi, 1997, hlm 245

PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

- ☉ Bapak dan Ibu tercinta yang tulus dalam do'anya, yang selalu memberi percikan motivasi yang tiara tara kepada penulis untuk menjalani hidup dengan penuh rasa cinta dan selalu berikhtiar
- ☉ Kakakku dan segenap sekeluarga yang telah memberi dukungan baik moril maupun spirituil kepada penulis.
- ☉ Untuk keponakanku tersayang Fiyan Ilham dan Nila Amalia
- ☉ Segenap rekan kerja penulis yaitu ustadzah TKA Miftahul Huda dan asatidz MTA Fadhlul Mujib, kaulah bagaikan keluarga penulis yang selalu ada dalam suka dan duka, bersamamu penulis tuangkan ilmu tuk mengabdikan demi kemaslahatan
- ☉ Sahabat karibku, Firoh, En-Ji dengan beribu perbedaan diantara kita, berpadu dengan indah, menguatkan saat lemah, dan tersenyum bahagia saat diri ini tegar, yang selalu membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, baik berupa materiil maupun spirituil
- ☉ Cah IPNU-IPPNU Karanganyar serta Cah Jam'iyah MANIS yang seperjuangan dalam mengibarkan panji-panji Islam di desa tercinta dalam sebuah organisasi dengan penuh canda, tangis, letih dan semangat yang membara.
- ☉ Adekku tercinta Himam dan Gian yang memberi sepercik kasih sayangnya kepada penulis
- ☉ Segenap personil kelas G Tabiyah'09, kebersamaan kita tak akan terlupakan sepanjang masa
- ☉ Para pembaca yang budiman.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Mutiara syukur selalu kami panjatkan Ilahi Robbi Azza Wajalla, yang telah memberikan nikmat raga, jiwa dan ruh sehingga pada kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Penggunaan Metode *Education Games* (permainan edukatif) dalam Perkembangan Motorik Anak Usia Dini pada Sentra Agama di KBIT (Kelompok Bermain Islam Terpadu) La Tansa Desa Cangkring Kec. Karanganyar Kab. Demak” ini disusun guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar strata 1 (satu) pada STAIN Kudus.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan saran-saran dari berbagai pihak, sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. H. Fathul Mufid, M.S.I selaku Ketua STAIN Kudus yang telah merestui pembahasan skripsi ini.
2. Kisbiyanto, S.Ag, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Tarbiyah STAIN Kudus yang telah memberikan masukan dan arahan tentang penulisan skripsi ini.
3. Rini Dwi Susanti, M.Ag, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Para dosen dan staf pengajar di lingkungan STAIN Kudus yang telah membekali berbagai ilmu pengetahuan dan semangat belajar tiada henti, sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh staf pegawai Jurusan Tarbiyah yang telah banyak membantu kelancaran administrasi demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
6. Lusiyanti, S.Pd.I, selaku Kepala KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar yang telah berkenan memberi ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Ana Awaliyah, selaku ustadzah sentra Agama yang telah meluangkan waktunya untuk diwawancarai oleh penulis.

8. Seluruh staf dan guru-guru di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan studi hingga perguruan tinggi.
9. Kedua orang tua penulis yang selalu mendo'akan, mendukung, dan membantu baik secara materiil, moril, maupun spiritual.
10. Segenap keluarga dan teman yang turut memberi semangat dan mendo'akan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga amal baik beliau semua di atas dan semua pihak yang tidak mampu penulis sebut satu persatu, mendapatkan balasan pahala, ridho dan barokah dari Allah SWT yang berlipat ganda, *Amin..*

Akhirnya penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan para pembaca pada umumnya.

Kudus, 10 Desember 2013

Penulis,

SITI FRIYANTI
NIM. 109 239

ABSTRAK

Siti Friyanti, 109 239, Implementasi Penggunaan Metode *Education Games* (permainan edukatif) dalam Perkembangan Motorik Anak Usia Dini pada Sentra Agama di KBIT (Kelompok Bermain Islam Terpadu) La Tansa Desa Cangkring Kec. Karanganyar Kab. Demak, Tabiyah/ PAI, STAIN Kudus, Skripsi, 2013.

Latar belakang penyusunan skripsi ini adalah karena melihat pentingnya pendidikan anak usia dini sebagaimana telah diatur dalam UU No. 23 Tahun 2002 Pasal 9 Ayat 1 tentang Perlindungan Anak menyatakan bahwa “Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya”. Agar PAUD mudah dikenal maka perlu adanya sebuah program atau kegiatan yang menjadi ciri khas dari sebuah lembaga PAUD. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan *Education Games* (Permainan Edukatif), perkembangan motorik anak beserta problematika yang dihadapinya di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak. Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat sebagai bahan rujukan teoritis bagi penulis yang lebih dalam lagi tentang penggunaan metode *education games* (Permainan Edukatif) dan Problem yang dihadapinya dalam meningkatkan kualitas pendidikan, menjadi sumbangan informasi bagi semua sekolah/ lembaga untuk membangkitkan semua personilnya di dalam meningkatkan kualitas pendidikannya.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*). Teknik pengumpulan data dengan metode interview, metode observasi, dan metode dokumentasi. Data diperoleh melalui data primer yang berupa hasil wawancara kepada para narasumber yang meliputi kepala pengelola KBIT, Dewan Guru, serta wali murid KBIT La Tansa. Selain itu, untuk melengkapi data dalam penelitian tersebut peneliti mengambil data sekunder seperti profil KBIT La Tansa yang diambil dari dokumen KBIT.

Aplikasi metode *education games* pada sentra Agama di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar untuk mendukung perkembangan anak, yaitu *Pertama*, Pijakan Awal, meliputi: berbaris, big circle, motorik kasar, berdo'a/ do'a masuk kelas, bertemu ustadzah wali, menyanyikan lagu sesuai tema, tepuk sesuai tema, absensi, dongeng, berdo'a mau belajar. *Kedua*, Pijakan sebelum main, meliputi: menyebut aturan permainan, mengenal jenis permainan dan memilih teman main dan mainan. *Ketiga*, Pijakan saat main, meliputi: mengamati setiap anak bermain, mencatat kegiatan main anak (observasi), memberi dukungan berupa pertanyaan positif, memancing pertanyaan terbuka untuk memperluas cara main anak, memberikan bantuan pada anak yang membutuhkan, mendorong anak untuk mencoba dengan cara lain, mencatat yang dilakukan anak (jenis main, tahap perkembangan, tahap sosial). *Keempat*, Pijakan setelah main, meliputi: membereskan alat main, kembali duduk melingkar, dan *Recalling*: Menyebut aktivitas kegiatan hari ini, menyatakan perasaan dan tanya jawab. *Kelima*, Penutup, meliputi: mengaji, membaca, cuci tangan, do'a mau makan, makan bersama, do'a sesudah makan, nasehat, tanya jawab dan do'a mau pulang.

Kata kunci: Pendidikan Anak Usia Dini, Metode *Education Games*, Efektifitas

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN NOTA PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II : METODE EDUCATION GAMES DALAM PERKEMBANGAN MOTORIK ANAK USIA DINI PADA SENTRA AGAMA	
A. Deskripsi Teori	10
1. Pendidikan Anak Usia Dini	10
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	13
b. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Usia Dini	15
c. Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini	16
2. Metode <i>Education Games</i>	18
a. Pengertian Metode <i>Education Games</i>	18
b. Hakikat Bermain	20
c. Tahap Perkembangan dalam Bermain.....	22
d. Alat Permainan Edukatif.....	23
e. Cara Memilih Peralatan Permainan Edukatif.....	25
f. Fungsi dan Manfaat Permainan Edukatif	26
g. Macam-Macam Bentuk Permainan.....	28

3. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini	31
a. Pengertian Perkembangan Motorik Anak	31
b. Jenis Perkembangan Motorik Anak	33
c. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik..	35
B. Hasil Penelitian Terdahulu	39
C. Kerangka Berpikir.....	41
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	42
B. Sumber Data	43
C. Lokasi Penelitian	43
D. Teknik Pengumpulan Data	44
E. Uji Keabsahan Data	45
F. Analisa Data	46
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Situasi Umum KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak	47
1. Sejarah Berdirinya KBIT La Tansa.....	47
2. Letak Geografis.....	48
3. Visi, Misi dan Tujuan KBIT La Tansa.....	51
4. Keadaan siswa.....	53
5. Tata Tertib Pendidik dan Tenaga Kependidikan	53
B. Hasil Penelitian.....	40
1. Pelaksanaan Metode <i>Education Games</i> pada Sentra Agama di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak	55
2. Perkembangan Motorik Anak Didik di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak dalam Menggunakan Metode <i>Education Games</i> pada Sentra Agama	60
3. Kelebihan dan Kelemahan Metode <i>Education Games</i> di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar	63

C. Analisis Data	64
1. Analisis tentang Pelaksanaan Metode <i>Game Education</i> pada Sentra Agama di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar.....	64
2. Analisis tentang Perkembangan Motorik Anak Didik di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak Menggunakan Metode <i>Education Games</i>	72
3. Analisis Problematika Penerapan Metode <i>Games Education</i> di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak.....	74
4. Analisis Solusi Problematika Penerapan <i>Games Education</i> pada Sentra Agama di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar.....	76
BAB V : PENUTUP	
A. Simpulan	78
B. Saran-saran	81
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT PENDIDIKAN	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting di masa kanak-kanak, karena perkembangan kepribadian, sikap mental dan intelektual dibentuk pada usia dini. Kualitas masa awal anak termasuk masa pra sekolah merupakan cermin kualitas bangsa yang akan datang. Masa anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk memulai memberikan berbagai stimulus agar anak dapat berkembang secara optimal. Apa yang dipelajari seseorang di awal kehidupan akan mempunyai dampak pada kehidupan di masa yang akan datang.

Anak merupakan sosok yang sedang menjalani proses perkembangan yang pesat dan fundametal bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakter tersendiri yang jauh berbeda dengan orang dewasa. Ia selalu aktif, dinamis, antusias, kaya akan imajinasi, fantasi, dan memiliki daya perhatian yang relatif pendek. Usia dini merupakan masa yang potensial untuk belajar, sehingga orang menyebut anak usia dini sebagai *the golden age* (periode emas).¹

Operasionalisasi pendidikan bagi anak-anak usia dini dan anak-anak Pra sekolah (TK) akan lebih bermakna jika dilakukan melalui metode pendidikan yang dapat menyenangkan, edukatif, sesuai dengan bakat, dan pembawaannya.² Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, untuk materi atau bahan dan media yang menarik serta mudah dimengerti oleh anak.

Melalui bermain, anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan lingkungan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna (bermanfaat) bagi anak ketika membangun

¹ Stephen Palmquist, *Fondasi Psikologi Perkembangan*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2005, hlm. 34.

² Conny S. Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*, PT Ikrar Mandiri Abadi, Jakarta, 2002, hlm. 125.

pengertian dengan pengalamannya. Melalui permainan, anak-anak juga dapat mengekspresikan diri untuk memperoleh kompensasi atas hal-hal yang tidak mungkin dialaminya. Dengan bermain dan menggunakan alat-alat itulah anak-anak mengadaptasikan dirinya terhadap lingkungannya.³ Sebagaimana yang dikatakan oleh Muhammad Quraish Shihab “Ilmu itu cahaya. Bermain itu belajar dan permainan itu ilmu”.⁴ Alat bermain tidak harus mahal, unsur mendidiklah yang harus diutamakan, lebih efektif lagi jika dalam penyampaian materi pelajaran dengan pendekatan metode belajar sambil bermain. Bermain merupakan hal yang penting bagi pembangunan karakter dan kesehatan. Badan, pikiran dan jiwa secara aktif digunakan pada saat bermain dan hal ini merupakan periode yang ideal untuk melatih dan menciptakan lingkungan yang baik. Pada hakikatnya semua anak suka bermain, hanya anak-anak yang sedang tidak enak badan yang tidak suka bermain. Berdasarkan fenomena tersebut, para ahli PAUD menentukan bahwa bermain merupakan faktor penting dalam kegiatan pembelajaran.⁵

Imam Al Ghozali berpendapat bahwa setelah anak-anak menyelesaikan tugas belajar mereka diberi kesempatan untuk bermain-main dengan permainan yang bagus dan dapat melepaskan lelah dari kecapaian setelah sekolah. Permainannya itu tidak membuat payah mereka. Melarang melarang anak-anak bermain dan memaksanya untuk belajar terus menerus dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya dan merusak irama hidupnya sedemikian rupa sehingga ia akan berupaya melepaskan diri sama sekali dari kewajibannya untuk belajar.⁶

Sedangkan menurut pakar pendidikan, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang demi kesenangan. Bagi anak, bermain

³ Kak Andang Ismail, *Education Games*, Pro-U Media, Yogyakarta, 2009, hlm. 16.

⁴ Muhammad Quraish Shihab, *Lentera Hati: Kisah dan Hikmah Kehidupan*, Mizan, Bandung, 1999, hlm. 270.

⁵ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, PT Indeks, Jakarta, hlm. 146.

⁶ Al-Gozhali, *Ihya Ulumuddin*, Terj. Ahmad Fadhil, Toha Putra, Semarang, 2002, hlm.52.

adalah suatu kegiatan yang serius, namun mengasikkan. Melalui aktivitas bermain, berbagai kegiatan akan terwujud.⁷

Di samping itu anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial emosi dan fisik. Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar adalah bermain yang kreatif, menyenangkan dan bersifat mendidik. Dengan demikian anak didik tidak akan canggung lagi menghadapi cara pembelajaran di jenjang berikutnya. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajah dunianya. Melalui permainan (*play and games*) diharapkan anak akan memperoleh beberapa manfaat, diantaranya bermasyarakat, mengenal diri sendiri, imajinasi dapat bertumbuh, menahan gejolak emosi, memperoleh kegembiraan dan belajar taat pada aturan. Dengan demikian bentuk-bentuk aktivitas bagi siswa haruslah berbentuk permainan edukatif.

Cara pembinaan pada anak usia dini harus ditempuh melalui multi cara yaitu melalui pembinaan di sekolah, di rumah dan di masyarakat. Hal ini yang perlu diperhatikan adalah porsi materi yang diberikan harus sesuai dengan kemampuan penerima informasi yang diberikan tidak hanya bersifat verbal (kata-kata) tetapi juga melalui contoh perilaku, lingkungan, majalah, video atau pengalaman. Materi dan sentuhan agama tidak boleh terpisahkan dari materi kehidupan sehari-hari tetapi harus diberikan secara integral dalam seluruh kegiatan anak, sehingga tidak akan terjadi pemisahan dunia dan akhirat.

Sudut agama diorientasikan untuk mengenalkan peribadatan (IMTAQ) dirancang sebagai tempat bermain sambil belajar guna mengembangkan kemampuan dasar keimanan, ketaqwaan, dan akhlakul karimah. Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah wahana pendidikan dan pembinaan kesejahteraan anak yang berfungsi sebagai pengganti keluarga untuk jangka waktu tertentu selama orang tuanya berhalangan atau tidak memiliki waktu yang cukup dalam mengasuh anaknya karena bekerja atau sebab lain. KBIT (Kelompok Bermain Islam Terpadu) merupakan tempat pendidikan anak usia

⁷ *Ibid*, hlm. 153

dini yang menerapkan *Education Games* sebagai metode dalam pembelajaran, yang mana permainan ini mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan motorik anak, diantaranya adalah Plastisin, pensil warna atau crayon, kertas, puzzle (bongkar pasang), balok dan bahan lain yang dapat digunakan. Permainan yang disediakan di sekolah maupun di rumah dapat digunakan untuk melakukan berbagai macam kegiatan untuk meningkatkan perkembangan motorik anak, diantara kegiatan yang dapat meningkatkan perkembangan motorik antara lain menggambar, menggunting, melipat, menyusun bangunan atau balok, berhitung dan membaca dengan menyusun bentuk huruf dan angka dan lain sebagainya. Oleh karena itu Sentra agama juga dintegrasikan ke semua pengembangan kemampuan dasar di semua sudut kegiatan belajar yang lainnya. Dalam Sentra Agama Islam permainan atau alat yang digunakan untuk melatih keimanan, melatih ibadah, membaca Al-qur'an, mengajarkan akhlak, sholat adalah dengan permainan tepuk, permainan kartu menyambung kata, Iqra', hafalan do'a-do'a pendek, gambar tata cara wudhu dan lain-lain. Semuanya ini diterapkan di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).⁸

Pembinaan dan pengembangan potensi anak dapat diupayakan melalui pembangunan di berbagai bidang yang didukung oleh atmosfer belajar. Anak prasekolah kedudukannya sebagai tunas bangsa dan penerus cita-cita perjuangan bangsa perlu mendapatkan posisi dan fungsi strategis dalam pembangunan. Terutama pembangunan pendidikan yang menjadi bagian integral dalam pembangunan suatu bangsa dan kunci pembangunan potensi anak yang seyogyanya dilaksanakan dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat. Hal ini terbukti dengan banyaknya pembahasan tentang anak oleh para pakar dan praktisi melalui seminar dan konferensi baik nasional maupun internasional. Seringkali perkembangan motorik anak prasekolah diabaikan atau bahkan dilupakan oleh orang tua, pembimbing, atau guru sendiri. Hal ini dikarenakan belum pemahannya mereka bahwa perkembangan

⁸ Imam Musbikin, *Buku Pintar PAUD dalam Perspektif Islami*, Laksana, Jogjakarta, 2010, hlm. 23

motorik menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan anak usia dini.

Kemampuan motorik terbagi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah aktivitas dengan menggunakan otot-otot besar yang meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif sedangkan yang dimaksud dengan motorik halus adalah kemampuan anak prasekolah beraktivitas menggunakan otot-otot halus (otot kecil) seperti menulis, menggambar dan lain-lain.

Dengan demikian untuk mengembangkan kemampuan motorik yang berfungsi untuk menjaga kestabilan dan kordinasi gerak yang bagus perlu dilatih melalui sebuah permainan yang tertata, terarah dan terencana sesuai dengan tahapan perkembangan anak dalam sebuah pembelajaran. Pada masa anak usia dini kemampuan motorik berkembang sejalan dengan perkembangan kemampuan kognitif anak. Sejalan dengan pendapat para ahli di atas, Samsudin mengungkapkan bahwa “Perkembangan kognitif dan perkembangan motorik secara konstan berinteraksi, perkembangan kognitif lebih kuat bergantung pada kemampuan intelektual proses interaksi”.⁹ Guru harus mengembangkan metode-metode pembelajaran yang paling tepat bagi anak, khususnya guru taman kanak-kanak atau guru PAUD. Pengembangan metode tersebut berdasarkan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa permainan sangat berpengaruh terhadap perkembangan motorik anak usia dini. Sejalan dengan kemampuan fisik yang terjadi, lebih lanjut menurut Rini Handayani, anak usia 4-6 tahun yang melalui masa *preschool* memiliki banyak keuntungan dalam hal fisik motorik bila dilakukan lewat permainan-permainan atau dengan permainan edukatif.¹⁰ Dalam Bachrudin M & Chaedar mengatakan bahwa “permainan yang sesungguhnya belum bisa dilaksanakan pada anak usia dini, sehingga perlu diberikan agar anak dapat bermain sesuai

⁹ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2008, hlm. 32.

¹⁰ *Ibid*, hlm. 65.

dengan perkembangan kemampuan anak”.¹¹ Dengan permainan edukatif dapat memudahkan anak dalam mengikuti pembelajaran gerak, karena pembelajaran gerak ada tahapan-tahapannya.

Tanpa disadari, konsep kecerdasan telah menggeser paradigma pendidikan anak usia dini. Paradigma tersebut bergeser dari tumbuh-kembang fisik-motorik ke pengembangan intelektual secara sempit. Dengan kata lain, Pendidikan Anak Usia Dini telah termakan oleh konsep kecerdasan yang lebih menekankan pengembangan intelektual daripada keterampilan fisik-motorik. Guru dan orang tua cenderung menekankan agar anak didiknya lebih pandai berbicara, berhitung, daripada melakukan keterampilan fisik secara luwes. Anak yang ditumbuhkembangkan tanpa keterampilan fisik akan menjadi minder atau tidak percaya diri untuk melakukan tugas-tugas fisik dan keterampilan lainnya. Walaupun secara IQ anak tersebut cerdas, tetapi di balik kecerdasannya tersebut tersimpan rasa minder bahkan takut untuk mencoba hal-hal yang baru.¹²

Sebaliknya, anak yang cerdas-tumbuh akan mempunyai elastisitas gerak elastisitas gerak motorik yang memadai, kerapian dalam pekerjaan, dan keluwesan bertindak yang sangat sempurna. Oleh karena itu, pentingnya menekankan aspek fisik-motorik juga tidak boleh mengesampingkan aspek kognitif atau intelektual. Sebab, gerak tubuh yang cerdas selalu di bawah kendali kognitifnya. Dengan demikian, menjadi tugas guru dan orang tua untuk bisa menyeimbangkan antar gerak fisik-motorik dan perkembangan kognitif.¹³

Bagi lembaga pendidikan anak usia dini, guru adalah kunci keberhasilan anak, sebab guru adalah pengganti orang tua di rumah. Sesuai tahap perkembangannya, segala tampilan guru akan dipersepsi dan dinilai oleh anak dan bisa jadi akan ditiru oleh anak. Karakter guru, profesionalisme, cara bertindak akan menjadi bagian dari figur yang ditiru dan diikuti anak.

¹¹ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, Erlangga, Jakarta, 1980, hlm. 131.

¹² Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, Pedagogja, Yogyakarta, 2010, hlm. 66

¹³ *Ibid*, hlm. 67

Anak usia dini merupakan usia paling peka bagi anak, hal ini menjadi titik tolak paling strategis untuk mengukur kualitas seorang anak di masa depan. Anak kaya akan daya khayal, pikir, rasa ingin tahu dan kreativitas tinggi.¹⁴

Selama ini, proses pembelajaran terasa monoton dan statis. Walaupun ada perubahan atau perbaikan sifatnya masih sepotong-potong dan parsial. Padahal, pembaharuan dan perubahan tidak hanya menyangkut pada metodik saja, melainkan menyangkut pula aspek-aspek pedagogis, filosofis, input, proses, dan output.

Lembaga KBIT La Tansa merupakan salah satu lembaga pendidikan anak-anak pra sekolah yang bernafaskan Islam. Di awal berdirinya, proses pembelajaran masih bersifat monoton dan guru dalam penyampaian pembelajaran masih menggunakan metode lama yaitu bernyanyi dan pemberian materi. Hal ini dikarenakan belum tersedianya sarana dan prasarana, serta minimnya pengetahuan guru akan metode pembelajaran yang lain. Sehingga di awal berdirinya belum menggunakan metode *game education*. Tetapi seiring berjalannya waktu KBIT ini menggunakan metode *game education* dan terus mengembangkan metode yang menarik untuk peserta didiknya sehingga perkembangan motorik peserta didik terus meningkat.

Berdasarkan latar belakang dan uraian diatas, maka penelitian ini mengangkat judul "Implementasi Penggunaan Metode *Education Games* (permainan edukatif) dalam Perkembangan Motorik Anak Usia Dini pada Sentra Agama di KBIT (Kelompok Bermain Islam Terpadu) La Tansa Desa Cangkring Kec. Karanganyar Kab. Demak".

¹⁴ Anna Craft, *Merefresh Imajinasi & Kreativitas Anak-Anak*, Cerdas Pustaka, Depok, 2004, hlm. 76.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam skripsi ini yaitu:

1. Bagaimana pelaksanaan *Education Games* di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak?
2. Bagaimana perkembangan motorik anak didik di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak dalam menggunakan metode *education game*?
3. Apakah kelebihan dan kekurangan metode *education games* dalam proses belajar di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak?
4. Apa problematika dan solusi *game education* dalam sentra Agama di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak?

C. Tujuan Penulisan

Adapun tujuan penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan *Education Games* di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak
2. Untuk mengetahui perkembangan motorik anak didik di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak dalam menggunakan metode *education games*
3. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan metode *education games* dalam proses belajar di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak
4. Untuk mengetahui problematika dan solusi *game education* dalam sentra Agama di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari hasil penulisan ini adalah:

1. Manfaat secara teoretis

Penelitian ini bermanfaat untuk menyadarkan para pendidik tentang pentingnya pembelajaran pada pendidikan anak usia dini melalui metode permainan edukatif.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi Kelompok Belajar Islam Terpadu

Dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan bahan perbandingan dalam kegiatan pembelajaran bagi lembaga-lembaga pendidikan lainnya.

b. Bagi siswa-siswi KBIT La Tansa

Dapat meningkatkan kreativitasnya melalui permainan edukatif yang diterapkan oleh guru.

c. Bagi penulis

Dapat menambah pengetahuan penulis untuk mengetahui menekuni dan mempersiapkan diri dalam dunia pendidikan serta mengembangkan ketrampilan maupun pengetahuan yang sesuai dengan profesi penulis.

