

**IMPLEMENTASI KONSEP BELAJAR SAMBIL BERMAIN  
DI TAMAN KANAK-KANAK DARUL ULUM  
LENGKONG MUMBULSARI JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2004/2005**

**SKRIPSI**



**Oleh :**

**YUYUN SRI WAHYUNI**

**NIM : 084 001 224**

**PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER  
JURUSAN TARBIYAH  
PEBRUARI, 2006**

**IMPLEMENTASI KONSEP BELAJAR SAMBIL BERMAIN  
DI TAMAN KANAK-KANAK DARUL ULUM  
LENGKONG MUMBULSARI JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2004/2005**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada  
Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Jember  
untuk diujikan dalam rangka memenuhi  
sebagian persyaratan memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)  
Jurusan Tarbiyah  
Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)

*Oleh :*

**YUYUN SRI WAHYUNI**  
NIM. 084 001 224

**SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER  
JURUSAN TARBIYAH  
PEBRUARI, 2006**

**IMPLEMENTASI KONSEP BELAJAR SAMBIL BERMAIN  
DI TAMAN KANAK-KANAK DARUL ULUM  
LENGKONG MUMBULSARI JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2004/2005**

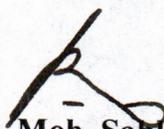
**SKRIPSI**

Diajukan kepada  
Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Jember  
untuk diujikan dalam rangka memenuhi  
sebagian persyaratan memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)  
Jurusan Tarbiyah  
Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)

*Oleh :*

**Nama : Yuyun Sri Wahyuni**  
**NIM : 084 001 224**  
**Jurusan : Tarbiyah**  
**Program Studi : Pendidikan Agama Islam**

Disetujui Oleh:  
Pembimbing

  
**Drs. Moh. Saifan, M.Ag**  
NIP. 150 295 595

**IMPLEMENTASI KONSEP BELAJAR SAMBIL BERMAIN  
DI TAMAN KANAK-KANAK DARUL ULUM  
LENGKONG MUMBULSARI JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2004/2005**

**SKRIPSI**

Dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi  
Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Jember  
untuk diujikan dalam rangka memenuhi  
sebagian persyaratan memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)  
Jurusan Tarbiyah  
Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pada:  
Hari : Sabtu  
Tanggal : 18 Februari 2006

**Dewan Penguji**

**Ketua**

  
**Drs. Moh. Sahlan, M.Ag**  
NIP. 150 259 595

**Sekretaris**

  
**M. Syamsudini, M.Ag**  
NIP. 150 327 331

**Anggota :**

1. Drs. Moh. Sahlan, M.Ag

(.....)

2. Drs. M. Walid Mudri, M.Pd.I

(.....)



**Mengetahui  
Ketua STAIN Jember**

  
**Drs. Moh. Khusnuridlo, M.Pd**  
NIP. 150 252 763

## MOTTO:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ  
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ. (النحل: ٧٨)

Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur. (QS. An-Nahl : 78) (Haramain, 1990 : 413)

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَمُسْلِمَةٍ. (بخري ومسلم)

Artinya: Menuntut ilmu hukumnya wajib bagi setiap laki-laki dan perempuan. (HR. Bukhori Muslim) (Sunnah Rasul, 1998 : 215)

## PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur ke hadirat ilahi Rabbi , kami persembahkan skripsi ini kepada:

1. Abah dan Ummi tercinta
2. Kakak dan adikku tersayang
3. Keluarga besar Yayasan Cahaya Darul Ulum
4. Sahabat-sahabat ku seperjuangan

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrohmanirrohim*

Alhamdulillah, berkat limpahan rahmat dan inayah Allah SWT sehingga menyusun skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Rosulullah SAW. Serta keluarga, sahabat dan para pengikutnya hingga hari akhir.

Dengan segenap kemampuan yang peneliti miliki, peneliti berusaha menyajikan hasil terbaik dari penulisan skripsi ini. Walaupun demikian peneliti menyadari bahwa tidak ada kemampuan yang sempurna, sehingga berpengaruh pada kesempurnaan hasil penelitian ini untuk itulah kami tetap mengharapkan saran, kritik atau bahkan teguran guna kemajuan dan perkembangan ~~kami~~ selanjutnya.

Tanpa kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak atas semua dukungan yang telah di berikan kepada kami khususnya :

1. Dr. Moh. Khurnuridlo, M.Pd, selaku Ketua STAIN Jember
2. Drs. Moh. Sahlan, M.Ag selaku pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan untuk penyelesaian skripsi ini
3. Almamater STAIN tercinta
4. Untuk semua keluargaku khususnya Abah dan Ummi tercinta yang telah memberikan dukungan material dan moral dalam proses kehidupan dan pendidikanku
5. Keluarga besar Yayasan Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Jember. Terima kasih atas semua bimbingan dan arahan yang telah di berikan

5. Keluarga besar Yayasan Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Jember.

Terima kasih atas semua bimbingan dan arahan yang telah di berikan

6. Seluruh Guru dan karyawan, terima kasih atas semua bantuan yang telah di berikan

7. Seluruh teman-teman dan sahabatku terima kasih atas persahabatan yang selama ini terjalin

Tak lupa kami mengucapkan kata maaf yang sebesar-besarnya atas semua kesalahan yang pernah kami lakukan, baik di sengaja maupun tidak.

Semoga Allah SWT senantiasa meridhoi dan membalas amal kebajikan kita dengan pahala yang sebesar-besarnya.

Amin Ya Rabbal Alamin.

Jember, 02 Februari 2006

Peneliti

## **ABTRAKSI SKRIPSI**

### **IMPLEMENTASI KONSEP BELAJAR SAMBIL BERMAIN DI TK DARUL ULUM LENGKONG MUMBULSARI JEMBER TAHUN PELAJARAN 2004/2005**

**OLEH  
YUYUN SRI WAHYUNI  
NIM: 084 001 224**

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk memperoleh ilmu penegetahuan yang menjadi dasar utama untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi baik jasmani dan rohani. Disamping itu pendidikan juga sebagai wahana untuk meningkatkan kualitas manusia menjadi manusia seutuhnya.

Pendidikan prasekolah adalah suatu upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun bertujuan mengembangkan kemampuan dasar anak berupa kemampuan akademik, keterampilan, pengembangan moral, pembentukan karakter yang kuat, kemampuan untuk bekerja sama dan pengembangan estika terhadap dunia sekitar dan untuk membantu perumbuhan dan pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesepian dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dengan mengingat pada proses dan taraf pengembangan yang menekankan pada terjadinya perubahan proses pembelajaran di sekolah seharusnya memperhatikan kebermaknaan dalam belajar artinya, apa yang bermakna bagi anak menunjuk pada duania minatnya. Pelaksanaan pembelajaran pada prasekolah ( taman kanak-kanak) yang selama ini cenderung bersifat akademik yang perlu di kembangkan ke arah pembelajaran sesuai dunianya, yaitu memberikan kesempatan pada anak untuk aktif dan kreatif, dengan menerapkan konsep belajar sambil bermain. Berdasarkan realitas ini, mak sekarang di pandang perlu pembenahan pada pembelajarn di taman kanak-kanak atau pra sekolah. Yang menjadi pelaksana proses pembelajaran, begitu pula dengan di TK Darul Ulum sebagai pendidikan pra sekolah perlu terus menerus berupaya meningkatkan kreatifitasnya dalam melakukan pembenahan proses pembelajaran ke depan.

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Implementasi konsep belajar sambil bermain di Taman kanak-kanak Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Jember dengan tujuan ingin mengetahui lebih riil penyediaan sarana dan prasarana bermain dan kegiatan belajar sambil bermain di lembaga tersebut.

Peneliti ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma reflektif thinking yang mencoba mendialogkan data teoritis dengan data empiris secara kritis. Dalam penentuan informan menggunakan purposive sampling yang meliputi kepala sekolah, guru, dan staf. Sedangkan dalam proses pengumpulan

data menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi dan kemudian di analisa dengan menggunakan metode analisa reflektif

Berdasarkan penyajian data, dapat di simpulkan bahwa dalam upaya membenahan oroses pembelajaran yang lebih baik tamankanak-kanak Darul Ulum mengharapkan konsep belajar sambil bermain dengan penyediaan sarana dan prasarana guna terlaksananya kegiatan belajar sambil bermain lebih baik lagi.

## DAFTAR TABEL

NO	NAMA TABEL	HALAMAN
I	DAFTAR GURU	46
II	DATA SISWA	47
III	JUMLAH DAN KONDISI FURNITURE	48 – 49
IV	PERLENGKAPAN TATA USAHA	49
V	DAFTAR RUANG	50

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAKSI SKRIPSI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang .....	1
B. Alasan Pemilihan Judul .....	6
C. Penegasan Judul .....	7
D. Perumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	10
G. Asumsi dan Keterbatasan .....	11
H. Metode dan Prosedur Penelitian .....	12
I. Sistematika Pembahasan .....	18



## BAB II KERANGKA TEORITIK

A. Penyediaan Sarana dan Prasarana Bermain .....	19
1. Ruang dan Tempat Bermain .....	20
2. Bahan dan Peralatan Bermain .....	23
B. Belajar Sambil Bermain .....	35
1. Bermain Secara Soleter .....	37
2. Bermain Secara Paralel .....	38
3. Bermain Secara Asosiatif .....	39
4. Bermain Secara Kooperatif .....	40

## BAB III HASIL-HASIL PENELITIAN

A. Latar Belakang Objek Penelitian .....	42
B. Penyajian Data .....	52
C. Analisa Data .....	60
D. Diskusi dan Interpretasi .....	67

## BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN-SARAN

A. KESIMPULAN	
1. Kesimpulan Umum .....	71
2. Kesimpulan Khusus .....	71
B. SARAN-SARAN .....	72

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Manusia diciptakan Allah SWT. Sebagai makhluk paling mulia, karena punya kelebihan yaitu akal pikiran. Dengan akallah manusia jadi baik atau buruk. oleh karena, itu agar manusia jadi baik maka dia harus dapat mendidik dirinya. Pendidikan merupakan ujung tombak proses menuju perkembangan manusia bahkan dapat di katakan bahwa maju mundurnya negara dapat dilihat dari perkembangan pendidikan baik dari segi prasarana dan mutunya. Seperti di katakan Ramayulis bahwa pendidikan adalah segala usaha orang dewasa dalam pergaulan dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya ke arah kedewasaan. (19981)

Agama Islam mewajibkan umatnya untuk menuntut ilmu baik bagi laki-laki maupun bagi perempuan, Sabda Nabi SAW :

طَلَبُ الْعِلْمِ مِنْ عِنْدِ اللَّهِ كَلْفٌ مُسْلِمٍ وَإِنْ طَلَبَ الْعِلْمَ يَسْتَغْفِرُ لَهُ عَلَى شَيْءٍ حَتَّى  
الْحَيَاتِ فِي الْبَحْرِ (ابن عبد البر في العلم عن انس)

Artinya: "Menuntut ilmu adalah wajib bagi setiap muslim, dan sesungguhnya menuntut ilmu dimintakan ampun oleh segala sesuatu sampai-sampai oleh ikan di laut" (Riwayat Ibnu Abdil Bar dalam Al Ilmu dari Anas) (Ahjad, 1995: 381)

Pentingnya pendidikan bagi manusia khususnya pendidikan pada anak usia dini adalah hal yang menarik perhatian orang tua, masyarakat, maupun pemerintah sebagai pengambil keputusan karena di landasi suatu kesadaran bahwa kualitas anak-anak termasuk masa prasekolah merupakan cermin kualitas bangsa yang akan datang.

Pendidikan usia dini merupakan wilayah pembahasan yang sangat luas dan sangat menarik karena usia dini merupakan awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal ini akan membawa dampak sepanjang kehidupan anak selanjutnya. Penelitian dan pengkajian pendidikan anak juga kian meningkat. Di harapkan dengan perhatian dan kesadaran terhadap pendidikan anak usia dini yang semakin baik membawa dampak positif bagi perkembangan anak.

Pendidikan usia dini atau pra sekolah bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang di perlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Sebagai upaya mencapai tujuan tersebut, anak usia dini di beri pendidikan secara berencana dan sistematis agar pendidikan yang di berikan lebih bermakna dan berarti bagi anak. Namun demikian, pendidikan prasekolah atau usia dini tetap merupakan tempat yang menyenangkan dapat memberi perasaan aman, nyaman dan menarik bagi anak didik serta mendorong keberanian lebih giat lagi dalam berkeaktifitas dan merangsang untuk

berekplorasi atau menyeliki serta mencari pengalaman baru untuk perkembangan dirinya secara optimal.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas. Baik dalam sikap, perhatian, minat dan kemampuan secara fisik, motorik, sosial, dan moral dalam belajar. Segala yang ia lihat, ia dengar dan ia rasakan akan mengendap dan membangun struktur kepribadian anak. Pengalaman yang ia lalui tidak pernah terhapus, melainkan hanya tertutupi oleh pengalaman berikutnya. Memupuk pengalaman demi pengalaman sehingga struktur kepribadian yang khas.

Pentingnya pendidikan bagi manusia, khususnya pada pendidikan anak usia dini adalah hal yang menarik perhatian orang tua, masyarakat, pemerintah, sebagai pengambil keputusan. Karena di landasio suatu kesadaran bahwa kualitas anak-anak termasuk usia pra sekolah merupakan jaminan kualitas bangsa di masa yang akan datang. Sebagaimana tercantum dalam UU 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal I ayat 14 :

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang di sajikan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang di lakukan dengan memberi rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan, dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki proses lebih lanjut. (2004: 4)

Berdasarkan pada Undang-Undang tersebut, dalam kurikulum Pendidikan Dasar sebagaimana dikutip oleh Semiawan di sebutkan, pelaksanaan pembelajaran di usia prasekolah saat ini harus di arahkan untuk lebih mengembangkan kemampuan dasar siswa berupa kemampuan akademik, keterampilan hidup, pengembangan moral secara baik fisik batin , pembentukan

karakter yang kuat, kemampuan untuk bekerja sama di jenjang pendidikan dasar adalah logika, etika, estetika dan ginetika.(2002:5).

Oleh karena itu, proses dan taraf perkembangan yang di upayakan dalam pembelajaran harus menekankan pada terjadinya perubahan dengan tetap memperhatikan kebermaknaan dalam belajar. Artinya, apa yang bermakna bagi anak harus diarahkan dan menunjukkan pada dunia minatnya sendiri.

Para ahli pendidikan telah menemukan dalam riset yang di lakukan bertahun-tahun bahwa cara belajar yang afektif adalah dengan belajar dan bermain. Dalam bermain anak dapat mengembangkan otak kasar dan halusnya, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaannya di lingkungannya, membentuk imajinasi dan dunia sesungguhnya, mengikuti peraturan tata tertib dan disiplin. Dalam bermain seorang menggunakan seluruh panca indranya.

Sejalan dari hasil penemuan para ahli tentang pendidikan anak, Semiawan menegaskan bahwasanya pelaksanaan pembelajaran para pra sekolah (Taman Kanak-Kanak ) yang selama ini cenderung bersifat akademik perlu di kembangkan ke arah pembelajaran sesuai dunianya, yaitu dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif dan kreatif, dengan menerapkan konsep belajar sambil bermain.(2002 ; 4)

Secara alamiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu yang lebih mendalam. Dengan bermain anak mendapat banyak kesempatan

bereksperimen dan menerangkan hal yang baru dan hal ini sangat baik untuk membentuk, memahami konsep-konsep sesuai perkembangan anak

Perkembangan tahap-tahap dalam bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan, umur dan kemampuan anak didik, yaitu berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) menjadi belajar sambil bermain (unsur belajar lebih banyak dari pada bermain).