BAB II

METODE *EDUCATION GAMES* DALAM PERKEMBANGAN MOTORIK ANAK USIA DINI PADA SENTRA AGAMA

A. Deskripsi Teori

1. Pendidikan Anak Usia Dini

Begitu lahir, seorang bayi mulai mengenali lingkungan dan orang-orang terdekatnya. Jiwa mereka masih lembut itu akan sangat mudah dibentuk dan dicorakkan oleh lingkungan pertamanya. Al Ghozali dalam *Ihya' Ulumuddin* bertutur “Anak adalah amanat Allah kepada orang tua, hatinya masih suci bagaikan tambang asli yang masih bersih dari segala corak dan warna. Ia siap dibentuk untuk dijadikan apa saja tergantung keinginan pembentuknya. Jika dibiasakan dan dibina untuk menjadi baik maka ia akan menjadi baik. Kedua orang tua, para guru dan pendidiknya pun akan menuai kebahagiaan di dunia dan akhirat. Sebaliknya, bila dibiasakan terhadap keburukan dan diabaikan pembinaanya laksana binatang ternak, maka buruklah jadinya dan ia pun akan merugi. Orang tua dan para pendidiknya pun akan turut menanggung dosanya.”¹

Seorang anak yang baru lahir diperintahkan adzan di telinga kanan dan iqamah di telinga kiri si bayi tersebut, sebagaimana Hadis berasal dari Husain bin Ali Ra., ia berkata bahwa Rosulullah bersabda:

مَنْ وُلِدَ لَهُ وَكَلْدٌ فَادَّنَ فِي أُذُنِهِ الْيَمَنِى وَأَقَامَ فِي أُذُنِهِ الْيَسْرَى لَمْ تَضُرَّهُ امَّ الصَّبِيَّانِ
(رواه أبو يعلى عن الحسين)

Artinya: “Siapa yang dikaruniai anak, kemudian di telinga kanannya dibacakan adzan dan di telinga kirinya dibacakan iqamah, niscaya Ummus Sibyan (setan) tidak akan membahayakan kepada anak itu.” (H.R. Abu Yu’la).²

Hadis di atas merupakan dasar-dasar tentang pendidikan anak usia dini dalam Islam, utamanya sejak lahir. Sebagaimana yang disebutkan

¹ Muhammad Ibnu Abdul Hafidh Suwaid, *Cara Nabi Mendidik Anak*, Al I’tishom, Jakarta, 2004, hlm. 36

² Fachruddin, *Pilihan Sabda Rasul (Hadis-Hadis Pilihan)*, Bumi Aksara, Jakarta, 1993, hlm. 460.

dalam hadis pertama dan kedua, Islam menganjurkan para orang tua agar setelah anaknya lahir memberi pendidikan tauhid berupa lantunan adzan dan iqamah di telinga anak. Berkaitan dengan hal ini, Imam Nawawi, dalam kitab *Al Adzkar an-Nawawiyah*, berkata, “Sekelompok sahabat kami mengatakan sunnah (dianjurkan) untuk bayi yang baru lahir diadzani di telinga kanannya dan diiqamahi di telinga kirinya.”

Adzan dan iqamah yang dilakukan pada saat bayi baru dilahirkan memiliki fungsi pendidikan tersendiri. Dalam hal ini, Ibnu Qayyim al Jauziyah, dalam bukunya, *Tuhfah al-Maudud*, berkata, “semestinya, kalimat pertama yang menerobos masuk ke dalam telinga setiap manusia adalah kalimat yang berbentuk ajakan kepada kebaikan, mengajak anak menuju penyembahan dan perbaktian pada Allah sekaligus masuk dalam agama Islam, membantu proses penanaman syiar-syiar Islam sedini mungkin ke dalam jiwa anak.³

Menurut Bloom bahwa anak antar umur 2 sampai 10 tahun, anak-anak mengembangkan kemampuan kognitif seperti bahasa dan ketrampilan yang dipelajari dari orang dewasa dan sosio affektif seperti kebutuhan untuk berprestasi, perhatian dan kebiasaan bekerja yang baik. Jadi masa anak-anak awal menjadi basis untuk perkembangan kejiwaan selanjutnya, meskipun dalam tingkat tertentu pengalaman-pengalaman yang datang belakangan dapat memodifikasi perkembangan yang fondasinya sudah diletakkan oleh pengalaman sebelumnya. Jika perkembangan berikutnya adalah untuk mengikuti bagian yang optimal, anak-anak awal tidak hanya siap untuk memperoleh keuntungan dari lingkungan yang mendidik tetapi mereka juga membutuhkan stimulasi jenis-jenis pengalaman yang tepat.

Landasan keilmuan yang mendasari pentingnya anak usia dini adalah penemuan para ahli tentang tumbuh kembang anak, terutama yang berkaitan dengan perkembangan struktur otak. Menurut Wittrock, ada tiga

³ Imam Musbikin, *Buku Pintar PAUD dalam Perspektif Islami*, Laksana, Jogjakarta, 2010, hlm. 23

wilayah perkembangan otak yang semakin meningkat, yaitu pertumbuhan serabut dendrit, kompleksitas hubungan sinapsis, dan pembagian sel saraf. Peran ketiga wilayah otak tersebut sangat penting untuk pengembangan kapasitas berpikir manusia.

Menurut Teyler bahwa pada saat anak lahir, otak manusia berisi sekitar 100 milyar hingga 200 milyar sel saraf. Tiap sel saraf siap berkembang sampai taraf tertinggi dari kapasitas manusia jika mendapat stimulasi yang sesuai dari lingkungan.

Otak yang berada di dalam organ kepala memiliki peran yang sangat penting selain sebagai pusat sistem saraf, juga berperan penting dalam menentukan kecerdasan seseorang. Optimalisasi kecerdasan dimungkinkan apabila sejak usia dini, anak telah mendapatkan stimulasi yang tepat untuk perkembangan otaknya. Bila anak tidak mendapat lingkungan yang merangsangnya, maka perkembangan otaknya tidak akan berkembang dan anak akan menderita.

Jean Piaget mengatakan bahwa “Anak belajar melalui interaksi dengan lingkungannya, anak seharusnya mampu melakukan percobaan dan penelitian sendiri. Guru dapat menuntun anak-anak dengan menyediakan bahan-bahan yang tepat, tetapi yang terpenting agar anak dapat memahami sesuatu, ia harus membangun pengertian itu sendiri, dan ia harus menemukannya sendiri”.⁴

Sementara, Lev Vigostsky meyakini bahwa pengalaman interaksi sosial merupakan hal yang paling bagi perkembangan proses berpikir anak. Aktivitas mental yang tinggi pada anak dapat terbentuk melalui interaksi dengan orang lain. Pembelajaran akan menjadi pengalaman yang bermakna bagi anak jika ia dapat melakukan sesuatu atas lingkungannya.⁵

Dengan demikian, perkembangan kemampuan berpikir manusia sangat berkaitan dengan struktur otak, sedangkan struktur otak itu sendiri dipengaruhi oleh stimulasi, kesehatan, dan gizi yang diberikan oleh

⁴ *Ibid*, hlm. 43

⁵ *Ibid*, hlm. 45.

lingkungan. Sehingga, peran pendidikan yang sesuai bagi anak usia dini sangat diperlukan.

a. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini 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 ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pengertian pendidikan anak usia dini seperti ini mengacu dalam Undang-Undang Sisdiknas Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14. Di samping istilah pendidikan anak usia dini, terdapat pula terminologi pengembangan anak usia dini, yaitu upaya yang dilakukan oleh masyarakat atau pemerintah untuk membantu anak usia dini dalam mengembangkan potensinya secara *holistic*. Sementara itu, dalam Undang-Undang Sisdiknas Tahun 2003 Pasal 28 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal (taman kanak-kanak, raudhatul athfal, atau bentuk lain yang sederajat), jalur pendidikan nonformal (kelompok bermain, taman penitipan anak, atau bentuk lain yang sederajat), dan jalur pendidikan informal yang berbentuk keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.⁶

Sehubungan dengan kenyataan yang telah disebutkan sebelumnya, maka anak-anak yang tersentuh pendidikan dini yang diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal masih sangat minim jumlahnya. Berkenaan dengan hal tersebut, maka sewajarnya bila peran pendidikan luar sekolah yang mencakup pendidikan non formal dan informal dalam memberikan pelayanan pendidikan dini pada anak-anak yang tidak memperoleh pendidikan di jalur pendidikan formal sangatlah penting dan mendesak.

⁶ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, PT Indeks, Jakarta, 2009, hlm. 6.

Berdasarkan karakteristik tersebut, maka pendidikan pra sekolah telah diakui sebagai bagian dari pendidikan sepanjang hayat. Hal yang sama juga diungkapkan oleh W.H. Worth yang mengemukakan bahwa pendidikan tidak boleh menolak anak di bawah umur 6 tahun dan menganjurkan pendidikan anak-anak awal yang disebutnya *early ed*. Ia mengemukakan tiga tujuan pokok *early ed* yang meliputi perlengkapan stimulasi, membantu pemahaman identitas, dan menciptakan pengalaman sosialisasi yang tepat.

A.J. Cropley, sebagaimana dikutip oleh Imam Musbikin menyatakan bahwa aspek terpenting dalam pendidikan anak usia dini adalah fase pertama sistem pendidikan seumur hidup. Ia menyarankan bahwa tujuannya harus memuat pengembangan keterampilan untuk mendayagunakan informasi dan simbol-simbol, meningkatkan apresiasi bermacam-macam mode ekspresi diri, memelihara keinginan dan kemampuan berpikir, menanamkan keyakinan setiap anak tentang kemampuannya untuk belajar, membantu perasaan harga diri, dan akhirnya meningkatkan kemampuan untuk hidup dengan orang lain.⁷

Worth melihat pendidikan anak usia dini meliputi variabel yang kompleks dalam bidang kognitif, motivasi dan sosio-afektif yang jika berkembang dengan tepat akan menjadi basis pemenuhan diri dalam kehidupan. Dengan demikian, Worth mengakui pentingnya pendidikan anak-anak prasekolah sebagai salah satu fase pendidikan seumur hidup.

Pada hakikatnya, belajar harus berlangsung sepanjang hayat. Untuk menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak dini, dalam hal ini melalui pendidikan anak usia dini yaitu pendidikan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia 6 tahun.

b. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini memiliki fungsi utama mengembangkan semua aspek perkembangan anak, meliputi perkembangan kognitif, bahasa, fisik, sosial, dan emosional. Pendidikan anak usia dini berfungsi membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Hal ini karena berbagai macam hasil penelitian yang telah disebutkan di atas menunjukkan bahwa ada hubungan yang sangat kuat antara perkembangan yang dialami anak pada usia dini dengan keberhasilannya dalam kehidupan selanjutnya. Misalnya, anak-anak yang hidup dalam lingkungan (baik di rumah maupun di KB) yang kaya interaksi dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar akan terbiasa mendengarkan dan mengucapkan kata-kata dengan benar. Sehingga ketika mereka masuk sekolah, mereka sudah mempunyai modal untuk membaca.

Sehubungan dengan fungsi-fungsi yang telah dipaparkan tersebut, maka tujuan pendidikan anak usia dini sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengasuhan dan pembimbingan yang memungkinkan anak usia dini tumbuh dan berkembang sesuai dengan usia dan potensinya
- 2) Mengidentifikasi penyimpangan yang mungkin terjadi, sehingga jika terjadi penyimpangan, dapat dilakukan intervensi dini.
- 3) Menyediakan pengalaman yang beraneka ragam dan mengasyikkan bagi anak usia dini, yang memungkinkan mereka mengembangkan potensi dalam berbagai bidang, sehingga siap untuk mengikuti pendidikan jenjang selanjutnya
- 4) Membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang

⁷ Imam Musbikin, *Op. Cit*, hlm. 37

Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab

- 5) Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional dan sosial peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.⁸

c. Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam program pendidikan anak usia dini haruslah terjadi pemenuhan berbagai macam kebutuhan anak, mulai dari kesehatan, nutrisi dan stimulasi pendidikan, juga harus dapat memberdayakan lingkungan masyarakat di mana anak itu tinggal. Prinsip pelaksanaan program pendidikan anak usia dini harus mengacu pada prinsip umum yang terkandung dalam Konvensi Hak anak, yaitu:⁹

1. Nondiskriminasi, di mana semua anak dapat menggapai pendidikan usia dini tanpa membedakan suku bangsa, jenis kelamin, agama, tingkat sosial, serta kebutuhan khusus setiap anak
2. Dilakukan demi kebaikan terbaik untuk anak (*the best interest of the child*), bentuk pengajaran, kurikulum yang diberikan harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif, emosional, konteks sosial budaya di mana anak-anak hidup
3. Mengakui adanya hak hidup, kelangsungan hidup dan perkembangan yang sudah melekat pada anak
4. Penghargaan terhadap pendapat anak (*respect for the views of the child*), pendapat anak terutama yang menyangkut kehidupannya perlu mendapatkan perhatian dan tanggapan.

Prinsip pelaksanaan program pendidikan anak usia dini harus sejalan dengan prinsip pelaksanaan keseluruhan proses pendidikan,

⁸ *Ibid*, hlm. 46-48.

⁹ Conny R. Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Pendidikan Usia Dini*, PT. Prenhallindo, Jakarta, 2002, hlm. 100

seperti yang dikemukakan oleh Damanhuri Rosadi delapan prinsip itu sebagai berikut:¹⁰

- 1) Pengembangan diri, pribadi, karakter, serta kemampuan belajar anak diselenggarakan secara tepat, terarah, cepat dan berkesinambungan
- 2) Pendidikan dalam arti pembinaan dan pengembangan anak mencakup upaya meningkatkan sifat mampu mengembangkan diri dalam anak
- 3) Pemantapan tata nilai yang dihayati oleh anak sesuai sistem tata nilai hidup dalam masyarakat, dan dilaksanakan dari bawah dengan melibatkan Lembaga Swadaya Masyarakat
- 4) Pendidikan anak adalah usaha sadar, usaha yang menyeluruh, terarah, terpadu, dan dilaksanakan secara bersama dan saling menguatkan oleh semua pihak yang terpanggil
- 5) Pendidikan anak adalah suatu upaya yang berdasarkan kesepakatan sosial seluruh lapisan dan golongan masyarakat
- 6) Anak mempunyai kedudukan sentral dalam pembangunan, di mana pendidikan anak usia dini memiliki makna strategis dalam investasi pembangunan sumber daya manusia
- 7) Orang tua dengan keteladanan adalah pelaku utama dan pertama komunikasi dalam pendidikan anak usia dini
- 8) Program pendidikan anak usia dini harus melingkupi inisiatif berbasis orang tua, berbasis masyarakat, dan berbasis formal prasekolah.

Dengan demikian ada beberapa prinsip umum tentang pendidikan anak usia dini. Anak adalah individu yang unik. Tugas pendidik maupun orang tua adalah memberi pengarahan yang positif bagi perkembangan anak, memberi peluang untuk berubah dan bukan mematikan dengan memberi cap negatif pada anak. Perkembangan

¹⁰ *Ibid*, hlm. 101-103

anak berjalan secara bertahap dan berkesinambungan. Usia anak merupakan masa kritis. Semua aspek perkembangan saling berhubungan. Bakat dan lingkungan saling mempengaruhi perkembangan anak. Perilaku anak tergantung pada motivasi atau stimulan dari dalam dan luar dirinya. Perkembangan intelegensi juga bergantung pada pola asuhan. Perkembangan anak tergantung pada hubungan antara pribadi, kesempatan mengekspresikan diri dan bimbingan pada tiap tahap perkembangan anak.

2. Metode *Games Education*

a. Pengertian *Metode Games Education*

Kamus besar bahasa Indonesia memberikan definisi metode adalah cara yang teratur dan berpikir baik-baik untuk mencapai maksud, cara kerja bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.¹¹ Ada berbagai macam istilah yang dapat dipakai oleh para ahli pendidikan yang berkaitan dengan istilah metode. Secara istilah “metode” itu sendiri, adalah berasal dari bahasa *Greek* yang terdiri dari kata “*meta*” yang berarti “melalui”, dan “*hodos*” yang berarti “jalan”. Jadi metode adalah “jalan yang dilalui”.¹² Murni Jamal berpendapat bahwa kata “metode” (*method*) berarti suatu cara kerja yang sistematis dan umum, seperti cara kerja ilmu pengetahuan. Metodik sama artinya dengan metodologi yaitu suatu penyelidikan yang sistematis dan formulasi metode-metode yang akan digunakan dalam penelitian.¹³

Sedangkan permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul anak

¹¹ Purwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, Balai Pustaka, Jakarta, 2003, hal. 387.

¹² Ulih Bukit karo-Karo, *Metodologi Pengajaran*, CV. Saudara, Semarang, 1991, hlm. 7.

¹³ Murni Jamal, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Dirjen Departemen Agama RI, Jakarta, 1994, hlm. 2.

dengan lingkungan. Selain itu, untuk menguatkan dan menerampilkannya anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pengasuh dengan pendidik, kemudian menyalurkan kegiatan anak didik dan sebagainya.

Jadi metode permainan edukatif adalah cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui kegiatan yang menyenangkan yang didalamnya terdapat unsur edukatif atau hal yang dapat mendidik para peserta didik.

Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius, namun mengasyikkan. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaannya terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian. Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya. Bermain adalah medium, di mana si anak mencobakan diri, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Bila anak bermain secara bebas sesuai kemampuan maupun sesuai kecepatannya sendiri, maka ia melatih kemampuannya.¹⁴

Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Jadi bermain mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari seorang anak.¹⁵

Sarah Smilansky mengemukakan tentang mengembangkan kognitif anak melalui permainan yang mendidik. Diyakini melalui permainan dan pengalaman nyata membuat anak menjadi imajinasi. Dia percaya bahwa pendidikan anak usia dini merupakan hal yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka terbentuknya perkembangan dasar-dasar pengetahuan, sikap dan ketrampilan pada

¹⁴ Conny R. Semiawan, *Op. Cit*, hlm. 20

¹⁵ *Ibid*, hlm. 21

anak. Proses pendidikan dan pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermanaknaan melalui pengalaman yang nyata sehingga anak dapat memperoleh pengetahuan baru untuk menunjukkan kreativitas dan rasa ingin tahu secara optimal. Johan Huizinga menyatakan pada rentang usia ini anak akan mengalami masa keemasan/ *golden age* dimana anak mulai peka terhadap diri dan lingkungannya dengan melalui stimulasi yang diberikan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik, bahasa, sosio emosional dan spiritual.¹⁶

b. Hakikat Bermain

Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.¹⁷

Dalam kaitannya dengan bermain, Nabi Muhammad SAW tampaknya telah lebih dahulu mengajarkan bagaimana seharusnya memperlakukan anak-anak dengan memberi contoh menimang dan memanjakan cucu-cucunya, Hasan dan Husain, dengan bermain kuda-kudaan, bermain *ciluk ba* dan permainan lainnya.

Piaget dalam Mayesty mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang, sedangkan Parten dalam Dockett dan Fler memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.¹⁸ Selain itu, kegiatan bermain dapat

¹⁶ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, Diva Press, Jogjakarta, 2011, hlm.18.

¹⁷ Yuliani Nurani Sujiono, *Op. Cit.* hlm. 144.

¹⁸ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, CV Pustaka Setia, Bandung, 2011, hlm. 124

membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat di mana ia hidup.¹⁹

Menurut Hughes sebagaimana dikutip oleh Imam Musbikin, mengatakan bahwa bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang disebut bermain harus ada lima unsur di dalamnya, yaitu:

- 1) Mempunyai tujuan, yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan
- 2) Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, serta tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa
- 3) Menyenangkan dan dapat dinikmati
- 4) Mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreativitas
- 5) Melakukan secara aktif dan sadar.²⁰

Jerome Bruner yang dikutip oleh Imam Musbikin menyatakan bahwa setiap materi dapat diajarkan kepada setiap kelompok umur dengan cara-cara yang sesuai dengan perkembangannya. Kuncinya adalah pada permainan atau bermain. Permainan adalah kunci pada pendidikan anak usia dini. Ia sebagai media sekaligus sebagai substansi pendidikan itu sendiri. Dunia anak adalah dunia bermain, dan belajar dilakukan dengan atau sambil bermain yang melibatkan semua indra anak.²¹

Menurut Conny R. Semiawan, melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas, anak dapat berekspresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru. Melalui permainan, anak-anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal. Oleh karena itu, bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan bagi berkembangnya semua aspek.²²

¹⁹ *Ibid*, hlm. 145

²⁰ Kak Andang Ismail, *Education Games*, Pro-U Media, Yogyakarta, 2009, hlm. 25

²¹ Imam Musbikin, *Op. Cit*, hlm.73-74

²² Conny R. Semiawan, *Op. Cit*, hlm. 22.

c. Tahap Perkembangan Bermain

Piaget dan Smilansky dalam Andang Ismail mengemukakan tahapan bermain pada anak usia dini²³, sebagai berikut:

1) Bermain Fungsional (*Funcional Play*)

Bermain seperti ini berupa gerakan yang bersifat sederhana dan berulang-ulang, contohnya: berlari-lari, mendorong dan menarik mobil-mobilan.

2) Bermain membangun (*Constructive Play*)

Kegiatan bermain ini untuk membentuk sesuatu, menciptakan bangunan dengan alat permainan yang tersedia, contohnya menyusun puzzle, lego atau balok kayu.

3) Bermain pura-pura (*Make-believe Play*)

Anak menirukan kegiatan orang yang dijumpainya sehari-hari atau berperan/ memainkan tokoh-tokoh dalam film kartun atau dongeng. Yang dimaksud bermain pura-pura dan aplikasinya dalam teori Smilansky adalah *dramatic play*, di mana anak melakukan peran imajinatif atau memerankan tokoh yang dikenalnya melalui film/ dongeng/ cerita lebih ditekankan pada bermain makro. Contoh dokter-dokteran, polisi-polisian atau meniru tukang bakso.

4) Bermain dengan peraturan (*game with rules*)

Dalam kegiatan bermain ini, anak sudah memahami dan bersedia mematuhi peraturan permainan. Atura permainan pada awalnya dapat dan boleh diubah sesuai kesepakatan orang yang terlibat dalam permainan asalkan tidak menyimpang jauh dari aturan umumnya, misalnia bermain kartu domino, bermain tali.

²³ Kak Andang Ismail, *Op. Cit*, hlm. 51-53.

d. Alat Permainan Edukatif

Alat bermain adalah segala macam sarana yang bisa merangsang aktivitas yang membuat anak senang. Sedangkan alat permainan edukatif (APE) merupakan alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik. APE adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional. APE juga merupakan alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak tentang sesuatu.

Dalam permainan ini anak disugahi berbagai bahan mentah yang harus ia upayakan sendiri agar menjadi sesuatu yang terbentuk, misalkan balok bangunan, papan pasak dan sebagainya. Berbagai jenis yang lain adalah merupakan kerja tim (*team work*) yang mengerjakannya secara berkelompok sehingga melatih anak untuk bersosialisasi secara langsung dengan lingkungan. Pada dasarnya bermain pada anak-anak ditujukan untuk mengembangkan tiga kemampuan pokok, yaitu;

1) Kemampuan fisik-motorik (psikomotor)

Dengan bergerak, seperti berlari, atau melompat, seorang anak akan terlatih motorik kasarnya, sehingga memiliki sistem perorotan yang terbentuk secara baik dan sehat. Kemampuan motorik halusnya akan terlatih dengan permainan puzzle, membedakan bentuk besar, kecil dan sebagainya.

2) Kemampuan sosial-emosional (afektif)

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

3) Kemampuan kecerdasan (kognisi)

Dalam proses bermain anak juga bisa diperkenalkan dengan perbendaharaan huruf, angka, kata, bahasa, komunikasi timbal balik, maupun objek-objek tertentu, misalnya bentuk (besar atau kecil) dan rasa (manis, asin, pahit atau asam).

Menurut Mayke S. Tedjasaputra, alat permainan selain dapat dibeli di toko-toko mainan, juga dapat digali dan dikumpulkan dari sekeliling kita. Begitu banyak orang yang kurang memahami, karena tidak pernah mengetahui caranya dan membutuhkan daya kreativitas untuk menggunakan benda-benda yang ada di sekeliling dengan seefisien mungkin.²⁴

Alat permainan yang diperlukan dalam sentra agama Islam diantaranya yaitu:

- 1) Untuk melatih keimanan: permainan tepuk, permainan lacak tugas malaikat, bermain komputer (CD anak islam)
- 2) Untuk melatih ibadah: permainan kartu menyambung kata, tebak-tebakan siapa pemimpinnya, teka-teki silang ibadah, jam shalat
- 3) Untuk mengajarkan al-qur'an: Iqro', Alqur'an, bermain acak kata, puzzle hijaiyah, hafalan surat pendek, tebak-tebakan surat
- 4) Untuk mengajarkan akhlak: permainan meminta dan memberi, permainan mencari makhluk Allah, aksara bermakna, cerita/dongeng, hafalan do'a-do'a pendek sehari-hari, gambar-gambar ilustrasi, film yang mengandung unsur kebaikan dan kejahatan.
- 5) Shalat: gambar tata cara wudhu, model, mengalunkan adzan dan iqamat, gambar tata cara shalat, hafalan bacaan shalat, CD tata cara wudhu dan shalat.
- 6) Tempat dan pakaian ibadah: replika masjid, sajadah, sarung, mukena/ rukuh

²⁴ Kak Andang Ismail, *Op. Cit.*, hlm. 142-144.