Melalui konsep belajar sambil bermain anak akan dapat mengerjakan sesuatu yang diinginkannya tanpa kekangan atau tekanan guru, sebagaimana yang dikatakan Seto Mulyadi :

Dengan konsep belajar sambil bermain, anak-anak akan memiliki tujuan ekstrinsik namun motivasinya lebih bersifat intrinsik, bersifat spontan dan sukarela tanpa adanya paksaan dan bebas dipilih oleh anak melibatkan keikutsertaan anak, memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti : kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya. (2004 :55)

Mengingat begitu pentingnya pendidikan usia dini tersebut, maka program pendidikan anak usia dini telah banyak diselenggarakan oleh masyarakat, sebab kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan anak usia dini atau pra sekolah semakin baik. Hal ini menjadi fenomena yang sangat menarik untuk terus mengembangkan program pendidikan anak prasekolah dengan menerapkan konsep belajar sambil bermain.

Dari uraian di atas jelaslah bahwa konsep belajar sambil bermain merupakan metode atau cara yang tepat untuk melaksanakan pembelajaran khususnya di Taman Kanak-Kanak. Berkaitan dengan hal ini sehingga penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan yang berupa Implementasi Konsep Belajar Sambil Bermain.

## **B. Alasan Pemilihan Judul**

### **1. Alasan Obyektif**

- a. Pendidikan merupakan faktor utama yang menentukan baik dan buruknya perilaku seseorang.
- b. Masa anak-anak adalah masa bermain oleh karena itu agar kegiatan belajar lebih bermakna atau efektif maka, digunakan metode belajar sambil bermain.
- c. Dengan bermain senantiasa melibatkan peran serta aktif baik secara fisik, motorik, kognitif dan seni anak.

### **2. Alasan Subyektif**

- a. Judul ini sangat menarik untuk diteliti dan kaji serta tidak keluar dari disiplin ilmu yang peneliti geluti yaitu Tarbiyah Program Studi Pendidikan Agama Islam.
- b. Lokasi mudah dijangkau, baik dari kemampuan, kepustakaan maupun sarana yang lain.
- c. Adanya kesediaan dosen pembimbing dalam memberikan petunjuk dan arahan dalam penyusunan skripsi.

### **C. Penegasan Judul**

Penegasan judul disini dimaksudkan untuk menghindari adanya interpretasi lain yang bisa merancukan maksud dari penelitian ini. Disamping itu juga dapat mengarahkan jalannya penelitian serta gambaran yang dapat difahami lewat judul tersebut. Adapun yang perlu ditegaskan adalah :

#### **1. Implementasi**

Implementasi adalah pelaksanaan atau penerapan implemen (Partanto, 1994:247). Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah alat yang merupakan bagian dari perlengkapan (Depdiknas 2001:426). Jadi Implementasi adalah suatu upaya melakukan perlengkapan atau persediaan terhadap sesuatu yang ingin diterapkan atau dilaksanakan.

#### **2. Konsep**

Konsep adalah rencana yang dituangkan dalam kertas, rancangan dan sebagainya (Sulchan,1997:298). Jadi konsep adalah merupakan suatu rancangan yang dibuat sebagai acuan untuk melakukan suatu kegiatan.

#### **3. Belajar**

Belajar menurut Semiawan adalah merupakan proses perubahan tingkahlaku yang terjadi melalui proses stimulus respon sebagai konsekuensi adanya interaksi dengan lingkungan

(2002:3). Jadi belajar adalah proses alamiah yang terjadi pada manusia akibat stimulus respon yang menyebabkan rasa ingintahu manusia.

#### **4. Bermain**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bermain adalah melakukan sesuatu dengan bersenang-senang saja (2001: 614).

Dari pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa Konsep Belajar Sambil Bermain adalah merupakan suatu rancangan pelajaran tertentu yang dilakukan dengan bermain, sehingga anak belajar sesuai dengan tuntunan taraf perkembangannya.

Dengan demikian maksud dari judul skripsi ini adalah penerapan konsep belajar sambil bermain yang dilakukan di TK Darul Ulum sebagai upaya mengefektifkan program kegiatan belajar murid – murid di TK Darul Ulum.

#### **D. Perumusan Masalah**

Setiap penelitian mempunyai adanya fokus masalah pada tulisan ini dimaksudkan untuk salah tafsir terhadap arti dan tujuan yang dimaksud peneliti walaupun fokus masalah sudah tertuang dalam bentuk judul (Arikunto, 1993:40). Dalam buku sama, Arikunto juga menegaskan bahwa “Masalah merupakan bagian dalam kebutuhan seseorang untuk dipecahkan karena sesungguhnya orang mengadakan penelitian itu ingin mendapatkan jawaban dari masalah yang diteliti. (1993: 32).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa masalah perlu difokuskan terlebih dahulu karena masalah merupakan obyek yang diteliti,

sehingga nantinya ini dapat terarah sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Adapun fokus masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1. Pokok Masalah**

Bagaimana Mengimplementasikan Konsep Belajar Sambil Bermain di Taman Kanak-Kanak Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Jember

### **2. Sub Pokok Masalah**

- a. Bagaimana Penyediaan sarana dan prasarana belajar sambil bermain di Taman Kanak-Kanak Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Jember.
- b. Bagaimana kegiatan belajar sambil bermain di Taman Kanak-Kanak Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Jember

## **E. Tujuan Penelitian**

Menurut Sutrisno Hadi, mengemukakan bahwa suatu research khususnya dalam ilmu-ilmu pengetahuan empirik, pada umumnya bertujuan untuk menemukan, mengembangkan, menguji kebenaran suatu pengetahuan. (1993:3).

Berdasarkan pendapat di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

### **1. Tujuan Umum**

Ingin mendeskripsikan konsep belajar sambil bermain di taman kanak-kanak Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Jember.

## **2. Tujuan Khusus**

- a. Ingin mendeskripsikan penyediaan sarana prasarana belajar sambil bermain di taman kanak-kanak Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Jember.
- b. Ingin mendeskripsikan kegiatan belajar sambil bermain di taman kanak-kanak Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Jember.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi semua pihak, khususnya bagi pihak yang telah memberikan kontribusinya antara lain:

### **1. Bagi Peneliti**

- a. Penelitian merupakan media untuk menambah wawasan khasanah keilmuan bagi peneliti tentang pendidikan.
- b. Penelitian ini sebagai wadah untuk aktualisasi diri dalam kualitas penulisan karya ilmiah yang baik dan benar.
- c. Penelitian ini juga di manfaatkan untuk persaratan menyelesaikan studi SI di STAIN JEMBER

### **2. Bagi Keluarga dan Masyarakat Umum**

- a. Penelitian ini diharapkan menjadi motivator dan dinamisator bagi kelangsungan pendidikan keluarga peneliti ( ayah, ibu, adik-adik) yang telah memberikan kontribusi terbesar dalam proses pendidikan penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini
- b. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi peningkatan kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan dalam kehidupan manusia terutama pendidikan usia dini.

### **3. Bagi Lembaga STAIN Jember**

- a. Penelitian ini di upayakan dapat memberi kontribusi dalam menambah dan mewarnai nuansa ilmiah dilingkungan kampus STAIN dalam macam pendidikan prasekolah.
- b. Penelitian sebagai tambahan literatur atau referensi bagi pihak STAIN dan Mahasiswa yang ingin mengembangkan kajian pendidikan.

### **G. Asumsi dan Keterbatasan**

Globalisasi menuntut di persiapkannya individu dengan ciri pribadi unggul dengan memberikan berbagai rangsangan mental yang kaya sejak usia dini. Ini tentu di lakukan hanya dengan sekedar memaksa mereka untuk menguasai kemampuan skolastik secara timpang pada usia, yang terlalu pagi, Namun lebih pada upaya merangsangnya secara terpadu dan seimbang pada seluruh kemampuan anak sesuai dengan kecepatan dan keunikannya masing-masing.

Anak-anak yang di paksakan berbagai konsep abstrak dengan cara tidak menyenangkan pada usia dini, mereka cenderung akan berkembang secara timpang hanya dalam salah satu aspek, namun tidak dapat berkembang optimal sebagai suatu pribadi yang utuh.

Hal itu dapat terwujud apabila sejauh usia dini justru tetap berada dalam kodratnya sebagai anak, bukan sebagai orang dewasaukuran saku. Dengan membiarkan anak bermain sesuai dengan bakat dan minatnya,

maka orang tua dan guru tidak membunuh hak-hak seorang anak dalam bermain.

Adapun keterbatasan penulis dalam penelitian ini adalah kurangnya bacaan penulis terkait dengan rencana dengan judul yang di teliti yang relatif baru sehingga reverensinyapun terbatas, kurang aset informasi dan terbatasnya fasilitas buku di perpustakaan, tenaga waktu dan pendanaan akan menjadi faktor penghambat dalam rangka memperkuat analisa dalam skripsi ini.

#### **H. Metode Penelitian dan Prosedur Penelitian**

Dalam memecahkan permasalahan di perlukan metode yang tepat, sebab kesempatan dalam memilih metode, akan mempermudah dalam melaksanakan penelitian yang sedang di lakukan.

Sehubungan dengan hal itu, “ Metode adalah merupakan suatu cara utama yang di pergunakan untuk mencapai suatu tujuan, misalnya untuk menguji serangkaian hipotesa dengan menggunakan teknik atau alat-alat tertentu” ( Winarno Surahmad, 1990 : 131)

Secara implisit metode bertujuan untuk mngembangkan pengertian tentang kerumitan situasi sosial dan hubungan-hubungan yang ada “ Metode merupakan cara yang umum di dimanfaatkan untuk membentuk teori yang berasal dari data untuk mamahami bentuk-bentuk organisasi, untuk mensitesiskan konsep, dan mempelajari pembahasan sosial “. ( Lexi Moleong, 1997 : 119)

Ada beberapa hal yang perlu di perhatikan dalam kaitannya dengan metode yang akan di gunakan dalam penelitian, ini antara lain :

### **1. Pendekatan Penelitian**

Dalam penelitian ini, menjadi landasan kerja adalah penelitian Kualitatif yang bersifat fenomenologis, di mana pendekatan ini berusaha memahami peristiwa dan kaitannya terhadap orang-orang biasa dalam situasi tertentu. Lebih lanjut Bogdan dan Taylor sebagaimana di kutip Moleong “Metode Kualitatif sebagai berikut :

Sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata yang tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat di amati.

Sejalan dengan definisi tersebut, Kirk, Miller mendefinisikan penelitian kualitatif sebagaimana di kutip Lexi Moleong menegaskan tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial secara fundamental tergantung pada pengamatan manusia dalam kawasannya sendiri, dan hubungan orang-orang tersebut dalam bahasan dan peristilahan tertentu (2004:3)

### **2. Penentuan Subyek Penelitian**

Dalam suatu penelitian kita mengenal apa itu populasi dan sample karena kedua istilah ini akan mempermudah dan membantu kita dalam penyelesaian suatu penelitian yang aktual.

Sementara itu Nana Sudjana yang dikutip oleh Nawawi mengatakan bahwa, populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin,

baik hasil menghitung maupun pengukuran kuantitatif dan kualitatif dari pada karakteristik tertentu untuk sekumpulan obyek dan jelas (1996: 141). Sedangkan Tim STAIN Mengartikan populasi adalah keseluruhan wilayah penelitian atau keseluruhan obyek penelitian di mana hasil penelitian akan dilakukan (2000: 17).

Berdasarkan pengertian di atas dapat di pahami bahwa, populasi adalah semua unsur yang akan diteliti, kaitannya dengan penelitian ini populasinya adalah kepada sekolah, seluruh guru yang mengajar di TK Darul Ulum.

Sedangkan Tim STAIN Jember mengartikan sample adalah bagian dari populasi yang akan diteliti secara mendalam sebagai wakil dari populasi (2000: 17). Dalam hal ini teknik yang digunakan peneliti adalah purposive sampling (sample bertujuan) di mana sampling yang bukan dari populasi, tetapi sampling bertolak pada tujuan penelitian. Jadi sampling yang dimaksudkan untuk menjaring informasi yang menjadi rancangan dari teori yang muncul (Moleong, 2000 : 165)

Dari beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa metode penelitian dan prosedur penelitian adalah cara yang dilakukan dalam suatu penelitian baik menyangkut cara dan bagaimana untuk memperoleh dan menganalisa data yang diperoleh.

Kaitan dengan penelitian ini adalah bertujuan khusus untuk mengetahui bagaimana implementasi konsep belajar sambil bermain di Taman Kanak-Kanak Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Jember.

### 3. Metode Pengumpulan Data

Dalam sebuah penelitian, metode pengumpulan data yang digunakan harus proporsional serta relevan dengan tujuan. Karena pengumpulan data pada dasarnya merupakan suatu kegiatan operasional agar tindakan penelitian masuk pada penelitian yang sebenarnya dalam hal ini, metode pengumpulan data yang digunakan meliputi metode observasi, wawancara, dokumenter dan kepustakaan.

#### a. Observasi

Observasi dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian. Sementara itu S. Nasution mengatakan bahwa observasi dilakukan untuk memperoleh data tentang kelakuan manusia seperti yang terjadi dalam kenyataan (2003:106). Lebih lanjut Nasution mengatakan bahwa dalam observasi dikenal dengan observasi partisipan yaitu peneliti ikut terjun dalam obyek yang diteliti, observasi nonpartisipan, yaitu peneliti hanya mengamati fenomena yang tampak dan obyek yang diteliti (2003:107-108)

Dalam penelitian ini menggunakan observasi nonpartisipan dimana peneliti hanya mengamati dan mencatat fenomena yang terjadi berhubungan dengan data yang diperlukan data yang diperoleh dari penelitian ini adalah

- 1) Kondisi obyek penelitian
- 2) Letak geografis obyek penelitian

## **b. Wawancara**

Menurut rif Furqan, wawancara adalah bentuk komunikasi verbal semacam percakapan yang bertujuan memperoleh informasi (1982:50). Sehingga dapat difahami bahwa wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara berbicara langsung dengan informan yang akan membantu untuk memperoleh atau bahkan memperkuat data primer yang ada

Dalam penelitian ini menggunakan jenis wawancara bebas terpimpin, menurut Arikunto wawancara bebas terpimpin adalah kombinasi antara wawancara bebas dengan wawancara terpimpin yang hanya memuat garis besar yang akan ditanyakan oleh peneliti (1995:216)

Adapun data yang diperoleh melalui wawancara tersebut adalah :

- 1) Sejarah berdirinya TK Darul Ulum
- 2) Implementasi konsep belajar sambil bermain di TK Darul Ulum
- 3) Penyediaan sarana dan prasarana bermain
- 4) Kegiatan belajar sambil bermain

## **c. Dokumenter**

Menurut Margono, metode dokumenter adalah cara pengumpulan data melalui peninggalan tertulis seperti arsip-arsip yang termasuk juga buku-buku tentang pendapatan, teori dalil atau

hukum-hukum, dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian (2004:181)

Dalam penelitian ini ingin mencari data yang berhubungan dengan hal-hal yang sesuai dengan materinya, adapun data yang diperoleh melalui metode ini adalah :

- 1) Data murid TK Darul Ulum
- 2) Data guru TK Darul Ulum

#### 4. Metode Analisis Data

Metode analisis data adalah proses mengatur urutan data mengorganisasikannya kedalam satu pola, kategori dan satuan uraian dasar, sehingga dapat ditemukan tema perumusan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data (Moleong,2003:103)

Setelah semua data terkumpul dengan lengkap dari lapangan, tahap selanjutnya adalah analisis. Tahap ini adalah yang terpenting dan juga menentukan. Pada tahap inilah data yang disajikan dan dimanfaatkan sedemikian rupa sampai berhasil menyimpulkan kebenaran-kebenaran yang dipakai untuk menjawab permasalahan yang ada.

Adapun analisis data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah Reflektif *Thinking*, yaitu kombinasi yang kuat antara berfikir deduktif dan induktif (STAIN,2000:18). Berfikir deduktif adalah analisis data yang berangkat dari pengetahuan yang bersifat umum kedalam penilaian yang khusus. Sedangkan berfikir induktif adalah analisa data yang berangkat dari fakta-fakta yang nyata atau peristiwa-peristiwa yang nyata

yang kemudian digeneralisasikan sehingga dapat diambil kesimpulan yang bersifat umum (Hadi,1993:42).

## **I. Sistematika Pembahasan**

Untuk lebih memudahkan dalam membaca, memahami dan menjelaskan content dari skripsi ini maka, diperlukan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, pada bab ini memuat dasar pemikiran kemudian diuraikan beberapa alasan pemilihan judul, penegasan judul, fokus masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, asumsi dan keterbatasan.

BAB II Kerangka Teoritis, Yang memuat pembahasan tentang konsep belajar sambil bermain, yang meliputi: penyediaan sarana dan prasarana dan kegiatan belajar sambil bermain.

BAB III Laporan Penelitian, dalam bab ini diuraikan hasil-hasil penelitian yang meliputi: Sejarah berdirinya TK Darul Ulum, Sarana dan prasarana bermain TK Darul Ulum, Struktur organisasi, data guru, Keadaan murid Tahun pembelajaran 2001-2004, Penyajian dan analisa data yang terahir, diskusi interpretasi.

BAB IV Kesimpulan, pada bab ini berisi kesimpulan dan saran, yang memuat kesimpulan dari keseluruhan isi penelitian dan sarana yang konstruktif.

## BAB II

### KERANGKA TEORITIS

#### A. Kegiatan Belajar Sambil Bermain

Belajar sebagai suatu proses merupakan upaya yang dilakukan oleh anak didik dalam mencapai perubahan yang diharapkan. Terlebih bagi anak usia dini belajar merupakan proses mencari dan proses mengetahui segala sesuatu tentang kehidupan. Oleh karena itu, belajar pada usia dini haruslah disikapi secara lebih arif dengan memberikan bimbingan dan arahan yang benar agar perubahan yang dirasakan sesuai dengan bakat, minat dan keinginan anak sendiri pada tahap selanjutnya (masa depan)

Sedangkan bermain membawa tahapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan dan memungkinkan anak berkhayal seperti suatu atau seseorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualangan dan mengadakan telaah suatu dunia anak-anak.

Bermain adalah sesuatu yang amat penting dalam kehidupan anak. Meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak hanya dilakukan demi kesenangan saja. Bermain adalah hal yang serius karena merupakan cara bagi anak-anak meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan.

Tanpa disadari dengan jalan bermain-main, anak melakukan eksperimen-eksperimen tertentu, dan bereksplorasi, sambil mengetes



kesanggupannya: Melalui permainan anak mendapatkan macam-macam pengalaman yang menyenangkan, sambil menggiatkan unsur belajar yang kadangkala tidak pernah disadari dan mereka melaksanakan tugas-tugas perkembangan. Semua pengalamannya via kegiatan bermain-main, akan memberikan dasar kokoh kuat bagi pencapaian macam-macam ketrampilan yang sangat diperlukan bagi kesulitan hidupnya di kemudian hari.

Oleh karena itu dengan memahami arti bermain bagi anak-anak maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain adalah suatu kebutuhan bagi anak. Dengan merancang pelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain, maka belajar sesuai dengan tuntutan taraf perkembangannya.

Bahkan kalau kebutuhan tersebut tidak dipenuhi, ada satu tahap perkembangan yang berfungsi kurang baik dan ini tidak akan terlihat secara nyata segera, melainkan kelak ketika dewasa.

Dari beberapa pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa belajar sambil bermain adalah upaya perubahan tingkah laku sekaligus sebagai proses pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini (prasekolah) melalui proses yang memuat adanya pemenuhan terhadap kebutuhan bermain.

Secara lebih sistematis Semiawan mengatakan, bahwa belajar sambil bermain bagi anak prasekolah (TK) adalah :

- 1) Pada usia prasekolah anak menunjukkan bahwa ia berada pada taraf pra-operasional sampai pada tahap kongkret. Hal ini ditandai dengan perkembangan bahasa dan kemampuan berpikir memecahkan masalah

dengan menggunakan lambang atau kode tertentu yang hanya dapat dilakukan dalam belajar sambil bermain dengan menggunakan lambang.

- 2) Belajar sambil bermain diarahkan untuk dapat mengoptimalkan fungsi otak dan kiri secara berkesinambungan dan simutan. Di mana otak kiri memiliki fungsi ciri dan respon untuk berpikir logis, teratur dan linier. Sedangkan otak kanan dikembangkan untuk berpikir holistik, imajinatif dan kreatif (2002:21).

### **1. Bermain Secara Soliter**

Bermain secara soliter merupakan salah satu kegiatan bermain usia TK, di mana kegiatan bermain disini disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan sosial, dan kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak.

Menurut Gordon dan Browne sebagaimana yang dikutip oleh Moeslihatoen. Bermain secara soliter disini adalah anak bermain sendiri atau dapat juga dibantu oleh guru. Para peneliti menganggap bermain secara soliter mempunyai fungsi penting, karena setiap kegiatan bermain jenis ini 50% akan menyangkut kegiatan edukatif dan 25% menyangkut kegiatan kasar, contoh seperti kegiatan menari, meloncat-loncat atau berlari (1999:37)

Dalam hal ini Patmonodewo mengatakan bahwasanya bermain secara soliter merupakan kegiatan bermain dimana anak tanpa memperhatikan apa yang dilakukan anak lain yang berada didekatnya. Hal

ini dimungkinkan anak sedang membuat mainan dari balok-balok yang memerlukan keuletan, contoh anak membangun sebuah rumah-rumahan dari balok, membuat candi dari pasir, dan sama sekali tidak memperhatikan apa yang dikerjakan anak lain yang berada dalam satu ruang (2003:105)

Manfaat bisa diperoleh melalui kegiatan bermain ini, antara lain mengembangkan kemampuan anak untuk berdaya cipta (kreatif), melatih ketrampilan motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan, daya tahan. kalau ia berhasil, akan menimbulkan rasa puas, mendapatkan penghargaan sosial (pujian dari orang lain) yang akan meningkatkan keinginan anak belajar lebih baik (Tedjasaputra, 2001:57)

## **2. Bermain Secara Pararel**

Kegiatan bermain ini cenderung dilakukan dengan berkelompok dan menggunakan alat permainan sama akan tetapi masing-masing bermain sendiri-sendiri. Apa yang dilakukan seseorang tidak tergantung anak yang lain. Mereka biasanya bicara satu sama lain, tetapi apabila seseorang meninggalkan tempat, yang lain tetap melanjutkan kegiatan bermain (padmonodewo, 2003 : 104)

Dalam hal ini Moeslihatoen mengemukakan bahwasanya bermain secara pararel ini anak-anak bermain sendiri-sendiri secara berdampingan. Jadi tidak ada interaksi anak satu dengan anak yang lain, tetapi belum terjadi keterlibatan diantara mereka. Selama bermain secara

pararel anak sering menirukan apa yang dilakukan anak lain yang berdekatan, contoh permainan paralel ini adalah tepuk tangan mikado, sim-sim dad lain-lain. Dengan cara menirukan anak akan belajar berbagi tema bermain yang dimiliki anak lain (1999:37)

### **3. Bermain Secara Asosiatif**

Taman Kanak-Kanak selalu membawa berbagai perubahan bagi anak usia TK dalam kegiatan sosialnya. Bermain asosiatif terjadi bila anak bermain bersama kelompoknya. Misalnya menepuk-nepuk air beramai-ramai, bermain bola bersama, bermain pasir bersama, dan lain sebagainya yang permainan itu melibatkan lebih dari satu atau dua orang.

Dalam hal ini Elisabeth Hurlock mengatakan bahwa dengan bermain bersama anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut (1998:323)

Kegiatan bermain asosiatif ini adalah kegiatan bermain dimana beberapa orang anak bermain bersama, tetapi tidak ada suatu organisasi (pengaturan). Beberapa anak mungkin memilih bermain sebagai penjajah, dan lari mengitari halaman, sedang anak lain lari mengejar anak yang menjadi penjajah secara bersama-sama. Apabila satu anak berhenti mengejar, yang lain tetap lari dan mengejar.

#### 4. Bermain Secara Kooperatif

Permainan ini terjadi apabila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan bermain. Pemahaman nonverbal sering merupakan awal kegiatan untuk mengadakan interaksi secara verbal dan koordinasi sosial yang akan terjadi pada permainan secara asosiatif atau kooperatif (Moeslihatoen,1999:38)

Dalam permainan ini sangat menarik sekali karena anak dapat merencanakan permainannya dengan sendiri dan dilakukan dengan teman-teman yang mereka ajak bermain. Dari sini kita dapat melihat betapa unik dan cerdas mereka, karena tanpa kita sadari anak-anak tersebut telah banyak belajar bersosial tanpa mereka harus tahu apa sosial itu sendiri.

Dalam hal ini Padmonodewo mengatakan bahwa dalam permainan ini masing- anak-anak memiliki peran tertentu guna mencapai tujuan kegiatan bermain, misalnya anak-anak bermain toko-tokoan. Ada anak yang menjadi penjual barang-barang tertentu, sedangkan yang lain menjadi pembelinya. Apabila ada anak yang menolak peran tertentu, kemungkinan kegiatan bermain tidak jadi dilakukan (2003:104)

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 berkelompok.

## **B. Penyediaan Sarana Bermain**

Pada dasarnya sarana merupakan wahana yang dapat mengkomunikasikan antara belajar dan mengajar serta dapat memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar anak didik. Selain itu dengan sarana, suatu konsep-konsep yang masih abstrak dapat menjadi jelas, sehingga penerimaan konsep tersebut menjadi gambaran yang bersifat verbal.

Sarana merupakan sesuatu yang berfungsi untuk mempermudah tercapainya suatu tujuan. Oleh karena itu untuk memaksimalkan hasil yang diinginkan, hendaknya sarana harus di penuhi sebaik mungkin, terlebih bagi usia prasekolah, ketersediaan sarana bermain yang lebih variatif dapat meningkatkan ketertarikan mereka terhadap sesuatu.

Sarana dapat membangkitkan motivasi belajar pada anak didik. Sarana yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar juga tidak harus diadakan dengan membeli, akan tetapi dapat dibuat dengan memanfaatkan bahan yang ada dilingkungan sekitar. Dengan kata lain, semua sarana dan bahan yang ada dilingkungan sekitar dapat digunakan sebagai sumber atau wahana belajar mengajar dilembaga pendidikan prasekolah atau Taman Kanak-Kanak (TK).

Dalam hal ini Moeslichatoen mengemukakan sarana atau alat bermain tidak terlepas dari dua hal berikut:

1. Ruang dan tempat bermain bagi anak Taman Kanak-kanak
2. Bahan dan peralatan bermain bagi pengembangan dimensi perkembangan anak Taman Kanak-kanak (1999:47)

### **1. Ruang dan Tempat Bermain Bagi Anak Taman Kanak-Kanak**

Penyediaan Ruang dan tempat bermain bagi anak-anak harus memperhatikan tempat kegiatan bermain yang membantu mengembangkan anak secara seimbang dan secara kognitif, efektif maupun psikomotoriknya. Pengaturan dan pemilihan serta tempat pusat kegiatan memberi petunjuk kepada bagi program kegiatan bermain yang diprioritaskan. Ruang dan tempat yang disediakan untuk program kegiatan belajar dan bermain di taman kanak-kanak merupakan petunjuk kegiatan bagaimana besarnya nilai program kegiatan itu bagi pengembangan dimensi perkembangan anak usia dini atau kanak-kanak.

Penyediaan ruang dan tempat kegiatan bermain lebih dari satu atau dua perangkat akan lebih meningkatkan peluang bagi pengembangan sosial anak. Oleh karena itu, diperlukan masing-masing kegiatan sebaiknya mendapat tempat dan ruang terpisah secara proporsional guna terlaksananya kegiatan belajar sambil bermain seperti yang diinginkan.

Ruang dan tempat merupakan bagian terpenting dalam setiap kegiatan, dalam hal ini Heri Hidayat mengemukakan bahwa ruang dan

tempat bermain bagi anak usia prasekolah dibagi menjadi dua yaitu bermain di dalam ruangan dan bermain di luar ruangan. (2003:18)

a. Bermain di Dalam Ruangan

Bermain di dalam ruangan biasanya sedikit lebih tenang. Ruang di dalam kelas sebaiknya dirancang dan di tata sedemikian rupa sehingga dapat digunakan untuk berbagai macam kegiatan.

Jenis permainan di dalam ruangan disusun menurut sifat dan tujuan dan tujuan aktivitasnya dalam kelompok yang diberi nama "sudut-sudut". Sudut-sudut tersebut dibagi menjadi beberapa sudut-sudut permainan. Sudut-sudut tersebut adalah salah satu cara untuk mengoptimalkan kegiatan bermain yang dilaksanakan di dalam ruang dengan membagi ruang kelas dengan sudut bidang kegiatan belajar antara lain :

- 1) Sudut ibadah atau ketuhanan mencakup alat-alat sholat, mukenah, sarung dan kopyah.
- 2) Sudut ilmu pengetahuan dan alam sekitar mencakup biji-bijian dan aquarium.
- 3) Sudut pembangunan mencakup kotak-kotak bangunan dan cangkul cangkulan.
- 4) Sudut kebudayaan mencakup alat-alat musik dan pakaian adat.
- 5) Sudut keluarga mencakup boneka bapak, ibu, anak dan anggota keluarga yang lain (Hidayat, 2003:19)

Sementara itu Elisabeth B Hurlock, mengatakan permainan dalam ruangan melelahkan ketimbang permainan luar, dan terutama dimainkan anak yang harus tinggal di rumah karena lelah, sakit atau

cuaca buruk, mereka bermain dengan orang tua, saudara atau teman sebayanya permainan yang dilakukan biasanya permainan tradisional misalnya permainan kartu, tebak-tebakan dan teka-teki (1988 : 334).

b. Bermain Di Luar Ruangan

Jenis permainan ini untuk memenuhi kebutuhan anak dalam memupuk perkembangan jasmani, intelektual, emosi, dan sosial. Bermain diluar ruangan biasanya banyak menimbulkan suara dan lebih banyak kekuatan serta lebih banyak semangat dalam arti fisik, bermain di luar lebih banyak membutuhkan ruang, di mana anak dapat berlari, melompat dan menggunakan sepeda atau kendaraan yang lain.