7) Haji: menonton VCD manasik haji, pakaian ihram, replika ka'bah, tenda.

e. Cara Memilih Peralatan Permainan Edukatif

Bermain bagi anak merupakan sarana untuk menumpahkan kegiatan aktif dalam dalam mencapai kesenangan atas kegiatan yang dilakukannya. Apabila yang hendak dicapai dari permainan hanya hiburan saja, mak benar apa yang dikatakan Elizabet B. Hurluck, permainan itu akan menjadi sarana bermain pasif. Sebab, kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain dan pemain hanya menghabiskan sedikit energi. Padahal, akan tepat jika permainan itu untuk menjadi alat pengembang kreativitas anak. Maka ketika memilih alat dan perlengkapan bermain dan belajar untuk kegiatan kreatif anak, pendidik dan orang tua sebaiknya memerhatikan ciri-ciri peralatan yang baik. Sesuai dengan apa yang dikemukakan Thelma Harms dalam memilih bahan dan peralatan bermain perlu memilih bahan yang:

1) Desain yang mudah dan sederhana

Pemilihan alat untuk kegiatan kretivitas anak sebaiknya memilih yang sederhana dalam desain, karena terlalu banyak detail (rumit) sebuah peralatan akan menghambat kebebasan anak untuk berkreativitas. Yang terpenting adalah alat yang tepat dan mengena pada sasaran edukatif, sehingga anak tidak merasa terbebani kerumitan.

2) Multifungsi (serba guna)

Peralatan yang diberikan kepada anak sebaiknya serba guna, sesuai bagi anak laki-laki atau bagi anak perempuan. Selain itu, alat kretivitas juga dapat dibentuk sesuai dengan daya kreatif dan keinginan anak.

3) Memilih bahan untuk kegiatan bermain yang mengundang perhatian semua anak, yakni bahan-bahan yang dapat memuaskan kebutuhan, menarik minat, dan menyentuh perhatian perasaan mereka

- 4) Memilih bahan yang mencerminkan karakteristik tingkat usia kelompok anak
- 5) Memilih bahan yang mencerminkan kualitas rancangan dan ketrampilan kerja
- 6) Memilih bahan harus sesuai dengan filsafat dan napas kurikulum yang dianut
- 7) Memilih bahan dan peralatan yang tahan lama
- 8) Memilih bahan yang tidak membedakan jenis kelamin dan tidak meniru-niru.²⁵

f. Fungsi dan Manfaat Permainan Edukatif

Permainan merupakan prasyarat untuk keahlian anak selanjutnya, suatu praktek untuk kemudian hari. Permainan penting sekali untuk perkembangan kemampuan kecerdasan. Dalam permainan, anak dapat bereksperimen tanpa gangguan, sehingga dengan demikian akan mampu membangun kemampuan yang kompleks. Permainan juga dapat memberi peluang kepada anak untuk berswakarya, untuk melakukan dan menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tenaganya sendiri. Melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, daya pikir anak terangsang untuk merangsang perkembangan sosial dan perkembangan fisik.²⁶

Menurut Hartley, Frank dan Goldenson, sebagaimana dikutip Andang Ismail fungsi permainan edukatif adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar
- 2) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik
- 3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan

²⁵ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Rineka Cipta, Jakarta, 1999, hlm. 57.

²⁶ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2005, hlm. 151

4) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak²⁷

Sedangkan menurut Hetherington dan Parke sebagaimana dikutip Moeslichatoen, permainan berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak.²⁸

Menurut Wolfgang sebagaimana dikutip Yuliani Nurani Sudjiono, permainan edukatif juga penting bagi anak-anak, disebabkan sebagai berikut:²⁹

- 1) Dapat meningkatkan pemahaman terhadap totalitas pendiriannya, artinya dengan bermain sesungguhnya anak sedang mengembangkan kepribadiannya
- 2) Dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak
- 3) Dapat meningkatkan kemampuan anak untuk menciptakan hal-hal baru
- 4) Dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak
- 5) Dapat mempertajam perasaan anak
- 6) Dapat memperkuat rasa percaya diri anak
- 7) Dapat merangsang imajinasi anak
- 8) Dapat melatih kemampuan berbahasa anak
- 9) Dapat melatih motorik halus dan motorik kasar anak
- 10) Dapat membentuk moralitas anak
- 11) Dapat melatih ketrampilan anak
- 12) Dapat mengembangkan sosialisasi anak
- 13) Dapat membentuk spiritualitas anak.

²⁷ Kak Andang Ismail, *Op. Cit*, hlm. 138-140.

²⁸ Moeslichatoen, *Op. Cit*, hlm. 34.

²⁹ Yuliani Nurani Sujiono, *Op. Cit*, hlm. 145.

g. Macam-Macam Bentuk Permainan

Permainan dapat dibedakan menjadi beberapa bentuk yaitu Pertama bersifat *eksploratif* (mengerak-gerakkan suatu benda), kedua bersifat *konstruktif* (misalnya membangun menara dari balok), ketiga adalah permainan *pura-pura* di mana anak mengambil peranan orang lain, misalnya sebagai orang tua. Permainan pura-pura dapat merefleksikan usaha anak untuk mengatasi kecemasan dan konflik yaitu hipotesis populer yang berasal dari teori psikoanalitik. Ada pendapat lain yang menyatakan bahwa bermain anak itu dapat digolongkan menjadi beberapa bentuk, yakni bermain sosial, bermain dengan benda, dan bermain sosio-dramatik.³⁰

1. Bermain Sosial

Berbagai partisipasi anak dalam kegiatan bermain dapat bersifat *soliter* (bermain seorang diri), bermain sebagai penonton, bermain paralel, bermain asosiasi dan bermain bersama.³¹

a. Bermain seorang diri

Dalam bermain bentuk ini, anak bermain tanpa menghiraukan apa yang dilakukan anak lain sekitarnya. Mungkin anak akan menyusun balok menjadi menara, dan ia tidak menghiraukan apa yang dilakukan oleh anak lain yang berada di ruangan yang sama.

b. Bermain sebagai penonton

Anak bermain sendiri sambil melihat anak lain bermain di dalam ruang yang sama. Mungkin anak setelah mengamati anak lain lalu bermain sendiri. Anak yang berlaku sebagai penonton, mungkin hanya duduk secara pasif, sementara anak-anak di sekitarnya aktif bermain, tetapi anak tersebut tetap waspada terhadap apa yang terjadi di sekitarnya.

³⁰ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2005, hlm. 154

³¹ *Ibid*, hlm. 154-157

c. Bermain paralel

Bentuk bermain ini adalah dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing anak bermain sendiri-sendiri, sehingga apa yang dilakukan seseorang tidak tergantung anak lain. Mereka biasanya bicara satu sama lain, tetapi apabila salah satu meninggalkan tempat, yang lain tetap melanjutkan kegiatan bermain.

d. Bermain asosiatif

Kegiatan bermain ini adalah di mana beberapa anak bermain bersama, tetapi tidak ada suatu organisasi (pengaturan).

e. Bermain kooperatif

Dalam bermain bentuk ini, anak memiliki peran tertentu guna mencapai tujuan kegiatan bermain. Anak-anak dari berbagai kelompok usia akan menunjukkan tahapan perkembangan bermain sosial yang berbeda-beda. Anak yang masih sangat muda secara kognitif tidak akan dapat menerima berbagai peran dalam bermain kooperatif. Mereka belum pernah mendapat informasi yang luas tentang berbagai peran atau belum memiliki ketrampilan sosial dalam bermain secara kelompok.

2. Bermain dengan Benda

Dalam bermain dengan benda ini dapat meliputi bermain praktis, bermain simbolik, dan permainan dengan peraturan-peraturan. Bermain praktis adalah bentuk bermain di mana pelakunya melakukan berbagai kemungkinan mengeksplorasi objek yang dipergunakan. Sedangkan bermain simbolik yaitu anak menggunakan daya imajinasinya. Suatu permainan dapat dimainkan dengan peraturan yang dibuat sendiri. Cara anak menggunakan alat permainan dengan membuat peraturan tertentu tergantung pada kematangan dan pengalaman anak. makin matang

anak, maka makin meningkat kemampuan anak menggunakan alat permainan serta simboli secara memainkannya sesuai dengan peraturan yang ada.³²

3. Bermain Sosio-Dramatik

Ada beberapa elemen dalam bermain sosio-dramatik, antara lain:

- a. Bermain peran dengan menirukan peran, misalnya bermain menirukan pembicaraan antara guru dan siswa atau orang tua dengan anak
- b. Presisten, anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun sedikitnya sepuluh menit
- c. Interaksi, paling sedikit ada dua orang dalam satu adegan
- d. Komunikasi verbal, pada setiap adegan ada interaksi verbal antara anak-anak yang bermain
- e. Bermain dengan melakukan imitasi, anak bermain pura-pura dengan melakukan peran orang di sekitarnya, dengan menirukan tingkah laku dan pembicaraannya
- f. Bermain pura-pura seperti suatu objek, anak melakukan gerakan dan menirukan suara yang sesuai dengan objeknya.

Bermain sosio-dramatik sangat penting dalam mengembangkan kreativitas, pertumbuhan intelektual, dan ketrampilan sosial. Namun tidak semua anak memiliki pengalaman sosio-dramatik. Oleh karena itu, para guru diharapkan memberikan pengalaman dalam bermain sosio-dramatik.³³

³² *Ibid*, hlm. 157

³³ *Ibid*, hlm. 159

3. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

Tanpa disadari, konsep kecerdasan telah menggeser paradigma pendidikan anak usia dini. Paradigma tersebut bergeser dari tumbuh-kembang fisik-motorik ke pengembangan intelektual secara sempit. Dengan kata lain, Pendidikan Anak Usia Dini telah termakan oleh konsep kecerdasan yang lebih menekankan pengembangan intelektual daripada keterampilan fisik-motorik. Guru dan orang tua cenderung menekankan agar anak didiknya lebih pandai berbicara, berhitung, daripada melakukan keterampilan fisik secara luwes. Anak yang ditumbuhkembangkan tanpa keterampilan fisik akan menjadi minder atau tidak percaya diri untuk melakukan tugas-tugas fisik dan keterampilan lainnya. Walaupun secara IQ anak tersebut cerdas, tetapi di balik kecerdasannya tersebut tersimpan rasa minder bahkan takut untuk mencoba hal-hal yang baru.³⁴

Sebaliknya, anak yang cerdas-tumbuh akan mempunyai elastisitas gerak elastisitas gerak motorik yang memadai, kerapian dalam pekerjaan, dan keluwesan bertindak yang sangat sempurna. Oleh karena itu, pentingnya menekankan aspek fisik-motorik juga tidak boleh mengesampingkan aspek kognitif atau intelektual. Sebab, gerak tubuh yang cerdas selalu di bawah kendali kognitifnya. Dengan demikian, menjadi tugas guru dan orang tua untuk bisa menyeimbangkan antar gerak fisik-motorik dan perkembangan kognitif.

Bagi lembaga pendidikan anak usia dini, guru adalah kunci keberhasilan anak, sebab guru adalah pengganti orang tua di rumah. Sesuai tahap perkembangannya, segala tampilan guru akan dipersepsi dan dinilai oleh anak dan bisa jadi akan ditiru oleh anak. Karakter guru, profesionalisme, cara bertindak akan menjadi bagian dari figur yang ditiru dan diikuti anak.³⁵

a. Pengertian Perkembangan Motorik

³⁴ Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, Pedagogia, Yogyakarta, 2010, hlm. 66

³⁵ Melvin L. Silberman, *Active Learning*, Nusamedia, Bandung, 2004, hlm. 22

Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Beberapa pengaruh perkembangan motorik terhadap konstelasi perkembangan individu menurut Hurlock, perkembangan motorik adalah sebagai berikut:

- 1) Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar dan menangkap bola atau memainkan alat-alat mainan.
- 2) Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama dalam kehidupannya, ke kondisi yang independent. Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan rasa percaya diri.
- 3) Melalui perkembangan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia prasekolah atau usia kelas-kelas awal Sekolah Dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis, dan baris-berbaris.
- 4) Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayannya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia akan terkucilkan atau menjadi anak yang *fringer* (terpinggirkan).³⁶

Perbaikan (*refinement*) dari perkembangan motorik bergantung pada kematangan otak, input dari sistem sensorik, meningkatnya ukuran dan jumlah urat otot, input dari sistem sensorik, meningkatkannya ukuran dan jumlah urat otot, sistem syarat yang sehat dan kesempatan untuk berlatih.³⁷

³⁶ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan Edisi 5*, Erlangga, Jakarta, 1980, hlm. 109.

³⁷ K. Eileen Allen dan Lynn R. Marotz, *Profil Perkembangan Anak*, PT. Indeks, Jakarta, 2010, hlm. 21

b. Jenis-Jenis Perkembangan Motorik pada Anak

Adapun perkembangan motorik pada anak dibagi menjadi dua, yaitu:

1) Motorik Kasar

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Contohnya kemampuan duduk, menendang, berlari, naik-turun tangga dan sebagainya.³⁸

Tugas perkembangan jasmani berupa koordinasi gerakan tubuh, seperti berlari, berjinjit, melompat, bergantung, melempar dan menangkap, serta menjaga keseimbangan. Kegiatan ini diperlukan dalam meningkatkan keterampilan koordinasi gerakan motorik kasar. Pada anak usia 4 tahun, anak sangat menyenangi kegiatan fisik yang menantang baginya, seperti melompat dari tempat tinggi atau bergantung dengan kepala menggantung ke bawah.³⁹

2) Motorik Halus

Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Misalnya, kemampuan memindahkan benda dari tangan, mengcoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis dan sebagainya. Kedua kemampuan tersebut sangat penting agar anak bisa berkembang dengan optimal.

Pada usia anak usia dini, koordinasi gerakan motorik halus anak sangat berkembang, bahkan hampir sempurna. Walaupun demikian anak usia ini masih mengalami kesulitan dalam menyusun balok-balok menjadi suatu bangunan. Hal ini disebabkan

³⁸ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan Edisi Pertama*, Erlangga, Jakarta, 1980, hlm. 164.

³⁹ *Ibid*, hlm. 122.

oleh keinginan anak untuk meletakkan balok secara sempurna sehingga kadang-kadang meruntuhkan bangunan itu sendiri.⁴⁰

Tabel 2.1

Tahapan-Tahapan Perkembangan Motorik Usia 1-2 tahun

Motorik Kasar	Motorik Halus
<ul style="list-style-type: none"> a. Merangkak b. Berdiri dan berjalan beberapa langkah c. Berjalan cepat d. Cepat-cepat duduk agar tidak jatuh e. Merangkak di tangga f. Berdiri di kursi tanpa pegangan g. Menarik dan mendorong benda-benda berat h. Melempar bola 	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengambil benda kecil dengan ibu jari atau telunjuk b. Membuka 2-3 halaman buku secara bersamaan c. Menyusun menara dari balok d. Memindahkan air dari gelas ke gelas lain e. Belajar memakai kaus kaki sendiri f. Belajar mengupas pisang

Tabel 2.2

Tahapan-Tahapan Perkembangan Motorik Usia 2-3 tahun

Motorik Kasar	Motorik Halus
<ul style="list-style-type: none"> • melompat-lompat • berjalan mundur dan jinjit • menendang bola • memanjat meja atau tempat tidur • naik tangga dan lompat di anak tangga terakhir • berdiri dengan 1 kaki 	<ul style="list-style-type: none"> • mencoret-coret dengan 1 tangan • menggambar garis tak beraturan • memegang pensil • belajar menggunting • mengancingkan baju • memakai baju sendiri

⁴⁰ Siti Rahayu Haditono, *Psikologi Perkembangan*, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta, 2004, hlm. 105.

Tabel 2.3

Tahapan-Tahapan Perkembangan Motorik Usia 3-4 tahun

Motorik Kasar	Motorik Halus
a. Melompat dengan 1 kaki	a. Menggambar manusia
b. Berjalan menyusuri papan	b. Mencuci tangan sendiri
c. Menangkap bola besar	c. Membentuk benda dari plastisin
d. Mengendarai sepeda	d. Membuat garis lurus dan
e. Berdiri dengan 1 kaki	lingkaran cukup rapi

Perkembangan motorik pada usia ini menjadi lebih halus dan lebih terkoordinasi dibandingkan dengan masa bayi. Anak-anak terlihat lebih cepat dalam berlari dan pandai meloncat serta mampu menjaga keseimbangan badannya. Untuk memperhalus ketrampilan motorik, anak-anak terus melakukan berbagai aktivitas fisik yang terkadang bersifat informal dalam bentuk permainan. Di samping itu, anak-anak juga melibatkan diri dalam aktivitas permainan olahraga yang bersifat formal, seperti senam, berenang, dan lain-lain.⁴¹

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik yaitu:

1) Perkembangan sistim saraf

Sistim saraf sangat berpengaruh dalam perkembangan motorik karena sistim saraf lah yang mengontrol gerak motorik pada tubuh manusia.

2) Kemampuan fisik yang memungkinkan untuk bergerak

Karna perkembangan motorik sangat erat kaitannya dengan fisik maka kemampuan fisik seseorang akan sangat berpengaruh pada perkembangan motorik seseorang. Anak yang normal

⁴¹ Stephen Palmquist, *Fondasi Psikologi Perkembangan*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2005, hlm. 187.

perkembangan motoriknya akan lebih baik dibandingkan anak yang memiliki kekurangan fisik.

3) Keinginan anak yang memotifasinya untuk bergerak

Ketika anak mampu melakukan suatu gerakan motorik, maka akan termotivasi untuk bergerak kepada motorik yang lebih luas lagi. Karena semakin dilatih kemampuan motorik anak akan semakin meningkat.

4) Lingkungan yang mendukung

Perkembangan motorik anak akan lebih dioptimalkan jika lingkungan tempat tumbuh kembang anak mendukung mereka untuk bergerak bebas. Kegiatan di luar ruangan bisa menjadi pilihan yang terbaik karena dapat menstimulasi perkembangan otot.

5) Aspek psikologis anak.

Kemampuan motorik yang baik berhubungan erat dengan self-esteem.

6) Umur

Kecepatan pertumbuhan yang pesat adalah pada masa prenatal, tahun pertama kehidupan dan pada masa remaja.

7) Jenis kelamin

Setelah melewati pubertas, pertumbuhan anak laki-laki akan lebih cepat daripada anak perempuan.

8) Genetik

Genetik adalah bawaan anak yaitu potensial anak yang akan menjadi ciri khasnya. Kelainan genetik akan mempengaruhi proses tumbuh kembang anak.

9) Kelainan kromosom

Pada umumnya kelainan kromosom akan disertai dengan kegagalan pertumbuhan.⁴²

⁴² Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2008, hlm. 17.

Perkembangan motorik anak akan lebih teroptimalkan jika lingkungan tempat tumbuh kembang anak mendukung. Kegiatan di luar ruangan dapat menjadi pilihan yang terbaik karena dapat menstimulasi perkembangan otot. Jika kegiatan anak di dalam ruangan, pemaksimalan ruangan bisa dijadikan strategi untuk menyediakan ruang gerak yang bebas bagi anak untuk berlari, berlompat dan menggerakkan seluruh tubuhnya dengan cara-cara yang tidak terbatas. Selain itu, penyediaan peralatan bermain di luar ruangan bisa mendorong anak untuk memanjat, koordinasi dan pengembangan kekuatan tubuh bagian atas dan juga bagian bawah. Stimulasi-stimulasi tersebut akan membantu pengoptimalan motorik kasar. Sedangkan kekuatan fisik, koordinasi, keseimbangan dan stamina secara perlahan-lahan dikembangkan dengan latihan sehari-hari. Lingkungan luar ruangan tempat yang baik bagi anak untuk membangun semua keterampilan ini.

Kemampuan motorik halus dapat dikembangkan dengan cara anak-anak menggali pasir dan tanah, menuangkan air, mengambil dan mengumpulkan batu-batu, dedaunan atau benda-benda kecil lainnya dan bermain permainan di luar ruangan seperti kelereng. Pengembangan motorik halus ini merupakan modal dasar anak untuk menulis. Keterampilan fisik yang dibutuhkan anak untuk kegiatan serta aktifitas olah raga bisa dipelajari dan dilatih di masa-masa awal perkembangan. Sangat penting untuk mempelajari keterampilan ini dengan suasana yang menyenangkan, tidak berkompetisi agar anak-anak mempelajari olah raga dengan senang dan merasa nyaman untuk ikut berpartisipasi. Hindari permainan di mana seseorang atau sekelompok orang menang dan kelompok lain kalah. Anak-anak yang secara terus menerus kalah dalam sebuah permainan memiliki kecenderungan merasa kurang percaya akan kemampuannya dan akan berkenti berpartisipasi. Tujuan pendidikan fisik untuk anak-anak yang masih kecil adalah untuk mengembangkan keterampilan dan ketertarikan fisik jangka panjang.

Perkembangan motorik berbeda tingkatannya pada setiap individu. Anak usia empat tahun bisa dengan mudah menggunakan gunting sementara yang lainnya mungkin akan bisa setelah berusia lima atau enam tahun. Anak tertentu mungkin akan bisa melompat dan menangkap bola dengan mudah sementara yang lainnya mungkin hanya bisa menangkap bola yang besar atau berguling-guling. Dalam hal ini orang tua dan orang dewasa di sekitar anak harus mengamati tingkat perkembangan anak-anak dan merencanakan berbagai kegiatan yang bisa menstimulainya.⁴³



⁴³ Siti Rahayu Haditono, *Op. Cit.*, hlm. 342.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pertama, penelitian Farichah Ulfah (skripsi 2007) dengan judul “Aplikasi Metode Bermain dalam Pembentukan Kreativitas dan Sosialisasi Anak (Studi Analisis di TK Aisyiah Terpadu Birrul Walidain Kudus Tahun Pelajaran 2006/ 2007)”. Diuraikan bahwa penggunaan metode bermain sebagai salah satu metode dalam pembelajaran anak di TK Aisyiah Terpadu Birrul Walidain Kudus sangat efektif bagi peningkatan aspek perkembangan anak, karena bermain sesuai dengan perkembangan anak. Melalui metode bermain, anak-anak dapat belajar dengan perasaan gembira tanpa adanya paksaan dari pihak manapun. Bagi anak-anak bermain tidaklah sekedar bermain tetapi bermain adalah belajar. Anak akan mempelajari sesuatu bila menurutnya itu menyenangkan.

Kedua, penelitian oleh Elly Bintun Nafi’ah (skripsi 2007) dengan judul “Implementasi metode Permainan dalam Pendidikan Agama Islam di RA Muslimat NU 01 Banat Kudus”, dijelaskan bahwa implementasi metode permainan dalam pendidikan agama Islam misalnya pada pembelajaran surat-surat pendek di RA Muslimat NU 01 Banat Kudus dilaksanakan dengan menggunakan *games* (permainan untuk kemampuan dalam menghafal surat-surat pendek) serta tebak-tebakan surat, di mana dengan pembelajaran ini peserta didik termotifasi untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, pembelajaran juga dilaksanakan dengan menentukan kisah yang berkaitan dengan surat tersebut. Dengan pembelajaran seperti ini peserta didik tidak hanya memperoleh hiburan saja, tetapi mereka juga mendapatkan pendidikan dalam rangka membentuk kepribadian yang islami sejak usia dini. Dalam contoh lain dalam pembelajaran do’a-do’a harian dilaksanakan dengan cara bermain peran. Pembelajaran dengan bermain peran ini dapat melatih peserta didik untuk mengembangkan imajinasi dan kreasi mereka, melatih untuk mengikuti isi cerita, dan sebagainya. Pembelajaran ini lebih efektif dan efisien untuk dilaksanakan dalam pembelajaran do’a-do’a karena peserta didik sangat

aktif dalam mengikuti setiap instuksi guru pada saat berlangsungnya pembelajaran tersebut, melalui kegiatan bermain peserta didik dengan sendirinya menghafalkan do'a-do'a harian tersebut tanpa ada paksaan tetapi mereka menaati apa yang telah diinstruksikan oleh guru dengan penuh kegembiraan sehingga metode permainan sangat cocok untuk anak usia dini.

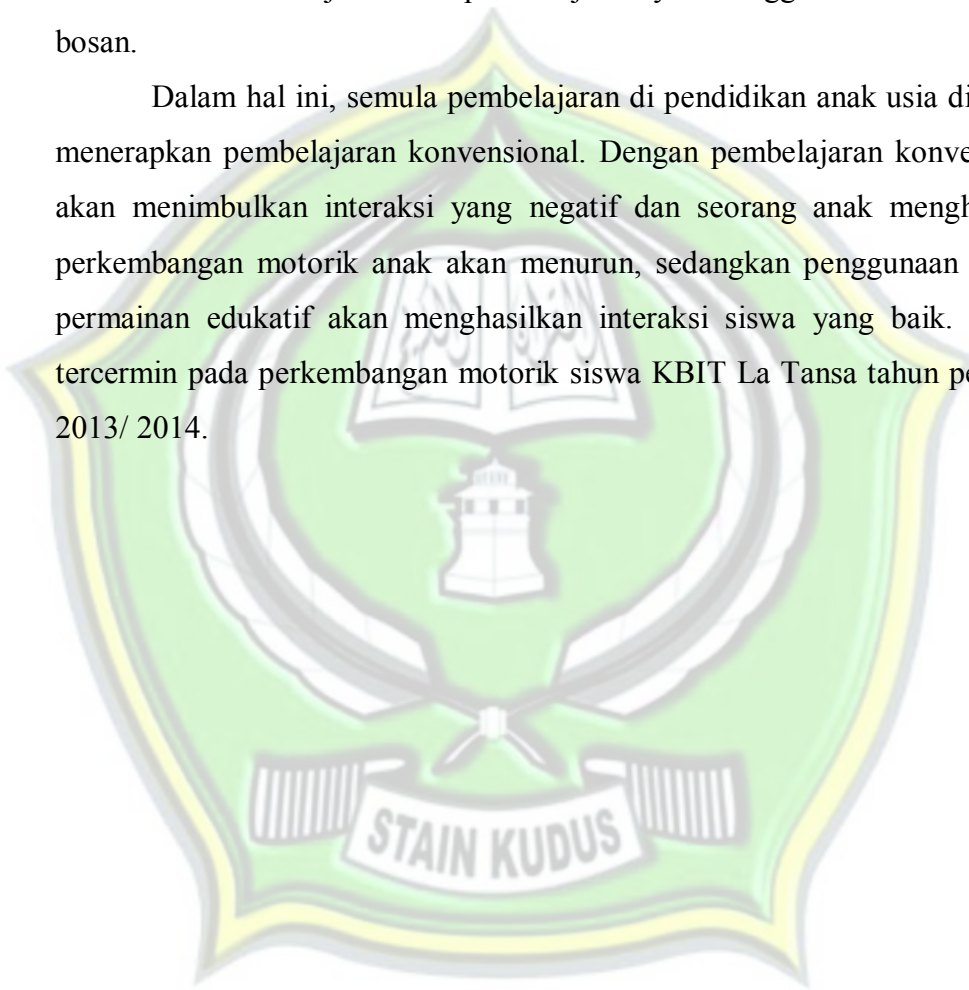
Dalam jurnal penelitian yang dilakukan oleh Asep Deni Gustiana pada tahun 2011 dengan judul Pengaruh Permainan Modifikasi terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B TK Kartika dan TK Lab. UPI) bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini dan terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan modifikasi terhadap kemampuan kognitif anak usia dini.

Persamaan penelitian yang dilakukan Asep Deni Gustiana dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang metode bermain. Tetapi perbedaannya adalah jumlah variabel yang dipengaruhi oleh metode bermain. Dalam penelitian ini variabel yang dipengaruhi hanya satu yaitu perkembangan motorik sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Asep Deni Gustiana dua variabel yaitu kemampuan motorik kasar dan kemampuan kognitif anak usia dini.

C. Kerangka Berpikir

Dalam pembelajaran pada anak usia dini, guru berperan sebagai fasilitator, motivator serta pembimbing bagi siswa. Guru memberikan petunjuk atau arahan dan menerapkan metode permainan edukatif atau bermain sambil belajar dalam pembelajarannya sehingga anak tidak merasa bosan.

Dalam hal ini, semula pembelajaran di pendidikan anak usia dini guru menerapkan pembelajaran konvensional. Dengan pembelajaran konvensional akan menimbulkan interaksi yang negatif dan seorang anak menghasilkan perkembangan motorik anak akan menurun, sedangkan penggunaan metode permainan edukatif akan menghasilkan interaksi siswa yang baik. Hal ini tercermin pada perkembangan motorik siswa KBIT La Tansa tahun pelajaran 2013/ 2014.



BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan termasuk penelitian lapangan (*field research*), yaitu suatu penelitian yang dilakukan di medan guna memperoleh data riil terjadinya gejala-gejala.¹

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor yang dikutip Lexy Moleong pendekatan kualitatif dapat dipandang sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan beberapa kata tertulis atau lisan dari orang dan perilaku yang dapat diamati.²

Penelitian dengan pendekatan kualitatif lebih menekankan analisis terhadap dinamika antara fenomena yang diamati dengan menggunakan logika ilmiah. Paradigma yang muncul dalam penemuan lisan dari orang dan perilaku yang dapat diamati.³

Penelitian kualitatif lebih mengutamakan penjelasan yang cermat dalam melakukan analisis dan menyajikan temuan-temuan mereka. Karena tidak mungkin semua datanya dilaporkan kepada pembaca, maka dari itu prinsip dari penelitian kualitatif ini yaitu menjelaskan secara akurat tentang hal yang diteliti.⁴

Pendekatan kualitatif berusaha memahami dan menafsirkan makna suatu peristiwa interaksi tingkah laku manusia dalam situasi tertentu menurut perspektif peneliti sendiri. Ciri khas pendekatan ini terletak pada tujuan untuk mendeskripsikan keutuhan kasus dengan memahami makna dan gejala secara alamiah.

¹ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research I*, Andi Offset, Yogyakarta, 2001, hlm. 10

² Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 1991, hlm. 3

³ Syaifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2001, hlm. 5

⁴ Anselm Strauss dan Juliet Corbin yang diterjemahkan Muh. Shodiq dan Imam Muttaqin, *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2003, hlm. 9

B. Sumber Data

Dalam penelitian kualitatif, sumber data yang digunakan adalah pada situasi sosial yang terdiri atas tempat, pelaku, dan aktivitas. Sumber data disebut juga informan, partisipan, nara sumber, teman, dan guru dalam penelitian kualitatif.⁵ Data yang digunakan dapat dilihat dari berbagai sumber, yaitu:

1. Data Primer

Data primer atau data pertama adalah data yang diperoleh secara langsung dari subyek penelitian dengan menggunakan alat pengukur atau alat pengambilan data langsung pada subyek sebagai sumber daya yang dicari. Data primer dalam penelitian ini dapat melalui observasi ke lapangan secara langsung dan wawancara kepada subyek yang bersangkutan, antara lain pada kepala sekolah, guru sentra Agama dan wali murid KBIT La Tansa.

2. Data sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data sekunder dapat berupa dokumentasi, buku-buku, karya tulis, maupun arsip-arsip. Sumber data sekunder dalam penelitian ini berasal dari buku-buku, dokumentasi, arsip-arsip, maupun karya tulis lain yang berkaitan dengan penggunaan metode *education game* dalam perkembangan motorik anak.

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak. Peneliti memilih KBIT LA Tansa, karena lembaga tersebut mempunyai fasilitas yang lengkap dan guru yang mengampu mempunyai kompetensi sehingga mempermudah dalam penelitian. Adapun waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada awal tahun ajaran 2012/ 2013. Tetapi sebelum itu peneliti sudah melakukan pra survey yaitu untuk mengetahui keadaan

⁵Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*, Alfabeta, Bandung, 2009, hlm. 297-298

sekolah dan keadaan guru dan siswanya. Penulis telah melakukan penelitian yang dimulai sejak tanggal 22 Juli 2013 hingga selesai.

D. Teknik Pengumpulan Data

Karena penelitian ini merupakan penelitian *deskriptif* menggunakan analisis kualitatif, maka dalam pengumpulan data penulis menggunakan cara sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.⁶

Dalam hal ini akan dilakukan pengamatan secara langsung terhadap penerapan metode *education games* dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak usia dini di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar dengan menggunakan strategi pembelajaran media dan mengobservasi lingkungan sekolah untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan.

2. Wawancara

Wawancara (*interview*) merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan pedoman berupa pertanyaan-pertanyaan yang diajukan langsung kepada obyek untuk mendapatkan jawaban secara langsung.⁷ Menyatakan wawancara adalah percakapan antara peneliti dengan dua orang atau lebih, peneliti mengajukan pertanyaan kepada obyek penelitian untuk memperoleh jawaban. Penulis akan melakukan wawancara terhadap guru dan Kepala Sekolah di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar.

Agar dapat memperoleh informasi yang jelas dan terarah penulis terlebih dahulu mempersiapkan daftar pertanyaan yang relevan dengan permasalahan penelitian ini. Agar terhindar dari kesalahan dalam

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Alfabeta, Bandung, 2008, hlm.203

⁷ Danim, *Menjadi Peneliti Kualitatif*, Pustaka Setia, Bandung, 2002, hlm.130

menangkap informasi hasil wawancara dan untuk memperoleh informasi yang akurat.⁸

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi dapat diartikan sebagai kumpulan data verbal yang berbentuk tulisan.⁹ Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah belalu, dokumen ini bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang.¹⁰

Metode ini digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan transkrip, buku, agenda, serta dokumen lain yang relevan dengan pembahasan.

E. Uji Keabsahan Data

Keabsahan data penelitian diperiksa melalui triangulasi, yakni teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu sebagai pembanding. Salah satu teknik triangulasi adalah penggunaan penyidik atau pengamat lain untuk pengecekan kembali derajat kepercayaan data. Subjek penelitian (mahasiswa) merupakan pengamat lain dari data yang diperoleh. Diskusi bersama teman sejawat atau para kolabolator merupakan pemeriksaan terhadap keabsahan data. Dengan kata lain, pemeriksaan keabsahan dalam penelitian ini dapat dilihat dari tiga sumber data, yaitu: *Pertama*, catatan harian peneliti. *Kedua*, catatan dari kolabolator. *Ketiga*, catatan dari mahasiswa.¹¹

⁸ Sugiyono, *Op. Cit*, hlm. 233

⁹ Koentjaraningrat, *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*, PT Gramedia, Jakarta, 1991, hlm.46

¹⁰ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, ALFABETA, Bandung, 2005, hlm.82

¹¹ Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*, Rajawali Pers (PT. Raja Grafindo Persada), Jakarta, 2011, hlm.258

F. Analisis Data

Dalam pembahasan dan penulisan skripsi ini penulis menggunakan analisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif yaitu usaha untuk mengumpulkan, menyusun data dan interpretasi serta penafsiran terhadap data-data tersebut dengan menganalisisnya melalui metode *content analysis*, (analisis isi). Selanjutnya, hasil analisis tersebut penulis sajikan dengan cara deskriptif, yakni menggambarkan gejala, peristiwa atau menjelaskan suatu ide apa adanya atau sesuai dengan kejadian yang terjadi.¹²

Melalui metode deskriptif itu pula, penulis akan mengukur dan menafsirkan data yang ada, kemudian membuat analisis dan menginterpretasi tentang arti dan data tersebut. Mengingat studi yang penulis gunakan adalah studi analisis penerapan metode *game education* dalam meningkatkan perkembangan motorik anak usia dini di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014, maka data yang penulis sajikan adalah kualitatif.

¹² Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian Pendidikan*, Sinar Baru Algesindo, Bandung, 2001, hlm.64

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Situasi Umum Kelompok Bermain Islam Terpadu (KBIT) La Tansa Cangkring Karanganyar Demak

1. Sejarah Berdirinya KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak

Kelompok Belajar Islam la Tansa didirikan pertama atas usulan dari Bapak Ali Mustawa, S.Pd.I, M.Pd dan Ibu Lusiyanti, S.Pd.I dengan melihat kondisi desa tersebut tidak adanya lembaga pendidikan anak usia dini yang berumur 2-6 tahun. Pada tanggal 18 Juli 2005 didirikan lembaga pendidikan anak usia dini di desa Cangkring Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak. Maka dari itu perlu diterapkan konsep dasar pembinaan, pertumbuhan dan perkembangan yang mencakup aspek pelayanan pendidikan, aspek kesehatan dan aspek gizi pada anak. pendidikan anak usia dini adalah salah satu wujud pendidikan non formal yang sangat mendasar bagi kepribadian seorang anak. hal ini dikarenakan masa usia dini merupakan masa keemasan perkembangan anak. dengan asumsi dasar masa anak apabila diberikan stimulasi yang tepat, maka akan menjadi modal penting bagi perkembangan anak dikemudian hari. Dalam hal ini pendidikan anak usia dini berfungsi melejitkan seluruh potensi kecerdasan anak, penanaman nilai-nilai dasar dan kemampuan dasar.¹

Dari term di atas, Pendidikan Anak Usia Dini La Tansa berpartisipasi dalam menggali dan pengembangan potensi anak. tidak dielakkan dalam proses pembelajaran diperlukan sarana dan pra sarana yang mendukung untuk kelangsungan dan kelancaran proses tersebut. Maka pemberian bantuan dari Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah sangatlah mendukung tersediannya sarana pra sarana dan dapat memberikan pelayanan pendidikan terbaik diseluruh lapisan masyarakat.²

2013 ¹ Sejarah berdirinya KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar, Tanggal 16 September

² *Ibid*, Tanggal 16 September 2013

Namun realita di lapangan menjelaskan bahwa PAUD terkadang masih dirasakan oleh sebagian kalangan saja, utamanya kalangan menengah keatas tentunya dengan biaya yang sangat tidak terjangkau oleh masyarakat menengah ke bawah (mahal). Padahal pendidikan merupakan hak segenap lapisan masyarakat. Hal tersebutlah yang menjadikan Kelompok Bermain Islam Terpadu (KBIT) La Tansa Cangkring Karanganyar Demak berdiri dibawah naungan Yayasan La Tansa Demak. KBIT La Tansa membidik masyarakat anak usia dini dari kalangan menengah ke bawah, utamanya dari daerah sekitar yang rata-rata pekerjaannya orang tuanya adalah buruh tani, buruh pabrik dengan penghasilan dibawah UMR/ bulan. Namun seiring perkembangan dan perjalanannya peserta didik anak usia dini yang tidak hanya dari daerah sekitar tetapi juga dari tetangga desa sekitar. Harapan dan cita-cita KBIT La Tansa adalah memberikan kesempatan kepada anak usia dini menengah kebawah untuk mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan kemampuan orang tua bagi perkembangan dan pertumbuhan anak yang lebih baik. Dengan pendidikan terjangkau dan berkualitas.³

2. Letak Geografis KBIT La Tansa

a. Luas Tanah dan Kondisi Fisik Gedung

Luas tanah KBIT berukuran 500 m dan kondisi bangunan gedung berbentuk bangunan permanen, dengan kepemilikan Yayasan.⁴

b. Lokasi KBIT La Tansa

Kelompok Bermain Islam Terpadu (KBIT) La Tansa berada di alamat:

Alamat	: Jl. Kasbini 03/ 03
Desa/ Kelurahan	: Cangkring
Kecamatan	: Karanganyar
Kabupaten	: Demak
Provinsi	: Jawa Tengah

³ *Ibid*, Tanggal 16 September 2013

⁴ Letak Geografis KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar, Tanggal 16 September 2013

Kode Pos	: 59582
Didirikan sejak	: 18 Juli 2005
No Ijin Operasional	: 421.1/ 1898/ 2005
Kepemilikan tanah	: Milik Yayasan

c. Sarana Gedung⁵

Sarana prasarana merupakan persyaratan yang mutlak harus dimiliki oleh suatu lembaga, direncanakan secara terprogram untuk mencapai hasil yang maksimal, baik berupa tempat (ruang), alat maupun sarana perlengkapan lainnya. Semakin lengkap sarana prasarana yang dimiliki dengan pemberdayaannya yang maksimal, akan membuka peluang yang lebih mudah dalam upaya untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Adapun Sarana gedung yang dimiliki KBIT La Tansa yaitu 6 lokal ruang belajar, 1 ruang kantor dan TU, 2 Kamar mandi dan WC, 1 listrik, 1 dapur, 1 tempat wudhu.

Tabel 1.1

Sarana Gedung La Tansa Cangkring Karanganyar

No	Jenis Sarana	Jumlah	Keterangan
1.	Ruang Belajar	6	Per Sentra
2.	Ruang Kantor + TU	1	
3.	Kamar Mandi + WC	2	Pa/ Pi
4.	Listrik	1	
5.	Dapur	1	
6.	Tempat Wudhu/ Cuci Tangan	1	

d. Peralatan yang dimiliki gedung

Peralatan yang dimiliki gedung KBIT La Tansa meliputi 1 unit komputer, 10 meja anak, 3 meja kantor, 10 kursi guru, 5 almari, 6 papan tulis dan 2 loker.

⁵ Sarana KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar, Tanggal 16 September 2013

Tabel 1.2

Peralatan Gedung La Tansa Cangkring Karanganyar

No	Jenis Sarana	Jumlah	Keterangan
1.	Komputer	1	
2.	Meja anak	10	
3.	Meja Kantor/ Kursi	3/ 10	
4.	Almari	5	
5.	Papan Tulis	6	
6.	Loker	2	

e. APE (Alat Permainan Edukatif)

Alat permainan edukatif merupakan media yang menunjang dalam proses kegiatan belajar. Adapun alat permainan edukatif yang dimiliki oleh KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak yaitu meliputi 1 jungkitan, 1 bola dunia, 3 ayunan, 1 mangkok putar, 1 titian, dan 1 protosan.

Tabel 1.3

Alat Permainan Edukatif KBIT La Tansa Cangkring

No	Jenis APE	Jumlah	Kondisi
1.	Jungkitan	1	Baik
2.	Bola Dunia	1	Baik
3.	Ayunan	3	Baik
4.	Mangkok Putar	1	Baik
5.	Titian	1	Baik
6.	Protosan	1	Baik

f. Buku-Buku Kelengkapan Adiministrasi

Buku-Buku Kelengkapan Adiministrasi KBIT La Tansa terdiri dari buku administrasi anak didik, buku penghubung, buku tata tertib dan perkembangan anak, buku raport, buku administrasi tenaga pendidik dan buku administrasi umum.

3. Visi, Misi dan Tujuan KBIT La Tansa

a. Visi

Visi Kelompok Belajar Islam Terpadu (KBIT) La Tansa adalah mencetak generasi yang berlandaskan Ilahiyah, Ilmiah dan Alamiyah.⁶

b. Misi

Misi Kelompok Belajar Islam Terpadu (KBIT) La Tansa adalah menyelenggarakan pendidikan kelompok bermain yang memadukan aspek dasar agama dan IPTEK secara kognitif, afektif dan Psikomotorik.⁷

c. Tujuan

Tujuan Kelompok Belajar Islam Terpadu La Tansa (KBIT) adalah sebagai berikut:

1. Pembinaan anak sedini mungkin kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional dan agama.
2. Mempersiapkan anak didik yang berkwalitas menuju jenjang pendidikan yang lebih tinggi
3. Mensukseskan program pemerintah sesuai undang-undang yaitu melayani pendidikan anak usia dini
4. Menyelenggarakan pendidikan yang murah, terjangkau dan berkwalitas bagi anak usia dini dari masyarakat menengah ke bawah.⁸

d. Struktur Organisasi dan Tenaga Pendidik KBIT La Tansa⁹

Pengorganisasian adalah proses pembagian tugas, wewenang dan job sehingga tercipta suatu organisasi yang dapat digerakkan sebagai satu kesatuan dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

⁶ Visi KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar, Tanggal 16 September 2013

⁷ Misi KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar, Tanggal 16 September 2013

⁸ Tujuan KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar, Tanggal 16 September 2013

⁹ Struktur Organisasi KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar, Tanggal 16 September

Melalui organisasi, tugas-tugas sebuah lembaga dibagi menjadi bagian yang lebih kecil. Kendatipun dikaitkan satu sama lain serta demikian rupa sehingga melahirkan satu kesatuan yang berjalan baik. Dalam arti yang lain, pengorganisasian adalah aktivitas pemberdayaan sumber daya dan program.

Adapun Struktur organisasi KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/ 2014 adalah sebagai berikut:

Pembina : Pembina Yayasan
 Penyelenggara : Ulin Nuha, S. Pd.I, M. Pd
 Ketua : Lusiyanti, S. Pd.I
 Sekretaris : Susmanto
 Bendahara : Afifah
 Koordinator : 1. Koordinator TPA : Uswatun Hasanah
 2. Koordinator KB : Siti Rochmatun
 3. Koordinator TK : Ana Awalia
 Tata Usaha : Khoirun Nisa'
 Tenaga Pendidik :

KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak terdiri dari 10 tenaga pendidik meliputi 6 guru (Lusiyanti, S.Pd.I, Afifah, S. Pd, Ana Awaliyah, Uswatun Hasanah, Siti Rochmatun, Kusmiyani) di Kelompok Belajar dan 4 pendidik (Khoirunnisa', Siti Rohmah, Sri Wahyuni dan Susmanto) di TPA.

Tabel 1.4

Tenaga Pendidik KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar

No	Nama Guru	Pendidikan	Jabatan	Sentra
1.	Lusiyanti, S. Pd.I	S1	Pendidik + Ketua	Supervisor
2.	Afifah	S1	Pendidik	Balok
3.	Ana Awaliyah	SMA	Pendidik	Agama
4.	Uswatun Hasanah	SMA	Pendidik	Seni
5.	Siti Rochmatun	SMA	Pendidik	Peran

6.	Kusmiyani	SMA	Pendidik	Persiapan
7.	Khoirun Nisa'	SMA	Pendidik	TPA
8.	Siti Rohmah	SMA	Pendidik	TPA
9.	Sri Wahyuni	SMA	Pendidik	TPA
10.	Susmanto	D3	Pendidik	-

4. Keadaan Siswa

KBIT La Tansa pada tahun ajaran 2013/ 2014 mempunyai peserta didik sebanyak 77 anak yang terdiri dari usia 0-2 tahun sebanyak 7 anak, 2-4 tahun sebanyak 34 tahun dan 4-6 tahun sebanyak 86 anak.¹⁰

Tabel 1.5

Keadaan Siswa KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar

No	Kelompok Usia	Jumlah
1.	0-2 tahun	7 anak
2.	2-4 tahun	34 anak
3.	4-6 tahun	86 anak
Jumlah		127 anak

5. Tata Tertib Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Adapun tata tertib Pendidik dan Tenaga Kependidikan KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak adalah sebagai berikut:¹¹

1. Setiap pendidik diharapkan hadir di sekolah minimal setengah jam sebelum bel masuk, kecuali guru piket untuk datang lebih awal
2. Setiap pendidik yang bertugas sebagai guru sentra diharapkan menyiapkan setting lingkungan sebelum anak tiba
3. Setiap pendidik diwajibkan mengisi absensi guru, membuat SKB, SKM, dan RKH bersama-sama
4. Setiap pendidik diwajibkan menggunakan pakaian seragam yang sopan dan rapi, serta menutup aurat (sesuai jadwal)

¹⁰ Keadaan Siswa La Tansa Cangkring Karanganyar, Tanggal 21 Oktober 2013

¹¹Tata Tertib Pendidik dan Tenaga Kependidikan KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar, Tanggal 16 September 2013

5. Setiap pendidik tidak diperkenankan membentak, mengucapkan kata-kata kasar atau melakukan tindakan kekerasan terhadap anak didik
6. Setiap pendidik diwajibkan membereskan/ mengembalikan/ membersihkan barang-barang yang digunakan untuk pembelajaran ke tempatnya semula sebelum meninggalkan kelas, setelah anak didik pulang
7. Setiap pendidik diwajibkan mengikuti rapat bulanan paling lambat tanggal 5 setiap bulannya, kecuali ada halangan/ izin
8. Setiap pendidik diwajibkan mencatat hasil observasi pada saat anak didik bermain di sentra
9. Setiap pendidik diwajibkan memindah hasil observasi ke dalam buku evaluasi setiap hari sebelum meninggalkan kelas
10. Setiap pendidik diharapkan untuk bekerja team dengan baik dan memutuskan sesuatu dengan jalan musyawarah bersama
11. Setiap pendidik diwajibkan untuk mengikuti pelatihan tutor PAUD bila lembaga menugaskan, dan lembaga hanya dapat memberikan uang transport sesuai kemampuan lembaga
12. Setiap guru piket diwajibkan memimpin baris-berbaris, serta bertanggung jawab atas kebersihan dan ketertiban lembaga
13. Setiap pendidik diwajibkan masuk sentra yang diampu untuk menyambut anak didik sebelum proses pembelajaran dimulai
14. Setiap pendidik diwajibkan mengamalkan 4S (Senyum, Sambut, Salam dan Sapa)
15. Hal-hal yang belum tercantum dalam tata tertib ini akan diatur sesuai dengan keputusan yayasan dan lembaga, dan tata tertib ini diharapkan dilaksanakan dengan baik.¹²

¹²Tata Tertib Pendidik dan Tenaga Kependidikan KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar, Tanggal 16 September 2013

B. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Metode *Game Education* pada Sentra Agama di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak

Di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak silabus pembelajaran dituangkan dalam bentuk perencanaan tahunan, semester, mingguan dan harian.

1. Perencanaan Tahunan dan Semester

Perencanaan tahunan disusun pada awal tahun ajaran baru, antara lain berupa penyusunan jadwal dan pengadaan fasilitas yang diperlukan demi kelancaran pelaksanaan program bermain anak didik. Sedangkan kegiatan semester antara lain menyiapkan buku program kegiatan mingguan dan harian serta pembelajaran, fasilitas-fasilitas keperluan semester.