Penting untuk diperhatikan bahwasanya untuk kegiatan bermain di luar bukan semata-mata agar anak dapat melampiaskan energinya. Akan tetapi kegiatan bermain di luar dirancang agar anak dapat melakukan kegiatan yang lebih bernilai bagi perkembangan anak. Alat-alat atau sarana untuk kegiatan bermain dengan mengutamakan perkembangan gerakan kasar harus ditata sedemikian rupa, sehingga tidak membahayakan anak-anak. (Padmonodewo:1995;113)

Dalam hal ini Heri Hidayat mengemukakan bahwasanya penempatan alat-alat bermain di luar kelas hendaknya di atur sedemikian rupa sehingga memberikan kebebasan gerak pada anak dalam bermain di luar lapangan, contoh antara lain ayunan, kuda

kudaan, jungkitan, papan luncur, papan titian, bak pasir dan perlengkapannya, kandang binatang, bola besar dan alat pertukangan.

(2003:141)

## **2. Bahan dan Peralatan Bermain**

Dalam kegiatan bermain tidak terlepas dengan bahan dan peralatan, sebab dalam kegiatan bermain bahan dan peralatan yang disediakan hendaknya merupakan sumber belajar yang dapat membantu pengembangan dimensi perkembangan anak, yaitu perkembangan motorik kognitif, kreativitas, bahasa, dan perkembangan emosional bagi anak. Peralatan bermain yang dimiliki anak juga dapat mempengaruhi permainannya.

Dalam hal ini Fananie Anwar mengatakan disamping melatih dan merangsang daya pikir, imajinasi dan motorik anak, selain bahan dan peralatan bermain, ada baiknya jika mereka tidak dibiarkan sendiri dalam bermain, karena bermain bersama teman seusia mereka akan menumbuhkan semangat kerjasama dan berbagi peran. Hal ini bisa melatih anak mengenal orang lain dan tidak cenderung bersifat menang sendiri. (2004: 50)

Tak heran jika kemudian Padmonodewo mengatakan bahwasanya bahan dan peralatan bermain merupakan pendukung perkembangan keterampilan anak baik gerakan kasar dan halus. Perkembangan kognitif, sosial dan emosional, karena dengan bahan dan

peralatan bermain anak dapat mengembangkan kemampuannya dan menemukan kegiatan bermain baru dalam setiap bermain. (1995:120)

- a) Bahan dan peralatan bermain bagi perkembangan dimensi perkembangan motorik anak.

Anak usia 4-6 tahun atau usia TK anak yang selalu aktif karena masa-masa ini adalah masa bermain. Tak heran apabila kita melihat tiap lembaga prasekolah banyak kita temukan peralatan bermain yang beraneka ragam, dan sebagian besar diantaranya merupakan alat bermain yang diperuntukkan bagi pengembangan kordinasi gerakan otot kasar.

Menurut Moeslihatoen alat dan tempat bermain bagi pengembangan motorik membutuhkan ruang tempat yang khusus namun bila tidak ada, sedikinya disiapkan suatu peralatan bermain yang dapat mendorong anak untuk menggunakan otot-ototnya secara aktif. Peralatan ini diperlukan karena anak perlu di berikan kesempatan untuk melatih gerakan otot kasarnya (1999:50)

Bahan dan peralatannya untuk pengembangan dimensi motorik anak tidak harus mahal, karena di samping bahan dan peralatan yang ada, anak-anak juga dapat menggunakan anggota badan seperti tangan dan kaki untuk melakukan kegiatan bermain.

Dalam hal ini Saputra mengatakan bahwasanya motorik kasar juga dapat berkembang melalui kegiatan bermain misalnya,

dengan mengamati anak-anak yang berlari kejar-kejaran untuk menangkap temannya (2001:40)

Menggunakan anggota tubuh seperti tangan dan kaki dalam pengembangan motorik kasar bukan berarti bahan dan peralatan yang menunjang perkembangan motorik kasar justru akan sangat bermanfaat. Membangun sesuatu dengan menggunakan bahan-bahan yang ada merupakan salah satu kegiatan bermain yang mengembangkan motorik kasar anak.

Seperti halnya Seto Mulyadi yang mencontohkan dengan bahan dan peralatan bermain seperti balok-balok sebagai bahan dan untuk perkembangan motorik kasar. (2004:59)

- b) Bahan dan peralatan bermain bagi pengembangan dimensi perkembangan kognitif anak

Kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain ini meliputi kemampuan mengenal, mengingat, berfikir konvergen, divergen, dan memberi penilaian. Banyak konsep dasar lain dipelajari atau diperoleh anak prasekolah melalui bermain (Moeslihatoen, 1999:52)

Dan perlu diingat bahwasanya pada usia prasekolah anak diharapkan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain.

Pengetahuan akan mudah diperoleh melalui kegiatan bermain anak usia prasekolah mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur atau masih sulit belajar dengan “serius”.

Tedja Saputra mengatakan, bila pengenalan konsep-konsep tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang dan tanpa disadari ia sudah banyak belajar. Bahan dan peralatan pengembangan kognitif adalah aquarium dengan ukuran mini yang berisikan ikan mainan yang mempunyai ukuran dan warna yang berbeda, kegiatan bermain yang dapat dilakukan adalah memancing ikan tersebut yang terdiri dari bermacam warna dan ukuran. (2001:43)

Kegiatan bermain bagi perkembangan kognitif anak dapat dilakukan dengan mengamati dan mendengar. Mengamati dilakukan dengan melihat bentuk, warna, ukuran, melihat persamaan dan perbedaan bentuk, warna dan ukuran. Sedangkan kegiatan mendengar bunyi pada suara, nada, memecahkan masalah berdasarkan pengalamannya tentang bunyi, suara dan nada. (Raminto,2004:12)

Peralatan yang dibutuhkan guna meningkatkan kemampuan mendengar adalah berbagai instrumen musik; beberapa macam benda yang menimbulkan bunyi yang bila dijatuhkan, digerak-gerakkan, di kocok-kocok, dan sebagainya; suara binatang yang ada di sekitar anak; suara kucing mengeong, suara anjing menggonggong, suara burung

berkicau, suara ayam berkokok, suara tikus mencicit. (Moeslihatoen, 1999:52)

Bahan dan peralatan apapun yang disediakan hendaknya membantu perkembangan anak dalam mengamati dan mendengar agar memperoleh keterampilan dalam hal mengenal, mengingat, berfikir konvergen, dan memberikan penilaian.

Bahan dan peralatan yang dibutuhkan sebagaimana yang terdapat dalam pedoman alat peraga Taman Kanak-Kanak; papan pasak kecil, papan pasak berjenjang, papan tongkat, warna, menara gelang bujur sangkar, balok ukur, papan hitung disamping itu juga bermacam benda yang ada disekitar.

- c) Bahan dan peralatan bermain bagi pengembangan dimensi perkembangan kreativitas anak.

Pengembangan kreativitas anak pada hakekatnya bertujuan untuk memacu cara berpikir kreatifnya bercirikan pemikiran divergen dengan ditandai oleh kelenturan, kelancaran, keaslian dan pendalaman berfikir. Banyak kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak. Kegiatan bermain juga merupakan salah satu kegiatan yang mendukung perkembangan kreativitas. Pengembangan kreatifitas anak tidak bisa dilakukan secara kaku dan harus dikembangkan secara alamiah dan alami harus banyak kreasi untuk mengembangkan kreativitas.

Kemampuan kreatif yang dapat dikembangkan bermacam dan beragam kegiatan bermain dalam kelenturan, kepekaan, penggunaan daya imajinatif, kesediaan mengambil resiko dan menjadi diri sendiri sebagai sumber dan pengalaman (Ramianto,2004:13)

Dalam hal ini Moeslihatoen mengatakan bermacam bahan yang bersifat manipulatif dan dipergunakan : tanah liat, cat, krayon, balok-balok kayu, air, pasir dan bahan yang dapat digerakkan. Dengan bermacam bahan tersebut akan mendorong anak untuk mencoba cara-cara baru dan dengan sendirinya akan meningkatkan kreativitas anak (Moeslihatoen, 1999:53)

Dalam bermain biasanya anak-anak selalu mencoba hal-hal yang lain dari yang biasanya mereka lakukan setiap kali bermain dengan bahan dan peralatan yang sama, melalui eksperimentasi dalam bermain anak-anak akan menemukan bahwa merancang sesuatu baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mengalihkan minat kreatifnya ke situasi bermain yang lain dan dengan bahan dan peralatan yang berbeda.

Bermain juga dapat dikatakan dapat memberikan kesempatan pada individu untuk berfikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan kreativitas anak, jadi bahan dan peralatan bermain yang ada dihadapan anak merupakan

suatu obyek bagi mereka untuk mengeksplor kreativitasnya. (Mulyadi, 2004:630)

Dari paparan di atas dapat ditarik suatu pemahaman bahwasanya pengembangan kreativitas pada khususnya usia prasekolah sangat penting. Namun usaha ke arah itu haruslah melewati jalan yang sangat mudah yaitu lewat kegiatan yang paling digemari dan menjadi kehidupan anak-anak saat itu yaitu bermain. Pengembangan kreativitas lewat kegiatan bermain haruslah diarahkan untuk merangsang kemampuan anak tentu dengan fasilitas bahan dan peralatan yang mampu merangsang kemampuan anak tentu dengan fasilitas bahan dan peralatan yang mampu merangsang kreativitas anak tersebut.

d) Bahan dan Peralatan Bagi Pengembangan Bahasa Anak

Bahasa dalam artian sempit berarti pemisahan antara obyek dengan subyek yaitu kesadaran pada aku sebagai subyek yang berdiri berhadapan dengan obyek (benda, dan orang lain)

Bahasa merupakan simbol-simbol dari benda-benda serta menunjuk pada maksud-maksud tertentu kata, kalimat, dan bahasa selalu menampilkan arti-arti tertentu, bahasa dipakai juga sebagai alat untuk menghayati pengertian-pengertian dan peristiwa-peristiwa dimasa lampau, masa kini, masa mendatang oleh karena itu bahasa

sangat berarti bagi anak sebagai alat bantu mengembangkan fungsi-fungsi rohaniyah.

Penguasaan bahasa anak akan berkembang menurut hukum alami: yaitu mengikuti bakat, kodrat dan ritme perkembangan yang alami. Namun pengembangan tadi sangat dipengaruhi oleh lingkungan atau oleh stimulasi ekstern. Di samping itu bahasa-bahasa anak berpadu erat dengan alam penghayatannya, terutama sekali, dengan emosi atau perasaannya. Hal ini jelas terungkap dalam lagu, irama, dan suara anak sewaktu ia mengucapkan kata-kata dan kalimat.

Dari hasil berbagai penyelidikan menunjukkan, bahwa perkembangan bahasa anak yang sesuai dengan norma dan tata bahasa, banyak belajar bicara secara baik dengan menggunakan bahasa yang halus ( Sukartono, 2002 : 27)

Sementara anak tumbuh dan berkembang, produk bahasa mereka meningkat dalam kuantitas, keluasan dan kerumitannya. Mempelajari perkembangan bahasa biasanya ditunjukkan pada bahasa biasanya ditujukan pada rangkaian dan percepatan perkembangan dan faktor-faktor yang mempengaruhi perolehan bahasa sejak usia bayi dan dalam kehidupan selanjutnya.

Menurut Gordon dan Browne sebagaimana yang dikutip Raminto mengatakan kemampuan bahasa yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain bertujuan untuk :

- 1) Menguasai bahasa reseptif yaitu mendengar dan memahami apa yang didengar, memahami perintah, menjawab pertanyaan mengikuti urutan peristiwa
- 2) Menguasai bahasa ekspresif yang meliputi, penguasaan kata-kata baru, penguasaan pola bicara orang dewasa
- 3) Berkomunikasi secara verbal dengan orang lain, berbicara sendiri atau berbicara kepada orang lain, (200:15).

Bahan dan peralatan yang dapat dipergunakan dalam kaitan pengembangan keterampilan bahasa reseptif adalah segala sesuatu yang dapat mengembangkan gambaran mental tentang apa yang didengar seperti suara angin, suara mobil, dan sebagainya. (Moelihatoen, 1999:55)

Bahan dan peralatan yang dipergunakan dalam kaitan pengembangan keterampilan bahasa ekspresif meliputi benda-benda yang ada di sekitar anak dengan cara menyebutkan nama-nama benda tersebut (kata benda): dengan menyebutkan perilaku orang seperti berjalan, berlari, melompat (kata benda) dan dengan kata-kata yang menyatakan perasaan seseorang seperti senang, susah, bahagia (Raminto, 2004:15)

Meningkatnya keasyikan anak berbahasa dapat dilaksanakan melalui kegiatan bermain yang bertujuan untuk membina hubungan

dengan anak lain dan belajar bertingkah laku yang dapat diterima dan sesuai dengan harapan anak lain.

Dari paparan di atas dapat ditarik satu pemahaman bahwasanya bahasa merupakan salah satu kunci terpenting dalam kehidupan kita, untuk melakukan suatu kegiatan yang berhubungan dengan orang lain, oleh karena itu penting bahasa untuk diajarkan pada anak.

e) Bahan dan peralatan Bermain Bagi Pengembangan Sosial Anak

Dengan meningkatnya usia, anak perlu belajar berpisah dengan pengasuh atau ibunya. Dengan teman bermain yang seusianya anak belajar mandiri, anak akan belajar berbagi hak milik, menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bermassa, mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya. Misalnya bagaimana membuat aturan permainan sehingga terhindar dari pertengkaran. (Tedjasaputra,2001:41)

Seperti yang dikemukakan di atas bahwasanya kemampuan sosial dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain yang bertujuan untuk membina hubungan dengan anak lain dan belajar bertingkah laku yang dapat diterima dan sesuai dengan harapan anak lain.

Dalam hal ini Seto Mulyadi mengemukakan bahwasanya dengan teman-teman sebaya membuat anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan

mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut. Selain itu anak juga dapat belajar mengenal peran-peran gender yang dituntut oleh lingkungan sosial (2004:62)

Bahan dan peralatan yang dapat digunakan untuk kegiatan ini adalah tempat air yang digunakan secara bergilir, buku-buku cerita, buku gambar, bahan teka-teki, kuda-kudaan, sepeda roda tiga bersadel rangkap, telepon mainan, beberapa topi pemadam kebakaran dan sebagainya. Peralatan tersebut dapat dipergunakan perorangan atau bersama-sama anak yang lain yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman.

f) **Bahan dan Peralatan Bermain bagi Perkembangan Emosi Anak**

Bagi anak, bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya (intern), dan sudah diberi secara alamiah. Melalui bermain seorang anak dapat melepaskan ketegangannya yang dialami karena banyaknya larangan yang dialami dalam kehidupan sehari-hari.

Dari kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang ia miliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai kompetensi tertentu. Anak belajar bagaimana bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerjasama dengan teman-teman, bersikap jujur, ksatria murah hati, tulus dan sebagainya.

Dalam hal ini Seto Mulyadi telah mengatakan bahwasanya melalui bermain anak belajar mengenali dirinya dan hubungannya dengan orang lain. Ia menjadi tahu apa saja kemampuannya dan bagaimana perbandingannya dengan kemampuan anak-anak lain. Hal ini memungkinkan anak membentuk konsep dari yang lebih jelas dan realistik. Melalui bermain anak juga menghadapi berbagai macam peranan dimana ia dapat memilih dan mempelajari peran dimana ia dapat memilih dan mempelajari peran yang paling tepat bagi dirinya.

Bahan dan peralatan yang diperlukan untuk mengembangkan keterampilan emosi menurut Moeslihatoen antar lain :

- 1) Tanah liat dan lumpur. Media ini dapat menyalurkan perasaan anak, karena dapat ditumbuk, dicubiot, diaduk, dibanting-banting. Menggambar dengan jari-jari tangan dapat dipergunakan juga untuk mengekspresikan perasaan sepenuhnya.
- 2) Balok-balok atau mainan yang lain yang dapat membantu anak berlatih membuat pertimbangan dan mengambil keputusan untuk bermain dengan bahan-bahan yang berbeda : kendaraan bermotor, binatang, orang, perabot rumah dan juga memberi kesempatan kepada anak untuk melakukan ulang apa yang pernah dilihatnya.
- 3) Memelihara hewan peliharaan, kegiatan ini akan menumbuhkan perasaan sayang, kehendak memberikan perawatan dan perlindungan.

- 4) Bermain drama pengalaman kehidupan dalam berkeluarga akan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan bagaimana mereka memandang lingkungan keluarga, orangtua, saudara-saudara. Peralatan seperti cermin, telepon, dan bermacam perangkat pakaian mendorong anak untuk mengekspresikan emosinya terhadap diri sendiri maupun terhadap anak lain.
- 5) Cerita buku-buku yang menggambarkan perawatan dan situasi dalam rangka rentangan perasaan yang sangat luas.(1999 : 57)

Sebagaimana yang dikemukakan di atas yang penting dalam pengembangan emosi anak adalah kemampuan memahami perasaan dengan cara menyebut nama perasaan, menerima perasaan, mengekspresikan secara tepat, memahami perasaan orang lain, membuat suatu pertimbangan, memahami perubahan, dan menyenangkan diri sendiri.

## BAB III

### LAPORAN PENELITIAN

#### A. Latar Belakang Obyek Penelitian

##### 1. Sejarah Singkat Berdirinya Taman Kanak-Kanak Darul Ulum

Sejarah berdirinya TK Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Jember, bermula dari Yayasan Penyatuan Yatim Piatu dan Terlantar Darul Ulum (YPYPT Darul Ulum) yang didirikan oleh Ibnu Khusnul Hotimah, SP.

Awal mulanya YPYPT Darul Ulum dirintis oleh Ibu Khusnul Hotimah, pada tanggal 14 Januari 1996 berlokasi didusun Jambesari Lengkong Mumbulsari Jember dengan menempati rumah keluarganya bermula dengan jumlah anak asuh 15 anak, Madrasah Diniyah 160 anak serta pendidikan luar sekolah Paket A 30 anak dan paket B 40 anak, beliau mengasuh dan membina anak asuh serta mendidikan anak-anak luar panti dibantu suaminya Kiai Dhofir dan abahnya H. Nurhadi Asmar serta pengurus lainnya.

Kondisi ini berkembang hingga jumlah anak asuh menjadi 105 anak pada tahun 1998. pada tahun tersebut beliau mendapat tanah hibah dari abahnya seluas 4000 M. yang berlokasi di Dusun Talang Babatan Desa atau Kecamatan Jenggawah Jember. Dengan berbekal tekak, semangat dan keyakinan beliau mendirikan rumah sederhana dilokasi tanah hibah



tersebut. Kepindahan beliau disertai oleh seluruh anak asuh dan santri-santrinya. Di tempat baru itulah kiprahnya dalam mengasuh dan membina anak yatim piatu dan tidak mampu mulai berkembang

bertambahnya anak asuh dan santri serta kebutuhan masyarakat sekitar maka, pada tanggal 12 Juli 2000 beliau mengupayakan berdirinya lembaga pendidikan Taman Kanak-Kanak, yang awal Tahun Ajaran 2000/2001 telah menerima murid sejumlah 50 anak dan begitu juga dengan jabatan kepala sekolah masih dipegang beliau. Jadi selain menjabat sebagai Ketua Yayasan beliau juga menjabat sebagai kepala sekolah TK Darul Ulum yang dibantu oleh para dewan guru yang berasal dari pengurus serta anak asuh yang professional dalam bidangnya.

Sejak tahun 2000 secara aktif TK Darul Ulum berjalan dengan Kurikulum yang telah ada dan disesuaikan dengan tujuan pendidikan di Yayasan Darul Ulum. Sistem pembelajaran dilaksanakan dengan bantuan para dewan guru, selain itu untuk kemajuan TK Darul Ulum pihak Yayasan juga melanjutkan pendidikan anak asuh yang mengajar di TK Darul Ulum kejenjang perguruan tinggi dengan jurusan D2 PGTK, agar program yang direncanakan berjalan dengan lancar dan maju sesuai harapan dan tujuan Yayasan sehingga TK Darul Ulum ditangani oleh tenaga professional dalam bidangnya

Dengan penanganan dari beliau serta oleh dewan guru serta di bantu oleh partisipasi masyarakat sekitar TK Darul Ulum terus berkembang. Hal ini dibuktikan dengan perkembangan TK bertambah pesat. Penataan

organisasi dan administrasi kian rapi dan tertib. Bahkan kerja sam dengan orgasasi terkait semakin baik dan harmonis. Sehingga menyebabkan TK Darul Ulum dipercaya oleh masyarakat sekitar untulk mendidik, membina dan mengarahkan putra putrinya dengan baik.

Adapun tujuan dari pendirian TK Darul Ulum lengkong Mumbulsari Jember sesuai dengan rumusan dan tujuan Yayasan yang dipadukan dengan tujuan pendidikan prasekolah antara lain :

- a ) Mendidik putra-purti bangsa yang mampu atau tidak mampu untuk mengnyam pendidikan praekolah
- b ) Mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak
- c ) Menjadikan anak-anak yang kreatif ,imajinatif dan kaya gagasan
- d ) Menjadikan anak yang mandiri, tanggung jawab serta memiliki perhatian terhadap masyarakat, Negara dan lingkungan
- e ) Mengantarkan anak untuk siap menuju ke jenjang pendidikan selanjutnya

Sejalan dengan tujuan dan rumusan Yayasan yang disesuaikan dengan tujuan pendidikan prasekolah, maka tersusunlah Visi dan Misi TK Darul Ulum, dimana visi dan misi tersebut akan menjadi suatu motivasi bagi berkembangnya TK Darul Ulum kedepan. Adapun Visi dan Misi tersebut adalah sebagai berikut :

- a ) Visi TK Darul Ulum adalah menjadikan anak berakhlak mulia,kreatif, bertanggung jawab, mandiri, sehat jasmani dan rohani untuk menuju

pendidikan selanjutnya dan sudah terbiasa dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

b) Misi Tk Darul Ulum antara lain :

- 1) Menanamkan, mengenalkan, dan menerapkan pendidikan TK sedini mungkin sesuai dengan tahap perkembangannya
- 2) Mengembangkan tahap perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangannya
- 3) Memiliki kemampuan untuk menemukan dan menyelesaikan permasalahan dengan kemampuannya

**Sumber** : *Dokumen Tata Usaha TK Darul Ulum*

## 2. Letak Geografis TK Darul Ulum

Taman Kanak-Kanak Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Jember ini terletak di Jl. Soekarna Hatta No 01 Jambesari Lengkong Mumbulsari Jember tepatnya dengan batas-batas sebagai berikut :

- |                    |   |                                 |
|--------------------|---|---------------------------------|
| a) Sebelah Utara   | : | TK Darul Ulum                   |
|                    | : | Jalan Raya dan Rumah Penduduk   |
| b) Sebelah Selatan | : | TK Darul Ulum                   |
|                    | : | Asrama Putri Yayasan darul Ulum |
| c) Sebelah Timur   | : | TK Darul Ulum                   |
|                    | : | Pemakaman Umum dan sungai       |
| d) Sebelah Barat   | : | TK Darul Ulum                   |
|                    | : | Perumahan Penduduk              |

**Sumber** : *Dokumen Tata Usaha TK Darul Ulum*

### 3. Keadaan Tenaga Pengajar / Guru TK Darul Ulum

Keadaan tenaga pengajar atau guru di TK Darul Ulum Jambesari Lengkong Mumbulsari Jember adalah sebagai berikut :

**TABEL 3.1**  
**DAFTAR GURU**  
**TK DARUL ULUM TAHUN AJARAN 2003/2004**

NO	NAMA	STATUS	PENDIDIKAN AKHIR
1	Khusnul Hotimah	GT	Strata Satu
2	Lilik Supriani	GTT	Strata Satu
3	Siti Maryam	GT	Strata Satu
4	Neng Siti Maryam	GT	SMU
5	Rohmatul Laily	GT	SMU
6	Suryati	GT	Diploma Dua

Sumber : *Dokumen Tata Usaha TK Darul Ulum*

### 4. Keadaan Siswa

Jumlah siswa keseruhan di TK Darul Ulum Jambesari Lengkong Mumbulsari Jember dalah 73 siswa yang terdiri dari kelas A (nol kecil) 38 siswa dan kelsa B (nol besar) 35 siswa untuk lebih jelasnya dapat di lihat dalam tabel berikut :

**TABEL 3.2**  
**DATA SISWA TK DARUL ULUM**  
**TAHUN AJARAN 2003/2004**

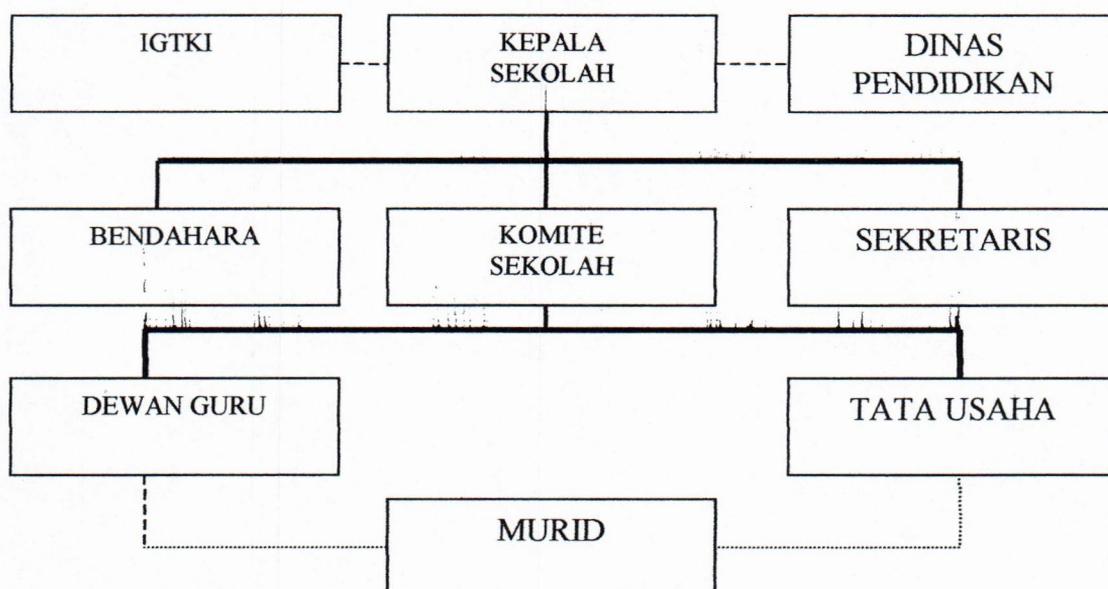
NO	KELAS A	KELAS B	JUMLAH
1	38	35	73
JLM	38	35	73

**Sumber :** *Dokumen Tata Usaha TK Darul Ulum*

### 5. Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan bagian yang ada dalam lembaga pendidikan, sehingga dapat berjalan dengan baik dan harmonis. Adapun struktur organisasi pada TK Darul Ulum adalah sebagai berikut

#### STRUKTUR ORGANISASI TK DARUL ULUM



Keterangan :

-----: Garis Koordinasi

\_\_\_\_\_ : Garis Komando

Sumber data: Dokumen Tata Usaha TK Darul Ulum

## 6. Keadaan Sarana dan Prasarana

Sejak awal berdirinya TK Darul Ulum Lengkong mumbulsari Jember ini secara bertahap untuk meningkatkan pengadaan sarana dan prasarana pendidikan untuk menunjang proses belajar mengajar. Sampai saat ini sarana dan prasarana yang dimiliki oleh TK Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Jember sebagai berikut :

### a. Jumlah dan Kondisi Furnitur

**TABEL 3.3**  
**JUMLAH DAN KONDISI FURNITUR**  
**TK DARUL ULUM**

No	Furnitur	Kondisi		Jumlah
		Baik	Rusak	
1	2	3	4	5
1	Meja Guru di Kelas	3	-	3
2	Meja Guru di Kantor	2	-	2
3	Kursi Guru di Kantor	3	-	3
4	Meja + Kursi Tamu	1set	-	1set
5	Meja Murid	36	3	33
6	Kursi Murid	75	2	73
7	Karpet	4	-	-
8	Tirai Pembatas Area	9	1	8
9	Papan Tulis	3	-	3
10	Papan plane	3	-	3
11	Almari Kantor	1	-	1

1	2	3	4	5
12	Rak Buku Kartor	1	-	1
13	Rak Buku Murid	2	-	2
14	Tempat Tidur UKS	1	-	1
15	Kotak Obat UKS	1	-	1
16	Mainan Dalam Ruangan	20 set	2 set	18 set
17	Ayunan	6	-	6
18	Jungkitan	3	1	2
19	Titian	2	-	2
20	Bak Pasir	1	-	1
21	Papan Luncur	2	-	2
22	Tangga	1	-	1
23	Sepada	1	-	1

Sumber : Observasi 2 Septem,ber 2004

**b. Perlengkapan Tata Usaha**

**TABEL 3.4**  
**PERLENGKAPAN TATA USAHA**  
**TK DALUM ULUM**

NO	PerlengkapanTata Usaha	KONDISI		JUMLAH
		Baik	Rusak	
1	Mesin Ketik Manual	1	-	1
2	Kalkulator	1	-	1
3	Brankas	1	-	1
4	Tape Recorder	1	-	1

Sumber : Observasi 2 September 2004

**c. Daftar ruang**

**TABEL 3.5**  
**DAFTAR RUANG TK DARUL ULUM**

<b>NO</b>	<b>JENIS RUANG</b>	<b>JUMLAH</b>	<b>KETERANGAN</b>
1	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2	Ruang Guru	1	Baik
3	Ruang Tata Usaha	1	Baik
4	Ruang Belajar	2	Baik
5	Kamar Mandi / WC	1	Baik

**Sumber** : *Observasi 2 September 2004*

Dari observasi (Tanggal, 2 September 2005 ), diperoleh hasil bahwa jam pelajaran pada TK Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Jembar memang baik, yaitu pagi dari jam 07.00 WIB. sampai jam 10.00 WIB. Dengan rincian sebagai berikut:

Jam	I	: 07.00 s/d 07.30, Pendidikan Al qur'an
Jam	II	: 07.30 s/d 07.45, Persiapan masuk kelas
Jam	III	: 07. 45 s/d 08.15, Pembukaan
Jam	IV	: 08.15 s/d 09.00, Pembelajaran
Jam	V	: 09.00 s/d 09.30, Istirahat
Jam	VI	: 09. 30 s/d10.00, Persiapan pulang

Dokumentasi *Tata Usaha TK Darul Ulum*

## **B. Penyajian Data**

Penyajian data dalam penelitian ini menggunakan metode interview, observasi, dan dokumentasi sebagai alat untuk memperoleh data dari berbagai hal yang berkaitan dengan judul penelitian.