2. Perencanaan kegiatan bermain mingguan dan harian

Perencanaan satuan kegiatan mingguan adalah penyusunan persiapan dalam satu minggu. Perencanaan kegiatan harian adalah penyusunan persiapan pembelajaran yang akan dilakukan pendidik dalam satu hari. Untuk meningkatkan kecerdasan holistik anak dengan mengacu menu pembelajaran generik

- a. Kegiatan mingguan adalah kegiatan secara pasti dapat diprogramkan setiap minggu, misalnya setiap hari Senin diprogramkan tanya jawab bagi anak didik, hari Sabtu diprogramkan kegiatan mengevaluasi pelaksanaan kegiatan bermain yang telah diselenggarakan.
- b. Kegiatan harian antara lain kegiatan bermain yang akan diberikan kepada anak didik, termasuk memeriksa keberhasilan dan ketertiban ruang bermain anak didik.¹³

Dalam melaksanakan belajar mengajar, Kelompok Bermain Islam Terpadu (KBIT) La Tansa Cangkring Karanganyar Demak menggunakan

¹³ Lusiyanti, Kepala KBIT La Tansa Karanganyar Demak, Wawancara pada tanggal 16 September 2013

metode pembelajaran BCCT (*Beyond Centers and Circles Time*) atau pendekatan sentra dan saat lingkaran, dimana dalam pendekatan ini anak dirangsang untuk secara aktif melakukan kegiatan bermain sambil belajar di sentra-sentra pembelajaran. Seluruh kegiatan pembelajaran berfokus pada anak sebagai subyek “pembelajar” sebagai pendidik lebih banyak berperan sebagai motivator dan fasilitator dengan memberikan pijakan-pijakan. Ada lima pijakan dalam BCCT untuk mendukung perkembangan anak, yaitu pijakan awal, pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan selama main, dan pijakan setelah main.¹⁴

Model pembelajaran berdasarkan sentra adalah pendidikan pembelajaran dalam proses pembelajaran dilakukan di dalam lingkaran dan sentra bermain. Guru bersama anak duduk dengan posisi melingkar dan saat dalam lingkaran, guru memberikan pijakan pada anak sebelum dan sesudah bermain. Sentra bermain merupakan area atau zona bermain anak yang dilengkapi alat bermain berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mengembangkan seluruh potensi dasar anak dalam berbagai aspek perkembangan secara seimbang. Dalam membuka sentra setiap hari disesuaikan dengan jumlah kelompok menurut tingkat usia. Pembelajaran sentra dilakukan secara tuntas mulai awal kegiatan sampai akhir dan setiap sentra mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis bermain yaitu bermain sensori motor/ fungsional, bermain peran, bermain konstruktif (membangun pemikiran anak).¹⁵

Bermain sensorimotor adalah permainan menangkap rangsangan melalui penginderaan dan menghasilkan gerakan sebagai reaksi. Anak belajar melalui panca indera dan hubungan fisik dengan lingkungan mereka. Misalnya menakar air, meremas kertas bekas, menggunting, dan lain-lain. Bermain peran contohnya bermain peran makro (besar), bermain peran mikro (kecil), bermain simbolik, pura-pura, fantasi, imajinasi

¹⁴ Lusiyanti, Kepala KBIT La Tansa Karanganyar Demak, Wawancara pada tanggal 26 September 2013

¹⁵ Siti Rochmatun, Guru KBIT La Tansa Karanganyar Demak, Wawancara pada tanggal 26 September 2013

(bermain drama), bermain dengan benda untuk membantu menghadirkan konsep yang telah dimiliki. Bermain konstruktif yaitu menunjukkan pemikiran atau ide dan gagasan menjadi karya nyata. Bermain konstruktif sifat cair (air, pasir, spidol dan lain-lain), Bermain konstruktif (balok-balok, lego, dan lain-lain).

Pada sentra Agama di KBIT La Tansa bahan-bahan yang disiapkan adalah maket tempat ibadah, perlengkapan ibadah, gambar-gambar, buku-buku cerita keagamaan dan sebagainya. Kegiatan yang dilaksanakan adalah menanamkan nilai-nilai kehidupan beragama, keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan yang Maha Esa. Agama merupakan suatu konsep yang abstrak yang perlu diterjemahkan menjadi aktivitas yang kongkrit bagi anak.

Adapun pembelajaran di KBIT La Tansa pada tiap sentra dan dikelompokkan menurut jadwal yang telah ditentukan dari lembaga. Adapun jadwalnya sebagai berikut:

Tabel 2.1

Jadwal Sentra KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar

No	Hari	Nama Sentra	Nama Kelompok	Guru Pengampu
1.	Senin	Peran	Zainab	Siti Rochmatun
2.	Selasa	Bahan Alam Cair dan Sains	Aisyah	Nining Fujianti
3.	Rabu	Balok	Maria K	Afifah
4.	Kamis	Agama	Fatimah	Ana Awalia
5.	Jum'at	Persiapan + Seni	Hafsyah + Khodijah	Kusmiyati + Uswatun Hasanah

Dari jadwal di atas, Pembelajaran di Kelompok Bermain Islam Terpadu (KBIT) La Tansa pada setiap hari proses pembelajarannya dibuat *rolling* sesuai jadwal yang ditentukan. Pada sentra Agama berarti satu minggu sekali pada kelompok tertentu.¹⁶

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan salah satu ustadzah di KBIT La Tansa bahwa pembelajaran yang dilakukan pada sentra Agama ini lebih difokuskan kepada pengenalan agama Islam kepada anak, seperti pengenalan huruf hijaiyah, hafalan Asmaul Husna dan ayat pendek, serta pengenalan bagaimana tata cara shalat, tata cara berwudlu, berpuasa, hadis-hadis Rosul, mengenal para nabi dan rasul serta nama-nama malaikat serta *game education* yang berkaitan dengan tema pembelajaran.¹⁷ Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti bahwa pembelajaran di sentra Agama terfokus kepada pengenalan tentang ajaran Islam secara mendalam kepada anak tanpa adanya paksaan dari guru, misalnya dalam menghafal ayat pendek, apabila ada anak yang tidak mau membaca dan hanya bermain, gurunya membiarkan saja tanpa ada paksaan, karena anak pada intinya bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.¹⁸

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan di sentra Agama KBIT La Tansa berfokus pada pengenalan tentang agama secara tidak mendalam, yang tak lepas dari perkembangan anak, karena apabila guru tidak memperhatikan tingkat perkembangan anak dalam mengenalkan agama, maka anak akan merasa bingung dan tidak bisa memahami apa yang ia pelajari. Selain itu, sangat dibutuhkan strategi yang bervariasi untuk mengenalkan agama kepada

¹⁶ Lusiyanti, Kepala KBIT La Tansa Karanganyar Demak, Wawancara pada tanggal 26 September 2013

¹⁷ Ana Awaliyah, Guru Sentra Agama KBIT La Tansa Karanganyar Demak, Wawancara pada tanggal 26 September 2013

¹⁸ Hasil Observasi di KBIT La Tansa Karanganyar, Tanggal 27 September 2013, Pukul 08.30 WIB

anak, karena agama merupakan pijakan awal anak untuk melangkah ke jenjang berikutnya.¹⁹

Deskripsi pembelajaran agama dilihat dari *recalling* atau pengulangan setelah bermain. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di KBIT La Tansa bahwa pengulangan dilakukan setelah anak belajar dan bermain ada berbagai banyak cara yang dilakukan oleh guru dalam melakukan pengulangan ini, misalnya dengan bercakap-cakap dengan anak serta tanya jawab dengan anak tentang kegiatan sehari yang dilakukan anak kemudian guru mengajak anak bernyanyi dan berdoa sesudah belajar dan doa keluar rumah, serta doa naik kendaraan, dan lain sebagainya. Kemudian guru mengajak anak tebak-tebakan dengan anak, apabila ada anak yang dapat menjawab pertanyaan dari guru anak diperbolehkan pulang.²⁰

Sebelum proses pembelajaran berlangsung guru mempersiapkan media yang berkaitan dengan *game education* pada sentra agama disesuaikan dengan tema pembelajaran. Dan peserta didik merespon dengan baik karena dunia anak usia dini adalah dunia bermain. Untuk itu pembelajaran melalui *game education* pada sentra Agama di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak dapat berjalan dengan baik sesuai yang diinginkan lembaga. Keaktifan di kelas lebih berpengaruh pada keberhasilan prestasi peserta didik dalam proses belajar mengajar di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak.

¹⁹ Hasil Observasi di KBIT La Tansa Karanganyar, Tanggal 27 September 2013, Pukul 08.30 WIB

²⁰ *Ibid*, Tanggal 27 September 2013

2. Perkembangan Motorik Anak Didik di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak dalam Menggunakan Metode *Game Education* pada Sentra Agama

Perkembangan lembaga pendidikan KBIT La Tansa sebagai salah satu bentuk lembaga pendidikan anak usia dini yang dalam proses pembelajarannya menekankan pada prinsip bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Bermain adalah bagian integral dalam kehidupan setiap anak dan merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan potensi anak secara optimal. Penggunaan metode bermain KBIT La Tansa disesuaikan dengan perkembangan anak (keperluan usia anak). Permainan yang digunakan adalah permainan yang merangsang kreativitas dan menyenangkan (tidak ada unsur pemaksaan) dan sederhana. Pembinaan pengembangan motorik di sini merupakan salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan aspek motorik secara optimal dan dapat merangsang perkembangan otak anak.²¹

Pengembangan aspek motorik bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol dan melakukan koordinasi gerak tubuh, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat dan terampil. Melalui pembinaan aktivitas anak (Fisik Motorik) di KBIT La Tansa diharapkan akan memberikan dasar pemikiran untuk mengkaji lebih spesifik dalam rangka pelaksanaan program pendidikan. Dengan memanfaatkan sarana alat bermain dan permainan yang tersedia di KBIT La Tansa serta disesuaikan dengan perkembangan dan pertumbuhan fisik anak.²²

Cara mengajarkan anak di KBIT La Tansa mengenal sesuatu dapat disesuaikan dengan perkembangan motorik anak sesuai dengan umur mereka. Oleh karena itu kita perlu memahami apa yang dimaksud dengan belajar. Belajar adalah proses transformasi ilmu guna memperoleh

²¹ Ana Awaliyah, Guru Sentra Agama KBIT La Tansa Karanganyar Demak, Wawancara pada tanggal 26 September 2013

²² *Ibid*, tanggal 16 September 2013

kompetensi, keterampilan, dan sikap untuk membawa perubahan yang lebih baik. Sedangkan kegiatan pembelajaran merupakan suatu sistem dan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Contoh *education games* yang dapat melatih perkembangan motorik halus anak usia dini antara lain: Puzzle huruf hijaiyah, boneka wudlu, boneka shalat, boneka sudut agama, panduan do'a harian, gambar praktik wudlu, kentongan bambu, dll. Sedangkan contoh *education games* dalam perkembangan motorik kasar anak usia dini antara lain: manasik haji, karena didalamnya ada gerakan-gerakan yang dapat melatih motorik kasar anak, misalnya thowaf, sa'i, dll.

Perkembangan motorik anak di KBIT La Tansa antara lain sebagai berikut:

1. Mewarnai dan menggambar dengan tujuan tertentu, bisa mempunyai sebuah gagasan di kepalanya tetapi sering masih bermasalah dalam mewujudkannya, lalu menyebut hasil kreasinya sebagai gambar yang lain
2. Bisa benar-benar mengendalikan buang air kecil serta berdo'a sebelum masuk dan keluar dari kamar mandi
3. Mendengarkan dengan penuh perhatian pada cerita yang sesuai dengan umurnya
4. Berkomentar mengenai cerita yang dibacakan untuknya
5. Bisa mengamalkan do'a-do'a harian dalam kehidupan sehari-hari

Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Keterampilan fisik yang dibutuhkan anak untuk kegiatan serta aktifitas olah raga bisa dipelajari dan dilatih di masa-masa awal perkembangan. Sangat penting untuk mempelajari keterampilan ini dengan suasana yang menyenangkan, tidak berkompetisi agar anak-anak mempelajari olah raga dengan senang dan merasa nyaman untuk ikut berpartisipasi. Hindari permainan di mana seseorang atau sekelompok orang menang dan kelompok lain kalah. Anak-

anak yang secara terus menerus kalah dalam sebuah permainan memiliki kecenderungan merasa kurang percaya akan kemampuannya dan akan berkenti berpartisipasi. Tujuan pendidikan fisik untuk anak-anak yang masih kecil adalah untuk mengembangkan keterampilan dan ketertarikan fisik jangka panjang.

Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sederhana apapun adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan system dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Tidak banyak orang tua yang mengerti bahwa keterampilan motorik kasar dan halus seorang anak perlu dilatih dan dikembangkan setiap saat dengan berbagai aktivitas. Pengembangan ini memungkinkan seorang anak melakukan berbagai hal dengan lebih baik, termasuk di dalamnya pencapaian dalam hal akademis dan fisik.

Perkembangan fisik sangat berkaitan erat dengan perkembangan motorik anak. Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot dan otak.

Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri, misalnya kemampuan untuk duduk, menendang, berlari dan lain-lainnya, sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih, misalnya memindahkan benda dari tangan, mencoret, menyusun, menggantung, dan menulis. Kedua kemampuan tersebut sangat penting untuk tumbuh kembangnya anak.

3. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Game Education* di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar

Menurut dewan guru di Kelompok Bermain Islam Terpadu (KBIT) La Tansa Cangkring Karanganyar, kelebihan dari metode permainan edukatif yaitu:

1. Merangsang perkembangan motorik anak, karena dalam bermain membutuhkan gerakan-gerakan
2. Merangsang perkembangan berfikir anak, karena dalam bermain membutuhkan pemecahan masalah bagaimana melakukan permainan itu dengan baik dan benar
3. Melatih kemandirian anak dalam melakukan sesuatu secara mandiri tidak menggantungkan diri pada orang lain.
4. Melatih kedisiplinan anak, karena dalam permainan ada aturan-aturan yang harus ditaati dan dilaksanakan.
5. Anak lebih semangat dalam belajar, karena naluri anak usia dini belajar adalah bermain yang didalamnya mengandung pelajaran.

Adapun kekurangan metode permainan edukatif adalah sebagai berikut:

1. Membutuhkan biaya yang lebih, karena dalam metode bermain membutuhkan alat atau media yang harus dipersiapkan terlebih dahulu, kadang biaya tersebut keluar dari kantong guru sendiri padahal dari dewan guru mendapat bisyaroh atau gaji yang relatif rendah
2. Membutuhkan ruang atau tempat yang khusus sesuai dengan tipe permainan yang dilakukan
3. Sering terjadi saling berebut alat atau media bermain antara anak yang satu dengan yang lainnya apabila alat atau mediana tidak mencukupi.²³

²³ Lusiyanti, Kepala KBIT La Tansa Karanganyar Demak, Wawancara pada tanggal 16 September 2013

C. Analisis Data

1. Analisis tentang Pelaksanaan Metode *Game Education* pada Sentra Agama di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar

Metode *game education* pada sentra Agama bertujuan meningkatkan pemahaman tentang agama Islam anak usia dini. Di sentra ini KBIT La Tansa anak melakukan kegiatan bermain keagamaan untuk mengenal agama Islam, meliputi rukun Islam (syahadat, sholat, puasa, zakat, haji), rukun iman/ akidah (iman kepada Allah, malaikat, nabi dan rosul, kitab Allah, hari akhir), al-qur'an (mengaji), hadis Nabi dan akhlak (mengucapkan kalimat thoyyibah, akhlakul karimah, salam, dan lain sebagainya), Bahasa Arab, serta praktik ibadah, meliputi praktek adzan, wudhu dan sholat.

Guru pendidikan anak usia dini harus merancang program yang memungkinkan anak belajar melalui bermain. Kegiatan bermain dirancang sedemikian rupa sehingga anak tidak jenuh atau merasa frustrasi. Ini berarti kegiatan bermain harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dalam berbagai aspek, termasuk tingkat perkembangan anak dalam berbagai aspek, termasuk tingkat perkembangan bermain anak.²⁴ Alat-alat serta permainan yang diperlukan dalam sentra Agama Islam di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar diantaranya yaitu:²⁵

- a. Untuk melatih keimanan
Meliputi permainan tepuk, permainan lacak tugas malaikat dan Rihlah/ tadabbur alam.
- b. Untuk melatih ibadah
Meliputi Permainan kartu menyambung kata dan teka teki silang ibadah siswa.
- c. Untuk mengajarkan Alqur'an
Meliputi Iqra', Alqur'an, bermain acak kata, bermain jigsaw kaligrafi Arab, Puzzle huruf Hijaiyyah dan Surat-surat pendek

²⁴ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, CV. Pustaka Setia, Bandung, 2011, hlm. 126

²⁵ Ana Awaliyah, Guru Sentra Agama KBIT La Tansa Karanganyar Demak, Wawancara pada tanggal 16 September 2013

d. Untuk mengajarkan akhlak

Meliputi Permainan mencari makhluk Allah, Hafalan Hadis tentang penerapan akhlak sehari-hari, Rihlah/ tadabbur alam, Cerita/ dongeng, Hafalan do'a-do'a harian, Gambar-gambar ilustrasi dan Film yang mengandung unsur kebaikan dan kejahatan

e. Sholat

Meliputi Gambar tata cara wudhu, model/ praktek sholat, mengalunkan adzan dan iqomah, gambar tata cara sholat, hafalan bacaan sholat dan CD tata cara wudhu dan sholat

f. Tempat dan praktek ibadah

Meliputi Replika masjid, Sajadah dan Rukuh/ mukena

g. Haji

Meliputi menonton VCD manasik haji, praktek manasik haji, Replika ka'bah, Pakaian ihram dan tenda.

Proses Pembelajaran metode BCCT yang dilaksanakan di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar yaitu:²⁶

1. Penataan Lingkungan Main

Meliputi sebelum anak datang, pendidik menyiapkan bahan dan alat main yang akan digunakan sesuai rencana dan jadwal kegiatan yang telah disusun untuk kelompok anak yang dibinanya. Pendidik menata alat dan bahan main yang akan digunakan sesuai dengan kelompok usia yang dibimbingnya. Penataan alat main harus mencerminkan rencana pembelajaran yang sudah dibuat.

2. Penyambutan Anak

Sambil menyiapkan tempat dan alat main, agar ada seseorang pendidik yang bertugas menyambut kedatangan anak. Anak-anak langsung diarahkan untuk bermain bebas dulu dengan teman-teman lainnya sambil menunggu kegiatan dimulai. Sebaiknya para orang tua/ pengasuh sudah tidak bergabung dengan anak.

²⁶ Lusiyanti, Kepala KBIT La Tansa Karanganyar Demak, Wawancara pada tanggal 16 September 2013

3. Main Pembukaan (Pengalaman Gerakan Kasar)

Pendidik menyiapkan seluruh anak dalam lingkaran, lalu menyebutkan kegiatan pembuka yang akan dilakukan. Kegiatan pembuka bisa berupa permainan tradisional, gerak, atau sebagainya. Satu kader yang memimpin, kader lainnya jadi peserta bersama anak (mencontohkan). Kegiatan main pembuka berlangsung sekitar 15 menit.

4. Transisi 10 Menit

Setelah selesai main pembukaan, anak-anak diberi waktu untuk pendinginan dengan cara bernyanyi dalam lingkaran, atau membuat permainan tebak-tebakan. Tujuannya agar anak kembali tenang. Setelah anak tenang, anak secara bergiliran dipersilahkan untuk minum atau ke kamar kecil. Sambil menunggu anak minum atau ke kamar kecil, masing-masing pendidik siap di tempat bermain yang sudah disiapkan untuk kelompoknya masing-masing.

5. Kegiatan Inti di Masing-Masing Kelompok

a. Pijakan pengalaman sebelum main (15 menit)

- 1) Pendidik dan anak didik duduk melingkar.
- 2) Pendidik meminta anak-anak untuk memperhatikan siapa saja yang tidak hadir hari ini (mengabsen).
- 3) Berdoa bersama, mintalah anak secara bergilir siapa yang akan memimpin doa hari ini
- 4) Pendidik menyampaikan tema hari ini dan dikaitkan dengan kehidupan anak
- 5) Pendidik membacakan buku yang terkait dengan tema, setelah membaca selesai, siswa menanyakan kembali isi cerita
- 6) Pendidik mengaitkan isi cerita dengan kegiatan main yang akan dilakukan anak
- 7) Pendidik mengenalkan semua tempat dan alat main yang sudah disiapkan

- 8) Dalam member pijakan, pendidik harus mengaitkan kemampuan apa yang diharapkan muncul pada anak, sesuai dengan rencana belajar yang sudah disusun
 - 9) Pendidik menyampaikan bagaimana aturan main, memilih teman bermain, memilih mainan, cara menggunakan alat-alat, kapan memulai dan mengakhiri main, serta merapikan kembali alat yang sudah dimainkan
 - 10) Pendidik mengatur teman main dengan memberi kesempatan kepada anak untuk memilih teman mainnya.
 - 11) Setelah anak siap untuk main, pendidik mempersilahkan anak untuk mulai bermain.²⁷
- b. Pijakan pengalaman selama anak main (60 menit)
- 1) Pendidik berkeliling diantara anak-anak yang sedang bermain
 - 2) Memberi contoh cara main pada anak yang belum bisa menggunakan bahan/ alat
 - 3) Memberi dukungan berupa pernyataan positif tentang pekerjaan yang dilakukan anak
 - 4) Memancing dengan pertanyaan terbuka untuk memperluas cara main anak
 - 5) Memberikan bantuan pada anak yang membutuhkan
 - 6) Mendorong anak untuk mencoba dengan cara lain, sehingga anak memiliki pengalaman main yang kaya
 - 7) Mencatat yang dilakukan anak
 - 8) Mengumpulkan hasil kerja anak.
 - 9) Bila waktu tinggal 5 menit, kader memberitahukan pada anak-anak untuk bersiap-siap menyelesaikan kegiatan.²⁸

²⁷ Lusiyanti, Kepala KBIT La Tansa Karanganyar Demak, Wawancara pada tanggal 16 September 2013

²⁸ Lusiyanti, Kepala KBIT La Tansa Karanganyar Demak, Wawancara pada tanggal 16 September 2013

c. Pijakan pengalaman setelah main

- 1) Bila waktu main habis, pendidik memberitahukan saatnya membereskan permainan
 - 2) Bila anak belum terbiasa untuk membereskan, pendidik bisa membuat permainan yang menarik agar anak ikut membereskan
 - 3) Saat membereskan, pendidik menyiapkan tempat yang beerbeda untuk setiap jenis alat, sehingga anak dapat mengelompokkan alat main sesuai dengan tempatnya
 - 4) Bila bahan main sudah dirapikan kembali, satu orang pendidik membantu anak membereskan baju anak, sedangkan siswa lainnya dibantu orangtua membereskan semua mainan hingga semuanya rapi di tempatnya
 - 5) Bila anak sudah rapi, mereka diminta duduk melingkar bersama pendidik
 - 6) Setelah semua anak duduk dalam lingkaran, pendidik menanyakan pada setiap anak kegiatan main yang tadi dilakukannya. Kegiatan menanyakan kembali melatih daya ingat anak dan melatih anak mengemukakan gagasan dan pengalaman mainnya.
6. Membaca dan Mengaji
- Setelah bermain, anak disuruh latihan membaca dan mengaji iqro' dengan model *sorogan* kepada guru. Hal tersebut diharapkan anak dapat membaca dan mengaji setelah keluar dari KBIT.
7. Makan Bersama (15 menit)
- Setiap hari ada kegiatan makan bersama yang dikelola oleh lembaga. Pendidik bersama anak berdo'a sebelum makan bersama dimulai dan berdo'a setelah makan selesai serta mengajarkan makan yang baik, misal menggunakan tangan kanan dan sesudah makan berdo'a dan libatkan anak untuk membereskan bekas makan.
8. Kegiatan Penutup

Setelah semua anak berkumpul membentuk lingkaran, pendidik dapat mengajak anak bernyanyi atau hafalan do'a-do'a harian. Pendidik meminta anak secara bergiliran untuk memimpin doa penutup. Untuk menghindari berebut saat pulang, digunakan urutan berdasarkan absensi atau cara lain untuk keluar dan bersalaman terlebih dahulu.

Sebelum mengaplikasikan permainan edukatif dalam sentra Agama pada siswa KBIT La Tansa Cangkring Kaaranganyar ada beberapa pentahapan, yaitu guru perlu mempertimbangkan beberapa hal sebelum memilih permainan yang akan digunakan. Selain itu juga mempersiapkan pentahapan berikutnya berupa persiapan tertulis sebagai bahan acuan guru dalam mengajar sehingga dalam kegiatan belajar mengajar dapat berurutan dan juga persiapan tidak tertulis. Setelah itu barulah diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Adapun hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan permainan sebagai media, yaitu:²⁹

a. Keselarasan materi dan jenis permainan

Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan dan kesulitan dalam penentuan permainan yang tepat sehingga dalam penerapannya akan mudah dan anak tidak akan kesulitan. Selain itu, dapat mengantisipasi agar tidak timbul permainan-permainan yang kurang berkaitan dengan materi.

b. Kondisi anak didik

Anak didik merupakan subjek pendidikan yang juga mempunyai kemampuan masih terbatas. Sehingga guru harus mampu melihat seberapa besar kemampuan yang dimiliki anak didik, baik secara fisik maupun psikis agar dalam penerapan permainan tidak menimbulkan kelelahan yang menyebabkan anak didik enggan mengikutinya.³⁰

c. Kondisi lingkungan/ tempat mengajar

Sebelum menentukan permainan apa yang akan dipilih sebagai media pendidikan dalam pembelajarans Agama pada anak sayogyanya

²⁹ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment menjadikan Siswa Kreatif dan Nyaman di Kelas*, DIVA Press, Jogjakerta, 2012, hlm. 152

³⁰ *Ibid*, hlm. 153

pendidik juga melihat kondisi lingkungan tempat ia mengajar, apakah sekiranya sarana dan pra sarana yang dibutuhkan itu ada juga situasi atau tempat ia mengajar nantinya dapat membuat anak-anak nyaman dan senang atau tidak dalam mengikuti permainan.

d. Variasi permainan

Sebelum pendidik memainkan permainan yang akan dijadikan media atau sarana dalam pembelajaran sebaiknya dilakukan variasi permainan terlebih dahulu agar anak lebih tertarik dalam mengikuti permainan selanjutnya.³¹

e. Alokasi Waktu

Selain beberapa hal tersebut di atas, pendidik juga perlu memperhatikan alokasi waktu yang ada mengingat padatny kegiatan-kegiatan yang lain juga sempitnya alokasi waktu yang ada.

f. Perasaan Senang

Dalam memberikan sebuah permainan guru harus menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga anak merasa nyaman dan senang dalam mengikuti permainan yang ada. Dalam mengikuti permainan, anak melakukan berbagai kegiatan baik secara fisik maupun mental.

g. Motivasi internal

Anak itu bermain berdasarkan keinginan sendiri tanpa ada paksaan dari orang lain sehingga dalam mengikuti permainan benar-benar merasa terhibur dan tidak merasa bosan.³²

Materi-materi Agama tidak semuanya dapat diajarkan dengan menggunakan permainan sebagai media atau sarana, hanya materi yang sifatnya konsep dan praktek saja. Hal ini untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman pada diri anak didik. Dengan demikian guru dituntut untuk lebih kreatif, dinamis, dan familier dalam menentukan jenis permainan yang akan digunakan dan cara mengkomunikasikan esensi di balik permainan pun harus dapat disampaikan oleh guru kepada anak

³¹ *Ibid*, hlm. 155

³² *Ibid*, hlm. 156

dengan bahasa yang mudah untuk mereka pahami. Selain itu guru juga perlu memperhatikan sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

Untuk tahap evaluasi (penilaian) dilakukan dengan cara tanya jawab antara guru dengan anak mengetahui sejauh mana anak mampu menangkap materi yang disampaikan, selain itu juga pengamatan yang dilakukan oleh guru terhadap perilaku anak dalam kesehariannya. Cara ini lebih efektif dilakukan karena selain guru mampu mengetahui kemampuan anak dalam memahami materi yang disampaikan juga melatih anak untuk lebih mengembangkan aspek berbahasa dan berpikirnya.