Upaya yang telah penulis lakukan untuk mengeksplorasi dan mengumpulkan data dalam penelitian ini, memberikan porsi intensifikasi pada metode observasi dan interview. Untuk mendapatkan data yang kualitatif dan autentifikasi yang berimbang. Maka dilakukan juga dengan menggunakan metode dokumenter. Setelah mengalami proses peralihan data dengan berbagai metode yang dipakai mulai dari data global sampai pada yang mengkrucut, kemudian pemberhentian data, karena data yang diperoleh dianggap sudah representatif hingga sampai pada kejenuhan data. Berikut secara berurutan akan disajikan data-data yang diperoleh serta mengacu pada perumusan masalah.

### **1. Penyediaan Sarana Dan Prasarana Bermain**

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah TK Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Jember Ibu Khusnul Khotimah, SP. Tentang penyediaan sarana dan prasarana beliau menjelaskan penyediaan Sarana dan Prasarana di TK Darul Ulum mengucapkan:

“Pertama” Ruang dan Tempat Bermain, di mana Ruang dan tempat itu dibagi menjadi dua yaitu a) Ruang dan Tempat Bermain di luar ruangan kelas, b) Ruang dan Tempat bermain di dalam kelas.

“Kedua” Bahan dan Peralatan bermain harus di sesuaikan dengan perkembangan anak dan bahan dan peralatan bermain hendaknya

perupakan sumber belajar yang dapat membantu mengembangkan seluruh dimensi perkembangan anak usia TK. (6 September 2004)

a. Ruang dan Tempat Bermain

Ibu Khusnul melanjutkan, bahwa ruang dan tempat merupakan syarat mutlak yang harus ada dalam suatu lembaga pendidikan, tanpa adanya ruang dan tempat proses belajar mengajarpun tidak akan terlaksana dengan baik, begitu pula dengan kegiatan bermain juga memerlukan ruang dan tempat. (Wawancara, 8 September 2004)

Untuk penyediaan ruang dan tempat dalam kegiatan bermain di TK Darul Ulum sudah tersedian dengan baik, tempat bermain di luar kelas cukup luas sedangkan ruang dan tempat bermain di dalam kelas juga cukup baik. (Observasi, 10 September 2004)

Siti Maryam mengatakan bahwa penyediaan ruang dan tempat bermain yang di dalam ruangan untuk kelas A lebih banyak dari pada kelas B, hal ini di karenakan siswa A lebih banyak kegiatan bermainnya dari pada kelas yang sudah mulai dikenalkan huruf dan angka. (wawancara, 15 September 2004)

Lilik Supriyani mengatakan, pengaturan dan pemilihan ruang serta tempat bagi pusat-pusat kegiatan memberi petunjuk pada kita, program kegiatan bermain yang diprioritaskan. Banyaknya ruang dan tempat yang disediakan untuk kegiatan belajar anak, akan memberi petunjuk bagaimana misalnya nilai program kegiatan itu bagi

pengembangan dimensi perkembangan anak usia dini. (Wawancara, 17 September 2004)

b. Bahan dan Peratan Bermain

Bahan dan peralatan bermain harus di sesuaikan dengan tema yang akan diberikan kepada anak didik. Bahan dan peralatan yang disediakan hendaknya merupakan sumber belajar yang dapat membantu mengembangkan seluruh dimensi perkembangan anak usia TK. (wawancara dengan Ibu Khusnul, tanggal 20 September 2004)

Lilik Supriani mengatakan bahwasanya anak usia TK adalah anak yang aktif, oleh karena itu sebagian besar alat bermain di peruntukkan bagi pengembangan koordinasi gerakan otot kasar misalnya; kegiatan turun naik tangga ,memanjat berayun-ayun dengan menggunakan papan keseimbangan. (Wawancara, 23 September 2004)

Untuk peralatan bermain bagi pengembangan motorik anak di TK Darul Ulum banyak disediakan di luar ruangan dan penataannya cukup baik hingga tidak terlalu membahayakan bagi anak.( Observasi 17 september 2004)

Suryati menyatakan, “Untuk bahan dan peralatan bermain yang dapat mengembangkan kreatifitas anak banyak sekali misal; cat dan kuas, krayon, balok-balok, kertas dengan bermacam ukuran dan warna adalah bahan dan peralatan bermain untuk pengembangan kreativitas anak dan biasanya banyak dilakukan didalam ruangan. Sedangkan peralatan bermain yang dapat mengembang krearivitas anak di luar ruangan sedikit dan tidak begitu disukai oleh anak-anak”. (Interview, 1 Desember 2004)

Rohmatul Laeli selaku guru kelas A di TK Darul Ulum mengatakan bahwa, “Kemampuan berbahasa yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain bertujuan untuk mendengar dan memahami apa yang didengar serta menguasai kata-kata baru, menggunakan pola bicara orang dewasa, berkomunikasi secara verbal dengan orang lain atau berbicara sendiri. Bahan dan peralatan yang dapat digunakan dalam kegiatan ini dengan cara menyebutkan nama-nama benda dan segala sesuatu yang dapat mengembangkan gambaran mental tentang apa yang didengar misalnya; suara angin dan bermain drama. (Interview 4 Desember 2004)

## 2. Kegiatan Belajar Sambil Bermain

TK Darul Ulum merupakan salah satu diantara 10 TK yang ada di Kecamatan Mumbulsari, meskipun tergolong muda dari TK yang lain, TK Darul Ulum tidak ketinggalan dengan TK yang lain yang bisa dikatakan umurnya lebih lama atau lebih dulu keberadaannya. (wawancara, dengan Neng Siti Maryam, 9 Oktober 2004)

Kualitas pengajar juga menjadi prioritas utama bagi TK ini, karena seorang guru tidak hanya bisa mengajar di depan kelas, bercerita, bernyanyi sebagaimana halnya guru TK, akan tetapi harus bisa memahami kemauan dan keinginan anak dalam belajar, karena keinginan dan kemauan setiap anak berbeda. (wawancara dengan Ibu Khusnul 12 Oktober 2004)

Ibu Khusnul mengatakan bahwa kualitas pengajar yang profesional sangat mendukung dalam pengembangan TK kedepan, oleh karena itulah setiap ada pelatihan dan seminar tentang anak beliaiu mengusahakan agar di antara para guru dapat mengikutinya. (wawancara 14 Oktober 2004)

Berdasarkan data sebelumnya dapat kita lihat bahwa tenaga pengajar di TK Darul Ulum bisa dikatakan cukup profesional dalam pendidikan karena mayoritas pengajar yang ada di TK Darul Ulum pendidikan akhir adalah sarjana pendidikan. (sebagaimana tercantum dalam tabel I)

Konsep pembelajaran yang digunakan di TK Darul Ulum adalah belajar sambil bermain yang berpedoman pada Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang berpusat pada kegiatan anak. (observasi, 9 Oktober 2004)

Untuk mempermudah jalannya proses belajar mengajar maka yang digunakan dalam konsep belajar sambil bermain TK Darul Ulum menggunakan area-area terdiri dari 5 area yang meliputi;

- a) Area bahasa dan matematika
- b) Area memasak dan drama
- c) Area musik dan seni
- d) Area bak pasir dan air
- e) Area agama

Hasil wawancara dengan ibu Khusnul tanggal 13 Desember 2004)

Neng Siti Maryam menjelaskan pembentukan 5 area itu meliputi dari seluruh materi yang ada dalam TK mulai dari tema “aku, panca indra, keluargaku sampai tema akhir yaitu alam semesta (wawancara, 5 September 2004)

Dari konsep kegiatan sambil bermain Ibu Khusnul menjelaskan bahwasannya dalam area-area itu terdapat bahan dan peralatan yang sudah disesuaikan dengan area-area misalnya area Agama, disediakan perlengkapan sholat, area drama dan memasak disediakan boneka, perlengkapan memasak mini (bentuk mainan) area seni dan musik tersedia alat menggambar atau melukis, dan peralatan musik. (wawancara, 09 Desember 2004)

a. Bermain Secara Soliter

Ibu Khusnul menjelaskan bahwa kegiatan bermain secara soliter dapat dilakukan dalam ruangan dan di luar ruangan karena permainan soliter adalah permainan yang membantuk perkembangan sosial anak jadi dapat dilakukan di mana saja sesuai dengan keinginan dan kegemaran anak (wawancara, 13 Desember 2004)

Suryati mengatakan bahwasanya secara soliter ini murid tidak perlu ditemani guru karena dalam bermain secara soliter ini anak cenderung memilih bermain dengan temannya dari pada dibantu guru (wawancara 13 Desember 2004)

b. Bermain Secara Paralel

Ibu Rohma menjelaskan bahwa kegiatan bermain secara paralel dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama akan tetapi masing-masing anak bermain sendiri-sendiri. Oleh karena itu, apa yang dilakukan anak tidak tergantung dengan yang dilakukan dengan anak lain (wawancara 15 Desember 2004)

Berdasarkan hasil Interview pada tanggal 16 Desember 2004 dengan Lilik Supriyani sebagai guru kelas B menyampaikan bermain secara paralel ini dilakukan anak di dalam area-area secara berkelompok tetapi anak bermain sendiri sesuai dengan area yang mereka pilih.

c. Bermain secara Asosiatif

Sedangkan dalam permainan asosiatif ini Neng Siti Maryam menjelaskan tidak terlalu menarik minat anak, karena permainan ini membutuhkan beberapa anak untuk melakukannya. Oleh karena itu, permainan ini tidak setiap hari dilakukan, akan tetapi bukan berarti anak tidak pernah melakukan ini, namun mereka melakukannya biasanya setiap sabtu karena hari sabtu waktu olah raga.

Menurut Suryati permainan asosiatif memang dilakukan tidak setiap hari, namun permainan ini juga dapat dilakukan di dalam kelas yaitu di area memasak dan kebanyakan permainan ini dilakukan oleh anak perempuan. (wawancara 17 Desember 2004)

d. Bermain Secara Kooperatif

Suryati menjelaskan bahwa bermain secara kooperatif ini, masing-masing anak memiliki peran tertentu untuk mencapai tujuan. Kegiatan bermain apabila ada anak yang menolak peran tertentu, kemungkinan kegiatan bermain tidak jadi dilakukan. (wawancara 20 Desember 2004)

Rohmatullaili mengatakan kegiatan bermain secara kooperatif dapat dilakukan di dalam kelas yaitu di area memasak dan drama di mana setiap anak mendapatkan peran tertentu sesuai dengan tema pada waktu itu. (wawancara, 20 Desember 2004)

Berdasarkan hasil interview pada tanggal 21 Desember 2004 dengan ibu Khusnul sebagai guru, dalam setiap kegiatan bermain secara kooperatif melibatkan guru untuk melakukan kegiatan tersebut, karena tanpa dibantu guru anak-anak tidak dapat melakukan kegiatan bermain kooperatif secara maksimal.

### **3. Implementasi Kegiatan Belajar Sambil Bermain**

a. Implementasi Penyediaan Sarana dan Prasarana

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 6 September 2004 dengan Ibu Khusnul selaku Kepala Sekolah TK Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Jember tentang Implementasi penyediaan sarana prasarana bermain di TK Darul Ulum mencakup:

“Pertama ruang dan tempat bermain, di mana ruang itu di bagi menjadi dua yaitu: a) Ruang dan tempat bermain, di luar kelas. b) Ruang dan tempat bermain di dalam kelas.

“Kedua bahan dan tempat bermain harus disesuaikan dengan perkembangan anak. Bahan dan peralatan bermain merupakan sumber yang dapat membantu mengembangkan seluruh dimensi perkembangan.

Untuk ruang dan tempat bermain di TK Darul Ulum sudah tersedia cukup baik, tempat bermain diluar kelas cukup luas sedangkan di ruang dalam kelas masih kurang memadai, melihat dari jumlah siswa sebanyak 73 anak dengan dua ruang kelas di nilai kurang efektif dalam pembelajaran. (Observasi, 10 September 2004)

b. Implementasi Kegiatan Belajar Sambil Bermain

Di TK Darul Ulum implementasi kegiatan belajar sambil bermain mengacu pada Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) di mana kegiatan berpusat pada anak. (Observasi, 9 Oktober 2004)

Untuk mempermudah jalannya proses kegiatan belajar mengajar TK Darul Ulum menerapkan konsep belajar sambil bermain yang menggunakan area-area yang terdiri dari lima area di antaranya area bahasa dan matematika misal balok-balok, majalah bergambar, permainan huruf dan angka, sedangkan area memasak dan drama di sini tersedia perlengkapan memasak dengan bentuk mainan dan boneka untuk drama, diarea musik dan seni di sini tersedia berbagai

mainan yang berhubungan dengan musik contoh peralatan musik piano, gamelan mini, gitar. Krayon, buku gambar, plastisi, kuas, cat air, kanfas, dan yang berhubungan dengan seni. Di area agama di sini tersedia Al-Qur'an, gambar macam-macam agama, tempat ibadah perlengkapan sholat misal mukenah, sarung, sajadah, kopiah. Sedangkan area bak pasir dan air bertempat di luar ruangan.

### **C. Analisa data**

Analisa data dalam penelitian ini menggunakan metode reflektif dengan mengkombinasikan antara berfikir deduktif dan induktif, atau dengan mendialogkan data teoritik dengan data empirik secara bolak balik dan kritis. Oleh karena itu, pada bagian ini akan dianalisa data yang telah dilaporkan dalam penyajian data di atas dengan tetap mengacu pada rumusan masalah.

Implementasi Konsep Belajar sambil bermain di TK Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Jember

Telah kita ketahui pentingnya pendidikan bagi manusia khususnya pendidikan pada anak usia dini adalah hal yang teramat penting. Karena pendidikan usia dini atau prasekolah bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Kaitannya dengan konsep pembelajaran di TK Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Jember sebagai salah satu penyelenggara pendidikan formal perlu mengadakan penerapan konsep-konsep baru sebagai upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik.

## 1. Penyediaan Sarana dan Prasarana Bermain

Berdasarkan penyajian data di atas, secara global dapat difahami bahwa penyediaan sarana bermain di TK Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Jember tidak terlepas dari dua hal yaitu ruang dan tempat bermain bagi anak taman kanak-kanak dan bahan dan peralatan bermain bagi pengembangan dimensi perkembangan anak taman kanak-kanak.

### a. Ruang dan Tempat bermain bagi anak Taman Kanak-Kanak

Pada dasarnya penyediaan ruang dan tempat bermain bagi anak-anak merupakan hal terpenting yang harus dimiliki oleh Lembaga Pendidikan Prasekolah atau TK. Oleh sebab itulah penyediaan ruang dan tempat bermain di TK Darul Ulum disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak.

Penyediaan ruang dan tempat bermain di TK Darul Ulum di bagi menjadi dua yaitu ruang dan tempat bermain di dalam kelas dan di luar kelas dengan fasilitas yang memadai.

### b. Bahan dan Peralatan Bermain Bagi Pengembangan Dimensi Perkembangan anak Taman Kanak-Kanak.

Dalam kegiatan bermain bahan dan peralatan merupakan hal penting sebab, tanpa adanya bahan dan peralatan kegiatan bermain tidak akan terlaksana secara optimal. Bahan dan peralatan bermain di TK Darul Ulum merupakan wahana yang dapat mengkomunikasikan antara belajar

dan mengajar serta dapat memungkinkan keseragaman pengamatan dan pengalaman belajar bagi anak didik.

Bahan dan peralatan yang disediakan hendaknya dapat merangsang perkembangan anak baik perkembangan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, dan perkembangan emosional anak.

1) Bahan dan Peralatan Bermain bagi perkembangan Motorik

Berdasarkan hasil penelitian bahan dan peralatan bermain bagi perkembangan motorik di TK Darul Ulum penyediaannya sesuai dengan kebutuhan anak didik dan penyediaan bahan peralatan yang dapat mengembangkan perkembangan motorik hendaknya tidak terlalu membahayakan peserta didik.