Dari ketiga proses kegiatan pentahapan persiapan yang dilakukan di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak telah mencakup ketiga tahapan persiapan yang seharusnya dilakukan, yaitu.³³

a. Tahap persiapan awal

Pemilihan permainan sebagai media pendidikan dalam pembelajaran Agama pada anak prasekolah dengan mempertimbangkan hal-hal berikut:

1. Keselarasan materi dengan jenis permainan
2. Kondisi anak didik
3. Kondisi lingkungan/ tempat mengajar
4. Kondisi terdahulu/ variasi permainan

b. Tahap kedua

Tahap menyusun persiapan proses pembelajaran yang telah memasukkan permainan ke dalam materi yang akan diajarkan dengan membuat Rumusan Kegiatan Harian (RKH) serta persiapan tidak tertulis lainnya.

c. Tahap ketiga

Aplikasi permainan edukatif dalam sentra Agama pada anak prasekolah dengan menjadikannya sebagai media pendidikan. Pentahapan dalam penerapan permainan edukatif pada sentra Agama itu

³³ Uswatun Hasanah, Guru KBIT La Tansa Karanganyar Demak, Wawancara pada tanggal 16 September 2013

sangat penting untuk diperhatikan, jika *game education* dijadikan pilihan sebagai media pendidikan dalam pembelajaran Agama. Beberapa tahap tersebut dilakukan guna proses pembelajaran agar lebih menyenangkan dan materi mudah diterima oleh anak. Bagi guru, hal tersebut akan memudahkan dalam pelaksanaan pembelajaran agama di kelas, sedangkan bagi siswa akan terasa lebih nyaman dan menyenangkan dalam mengikuti proses belajar di kelas, sehingga siswa dapat belajar tentang banyak hal tanpa disadari karena guru menggunakan pendekatan yang disesuaikan dengan tahap perkembangan dan usia`siswa yaitu belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Sehingga setelah siswa selesai belajar diharapkan mampu memahami, menghayati dan melaksanakan nilai-nilai atau materi keislaman yang dapat mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Analisis tentang Perkembangan Motorik Anak Didik di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak dalam Menggunakan Metode *Education Game*

Setiap anak memiliki potensi kecerdasan majemuk, kecerdasan yang tidak hanya satu. Anak belajar mengucapkan kata pertama, merangkak, belajar hingga belajar sopan santun, misalnya yang berkaitan dengan kecerdasan yang lain yang berawal dari rumah, sekolah, dan dari mana dia mendapatkan stimulus.³⁴ Pada titik inilah, orang-orang terdekat anak memiliki peran yang sangat fundamental. Menurut dokter spesialis saraf Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia, Dwi Putro Widodo yaitu proses perkembangan otak anak terbagi menjadi dua tahap, yaitu pembentukan sinaps (koneksi) dan transmisi sel otak (komunikasi).³⁵

Pada tahap pertama, sel-sel otak membentuk sinaps, yaitu penghubung antara dua ujung sel yang berbeda. Adapun tahap komunikasi

³⁴ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar PAUD*, PT. Indeks, Jakarta, 2009, hlm. 56

³⁵ Asef Umar Fakhruddin, *Sukses menjadi Guru TK-PAUD*, Bening, Jogjakarta, 2010, hlm. 131.

adalah tahap di mana terjadi penyampaian pesan antar sel otak. Fase ini adalah fase ketika proses pembelajaran dan daya ingat dimulai. Untuk mengoptimalkan proses perkembangan otak anak itu sendiri, tidak cukup dengan nutrisi saja, melainkan juga stimulasi.³⁶

Perkembangan gerak motorik anak sendiri, sebagaimana dinyatakan oleh Elizabeth B. Hurluck, seorang psikolog perkembangan dan pemerhati masalah anak, adalah perkembangan gerakan jasmaniyah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Gerak tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan massa yang ada pada waktu lahir. Dengan demikian, sebelum perkembangan gerak motorik ini berproses, maka anak akan tetap tidak berdaya.³⁷

Dalam menjelaskan tentang perkembangan motorik anak, Elizabeth melakukan penelitian dan pengamatan pada anak yang sedang bermain di halaman sekolah. Hasil pengamatannya menjelaskan bahwa ketika anak-anak bermain, yang dalam hal ini mereka secara alamiah dan otomatis menggerakkan badan dan organ-organnya, akan menyeruak ketrampilan motorik baru yang masing-masing membentuk pola kehidupan atau dalam bahasa yang lain, pergerakan yang dilakukan oleh anak-anak membuat mereka berusaha memaknai setiap dinamika yang berkembang di dalam diri dan di sekitar mereka. Mereka bahkan menjadikan semua itu sebagai referensi bagi pertumbuhan dan perkembangannya.³⁸

Pada KBIT La Tansa Cangkring mengutamakan *game education* sebagai metode yang tepat untuk anak didik. Dengan demikian, pendidikan di KBIT La Tansa menjadikan perkembangan atau aspek motorik sebagai pranata sekaligus bagian integral atas perkembangan keseluruhan anak. Maka dari itu, guru mempunyai kewajiban untuk menemani anak dan memberikan stimulus yang baik kepada anak. Perkembangan dan pertumbuhan anak sangat bergantung pada bagaimana guru memperlakukannya. Kalau kita membicarakan stimulus bagi anak usia

³⁶ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2000, hlm. 134

³⁷ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, Erlangga, Jakarta, 2003, hlm. 132

³⁸ *Perkembangan Anak*, hlm. 134

dini, maka tidak lepas dari adanya permainan. Karena stimulus yang paling menyenangkan dan efektif bagi anak adalah dengan bermain.

Dengan memberikan waktu kepada anak untuk bermain berarti sedang menyalakan mesin bertenaga besar yang siap melahirkan berjuta karya serta seorang guru menjadi tulang punggung bagi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak, di mana guru mengajar atau di mana guru menjadi pembimbing. Aspek motorik anak ini merupakan aspek yang sangat mendasar, sehingga guru memiliki tugas untuk memperhatikannya dengan serius.

3. Analisis Problematika Penerapan *Game Education* di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak

Program yang dihadapi oleh guru KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar dalam penerapan sentra Agama adalah sebagai berikut.³⁹

a. Problem Strategi Pembelajaran

Pendekatan yang digunakan dalam penerapan *game education* dalam sentra Agama selama ini adalah menggunakan pendekatan yang bukan orientasi pada siswa. Dalam manajemen kelas, guru kurang memperhatikan siswa dalam proses belajar mengajar, maka siswa masih merasa jenuh dan bosan dengan menggunakan berbagai pembelajaran yang ada.

b. Problem tahap Persiapan

Sesuatu yang diperhatikan sebelum melakukan pengajaran adalah membuat perencanaan pengajaran. Karena dengan perencanaan guru dapat mengarahkan tujuan pembelajaran pada siswa dan mengetahui hasil akhir. Di KBIT La Tansa dalam proses perencanaan pembelajaran masih mengalami hambatan, di mana guru hanya menyusun secara abstrak berdasarkan pengalaman yang dimilikinya.

³⁹ Ana Awaliyah, Guru Sentra Agama KBIT La Tansa Karanganyar Demak, Wawancara pada tanggal 16 September 2013

Hal ini mengingat pembelajaran di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak dibutuhkan pengayaan dalam menentukan materi guru tidak melakukannya secara urut. Materi disesuaikan dengan kebutuhan atau tema-tema yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan dengan siswa.

c. Problem Pelaksanaan Pembelajaran

Guru dalam proses pembelajaran masih mengalami persoalan di dalam tahap pra-instruksional dan tahap instruksional. Untuk lebih mengetahui problem pelaksanaannya, akan penulis menjelaskan sebagai berikut:⁴⁰

1. Problem Metode Pembelajaran

Metode yang dipakai oleh guru dalam penerapan *game education* dalam sentra Agama masih monoton, dimana guru lebih banyak mengandalkan permainan yang itu-itu saja. Dengan latar belakang kemampuan siswa yang berbeda-beda, maka guru dalam pelaksanaan pembelajaran dituntut kesesuaian metode pengajaran. Dengan metode yang digunakan oleh guru tersebut sebagian siswa kesulitan memahami dan mengetahui materi pelajaran.⁴¹

2. Problem Kreatifitas Guru

Kreatifitas guru dalam pengelolaan kelas menjadi penting karena dalam rangka menciptakan atau memelihara kondisi siswa yang sedang mengikuti proses pembelajaran. Problem yang dihadapi guru adalah materi yang disajikan ini tergolong sulit penyampaiannya karena dibutuhkan kreatifitas, sementara guru untuk menjelaskan dan menguraikannya secara tekstual sehingga siswa masih mengalami kesulitan dalam memahaminya. Kenyataan guru mengalami bertuntutan dalam mengembangkan teknik pengelolaan kelas.

⁴⁰ Lusiyanti, Kepala KBIT La Tansa Karanganyar Demak, Wawancara pada tanggal 16 September 2013

⁴¹ *Ibid*, Tanggal 16 September 2013

d. Problem Evaluasi Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar, pelaksanaan *post test* pada setiap pembelajaran sangat jarang sekali dilakukan, padahal *post test* adalah tes yang diberikan kepada siswa selesai mengajar. Bahas *post test* sesuai dengan *pre test*. Dengan membandingkan *pre test* ini maka dapat diketahui perkembangan program yang diberikan dalam mencapai tujuan yang kita inginkan, bila hasil *post test* sama atau jauh lebih rendah dengan *pre test* berarti proses pelaksanaan belajar mengajar belum berhasil. Bila hasil *post test* lebih tinggi dari hasil *pre test* berarti proses belajar mengajar sudah berhasil.

Pelaksanaan evaluasi penerapan *game education* dalam sentra Agama sudah baik akan tetapi administrasi penilaian yang dilakukan oleh guru belum teratur. Guru tidak memasukkan nilai atau mencatat perkembangan siswa dalam buku sehingga guru mengalami kesulitan dalam melakukan analisis sejauh mana proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan optimal.

4. Analisis Solusi Problematika Penerapan *Game Education* pada Sentra Agama di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak

Usaha-usaha yang dilakukan KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak dalam mengatasi problematikan penerapan *game education* dalam sentra Agama adalah sebagai berikut:

1. Pemecahan Problem Strategi Pembelajaran

Untuk meningkatkan minat siswa membuat pelajaran ini menjadi sebuah kebutuhan bukan tuntutan, maka guru melakukan pendekatan-pendekatan yang sifatnya emosional dan asas manfaat. Pendekatan emosional dilakukan dengan cara mengenali emosi-emosi siswa baik personal maupun klasikal, misalnya ketika siswa sedang malas mengerjakan tugas, guru tidak langsung memarahi siswa akan tetapi memberikan *reward* bagi siswa yang dapat mengerjakan tugas dengan cepat dan tepat atau benar. Sedangkan pada asas manfaat,

guru dalam setiap kegiatan pembelajaran selalu memperhatikan kemanfaatan yang akan diperoleh siswa.

2. Pemecahan Problem Persiapan

Keterbatasan guru dalam mempersiapkan pelajaran, maka guru menyiasati dengan memilih tema-tema yang dibutuhkan dalam kebutuhan siswa. Tema-tema yang dipilih tersebut disesuaikan dengan realitas yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

3. Pemecahan Problem Pelaksanaan KBM

a. Problem Pra Instruksional

Pada tahap ini solusi guru yang dapat dikembangkan adalah mengefektifkan waktu yang ada dengan memperbanyak pendalaman materi sebelum materi dilanjutkan. Kegiatan ini bertujuan agar siswa bisa mengikuti dan memperhatikan pelajaran selanjutnya.

b. Problem Instruksional

Mengingat kemampuan siswa yang terbatas dalam memahami materi, maka untuk mengatasi kemampuan siswa yang terbatas dalam memahami pelajaran maka guru tidak hanya menggunakan satu metode saja, akan tetapi metode yang lain.

c. Evaluasi

Untuk mengetahui sejauh mana proses belajar mengajar itu berhasil maka guru di akhir proses belajar mengajar memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan kiranya ada yang belum faham materi yang telah disampaikan atau sebaliknya guru menanyakan kembali dari proses pembelajaran yang berlangsung.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan tentang Implementasi Penggunaan Metode *Education Games* (permainan edukatif) dalam Perkembangan Motorik Anak Usia Dini pada Sentra Agama di KBIT (Kelompok Bermain Islam Terpadu) La Tansa Desa Cangkring Kec. Karanganyar Kab. Demak, maka penulis simpulkan bahwa:

1. Aplikasi metode *game education* dalam pembelajaran pada sentra agama di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar, meliputi: *tahap pertama*, yaitu pendahuluan, sebelum memasuki kelas guru dan murid berbasis untuk memberikan pertanyaan dan pengulangan. *Tahap kedua*, yaitu tahap inti, pada tahap ini anak dipersilahkan untuk belajar sambil bermain sesuai dengan minat masing-masing di area yang ada di kelas dengan ketentuan bahwa setiap anak wajib memasuki tiga atau empat area yang telah ditentukan oleh guru dan belajar membaca dan mengaji. *Tahap ketiga*, yaitu istirahat dan makan bersama. *Tahap keempat*, setelah memasuki beberapa kegiatan di akhir kegiatan belajar mengajar guru mengevaluasi seluruh kegiatan yang telah dilakukan dengan melintaskan beberapa pertanyaan pancingan yang selanjutnya mengarah pada pertanyaan yang berkaitan dengan materi.
2. Penggunaan metode bermain KBIT La Tansa disesuaikan dengan perkembangan anak (keperluan usia anak). Permainan yang digunakan adalah permainan yang merangsang kreativitas dan menyenangkan (tidak ada unsur pemaksaan) dan sederhana. Pembinaan pengembangan motorik di sini merupakan salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan aspek motorik secara optimal dan dapat merangsang perkembangan otak anak. Pengembangan aspek motorik bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol dan melakukan koordinasi gerak tubuh, serta meningkatkan

keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat dan terampil. Melalui pembinaan aktivitas anak (Fisik Motorik) di KBIT La Tansa diharapkan akan memberikan dasar pemikiran untuk mengkaji lebih spesifik dalam rangka pelaksanaan program pendidikan. Dengan memanfaatkan sarana alat bermain dan permainan yang tersedia di KBIT La Tansa serta disesuaikan dengan perkembangan dan pertumbuhan fisik anak.

3. Kelebihan dari metode *education games* yaitu dapat merangsang perkembangan motorik anak, karena dalam bermain membutuhkan gerakan-gerakan, merangsang perkembangan berfikir anak, karena dalam bermain membutuhkan pemecahan masalah bagaimana melakukan permainan itu dengan baik dan benar, melatih kemandirian anak dalam melakukan sesuatu secara mandiri tidak menggantung diri pada orang lain, melatih kedisiplinan anak, karena dalam permainan ada aturan-aturan yang harus ditaati dan dilaksanakan dan anak lebih semangat dalam belajar, karena naluri anak usia dini belajar adalah bermain yang di dalamnya mengandung pelajaran. Sedangkan kelemahan atau kekurangan metode *education games* permainan edukatif adalah membutuhkan biaya yang lebih, karena dalam metode bermain membutuhkan alat atau media yang harus dipersiapkan terlebih dahulu, membutuhkan ruang atau tempat yang khusus sesuai dengan tipe permainan yang dilakukan, sering terjadi saling berebut alat atau media bermain antara anak yang satu dengan yang lainnya apabila alat atau medianya tidak mencukupi. Tapi semua dari kelemahan metode *game education* tidak menjadi kendala bagi lembaga maupun guru karena jenis permainan tidak harus beli dan kami semaksimal mungkin menggunakan alat permainan yang relatif murah atau bisa menggunakan bahan bekas dan bisa menggunakan bahan yang tanpa harus membeli.

4. Problematika implementasi *game education* pada sentra Agama di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar, meliputi:
- a. Problem strategi pembelajaran, yaitu strategi yang digunakan dalam pembelajaran selama ini belum berorientasi pada siswa
 - b. Tahap persiapan, dalam proses perencanaan pembelajaran masih mengalami hambatan, dimana guru hanya menyusun secara abstrak berdasarkan pengalaman yang dimilikinya
 - c. Problem pelaksanaan pembelajaran meliputi:
 - 1) Problem tahap pra-instruksial, yaitu ketidaksiapan siswa dalam menerima pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru
 - 2) Problem tahap instruksional berkaitan dengan, *pertama*, problem minat siswa yaitu latar belakang dan kemampuan siswa yang berbeda-beda. *Kedua*, problem metode yaitu metode yang digunakan guru masih monoton, sehingga sebagian siswa kesulitan memahami dan mengetahui materi pelajaran saja. *Ketiga*, problem kreativitas guru, yaitu problem yang dihadapi adalah materi yang disajikan membutuhkan kreativitas guru sehingga dalam pembelajaran tidak monoton. *Keempat*, problem evaluasi pembelajaran yaitu pelaksanaan *post test* pada setiap pembelajaran sangat sekali dilakukan.

Solusi alternatif dari problem yang dihadapi *game education* dalam sentra Agama KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak, adalah:

- a. Meningkatkan motivasi peserta didik agar menjadikan pelajaran sebagai kebutuhan bukan menjadi tuntutan
- b. Guru harus melaksanakan pembelajaran dengan baik sehingga dapat mengelola kelas dengan baik sehingga proses belajar mengajar tidak monoton
- c. Guru tidak hanya menggunakan satu metode, metode pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi psikis siswa

B. Saran-Saran

Setelah pembahasan tema skripsi ini, sesuai harapan penulis agar pikiran-pikiran dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada institusi pendidikan, hendaknya dalam proses pembelajaran janganlah dibebani dengan tugas-tugas serta hafalan-hafalan yang mempersulit, sehingga anak tidak merasa sulit dan terkekang
2. Kepada guru KBIT, pendidik hendaknya mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan tentunya dengan berbagai macam permainan yang dapat diberikan kepada anak, sehingga perkembangan motorik, afektif maupun kognitifnya anak dapat berkembang secara optimal tanpa mengurangi hak anak untuk bermain dan bereksplorasi serta bereksperimen sesuai dengan kemauannya sendiri.
3. Kepada masyarakat, untuk mengatasi krisis akhlak dapat dilakukan dengan berbagai cara dalam bidang pendidikan, yaitu:
 - a. Pendidikan akhlak harus didukung oleh kerjasama kelompok dan usaha yang sungguh-sungguh dari orang tua, sekolah dan masyarakat
 - b. Sekolah harus berupaya menciptakan lingkungan yang bernuansa religius
 - c. Pendidikan akhlak harus menggunakan seluruh kesempatan, berbagai sarana termasuk sarana modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Gozhali, *Ihya Ulumuddin*, Terj. Ahmad Fadhil, Toha Putra, Semarang, 2002.
- Anna Craft, *Merefresh Imajinasi & Kreativitas Anak-Anak*, Cerdas Pustaka, Depok, 2004.
- Anselm Strauss dan Juliet Corbin yang diterjemahkan Muh. Shodiq dan Imam Muttaqin, *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2003.
- Asef Umar Fakhruddin, *Sukses menjadi Guru TK-PAUD*, Bening, Jogjakarta, 2010.
- Conny R. Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Pendidikan Usia Dini*, PT. Prenhallindo, Jakarta, 2002.
- Danim, *Menjadi Peneliti Kualitatif*, Pustaka Setia, Bandung, 2002.
- Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan Edisi 5*, Erlangga, Jakarta, 2005.
- Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*, Rajawali Pers (PT. Raja Grafindo Persada), Jakarta, 2011.
- Fachruddin, *Pilihan Sabda Rasul (Hadis-Hadis Pilihan)*, Bumi Aksara, Jakarta, 1993.
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, CV. Pustaka Setia, Bandung, 2011.
- Imam Musbikin, *Buku Pintar PAUD dalam Perspektif Islami*, Laksana, Jogjakarta, 2010.
- K. Eileen Allen dan Lynn R. Marotz, *Profil Perkembangan Anak*, PT. Indeks, Jakarta, 2010.
- Kak Andang Ismail, *Education Games*, Pro-U Media, Yogyakarta, 2009.
- Koentjaraningrat, *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*, PT. Gramedia, Jakarta, 1991.
- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 1991.
- Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2005.
- Melvin L. Silberman, *Active Learning*, Nusamedia, Bandung, 2004.
- Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Rineka Cipta, Jakarta, 1999.

- Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment menjadikan Siswa Kreatif dan Nyaman di Kelas*, DIVA Press, Jogjakarta, 2012.
- Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, Diva Press, Jogjakarta, 2011.
- Muhammad Ibnu Abdul Hafidh Suwaid, *Cara Nabi Mendidik Anak*, Al I'tishom, Jakarta, 2004.
- Muhammad Quraish Shihab, *Lentera Hati: Kisah dan Hikmah Kehidupan*, Mizan, Bandung, 1999.
- Murni Jamal, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Dirjen Departemen Agama RI, Jakarta, 1994.
- Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian Pendidikan*, Sinar Baru Algesindo, Bandung, 2001.
- Purwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, Balai Pustaka, Jakarta, 2003.
- Siti Rahayu Haditono, *Psikologi Perkembangan*, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta, 2004.
- Stephen Palmquist, *Fondasi Psikologi Perkembangan*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2005.
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, Dan R & D*, Alfabeta, Bandung, 2009.
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Alfabeta, Bandung, 2005.
- Sutrisno Hadi, *Metodologi Research I*, Andi Offset, Yogyakarta, 2001.
- Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, Pedagogja, Yogyakarta, 2010.
- Syaifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2001.
- Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2008.
- Ulih Bukit Karo-Karo, *Metodologi Pengajaran*, CV. Saudara, Semarang, 1991.
- Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, PT Indeks, Jakarta, 2009.

DAFTAR RIWAYAT PENDIDIKAN PENULIS

Nama : Siti Friyanti
NIM : 109239
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat / tanggal lahir : Demak, 01 Juni 1989
Agama : Islam
Alamat : Desa Karanganyar RT 05 RW 03 Kecamatan
Karanganyar Kabupaten Demak
Pendidikan : 1. SDN Medini I Demak Tahun 2001
2. MTs Nurul Huda Medini Demak Tahun 2004
3. MA Nurul Huda Medini Demak Tahun 2007
4. STAIN Kudus Jurusan Tarbiyah angkatan tahun
2009

Demikian riwayat pendidikan penulis secara singkat yang dibuat dengan sebenar-benarnya.

Kudus, 10 Desember 2013

Penulis,

Siti Friyanti
NIM. 109239

PEDOMAN OBSERVASI

NO	HARI/ TANGGAL	KEGIATAN
1.	Rabu, 25 September 2013	Mengamati kegiatan pembelajaran di KBIT La Tansa
2.	Jum'at, 26 September 2013	Mengamati penggunaan metode pembelajaran mulai awal sampai akhir
3.	Senin, 30 September 2013	Mengamati pengajaran masing-masing guru di setiap sentra.

PEDOMAN DOKUMENTASI

NO	HARI/ TANGGAL	KEGIATAN
1.	Kamis, 03 Oktober 2013	Mendokumentasikan KBM di KBIT La Tansa
2.	Rabu, 09 Oktober 2013	Meminta dokumen yang berisi tentang profil KBIT La Tansa
3.	Senin, 21 Oktober 2013	Melengkapi data yang berkaitan dengan penelitian

HASIL OBSERVASI

Aplikasi metode *education games* pada sentra Agama di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar untuk mendukung perkembangan anak, yaitu *Pertama*, Pijakan Awal, meliputi: berbaris, big circle, motorik kasar, berdo'a/ do'a masuk kelas, bertemu ustadzah wali, menyanyikan lagu sesuai tema, tepuk sesuai tema, absensi, dongeng, berdo'a mau belajar. *Kedua*, Pijakan sebelum main, meliputi: menyebut aturan permainan, mengenal jenis permainan dan memilih teman main dan mainan. *Ketiga*, Pijakan saat main, meliputi: mengamati setiap anak bermain, mencatat kegiatan main anak (observasi), memberi dukungan berupa pertanyaan positif, memancing pertanyaan terbuka untuk memperluas cara main anak, memberikan bantuan pada anak yang membutuhkan, mendorong anak untuk mencoba dengan cara lain, mencatat yang dilakukan anak (jenis main, tahap perkembangan, tahap sosial). *Keempat*, Pijakan setelah main, meliputi: membereskan alat main, kembali duduk melingkar, dan *Recalling*: Menyebut aktivitas kegiatan hari ini, menyatakan perasaan dan tanya jawab. *Kelima*, Penutup, meliputi: mengaji, membaca, cuci tangan, do'a mau makan, makan bersama, do'a sesudah makan, nasehat, tanya jawab dan do'a mau pulang.

Seluruh kegiatan pembelajaran berfokus pada anak sebagai subjek pembelajar sedangkan guru berperan sebagai motivator dan fasilitator dengan memberikan pijakan-pijakan.

Untuk mengevaluasi apa saja yang sudah didapatkan, kalau belum bisa diajari lagi dan dilaporkan sama bunda wali dan *sharring* sama bunda wali, dan nanti bunda wali yang akan memberi motivasi, Bunda wali adalah wali dari sekelompok peserta didik. Satu orang bunda wali bertugas mendampingi satu kelompok mulai dari pertama kali peserta didik tersebut masuk ke PAUD sampai nanti keluar dari PAUD, setiap perkembangan peserta didik selalu dipantau oleh bunda wali dan pada akhir semester dilaporkan kepada wali murid. Ketika dalam kegiatan bermain atau belajar terdapat peserta didik yang susah diatur atau peserta didik yang tadinya belum bisa

menulis menjadi bisa menulis maka guru sentra akan melaporkan kepada bunda wali sebagai pertanggungjawaban terhadap peserta didik yang didampinginya, bunda wali juga bertugas untuk memberikan motivasi kepada anak.

Metode pembelajaran KBIT La Tansa menggunakan metode BCCT (*Beyond Centre and Circle Time*) atau metode sentra dan saat lingkaran. Metode ini diterapkan dengan cara membuat sentra-sentra yang terdiri dari beberapa anak yang didampingi oleh satu orang guru sentra sebagai pemandu. Ada lima pijakan dalam pendekatan BCCT untuk mendukung perkembangan anak, yaitu:

1. Pijakan awal
 - a. Berbaris
 - b. Menyanyi
 - c. Bertepuk
2. Pijakan lingkungan
Pijakan lingkungan main disesuaikan dengan tema dan ragam main.
3. Pijakan sebelum main
 - a. Berdo'a
 - b. Absensi
 - c. Bercerita
 - d. Menyebut dan mengenalkan jenis permainan
 - e. Membuat aturan main
 - f. Memilih teman dan mainan
4. Pijakan selama main
 - a. Mengobservasi
 - b. Mengarahkan
 - c. Memotivasi (semua kegiatan anak saat bermain)
5. Pijakan setelah main
 - a. Beres-beres
 - b. Recalling
 - c. Tanya jawab

PAUD Terpadu La Tansa memiliki enam sentra, yaitu sentra persiapan, sentra seni, sentra balok, sentra agama, sentra BAC (Bahan Alam Cair) dan sentra main peran.

1) Sentra Persiapan

Sentra persiapan bertujuan untuk merangsang dan mengembangkan kecerdasan bahasa dan kecerdasan matematika anak. Kecerdasan bahasa dikembangkan melalui berbicara, mendengar, menyanyi, berdeklamasi, membaca, menulis, dan bercerita. Sedangkan kecerdasan matematika dirangsang melalui kegiatan mengenal angka, menghitung, membedakan bentuk dan warna, menganalisis data dan mengategorikan benda-benda.

2) Sentra Seni

Sentra seni adalah sentra yang dipersiapkan untuk merangsang dan mengembangkan kecerdasan musikal anak melalui irama, nada, birama, aneka bebunyian, bertepuk tangan, tarian dan gerak lagu.

3) Sentra Balok

Untuk merangsang pengembangan kecerdasan visual-spasial (ruang pandang), anak dirangsang melalui bermain balok (menenal bentuk-bentuk geometri), *puzzle*, menggambar, melukis, nonton film maupun bermain dengan daya khayal (imajinasi).

4) Sentra Agama

Sentra agama kegiatannya berupa pembelajaran tentang keagamaan, yaitu menjelaskan bahwa dalam agama itu ada apa saja, do'a-do'a, surat-surat pendek, kebiasaan-kebiasaan baik, shalat, ibadah, dan segala sesuatu yang ada kaitannya tentang keagamaan. Tujuannya untuk mengenalkan agama sejak dini.

5) Sentra BAC

Dalam sentra BAC anak diajarkan tentang pengetahuan umum seperti IPA, dan pengenalan mengenai benda-benda di sekitar dan fungsi lain dari suatu benda. Tujuannya adalah agar anak mengenal benda-benda di sekitarnya dan

kegunaan utama serta kegunaan alternatif dari benda tersebut. Di sini anak bermain dengan cara berkomunikasi serta melatih motorik halus dan kasar.

6) Sentra Peran

Untuk merangsang kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak melalui bermain bersama, permainan kerja sama, main peran, pemecahan masalah serta penyelesaiannya. Tujuannya adalah agar anak kaya akan kosakata.

Setiap sentra dilengkapi dengan bahan main yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing. Setiap anak dibiarkan bermain sesuai dengan kemauannya sendiri dan guru sentra membiarkan anak memilih mainan apa yang ia sukai untuk dimainkan ketika di dalam sentra.

Sebelum mengajar, guru PAUD membuat sebuah RKB (Rencana Kegiatan Belajar). RKB meliputi Rencana Kegiatan Harian, Rencana Kegiatan Mingguan, Rencanan Kegaitan Bulanan dan Webbing Plan pembelajaran tahunan. Format rencana kegiatan terdiri dari:

- a. Indikator perkembangan, meliputi anak; kosa kata; lagu; cerita; tepuk dan kegiatan main.
- b. Aspek-aspek perkembangan meliputi: moral dan nilai agama, seni, sosial emosional, fisik, bahasa, dan kognitif.

Kegiatan belajar dimulai dari pukul 07.15 dan pulang pada pukul 10.00 WIB. Proses pembelajaran dengan menggunakan metode BCCT adalah sebagai berikut:

a. Penataan lingkungan main

Sebelum anak datang, guru menyiapkan bahan dan alat main yang akan digunakan sesuai rencana dan jadwal kegiatan yang telah disusun untuk kelompok anak yang dibinanya. Kemudian menata alat dan bahan main yang akan digunakan sesuai dengan kelompok usia yang dibimbingnya.

b. Penyambutan anak

Ketika anak datang, anak disambut oleh guru kemudian mereka mengumpulkan buku yang akan digunakan untuk bermain dan belajar sesuai dengan kelompok masing masing, seperti kelompok Maria Kibtiyah

dikumpulkan dengan kelompok Maria Kibtiyah, Hafsyah dengan kelompok Hafsyah dan seterusnya. Setelah itu tas di parkir kemudian bunda wali membagikan ID Card kepada kelompok yang didampinginya. Setelah semua peserta didik datang dan mendapat ID Card anak-anak langsung diarahkan untuk bermain bebas dulu dengan teman-teman lainnya sambil menunggu kegiatan dimulai, sedangkan orang tua/pengasuh sudah tidak bergabung dengan anak.

c. Main pembukaan (pengalaman gerak kasar)

Kegiatan main pembukaan berlangsung selama 15 menit. Guru menyiapkan seluruh anak dalam lingkaran, kemudian menyebutkan kegiatan pembuka yang akan dilakukan. Yaitu dengan cara tepuk-tepuk dan bernyanyi. Salah satu dari bunda wali memimpin kegiatan dengan cara memberikan aba-aba kepada peserta didik dan menyuruh peserta didik untuk menyanyi, tepuk-tepuk dan bermain dan anak-anak mengikuti perintah guru. Kegiatan ini dinamakan *big circle* (kegiatan membentuk lingkaran besar sebagai inti dari pendekatan BCCT dalam pendidikan anak Usia Dini dan dilakukan sebelum KBM berlangsung). *Big circle* dilakukan setiap pagi dan diakhiri dengan berdo'a sebelum anak-anak masuk ke sentra.

d. Transisi 10 menit

Setelah 15 menit, peserta didik masuk ke sentra sesuai jadwal, dan bunda wali mendampingi kelompok di masing masing sentra selama 10 menit sebelum guru sentra masuk ke sentra. Selama bunda wali mendampingi, anak diminta untuk menyanyi lagi dan tepuk-tepuk, dan sesekali peserta didik diminta untuk mengulang do'a-doa' dan hadis-hadis pendek yang pernah disampaikan oleh guru sentra.

Bunda wali adalah wali dari sekelompok peserta didik. Satu orang bunda wali bertugas mendampingi satu kelompok mulai dari pertama kali peserta didik tersebut masuk ke PAUD sampai nanti keluar dari PAUD, setiap perkembangan peserta didik selalu dipantau oleh bunda wali dan pada akhir semester dilaporkan kepada wali murid. Ketika dalam kegiatan bermain atau belajar terdapat peserta

didik yang susah diatur atau peserta didik yang tadinya belum bisa menulis menjadi bisa menulis maka guru sentra akan melaporkan kepada bunda wali sebagai pertanggungjawaban terhadap peserta didik yang didampinginya, bunda wali juga bertugas untuk memberikan motivasi kepada anak.

e. Kegiatan inti dari masing-masing kelompok

1) Pijakan pengalaman sebelum main

Setelah bunda wali selesai mendampingi, guru sentra masuk ke sentra dan memimpin sentra dengan berbagai macam ragam main yang disesuaikan dengan tema yang telah ditetapkan sebelumnya. Langkah pertama yang dilakukan oleh guru sentra ketika memasuki sentra adalah mengabsen anak dan menanyakan kabar, setelah itu guru sentra menyebutkan tema yang akan diajarkan dan menjelaskan aturan main, aturan main tersebut adalah:

- a) Sayang teman
- b) Bergiliran
- c) Kalau mau pindah main ijin sama guru atau teman yang mau gantian
- d) Beres-beres

Aturan main ini selalu diingatkan kepada peserta didik sebelum memulai permainan. Gunanya adalah agar anak-anak belajar membuat kesepakatan dan belajar berdisiplin. Selain itu dengan adanya aturan main ini anak belajar untuk mengendalikan diri dan bertanggungjawab.

2) Pijakan pengalaman selama anak main

Selama anak-anak bermain guru mengelilingi sambil mengamati anak dan jika ada yang belum bisa menggunakan bahan/alat main guru akan membantunya. Guru juga memberikan contoh bagaimana cara main dan memebrikan dukungan positif bagi anak atas pekerjaan yang telah dilakukan. Apa yang dilakukan anak dicatat, hasil kerja anak dikumpulkan dan dicatat nama dan tanggalnya. Jika waktu tinggal 5 menit guru memberitahukan kepada anak agar bersiap-siap menyelesaikan kegiatan.

3) Pijakan pengalaman setelah main

Jika waktu habis, anak diberi tahu saatnya membereskan alat dan bahan yang digunakan dengan melibatkan mereka . guru menyiapkan tempat yang berbeda agar anak untuk tiap jenis alat agar anak dapat mengelompokkan alat permainan pada tempatnya, kemudian membereskan semua mainan hingga semuanya rapi di tempatnya. Setelah semuanya rapi anak-anak diajak untuk kembali membuat lingkaran dan guru menanyakan kembali (*recalling*) kegiatan main yang telah dilakukan.

f. Makan bersama

Setelah kegiatan bermain selesai, makanan yang telah dipersiapkan guru dibagikan kepada anak-anak, dengan demikian anak mendapat perbaikan gizi dan guru juga dapat mengajari anak tentang cara makan yang baik (adab makan).

g. Penutup

Setelah selesai makan, semua anak berkumpul membentuk lingkaran lagi. anak diajak untuk menyannyi dan diakhiri dengan do'a. agar anak tidak berebut saat pulang, guru memebrikan pertanyaan kepada anak, dan yang bisa menjawab lebih dulu akan pulang lebih awal. Sebelum pulang anak-anak bersalaman dengan guru.

PEDOMAN WAWANCARA

A. Wawancara kepada Kepala Sekolah

1. Bagaimanakah sejarah berdirinya KBIT La Tansa?
2. Bagaimana keadaan siswa di KBIT La Tansa?
3. Bagaimana keadaan dan jumlah guru di KBIT La Tansa?
4. Bagaimana kurikulum yang dipakai sebagai acuan di KBIT La Tansa ini?
5. Apa metode pembelajaran yang diterapkan di KBIT La Tansa?
6. Apa program unggulan dari KBIT La Tansa sehingga sebagai lembaga percontohan bagi pendidikan usia dini lainnya?
7. Bagaimana cara meningkatkan kualitas guru di KBIT La Tansa?
8. Bagaimana evaluasi supervisor terhadap kinerja guru dalam pembelajaran di KBIT La Tansa?
9. Bagaimana bentuk komunikasi antar orang tua dan guru di KBIT La Tansa?
10. Bagaimana tanggapan orang tua pada perkembangan anak di KBIT La Tansa?
11. Bagaimana penerapan metode *education games* pada sentra Agama di KBIT La Tansa?
12. Bagaimana perkembangan motorik anak di KBIT La Tansa?
13. Apa kelebihan dan kelemahan metode *education games* di KBIT La Tansa?
14. Apa problematika penerapan *education games* di KBIT La Tansa?

B. Wawancara kepada Guru Sentra

1. Bagaimana kegiatan pembelajaran di KBIT La Tansa?
2. Bagaimana cara menerapkan kurikulum dan metode dalam pembelajaran di KBIT La Tansa?
3. Bagaimana penerapan BCCT pada metode *education games* pada sentra Agama di KBIT La Tansa?
4. Bagaimanakah pembelajaran dikembangkan pada sentra Agama di KBIT La Tansa?

5. Bagaimana persiapan guru dalam menerapkan *education games* pada sentra Agama di KBIT La Tansa?
6. Bagaimanakah metode dan media *education game* yang digunakan dalam pengajaran ibadah di KBIT La Tansa?
7. Bagaimanakah metode dan media *education game* yang digunakan dalam pengajaran Alqur'an di KBIT La Tansa?
8. Bagaimanakah metode dan media *education game* yang digunakan dalam pengajaran Bahasa Arab dan Bahasa Inggris di KBIT La Tansa?
9. Bagaimana perkembangan motorik anak dalam menggunakan metode *education game* di KBIT La Tansa?
10. Bagaimana problem yang dihadapi dari penerapan metode *education game* di KBIT La Tansa?

C. Wawancara kepada Wali Murid

1. Mengapa anda menyekolahkan anak anda disini?
2. Menurut anda, apa yang membuat sekolah ini berbeda dengan sekolah yang lain?
3. Bagaimana hubungan pihak sekolah dengan wali murid?
4. Bagaimanakah perlakuan guru terhadap anak-anak?
5. Perkembangan apa saja yang dialami anak anda setelah dididik disini?
6. Apakah anda merasa senang dengan adanya *education games* pada tiap-tiap sentra di KBIT La Tansa? mengapa?

TRANSKIP WAWANCARA

Wawancara I

Informan : Lusiyanti, S.Pd.I
 Kompetensi : Kepala KBIT La Tansa Cangkring
 Tanggal : 16 September 2013
 Tempat : Kantor KBIT La Tansa
 Waktu : Pukul 10.00 WIB

Peneliti	Bagaimana latar belakang didirikannya KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar?
Informan	KBIT La Tansa didirikan pertama atas usulan dari Bapak Ali Mustawa, S.Pd.I, M.Pd dan Ibu Lusiyanti, S.Pd.I dengan melihat kondisi desa tersebut tidak adanya lembaga pendidikan anak usia dini yang berumur 2-6 tahun. Pada tanggal 18 Juli 2005 didirikan lembaga pendidikan anak usia dini di desa Cangkring Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak. Lembaga KBIT La Tansa bertujuan memberi pendidikan pada anak usia dini dengan bermain sambil belajar. Pentingnya pendidikan usia dini ini dikarenakan pada masa ini adalah masa emas (<i>the golden age</i>) bagi si anak.
Peneliti	Apakah lembaga KBIT La Tansa merupakan alternatif untuk memberikan layanan pendidikan dan bimbingan yang baik?
Informan	Ya, menurut kami, lembaga KBIT La Tansa Cangkring ini merupakan salah satu alternatif untuk memberikan layanan pendidikan dan bimbingan yang baik dan memadai sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak agar menjadi anak yang sholih dan sholikhah, berakhlakul karimah sesuai dengan visi dan misi KBIT La Tansa.
Peneliti	Bagaimana keadaan siswa di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar?
Informan	KBIT La Tansa mempunyai siswa sebanyak 127 anak, yaitu usia 0-2 tahun sebanyak 7 anak, 2-4 tahun sebanyak 34 anak, dan 4-5 tahun sebanyak 86 anak.
Peneliti	Kurikulum apa yang dijadikan acuan di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar?

Informan	Kurikulum yang dijadikan acuan dalam proses pembelajaran di KBIT La Tansa adalah mengacu kurikulum dari Dinas kemudian diolah dan dikembangkan oleh lembaga sendiri menurut keadaan dan situasi dan dibagi menjadi sub tema masing-masing sentra.
Peneliti	Apa metode pembelajaran yang diterapkan di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar?
Informan	Metode pembelajaran yang digunakan di KBIT La Tansa adalah metode BCCT (<i>beyond centers and Circles Time</i>) atau pendekatan sentra dan saat lingkaran, dimana dalam pendekatan ini anak dirangsang untuk secara aktif melakukan kegiatan bermain sambil belajar di sentra-sentra pembelajaran. Seluruh kegiatan pembelajaran berfokus pada anak sebagai subjek pembelajar sedangkan guru berperan sebagai motivator dan fasilitator dengan memberikan pijakan-pijakan. Ada 5 pijakan dalam pendekatan BCCT untuk mendukung perkembangan anak, yaitu pijakan awal, pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan selama main, dan pijakan setelah main.
Peneliti	Apa program unggulan dari KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar sehingga La Tansa sebagai lembaga percontohan bagi pendidikan anak usia dini lainnya?
Informan	Program unggulan dari KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar yaitu hafalan surat-surat pendek, hadis pendek, do'a-do'a harian, asmaul husna, praktek wudhu dan sholat, Bahasa Inggris dan Bahasa Arab sederhana, dan manasik haji.
Peneliti	Apa upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil pembelajaran agar sesuai target yang ditentukan?
Informan	Menurut kami, untuk meningkatkan hasil pembelajaran agar sesuai target yang digariskan, maka pengelola melaksanakan pembinaan profesionalisme guru setiap seminggu sekali, yaitu pada hari Jum'at dan setiap ada pembinaan yang diadakan oleh DINAS. Pada pembinaan itu dewan guru dibina dan saling mengerjakan RKH (Rumusan Kegiatan Harian) pada minggu depan serta saling bertukar fikiran apabila terdapat kendala yang

	dihadapi guru selama proses pembelajaran.
Peneliti	Bagaimana keadaan dan jumlah guru di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar?
Informan	Jumlah dewan guru di KBIT La Tansa sebanyak 9 guru, yang meliputi 6 guru di Kelompok Belajar (Lusiyanti, S.Pd.I, Afifah, Ana Awaliyah, Uswatun Hasanah, Siti Rochmatun, Kusmiyai) dan 3 pendidik di TPA (Khoirunnisa', Siti Rohmah, Sri Wahyuni)
Peneliti	Bagaimana perkembangan motorik anak di KBIT La Tansa?
Informan	Perkembangan motorik anak di KBIT La Tansa adalah baik, melalui metode <i>game education</i> akan muncul ketrampilan motorik baru yang masing-masing membentuk pola kehidupannya. Karena pada masa anak usia dini, anak akan terus melakukan integrasi terhadap pola-pola tersebut sehingga menjadi semakin kompleks. Untuk itu, lembaga KBIT menerapkan semua tema tidak lepas dari adanya permainan edukatif karena melalui bermain akan mempengaruhi perkembangan motorik anak, baik motorik kasar maupun motorik halus.
Peneliti	Menurut ibu, apa kelebihan dari metode <i>game education</i> pada proses belajar mengajar di La Tansa?
Informan	Menurut kami, kelebihan dari metode <i>game education</i> yaitu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Merangsang perkembangan motorik anak, karena dalam bermain membutuhkan gerakan-gerakan 2. Merangsang perkembangan berfikir anak, karena dalam bermain membutuhkan pemecahan masalah bagaimana melakukan permainan itu dengan baik dan benar 3. Melatih kemandirian anak dalam melakukan sesuatu secara mandiri tidak menggantungkan diri pada orang lain 4. Melatih kedisiplinan anak, karena dalam permainan ada aturan-aturan yang harus ditaati dan dilaksanakan. 5. Anak lebih semangat dalam belajar, karena naluri anak usia dini belajar adalah bermain yang di dalamnya mengandung pelajaran.
Peneliti	Apa kekurangan dari metode <i>game education</i> pada proses belajar mengajar di KBIT La Tansa?
Informan	Menurut kami, kelemahan dan kekurangan metode permainan edukatif adalah sebagai berikut:

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membutuhkan biaya yang lebih, karena dalam metode bermain membutuhkan alat atau media yang harus dipersiapkan terlebih dahulu, kadang biaya tersebut keluar dari kantong guru sendiri padahal dari dewan guru mendapat bisyaroh atau gaji yang relatif rendah 2. Membutuhkan ruang atau tempat yang khusus sesuai dengan tipe permainan yang dilakukan 3. Sering terjadi saling berebut alat atau media bermain antara anak yang satu dengan yang lainnya apabila alat atau medianya tidak mencukupi. <p>Tapi semua dari kelemahan metode <i>game education</i> tidak menjadi kendala bagi lembaga karena jenis permainan tidak harus beli dan kami semaksimal mungkin menggunakan alat permainan yang relatif murah atau bisa menggunakan bahan bekas dan bisa menggunakan bahan yang tanpa harus membeli.</p>
Peneliti	Bagaimana cara meningkatkan kualitas guru di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar?
Informan	Cara meningkatkan kualitas guru di KBIT La Tansa yaitu diadakannya pelatihan seminggu sekali yaitu pada hari Jum'at, pelatihan berkala, dan pelatihan HIMPAUDI (Himpunan Pendidikan Anak Usia Dini). Apabila ada guru baru maka melakukan <i>training</i> selama 3 bulan untuk dibimbing secara serius.
Peneliti	Bagaimana evaluasi guru dalam pembelajaran di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar?
Informan	Evaluasi pembelajaran guru dalam pembelajaran di KBIT La Tansa adalah mengetahui sejauh mana kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan RKH (Rumusan Kegiatan Harian) yang dibuat oleh guru masing-masing dan di tanda tangani oleh supervisor. Supervisor mengadakan evaluasi setiap seminggu sekali dengan tujuan agar guru benar-benar bertanggungjawab terhadap anak.
Peneliti	Bagaimana bentuk komunikasi antar orang tua dan guru di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar?
Informan	Bentuk komunikasi antar orang tua dan guru di KBIT La Tansa yaitu memberikan buku penghubung yang berisi ringkasan pelajaran selama satu minggu serta catatan perkembangan anak selama di sekolah dan mengadakan

	pertemuan antar orang tua dan guru guna mengetahui perkembangan anak selama di rumah.
Peneliti	Bagaimana tanggapan dari orang tua anak pada perkembangan anak di KBIT La Tansa?
Informan	Menurut kami, Alhamdulillah tanggapan orang tua pada perkembangan anak cukup baik terbukti adanya perkumpulan orang tua anak setiap 2 minggu sekali di salah satu rumah orang tua anak secara bergiliran yaitu KPO (Kelompok Pertemuan Orang Tua) yang dalam naungan lembaga KBIT La Tansa. Dalam KPO ini dari lembaga KBIT La Tansa memberikan pendidikan untuk orang tua akan pentingnya pendidik anak dan bagaimana cara mendidik anak yang baik.