2) Bahan dan Peralatan bagi Perkembangan kognitif

Berdasarkan hasil penelitian bahan dan peralatan bermain bagi pengembangan kognitif sangat dibutuhkan karena perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan anak yang sangat penting, karena dalam perkembangan ini meliputi kemampuan anak dalam mengenal, mengingat, berfikir konvergen dan divergen dimana dari sekian kemampuan itu merupakan langkah langkah utama tersusunnya kemampuan-kemampuan anak berikutnya

3) Bahan dan Peralatan Bermain bagi perkembangan Kreativitas

Berdasarkan hasil penelitian bahan dan peralatan bermain guna menunjang perkembangan kreativitas anak di TK Darul Ulum

cukup tersedia, untuk kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kreativitas anak biasanya banyak dilakukan di dalam ruangan.

Di TK Darul Ulum ruangan yang tersedia untuk mengembangkan kreativitas ini menggunakan dua ruang yang telah tersedia di kelas dan luar kelas, peran seorang guru dalam pengembangan kreativitas ini sangat dibutuhkan, oleh sebab itulah bahan dan peralatan yang tersedia cukup memadai dapat mempermudah dalam kegiatan bermain bagi perkembangan kreativitas anak.

#### 4) Bahan dan peralatan bermain untuk perkembangan bahasa

Bahasa merupakan tanda atau symbol dari benda-benda, serta menunjuk pada maksud tertentu. Sehubungan dengan arti simbolik, bahasa juga dipakai sebagai alat untuk menghayati pengertian-pengertian dan peristiwa-peristiwa di masa lampau, masa kini, dan masa mendatang. Oleh karena itu, bahasa sangat besar artinya bagi anak sebagai alat Bantu mengembangkan fungsi-fungsi rohaniannya.

Berdasarkan penelitian bahan dan peralatan yang dapat mengembangkan perkembangan bahasa anak di TK Darul Ulum tersedia dengan baik. Bahan dan peralatan bagi perkembangan bahasa dapat dilakukan dengan anak dengan memahami apa yang didengar serta menguasai kata-kata baru, menggunakan pola bicara orang dewasa, berkomunikasi secara verbal dengan orang lain atau bicara sendiri.

5) Bahan dan peralatan bermain bagi pengembangan sosial

Dengan meningkatnya usia, anak perlu belajar berpisah dengan pengasuh atau ibunya. Dengan teman bermain yang seusianya anak belajar mandiri, berbagi hak milik, menggunakan mainan secara bergilir, melakukan bersama, mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman bermainnya.

6) Bahan dan peralatan bermain bagi perkembangan emosi anak

Berdasarkan hasil penelitian bahan dan peralatan bermain yang dapat membantu perkembangan emosi anak ini tidak terlalu banyak disediakan kamar dari sekian bahan dan peralatan bagi perkembangan selain emosi juga dapat digunakan dalam pengembangan emosi anak, jadi semua bahan dan peralatan bermain dapat membantu bagi perkembangan emosi anak.

## **2. Kegiatan Belajar Sambil Bermain**

Belajar sebagai suatu proses merupakan upaya yang dilakukan oleh anak didik dalam mencapai perubahan yang diharapkan. Terlebih lagi bagi anak usia dini belajar merupakan proses mencari dan proses mengetahui segala sesuatu tentang kehidupan. Sedangkan bermain membawa tahapan dan antisipasi tentang duani yang memberikan kegembiraan dan memungkinkan anak berhayal seperti sesuatu atau seseorang.

Berdasarkan hasil penelitian bahwasannya kegiatan belajar sambil bermain ini sangat relevan dengan kurikulum yang ada di TK Darul Ulum.

Dalam proses pembelajaran di lembaga prasekolah setiap kegiatan belajar sambil bermain ini mungkin merupakan suatu konsep yang baru di mana selama ini proses kegiatan belajar mengajar di TK dapat dikatakan bersifat akademik sehingga anak akan merasa tertekan dan tidak merasa bebas dengan yang akan dilakukannya.

Di TK Darul Ulum konsep kegiatan belajar sambil bermain ini diterapkan karena melihat dari konsep yang biasa dipakai di anggap terlalu bersifat akademik, maka itulah TK Darul Ulum memulai proses pembelajaran dengan menerapkan konsep belajar sambil bermain dan membandingkan dengan penggunaan konsep pembelajaran yang lain dan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa kegiatan belajar sambil bermain ternyata lebih efektif.

Dengan menggunakan kegiatan bermain secara soliter, paralel, asosiatif dan kooperatif ini TK Darul Ulum menerapkan konsep belajar dengan bermain secara baik.

### **3. Implementasi Konsep Belajar Sambil Bermain**

Pada dasarnya sarana merupakan wahana yang dapat mengkomunikasikan antara belajar dan mengajar serta dapat memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar anak didik. Selain itu dengan sarana suatu konsep yang abstrak dapat menjadi jelas, sehingga penerimaan konsep belajar tersebut menjadi gambaran yang bersifat verbal.

Implementasi penyediaan sarana dan prasarana bermain di TK Darul Ulum cukup baik, penyediaannya di bagi menjadi dua bagian yaitu ruang rempat bermain dan bahan peralatan bermain. Ruang tempat bermain dibagi menjadi dua bagian yaitu ruang dan tempat bermain di luar kelas dan ruang tempat bermain di dalam kelas dibentuk menjadi area-area yang telah disesuaikan dengan materi. Dalam area terdapat berbagai macam bahan dan peralatan bermain yang disesuaikan dengan nama area. Sedangkan ruang dan tempat bermain di luar kelas yang cukup luas memudahkan penempatan bahan dan peralatan bermain dengan baik sehingga memberikan kebebasan bergerak pada anak dalam bermain di luar.

Bermain merupakan suatu yang amat penting dalam kehidupan anak meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak hanya dilakukan kesenangan saja.

Belajar suatu proses merupakan upaya yang dilakukan oleh anak didik dalam mencapai perubahan yang diharapkan. Terlebih bagi anak usia dini belajar merupakan proses mencari dan mengetahui segala sesuatu tentang kehidupan. Oleh karena itu, belajar di usia dini haruslah disikapi secara arif dengan memberikan bimbingan dan arahan yang benar agar perubahan yang diharapkan sesuai bakat.

Minat, dan keinginan anak sendiri pada tahap selanjutnya (masa depan). Berdasarkan hasil penelitian implementasi belajar sambil bermain di TK Darul Ulum sangat relevan dengan kurikulum yang dipakai yaitu

KBK. Pelaksanaan pembelajaran yang selama ini bersifat akademis perlu dikembangkan karena pembelajaran yang disesuaikan dengan dunianya, yaitu yang memberikan kepada anak untuk aktif dan kreatif, dengan menerapkan konsep belajar sambil bermain. Di TK Darul Ulum melalui proses pembelajaran dengan menerapkan konsep sambil bermain dan membandingkannya dengan konsep pembelajaran yang lain hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa, konsep kegiatan belajar sambil bermain ternyata lebih efektif. Dengan menggunakan kegiatan bermain secara soliter, paralel, asosiatif, dan kooperatif ini penerapan kegiatan belajar sambil bermain di TK Darul Ulum dapat berjalan dengan baik.

#### **D. Diskusi dan Interpretasi**

Dalam pembahasan ini akan diungkapkan tentang implementasi konsep belajar sambil bermain di TK Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Jember baik dari segi penyediaan sarana dan prasarana bermain, kegiatan belajar sambil bermain yang diperoleh melalui Observasi, interview dan dokumentasi dengan kepada sekolah, guru dan staf. Adapun hasilnya sebagai berikut.

##### **1. Penyediaan Sarana dan Prasarana Bermain**

Dalam dunia pendidikan penyediaan sarana dan prasarana memegang peranan penting untuk mewujudkan terlaksananya proses belajar mengajar dengan baik. Usaha mewujudkan tujuan tersebut harus dilakukan oleh sekolah lembaga pendidikan.

Determinasi ini harus dipenuhi dengan sebaik-baiknya sebagai lembaga pendidikan formal. Indikasi dari penyediaan sarana dan prasarana dalam terlaksananya kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien serta menumbuhkan minat dan motivasi bagi anak.

Dalam penyediaan sarana dan prasarana di TK Darul Ulum meliputi penyediaan ruang dan tempat bermain serta bahan dan peralatan bagi pengembangan dimensi perkembangan anak. Ruang dan tempat bermain dalam hal ini tersedia dua ruang dan tempat bermain yaitu di luar kelas dan di dalam kelas.

Bahan dan peralatan bagi pengembangan dimensi perkembangan anak baik dari dimensi perkembangan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, sosial, dan emosional cukup terlengkapi secara baik.

## **2. Kegiatan Belajar Sambil Bermain**

Sambil bermain terlihat sangat relevan untuk digunakan. Dalam penerapan konsep kegiatan belajar sambil bermain ini diharapkan dapat membantu terwujudnya proses pembelajaran secara lebih baik lagi. Dengan menggunakan kegiatan bermain secara soliter, paralel, asosiatif, dan kooperatif diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar di TK Darul Ulum.

## **3. Implementasi konsep belajar sambil bermain**

### **a. Implementasi penyediaan sarana dan prasarana**

Sarana merupakan sesuatu yang berfungsi untuk mempermudah tercapainya suatu tujuan. Sarana dan prasarana juga

dapat membangkitkan motivasi belajar pada anak didi. Dan untuk mendapatkan pendidikan yang baik, sarana dan prasarana memegang peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar terutama di TK.

Di TK Darul Ulum implementasi penyediaan sarana dan prasarana cukup baik, ruang dan tempat bermain maupun peralatan bermain cukup memadai. Penyediaan ruang dan tempat bermain di TK Darul Ulum di bagi menjadi dua bagian yaitu ruang dan tempat bermain di dalam kelas dan ruang tempat bermain di luar kelas. melihat dari jumlah siswa yang ada penyediaan ruang dan tempat bermain di dalam kelas dinilai kurang efektif. Hal ini disebabkan jumlah murid yang tidak sesuai dengan kapasitas ruangan yang ada yakni yang hanya terdiri dari dua kelas.

Sedangkan ruang dan tempat bermain di luar kelas dinilai cukup baik melihat keberadaan ruang dan tempat di luar kelas yang cukup luas, sehingga penempatan bahan dan peralatan bermain dapat dilakukan dengan baik sehingga anak merasa bebas melakukan kegiatan di luar kelas.

b. Implementasi kegiatan belajar sambil bermain

Bermain adalah sesuatu yang amat penting dalam kehidupan anak meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak hanya dilakukan demi kesenangan saja. Bermain adalah hal yang serius yang dilakukan anak, dari bermain tersebut tanpa kita sadari anak dapat belajar dan menemukan suatu yang baru dalam kegiatan bermainnya.

Implementasi kegiatan sambil bermain di TK Darul Ulum cukup baik dengan mengacu kurikulum yang ada yaitu Kurikulum Berbasis Kompetensi kegiatan belajar sambil bermain berjalan dengan baik. Dengan menggunakan area-area yang disesuaikan dengan materi memudahkan pelaksanaan proses belajar mengajar. Dan menggunakan kegiatan bermain secara soliter, paralel, asosiatif dan kooperatif. Implementasi kegiatan belajar sambil bermain berjalan dengan baik.

## BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dilakukan dan dianalisa, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

#### 1. Kesimpulan Umum

Dalam mewujudkan efektifitas pembelajaran TK Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Jember sebagai suatu penyelenggara pendidikan mulai melakukan pembenahan demi pembenahan terhadap penyediaan sarana dan prasarana sebagai penunjang jalannya proses pembelajaran dan penerapan konsepbelajar sambil bermain sebagai suatu acuan dalam melaksanakan proses belajar mengajar yang disesuaikan dengan Kurikulum Berberbasis Kompetensi.

#### 2. Kesimpulan Khusus

##### a. Penyediaan Sarana dan Prasarana

Penyediaan sarana dan prasarana di TK Darul Ulum disesuaikan dengan kebutuhan anak, dengan penyediaan ruang tempat bermain dan peralatan.

##### 1) Ruang dan Tempat Bermain

Di TK Darul Ulum ruang dan tempat bermain di bagi menjadi dua bagian yaitu ruang dan tempat bermain di ruang kelas dan ruang tempat bermain di luar kelas. Dengan penggunaan area-



area di dalam kelas dan penempatan bahan peralatan yang baik di luar kelas.

2). Bahan dan peralatan bermain

Di Tk Darul Ulum bahan –bahan dan peralatan yang di sediakan cukup memadai dan memenuhi kebutuhan dalam pengembangan dimensi perkembangan anak di antaranya perkembangan motorik, kognitif, kreatifitas, bahasa, dan emosional.

b. Kegiatan Belajar Sambil

Di TK Darul Ulum kegiatan sambil bermain sangat relevan dengan kurikulum yang di gunakan. Dengan menggunakan area-area sebagai sarana dan penggunaan cara bermain secara soliter, paralel,asosiatif, dan kooperatif penerapan konsep belajar sambil bermain di TK Darul Ulum lebih baik.

## **B. Saran-Saran**

Saran-saran bagi TK Darul Ulum adalah sebagai berikut :

1. Kepala Sekolah TK Darul Ulum diharapkan untuk melengkapi fasilitas belajar dan bermain, khususnya dalam menambah ruang kelas dan peralatan bermain yang lebih variatif
2. Guru TK Darul Ulum diharapkan lebih profesional dalam kegiatan belajar mengajar dengan lebih memperhatikan keinginan anak dalam setiap kegiatan tanpa membatasinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Fanani, *Mencetak Anak Jenius dan Cerdas*, SIC Surabaya, 2001
- Arikuntu, Suharsimi, *Prosedur Penelitian dalam Pendekatan Praktek*, Jakarta, Rineke Cipta, 1993,
- \_\_\_\_\_, *Prosedur Penelitian dalam Pendekatan Prektek*, Jakarta, Rineke Cipta, 2003
- Dikbud, 1998, *Alat Peraga*.
- Furchan Arief, *Pengantar Penelitian Pendidikan*, Surabaya, Usaha Nasional, 1982
- Hadi, *Sutrisno Metode Riseach*, yogyakarta, Andi Opset, 1998
- IKIP PGRI, *Konsep Pembelajaran di Prasekolah*, Jember, 2002
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Tiga, Jakarta, Balai Pustaka, 2001
- Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta, PT. Rineka, Cipta, 2004
- Moleong, Lexi, J, *Metodologi Penelitian Kualitgatif*, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyadi, Seto, *Bermain dan Krestifitas*, Jakarta, Papas Sinar Sinanti, 2004
- Muslihatun, *Metode Pengajaran di TK*, Jakarta, PT. Rineka Cipta, 1999
- Nasution, S, *Metode Research Penelitian Ilmiah*, Jakarta, Bumi Aksara, 2003
- Partanto A. Plus, *Kamus Ilmiah Populer*, Surabaya, Arkola, 1994
- Patmono,Dewo, Soemiyati, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta, PT. Rineka, Cipta 1995
- Semiawan, Conny R, *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*, PT. Prenhanlindo, 2002
- Sisdiknas, *Sistem Pendidikan Nasional*, Bandung, Citra Umbara, 2003
- STAIN, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, 2000

Sulkhan, *Kamus Bahasa Indonesia*, Surabaya, 2000

Surahman, Winarno, *Pengantar Penelitian Ilmiah Metode dan Tehnik*, Bandung, Tarsito, 1994