Karanganyar, 16 September 2013

Informan,

Lusiyanti, S.Pd.I

Wawancara II

Informan : Ana Awaliyah
 Kompetensi : Guru Sentra Agama KBIT La Tansa
 Tanggal : 27 September 2013
 Jam : Pukul 10.15 WIB
 Tempat : Ruang Kelas Sentra Agama KBIT La Tansa

Peneliti	Bagaimana kegiatan pembelajaran di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar?
Informan	Kegiatan pembelajaran di KBIT La Tansa yaitu kegiatan pembelajaran metode yang bervariasi mulai dari metode ceramah, cerita, bermain, tanya jawab dan sosiodrama. Media permainan yang digunakan antara lain: permainan mencari makhluk Allah, permainan tepuk, pohon rukun Islam, tadabbur alam/ karya wisata, permainan kata berantai, <i>puzzle</i> , serta permainan yang disesuaikan dengan tema. Penilaian siswa terdiri dari penilaian harian, dan semester. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
Peneliti	Bagaimana kurikulum atau metode pembelajaran yang digunakan di KBIT La Tansa Cangkring ?
Informal	Metode pembelajaran yang digunakan di KBIT La Tansa adalah metode BCCT (<i>beyond centers and Circles Time</i>) atau pendekatan centra dan saat lingkaran, dimana dalam pendekatan ini anak dirangsang untuk secara aktif melakukan kegiatan bermain sambil belajar di sentra-sentra pembelajaran. Seluruh kegiatan pembelajaran berfokus pada anak sebagai subjek pembelajar. Sedangkan guru berperan sebagai motivator dan fasilitator dengan memberikan pijakan.
Peneliti	Bagaimana penerapan BCCT pada metode <i>education games</i> di KBIT La Tansa Cangkring ?
Informan	Ada 5 pijakan pendekatan BCCT pada <i>education games</i> dalam untuk mendukung perkembangan anak yaitu <i>Pertama</i> , pijakan awal meliputi bergaris, big circle, motorik kasar, berdo'a / masuk kelas, bertemu ustadzah wali, menyanyikan lagu sesuai tema, tepuk sesuai tema, absensi, dongeng, berdo'a mau belajar. <i>Kedua</i> , pijakan sebelum main, meliputi menyebut aturan permainan, mengenal jenis permainan dan memilih teman

	<p>main dan mainan. <i>Ketiga</i>, Pijakan saat main, mengamati setiap anak bermain, mencatat kegiatan main anak (observasi), member dukungan berupa pertanyaan positif, memancing pertanyaan terbuka untuk memperluas cara main anak, memberikan bantuan pada anak yang membutuhkan, mendorong anak untuk mencoba dengan cara lain, mencatat yang dilakukan anak (jenis main tahap perkembangan, tahap social). <i>Keempat</i>, Pijakan setelah main, meliputi : membereskan alat main, kembali duduk melingkar dan <i>Recalling</i>: menyebut aktivitas kegiatan hari ini, menyatakan perasaan dan Tanya jawab. <i>Kelima</i>, Penutup, meliputi : mengaji, membaca, cuci tangan, berdo'a mau makan, makan bersama, do'a setelah makan, nasehat, Tanya jawab dan do'a mau pulang.</p>
Peneliti	<p>Bagaimanakah pembelajaran dikembangkan pada area agama di KBIT La Tansa?</p>
Informan	<p>Pembelajaran dikembangkan pada area Agama di KBIT La Tansa adalah untuk mengenalkan peribadatan (IMTAQ) yang dirancang sebagai tempat belajar sambil bermain guna mengembangkan kemampuan dasar keimanan, ketaqwaan dan berakhlakul karimah. Pada area ini juga diajarkan Bahasa Arab yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Kegiatan area Agama juga diintegrasikan ke semua pengembangan kemampuan dasar di semua sudut kegiatan belajar lainnya.</p>
Peneliti	<p>Bagaimanakah persiapan guru dalam menerapkan <i>game education</i> sebagai metode dalam pembelajaran pada sentra Agama di KBIT La Tansa?</p>
Informan	<p>Persiapan guru di KBIT La Tansa sebelum pembelajaran dimulai, seorang guru perlu melakukan persiapan secara matang tentang bagaimana dan strategi apa yang tepat untuk digunakan dalam mengelola kelas yang akan diajar. Agar dalam belajar anak merasa nyaman dan senang sehingga tidak menimbulkan kebosanan.</p>
Peneliti	<p>Bagaimanakah metode yang digunakan dalam pengajaran ibadah dan media permainan edukatif di KBIT La Tansa Cangkring?</p>
Informan	<p>Metode yang digunakan dalam pengajaran ibadah di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar antara lain: demonstrasi, <i>modelling</i>, bermain peran dan sosiodrama. Media</p>

	permainan yang digunakan adalah permainan jam sholat, bermain peran, permainan kartu menyambung kata. Selain itu juga menggunakan perlengkapan sholat lainnya seperti mukena, sajadah, replika masjid dan replika ka'bah dan pakaian ihrom untuk manasik haji.
Peneliti	Apa metode dan media yang digunakan guru dalam pengajaran Alqur'an di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar?
Informan	Metode yang digunakan oleh guru dalam pengajaran Alqur'an di KBIT La Tansa yaitu metode demonstrasi, simulasi, dan <i>game education</i> . Permainan yang dijadikan pedoman dalam pengajaran Alqur'an antara lain: permainan <i>puzzle</i> huruf hijaiyyah dan tebak-tebakan surat-surat pendek. Selain itu, setelah pembelajaran anak dituntut untuk membaca iqro' secara perorangan dengan bergantian kepada guru.
Peneliti	Bagaimana permainan edukatif yang digunakan oleh guru dalam pengajaran Bahasa Arab di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar?
Informan	Permainan edukatif yang diterapkan guru dalam pembelajaran Bahasa Arab yaitu permainan yang disesuaikan dengan tema, misalnya permainan tepuk, <i>puzzle</i> , menjodohkan, dan lain sebagainya. Permainan ini bertujuan untuk mempermudah anak memahami pelajaran karena dunia anak usia dini adalah dunia bermain. Materi yang diberikan guru dalam pengajaran Bahasa Arab di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar meliputi: membilang 1-10, mengenal panca indra, mengenal warna, mengenal alat sekolah, mengenal anggota tubuh, mengenal kata benda dan mengenal bulan-bulan hijriyyah.
Peneliti	Bagaimana problem penerapan <i>game education</i> dalam sentra Agama di KBIT La Tansa?
Informan	Metode yang dipakai guru dalam menerapkan <i>game education</i> dalam sentra Agama di KBIT La Tansa yaitu masih monoton, masih permainan itu-itu saja, masih kurang kreatifitas dari guru dalam menciptakan permainan yang menarik bagi anak sehingga dalam pembelajaran akan menjadikan anak nyaman dan semangat dalam belajar sambil bermain.

Karanganyar, 16 September 2013

Informan,

Ana Awaliah



Wawancara III

Informan : Siti Rochmatun
 Kompetensi : Guru KBIT La Tansa
 Tanggal : 27 September 2013
 Jam : Pukul 11.00 WIB
 Tempat : Ruang Kelas KBIT La Tansa

Peneliti	Bagaimanakah hal-hal yang perlu dipersiapkan oleh guru sebelum mengajar pada persiapan tertulis di KBIT La Tansa?
Informan	Persiapan guru secara tertulis di KBIT La Tansa adalah penyusunan RKH (Rumusan Kegiatan Harian) yang didasarkan pada materi pengembangan yang akan diajarkan oleh guru di kelas. Dalam menentukan materi atau tema guru harus melihat kondisi siswa secara menyeluruh, seperti minat, kebutuhan/ keinginan siswa, kecerdasan, kreatifitas siswa, usia dan karakter siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar.
Peneliti	Bagaimanakah hal-hal yang perlu dipersiapkan guru sebelum mengajar pada persiapan tidak tertulis di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar?
Informan	Persiapan yang tidak tertulis yang dipersiapkan oleh guru di KBIT La Tansa adalah menyiapkan bahan atau media yang akan disampaikan oleh guru agar dalam proses KBM penyampaiannya dapat dipahami oleh anak. Selain itu, mental guru sendiri dalam menangani perbedaan karakter masing-masing anak.
Peneliti	Bagaimanakah pembelajaran dikembangkan pada area seni di KBIT La Tansa?
Informan	Pembelajaran yang dikembangkan pada area seni di KBIT La Tansa yaitu pembelajaran memiliki fokus untuk memberikan kesempatan pada anak mengembangkan berbagai ketrampilan, terutama ketrampilan tangan dengan menggunakan berbagai bahan dan alat seperti melipat, menggunting, mewarnai, membuat pra karya dan menggambar. Tujuan area ini lebih ditekankan dalam memberi pengalaman untuk memproses daripada

	membuat hasil. Artinya bagaimana anak mampu memanfaatkan bahan daripada hasil akhir yang diproduksi anak.
Peneliti	Bagaimanakah pembelajaran dikembangkan pada area bahasa di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar?
Informan	Pengembangan kemampuan dasar pada area bahasa di KBIT La Tansa mencakup semua bentuk komunikasi, baik lisan, tulisan dan isyarat. Bicara adalah bahasa lisan yang merupakan bentuk afektif dalam komunitas. Ketrampilan jenis ini terdiri atas dua macam bentuk, yaitu berfikir simbolis dan kosa kata. Berfikir simbolis adalah kemampuan untuk membaca simbol-simbol verbal, seperti huruf, angka, dan gambar yang dengannya anak mampu menangkap isyarat pesan yang terdapat padanya. Selain itu, seiring dengan bertambahnya sikap sosial anak diharapkan mampu menjadi sumber berkembangnya komunikasi khususnya komunikasi lisan, yang termasuk di dalamnya adalah penambahan kosa kata. Dengan dikembangkannya ketrampilan ini anak akan mampu menyebutkan, mengucapkan, membaca, dan menelaah.

Karanganyar, 17 September 2013

Informan,

Siti Rochmatun

Wawancara IV

Informan : Nur Afifah

Kompetensi : Wali Murid

Tanggal : 30 September 2013

Jam : Pukul 09.00 WIB

Peneliti	Mengapa anda menyekolahkan anak anda disini?
Informan	Karena daripada anak main di rumah, mending saya sekolahkan di KBIT La Tansa ini mbak
Peneliti	Menurut anda, apa yang membuat sekolah ini berbeda dengan sekolah yang lain?
Informan	Menurut saya, karena sekolah ini ada ngajinya mbak dan pembelajarannya saya amati sangat baik dalam mendidik anak
Peneliti	Bagaimana hubungan pihak sekolah dengan wali murid?
Informan	Baik, kalau ada masalah di kasih solusi dan ada pertemuan dengan wali murid setiap dua minggu sekali yaitu KPO (Kumpulan Orang Tua)
Peneliti	Bagaimanakah perlakuan guru terhadap anak-anak?
Informan	Baik, orang tua diminta untuk mengawasi belajar anak
Peneliti	Perkembangan apa saja yang dialami anak anda setelah dididik disini?
Informan	Banyak mbak, ngajinya lancar, bisa baca tulis, bisa do'a-do'a, bukan hanya umum saja tetapi juga Agama
Peneliti	Apakah anda merasa senang dengan adanya pelaksanaan permainan edukatif di KBIT ini? Mengapa demikian?
Informan	Ya seneng, karena hobinya anak memang bermain, yakni belajar sambil bermain karena itu cocok sekali dengan anak.

Karanganyar, 30 September 2013

Informan,

Nur Afifah

STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP)

1. Pijakan Awal
Meliputi berbaris, big circle, motorik kasar, berdo'a/ do'a masuk kelas, bertemu ustadzah wali, menyanyikan lagu sesuai tema, tepuk sesuai tema, absensi, dongeng, berdo'a mau belajar
2. Pijakan sebelum main
 - a. Menyebut aturan permainan
 - b. Mengenal jenis permainan
 - c. Memilih teman main dan mainan
3. Pijakan saat main
 - a. Mengamati setiap anak bermain, mencatat kegiatan main anak (observasi)
 - b. Memberi dukungan berupa pertanyaan positif
 - c. Memancing pertanyaan terbuka untuk memperluas cara main anak
 - d. Memberikan bantuan pada anak yang membutuhkan
 - e. Mendorong anak untuk mencoba dengan cara lain, mencatat yang dilakukan anak (jenis main, tahap perkembangan, tahap sosial)
4. Pijakan setelah main
 - a. Membereskan alat main
 - b. Kembali duduk melingkar
 - c. *Recalling*: Menyebut aktivitas kegiatan hari ini, Menyatakan perasaan dan Tanya jawab
5. Penutup
 - a. Mengaji
 - b. Membaca
 - c. Cuci tangan, do'a mau makan, makan bersama, do'a sesudah makan, nasehat, tanya jawab, do'a mau pulang.

VISI, MISI DAN TUJUAN
KBIT LA TANSANGKRING KARANGANYAR

1. Visi

Visi Kelompok Belajar Islam Terpadu (KBIT) La Tansa adalah mencetak generasi yang berlandaskan Ilahiyah, Ilmiah dan Alamiyah.

2. Misi

Misi Kelompok Belajar Islam Terpadu (KBIT) La Tansa adalah menyelenggarakan pendidikan kelompok bermain yang memadukan aspek dasar agama dan IPTEK secara kognitif, afektif dan Psikomotorik.

3. Tujuan

Tujuan Kelompok Belajar Islam Terpadu La Tansa (KBIT) adalah sebagai berikut:

5. Pembinaan anak sedini mungkin kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional dan agama.
6. Mempersiapkan anak didik yang berkualitas menuju jenjang pendidikan yang lebih tinggi
7. Mensukseskan program pemerintah sesuai undang-undang yaitu melayani pendidikan anak usia dini
8. Menyelenggarakan pendidikan yang murah, terjangkau dan berkualitas bagi anak usia dini dari masyarakat menengah ke bawah.

TATA TERTIB PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN**KBIT LA TANSANGKRING KARANGANYAR**

1. Setiap pendidik diharapkan hadir di sekolah minimal setengah jam sebelum bel masuk, kecuali guru piket untuk datang lebih awal
2. Setiap pendidik yang bertugas sebagai guru sentra diharapkan menyiapkan setting lingkungan sebelum anak tiba
3. Setiap pendidik diwajibkan mengisi absensi guru, membuat SKB, SKM, dan RKH bersama-sama
4. Setiap pendidik diwajibkan menggunakan pakaian seragam yang sopan dan rapi, serta menutup aurat (sesuai jadwal)
5. Setiap pendidik tidak diperkenankan membentak, mengucapkan kata-kata kasar atau melakukan tindakan kekerasan terhadap anak didik
6. Setiap pendidik diwajibkan membereskan/ mengembalikan/ membersihkan barang-barang yang digunakan untuk pembelajaran ke tempatnya semula sebelum meninggalkan kelas, setelah anak didik pulang
7. Setiap pendidik diwajibkan mengikuti rapat bulanan paling lambat tanggal 5 setiap bulannya, kecuali ada halangan/ izin
8. Setiap pendidik diwajibkan mencatat hasil observasi pada saat anak didik bermain di sentra
9. Setiap pendidik diwajibkan memindah hasil observasi ke dalam buku evaluasi setiap hari sebelum meninggalkan kelas
10. Setiap pendidik diharapkan untuk bekerja team dengan baik dan memutuskan sesuatu dengan jalan musyawarah bersama
11. Setiap pendidik diwajibkan untuk mengikuti pelatihan tutor PAUD bila lembaga menugaskan, dan lembaga hanya dapat memberikan uang transport sesuai kemampuan lembaga
12. Setiap guru piket diwajibkan memimpin baris-berbaris, serta bertanggung jawab atas kebersihan dan ketertiban lembaga
13. Setiap pendidik diwajibkan masuk sentra yang diampu untuk menyambut anak didik sebelum proses pembelajaran dimulai

14. Setiap pendidik diwajibkan mengamalkan 4S (Senyum, Sambut, Salam dan Sapa)
15. Hal-hal yang belum tercantum dalam tata tertib ini akan diatur sesuai dengan keputusan yayasan dan lembaga, dan tata tertib ini diharapkan dilaksanakan dengan baik.

TENAGA PENDIDIK
KBIT LA TANSANGKRING KARANGANYAR

NO	NAMA	L/P	AGAMA	JABATAN	PNS/S
1.	Ulinnuha, S.Pd.I M.Pd.	L	Islam	Penyelenggara	S
2.	Ali Mustawa, S.PdM.Pd.	L	Islam	Peng TPQ-PAUD	S
3.	Lusiyanti, S.Pd.I.	P	Islam	Peng PAUD TL	S
4.	Afifah	P	Islam	Bend/Guru	S
5.	SitiRochmatun	P	Islam	Guru	S
6.	Ana Awalia	P	Islam	Guru	S
7.	UswatunHasanah	P	Islam	Guru	S
8.	KhoirunNisak	P	Islam	Guru/ TU	S
9.	Kusmiyani	P	Islam	Guru	S
10.	SitiRokhmah	P	Islam	Guru	S
11.	Sri Wahyuni	P	Islam	Guru	S
12.	Susmanto	L	Islam	Guru	S

PROFIL LEMBAGA
KBIT LA TANSA CANGKRING KARANGANYAR

1.	NAMA LEMBAGA	PaudTerpadu La Tansa
2.	ALAMAT LEMBAGA	
	Desa/ Kelurahan	Cangkring B
	Kecamatan	Karanganyar
	Kabupaten/Kota	Demak
	Provinsi	Jawa Tengah
	KodePos	59582
	Telpon/HP	08132546 6714
	Fax/E-Mail	kbitlatansa@yahoo.co.id
3.	NAMA PENGELOLA	Lusi Yanti, S.Pd.I
4.	STATUS LEMBAGA	Yayasan
5.	MULAI BERDIRI	18-07-2005
6.	PERIJINAN	
	Tanggal & Nomor Surat Ijin Operasional	16 Desember 4211/1898/2005
	Instansi Pemberi Ijin	Dindikpora Kabupaten Demak
	Nomor SK Pendirian Lembaga	38/SK/YLT/VII/2005
	Penerbit SK Pendirian Lembaga	Ketua Yayasan
	(Ditandatangani Oleh)	
7.	LINGKUNGAN LEMBAGA	Perumahan
8.	WILAYAH GEOGRAFIS	Pedesaan
9.	LUAS TANAH KESELURUHAN	500 m ²
10.	LUAS BANGUNAN SELURUHNYA	210 m ²
11.	KONDISI BANGUNAN	Permanen
12.	JUMLAH RUANG KELAS	6 Kelas
13.	STATUS KEPEMILIKAN BANGUNAN	Milik Sendiri
14.	KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR	3 Jam/ 5 Hari
	(Waktu/Hari)	
15.	JARAK KEPUSAT KECAMATAN	2 KM
16.	AKREDITASI	A

**PROGRAM KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR (KBM)
KBIT LA TANSA CANGKRING**

Program Pendukung	Program Unggulan
<ul style="list-style-type: none"> - Baca Tulis Al-Qur'an - Rohani Islam - Kunjungan Tema - Cooking Class - Sholat Dhuha Berjama'ah - Menari/Olah Raga/Senam - Pemberian Vitamin - Pemeriksaan Kesehatan (Timbang badan & Ukur Tinggi Badan) - Makan Bersama 	<ul style="list-style-type: none"> - Hafalan Surat-Surat Pendek - Do'a-Do'a Harian - Hadits Pendek - Manasik Haji - Bahasa Inggris - Bahasa Arab - Parent's Day - Parenting - Piket Amal Shaleh

**ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)
KBIT LA TANSA CANGKRING**

a. APE Luar

No	Jenis APE	Jumlah	Kondisi
1.	Jungkitan	1	Baik
2.	Bola Dunia	1	Baik
3.	Ayunan	3	Baik
4.	Mangkok Putar	1	Baik
5.	Titian	1	Baik
6.	Protosan	1	Baik

b. APE Dalam

1. Sentra Persiapan

Puzzle (Huruf, Hewan, Alat Transportasi, Anggota Tubuh, Angka) meronce kayu dan plastic, Lazy, mencocok, mengecap, kotak bongkar, pasang bentuk, jepitan baju, kotak hitung, menjahit 1-2, kartu (hewan, angka, huruf, buah), kain pintar, buah, hari, timbangan geometri, menara bentuk, pasak 5 warna, jam panda, penggaris bentuk, penggaris cetak, mesin ketik, komputer, dan lain-lain.

2. Sentra Seni

Pewarna, krayon, kuas (baik yang ada di pasaran/buat sendiri dari kapas dan serabut), kaset tari lagu, senam, kertas lipat warna, botol-botol bekas (untuk dibuat APE), dan lain-lain

3. Sentra Agama

Puzzle huruf hijaiyah, boneka wudlu, boneka shalat, boneka sudut agama, panduan do'a harian, gambar praktik wudlu, kentongan bambu, dan lain-lain.

4. Sentra Balok

Balok umum, balok khusus, accecories, kereta kayu, buah kayu, kotak ajaib, mobil-mobil kecil, (accecories lebih sering dibuat dari bahan alam di daerah sekitar, contoh: orang-orangan dari jerami) tatakan untuk main balok.

5. Sentra Bahan Alam Cair

Timbangan, serokan, botol, dirigen, baskom, bak kecil, ember kecil, parutan kecil, sedotan air, gunting, dan lain-lain (APE biasanya dibuat sesuai tema pembelajaran).

6. Sentra Peran

Baju polisi, tentara, baju bebas, mukena, sajadah, baju dokter, tensimeter, stetoskop, timbangan, botol susu, bedak, boneka, alat memasak, kamera photo, kursi kecil, meja bundar, kaca cermin, dan lain-lain.

WEBBING PLAN PELAJARAN TAHUNAN

SEMESTER : I&II

KBIT LA TANSa

SEMESTER I			
No	Tema	Sub Tema	Pengembangan Sub Tema
1.	Aku	a. Identitas Diri b. Keluarga c. Anggota Tubuh	Panca Indra
2.	Lingkungan	a. Sekolah b. Rumah c. Masjid	- Masyarakat - Tempat Rekreasi
3.	Alat Transportasi	a. Transportasi Darat b. Transportasi Air c. Transportasi Udara	- Macam-Macam Transportasi
4.	Tanaman	a. Tanaman Pangan b. Tanaman Buah c. Tanaman Hias d. Tanaman Obat	- Jenis Tanaman - Bagian-Bagian Tanaman - Manfaat Tanaman
5.	Profesi	a. Petani b. Dokter c. Guru d. Polisi	- Macam-Macam Pekerjaan - Alat Kerja - Tempat Kerja
6.	Binatang	a. Binatang Buas b. Binatang Ternak c. Binatang Piaraan	-Jenis Binatang - Ciri-Ciri Binatang

SEMESTER II			
No	Tema	Sub Tema	Pengembangan Sub Tema
1.	Alat Komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> - Alat Kom. Elektronik - Alat Kom. Media Cetak 	<ul style="list-style-type: none"> - Jenis Alat Komunikasi - Kegunaan - Cara Penggunaan
2.	Hoby	<ul style="list-style-type: none"> - Membaca - Menulis - Melukis - Menyanyi 	
3.	Dzat-Dzat	<ul style="list-style-type: none"> - Padat - Cair - Gas - Api 	
4.	Alam Semesta	<ul style="list-style-type: none"> - Daratan - Lautan - Angkasa 	<ul style="list-style-type: none"> - Gejala Alam - Bentuk-Bentuk Alam
5.	Alat-Alat	<ul style="list-style-type: none"> - Perabot Makan Minum - Perlengkapan Tidur - Perlengkapan Sekolah - Alat Mandi 	

JADWAL KEGIATAN KBIT LA TANS A

HARI	JAM	KEGIATAN	PENDIDIK
Senin	07.15-07.40	PEMBUKAAN - Berbaris/Big Circle/Motorik - Berdo'a - Bertemu Ustadzah Wali - Lagu/Tepuk/Absensi - Dongeng	Dewan Guru
	07.40-08.30	MATERI INTI - Kegiatan Sentra	Guru Sentra
	08.30-10.00	PENUTUP - Istirahat (Makan Sehat Bersama) - Mengaji dan Keaksaraan - Nasehat/Tanya Jawab - Do'a Pulang	Guru Sentra
Selasa	07.15-07.40	PEMBUKAAN - Berbaris/Big Circle/Motorik - Berdo'a - Bertemu Ustadzah Wali - Lagu/Tepuk/Absensi - Dongeng	Dewan Guru
	07.40-08.30	MATERI INTI - Kegiatan Sentra	Guru Sentra
	08.30-10.00	Penutup - Istirahat (Makan Sehat Bersama) - Mengaji Dan Keaksaraan - Nasehat/Tanya Jawab - Do'a Pulang	Guru Sentra
Rabu	07.15-07.40	PEMBUKAAN - Berbaris/Big Circle/Motorik - Berdo'a - Bertemu Ustadzah Wali - Lagu/Tepuk/Absensi - Dongeng	Dewan Guru
	07.40-08.30	MATERI INTI - Kegiatan Sentra	Guru Sentra
	08.30-10.00	Penutup - Istirahat (Makan Sehat Bersama) - Mengaji Dan Keaksaraan	Guru Sentra

		<ul style="list-style-type: none"> - Nasehat/Tanya Jawab - Do'a Pulang 	
Kamis	07.15-07.40	PEMBUKAAN <ul style="list-style-type: none"> - Berbaris/Big Circle/Motorik - Berdo'a - Bertemu Ustadzah Wali - Lagu/Tepuk/Absensi - Dongeng 	Dewan Guru
	07.40-08.30	MATERI INTI <ul style="list-style-type: none"> - Kegiatan Sentra 	Guru Sentra
	08.30-10.00	PENUTUP <ul style="list-style-type: none"> - Istirahat (Makan Sehat Bersama) - Mengaji dan Keaksaraan - Nasehat/Tanya Jawab - Do'a Pulang 	Guru Sentra
Jum'at	07.15-07.40	PEMBUKAAN <ul style="list-style-type: none"> - Berbaris/Big Circle/Motorik - Shalat Dhuha dan Asmaul Husna - Berdo'a & Absensi 	Dewan Guru
	07.40-08.30	MATERI INTI <ul style="list-style-type: none"> - Olah Raga bersama - Pendalaman Keaksaraan/Keagamaan 	Guru Sentra
	08.30-10.00	PENUTUP <ul style="list-style-type: none"> - Istirahat (Makan Sehat Bersama) - Keaksaraan - Nasehat/Tanya Jawab - Do'a Pulang 	Guru Sentra

**DOKUMENTASI PENELITIAN DI KBIT LA TANSa CANGKRING
KARANGANYAR DEMAK**



**Wawancara dengan Kepala
KBIT La Tansa**

**Wawancara dengan Guru Sentra
Agama KBIT La Tansa**



**Wawancara dengan Guru
KBIT La Tansa**



Kegiatan *Education Games* pada Sentra Agama di KBIT La Tansa

Kegiatan *Education Games* pada Sentra Agama di KBIT La Tansa



Kegiatan *Education Games* pada Sentra Agama di KBIT La Tansa

APE pada Sentra Agama di KBIT La Tansa





**Kegiatan Belajar Sentra Seni
di KBIT La Tansa**

**Kegiatan Belajar Sentra
BAC di KBIT La Tansa**



**Kegiatan Belajar Sentra
Balok di KBIT La Tansa**



**Kegiatan *Education Games*
Sentra Agama KBIT La Tansa**

**Kegiatan Belajar Sentra Agama
di KBIT La Tansa**



**Kegiatan Belajar Manasik
Haji di KBIT La Tansa**



Gedung KBIT La Tansa
Cangkring Karanganyar

Gedung KBIT La Tansa
Cangkring Karanganyar



Alat Permainan Edukatif
KBIT La Tansa

Alat Permainan Edukatif
Sentra Agama KBIT La Tansa