Tedja Saputra, Meyke. S, *Bermain, Mainan dan Permainan*, PT. Grasindo 2001

## Matrik Penelitian

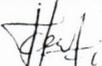
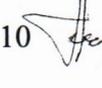
JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	PERUMUSAN MASALAH
<p>Implementasi Konsep Belajar Sambil Bermain Di TK Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Jember 2004/2005</p>	<p>Konsep Belajar Sambil Bermain</p>	<p>Penyediaan sarana dan prasarana Kegiatan belajar sambil bermain</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penyediaan ruang dan tempat bermain</li> <li>2. Bahan dan peralatan bermain</li> <li>1. Bermain secara soliter</li> <li>2. Bermain secara paralel</li> <li>3. Bermain secara asosiatif</li> <li>4. Bermain secara kooperatif</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Informan                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kepala Sekolah</li> <li>b. Guru</li> <li>c. Staf</li> </ol> </li> <li>2. Kepustakaan</li> <li>3. Dokumentasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendekatan kualitatif</li> <li>2. Penentuan Sampel Purposive Sampling</li> <li>3. Tehnik Pengumpulan data                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Observasi</li> <li>b. Dokumentasi</li> <li>c. Interviw</li> </ol> </li> <li>4. Analisa Data Reflektif Thinking</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Pokok Masalah</b>                              Bagaimana Implementasi Konsep Belajar Sambil Bermain di TK Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Jember 2004/2005</li> <li>2. <b>Sub Pokok Masalah</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bagaimana Penyediaan Sarana dan Prasarana Bermain di TK Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Jember Tahun Pelajaran 2004/2005</li> <li>b. Bagaimana Kegiatan Belajar Sambil Bermain di TK Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Jember Tahun Pelajaran</li> </ol> </li> </ol>

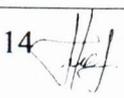
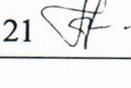
## **INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA**

1. Metode Wawancara
  - a. Penyediaan Sarana dan Prasarana
    1. Ruang dan tempat bermain
    2. Di luar kelas dan di dalam kelas
    3. Bahan dan peralatan bermain
    4. Bahan pengembangan motorik
    5. Bahan pengembangan kognitif dan kreatifitas
  - b. Kegiatan Belajar Sambil Bermain
    1. Bermain secara soliter
    2. Bermain secara paralel
    3. Bermain secara asosiatif
    4. Bermain secara kooperatif
2. Metode Observasi
  - a. letak geografis TK Darul Ulum
  - b. kondisi Fisik
  - c. Fasilitas dan sarana
3. Metode Dokumentasi
  - a. Latar Belakang Sejarah berdirinya TK Darul Ulum
  - b. Susunan Organisasi
  - c. Data Guru
  - d. Data siswa

## JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

*Lokasi: Taman Kanak-Kanak Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Jember  
Tahun Pelajaran 2004/2005*

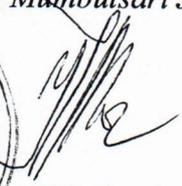
No	Hari/Tgl	Jenis Kegiatan	Ttd
1	29 Agt.2004	Menyerahkan surat penelitian	1. 
2	2 Sept.2004	Observasi dan pengambilan profil TK Darul Ulum	2. 
3	5 Sept. 2004	Wawancara dengan guru kelas B Neng Siti Maryam	3. 
4	6 Sept. 2004	Wawancara dengan Kep. Sek.TK Darul Ulum Khusnul Hotimah	4. 
5	8 Sept. 2004	Wawancara dengan Kep. Sek.TK Darul Ulum Khusnul Hotimah	5. 
6	10 Sept. 2004	Observasi Penyediaan ruang tempat bermain anak	7. 
7	15 Sept.2004	Wawancara dengan guru kelas A Siti Maryam	6. 
8	17 Sept.2004	Wawawancara dengan Ibu Khusnul Hotimah	8. 
9	20 Sept.2004	Wawancara dengan guru kelas B Lilik Supriani	9. 
10	23 Sept.2004	Wawancara dengan guru kelas B Lilik Supriani	10. 
11	9 Okt. 2004	Wawancara dengan Siti Maryam Guru kelas A	11. 
12	12 Okt. 2004	Wawancara dengan Ibu Khusnul Hotimah	12. 
13	14 Okt. 2004	Wawancara dengan Ibu Khusnul Hotimah	13. 

14	1 Des.2004	Wawancara dengan Suryati guru kelas A	14 
15	4 Des. 2004	Wawancara dengan Rohmatullaili guru kelas A	15 
16	9 Des.2004	Wawancara dengan Ibu Khusnul Hotimah	16 
17	13 Des.2004	Wawancara dengan Ibu Khusnul Hotimah	17 
18	15 Des. 2004	Wawancara dengan Rohmatullaili	18 
19	16 Des. 2004	Wawancara dengan Lilik Supriyani	19 
20	17 Des. 2004	Wawancara dengan Suryati	20 
21	20 Des. 2004	Wawancara dengan Rohmatullaili	21 

800000

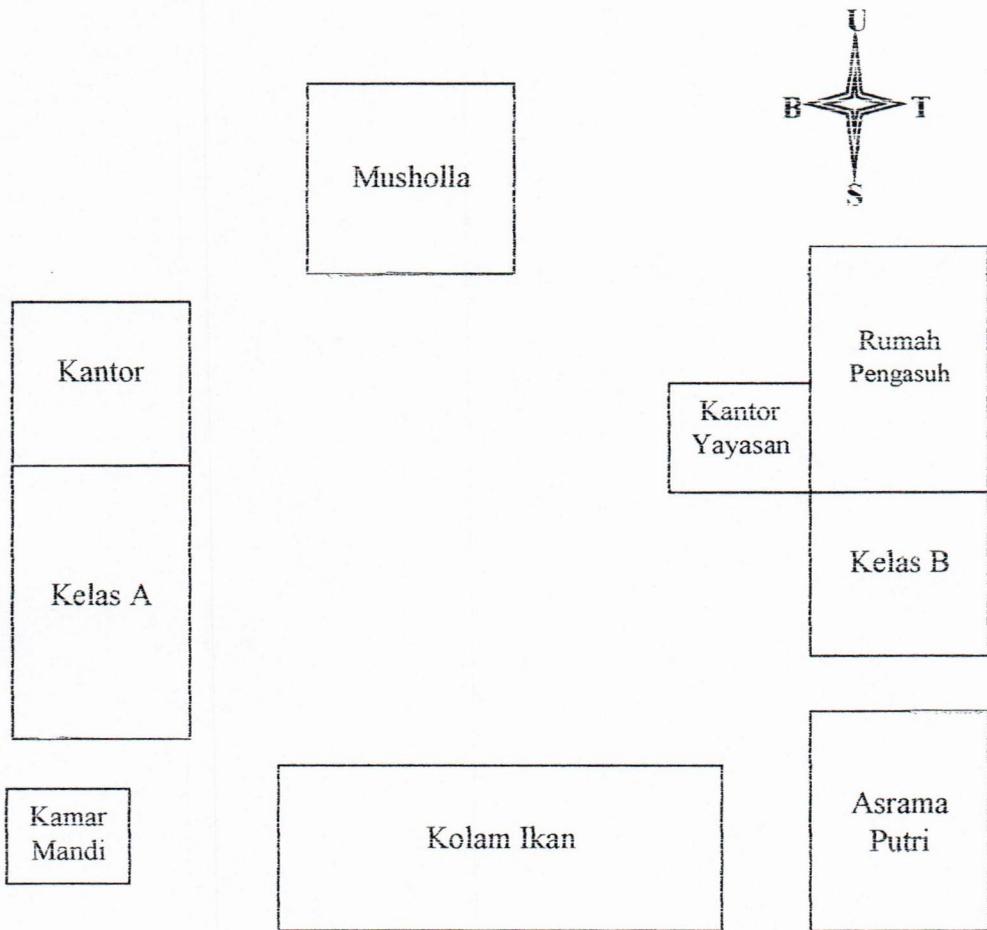
Jember, 7 Januari 2005  
Kepala Taman Kanak-Kanak Darul Ulum  
Lengkong Mumbulsari Jember



  
(Khusnul Hotimah, SP)

**DENAH LOKASI**

*TK Darul ulum Lengkong Mumbulsari Jember*



Skala 1 : 250



# DEPARTEMEN AGAMA SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI

Jl. Jumat No. 94 Mangli, Telp. : (0331) 487550, 427005 Fax. (0331) 427005, Kode Pos : 68136  
Website : <http://stain-jember.cjb.net> - e-mail : [stainjember@hotmail.com](mailto:stainjember@hotmail.com)

## J E M B E R

Nomor : ST/08/1472/04 Jember, 16 Agustus 2004  
 Lampiran :  
 Kepada Yth.  
 Perihal : Penelitian untuk Sdr. Kepala Sekolah  
 Penyusunan Skripsi TK Darul Ulum Lengkong  
Mumbulsari  
 di Tempat

*Assalaamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,*

Dengan ini kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut ini:

Nama : Yuyun Sri Wahvuni  
 NIM : 084 001 224  
 Semester/Jurusan : IX / Tarbiyah PAI

Dalam rangka penyelesaian/penyusunan Skripsi, agar diizinkan untuk mengadakan riset/penelitian selama 30 hari di lingkungan daerah wewenang saudara dan menghubungi:

1. Kepala Sekolah
2. Guru
3. Karyawan
4. \_\_\_\_\_

Adapun penelitian yang akan dilakukan adalah mengenai:

Implementasi Konsep Belajar sambil Bermain Di TK Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Jember

Atas perkenan dan perhatian saudara disampaikan terimakasih.

Wassalam,



Moh. Khusnuridlo M.Pd )/

NIP. 150 252 763



YAYASAN DARUL ULUM JEMBER

**TAMAN KANAK-KANAK**

**NSTK No. 004043211538**

Jl. Soekarno-Hatta No. 10 Jambesari Lengkong Mumbulsari Jember Jawa Timur

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: TK.DU/A5/157/I/2005

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah TK Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Kabupaten Jember, menerangkan yang sebenar-benarnya:

Nama : Yuyun Sri Wahyuni  
Nim : 082 001 224  
TTL : Jember, 17 Agustus 1981  
Alamat : Dawuhan Kawangrejo Mumbulsari Jember  
Jur./Prodi : Tarbiyah/PAI STAIN Jember

Judul skripsi: Implementasi Konsep Belajar Sambil Bermain di TK Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Jember Tahun Pelajaran 2004/2005

Benar-benar telah mengadakan penelitian di TK Darul Ulum Lengkong Mumbulsari Jember mulai tanggal 2 September 2004 sampai 20 Desember 2004

Demikian surat keterangan ini di buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 7 Januari 2005

Mengetahui,

Kepala Sekolah TK Darul Ulum



**Khusrul Hotimah, SP**



**KURIKULUM 2004**  
TAMAN KANAK – KANAK & ROUDHATUL ATHFAL  
KELOMPOK - B

**B. KEMAMPUAN DASAR**

B.1 Kemampuan Bahasa.  
Anak mampu mengartikan, berkolaborasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang membayangkan untuk persiapan membaca dan menulis. (Kompetensi Dasar)

1. Dapat mengidentifikasi dan membedakan bunyi suara, bunyi bahasa dan mengucapkan dengan lida yang besar.
  - 1.1. Mendeskripsikan dan menirukan kembali bunyi suara tertentu.
  - 1.2. Menirukan kembali 4-5 urdan lida.
  - 1.3. Mendeskripsikan lida-lida yang mempunyai suku kata awal yang sama, (misal: laki-laki dan susu kata awal yang sama, (misal: nama-sami), di).
2. Dapat mengidentifikasi dan memahami lida dan kalimat sederhana serta mengolomarkannya.
  - 2.1. Melakukan 3-5 kali perintah secara berurutan dengan benar.
  - 2.2. Mendengarkan cerita dan menceritakan kembali isi cerita secara urut.
3. Dapat berkolaborasi berbicara lancar secara lisan dengan lida yang benar.
  - 3.1. Menyebutkan nama diri, nama orang tua, jenis kelamin, alamat rumah secara lengkap.
  - 3.2. Menceritakan pengalamannya/kejadian secara lengkap.
4. Memiliki perbendaharaan kata yang diperlukan untuk berkomunikasi sehari-hari.
  - 4.1. Bercerita dengan menggunakan kata ganti atau, saya, kamu, dia, mereka, makan, dan.
  - 4.2. Menunjuk dan menyebutkan gerakan-gerakan. Misalnya: duduk, jongkok, berdiri, berlutut, dan.
  - 4.3. Menunjuk dan membicarakan letak-letak yang berhubungan dengan posisi/keberadaan warna, bentuk atau ukuran saat menunjuk ceriti tertentu, di belakang, di sisi, di kanan, di.
  - 4.4. Membuat gambar dan menceritakan isi gambar dengan beberapa corak/warna yang sudah diperkenalkan huruf/ kata.
  - 4.5. Menyebutkan lida-kata yang yang sejenis.
  - 4.6. Berdiri tentang gambar yang disediakan atau yang dibuat sendiri dengan urut dan bahasa yang jelas.
  - 4.7. Mengurutkan dan menceritakan isi gambar (4-6 gambar)
5. Memahami bahwa ada hubungan antara bahasa lisan dengan tulisan (jika membaca)
  - 5.1. Membaca buku cerita bergambar yang memiliki kalimat sederhana dan menceritakan isi buku dengan menunjuk beberapa lida yang dikalinya.
  - 5.2. Menghubungkan dan menyebutkan lisan sederhana dengan simbol yang membayangkannya.

**B.2 Kemampuan Kognitif**

Anak mampu memahami konsep sederhana, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. (Kompetensi Dasar)

1. Anak dapat memahami benda di sekitarnya menurut jenis dan ukuran.
  - 1.1. Menggolongkan benda sesuai dengan kategori yang diketahui anak. Misalnya: menurut warna, bentuk, ukuran, jenis, dll.
  - 1.2. Menunjuk dan menandai sebanyak-banyaknya benda, benda, ukuran yang mempunyai warna, bentuk atau ukuran saat menunjuk ceriti tertentu.
  - 1.3. Mengenal kasar-l halus, berat-ringan, panjang-pendek, padat-kecil, banyak-sedikit, dan.
  - 1.4. Mendeskripsikan macam-macam suara.
  - 1.5. Memahami benda sesuai dengan penerapannya, jerny, pertamanya.
  - 1.6. Menyebutkan dan menirukan bunyi-permainan dan bunyi-benda.
  - 1.7. Menunjukkan kegunaan suatu gambar.
  - 1.8. Menyebutkan benda-benda, alat-alat sehari-hari.
2. Anak dapat memahami konsep-konsep sains sederhana
  - 2.1. Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika: warna dicampur, proses pertumbuhan tanaman, balon dipup lalu dipaparkan, benda-benda dimasukkan ke dalam air (terapung, melayang, tenggelam), benda-benda yang ditiakkan (gravitasi) percobaan dengan magnet, mengartikan dengan kaca pembesar: macam-macam rasa, mencium macam-macam bau dan mendongak masakan, meriam bunyi.
  - 2.2. Mengungkapkan sebab-akibat. Misal: mengapa skala gigi? mengapa kita lapar?
  - 2.3. Mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu.

**A. PEMBENTUKAN PERILAKU**  
Melalui Pembiasaan Moral dan nilai-nilai Agama, Sosial, Emosional dan Kemandirian.  
Anak mampu melakukan ibadah, terbiasa mengikuti aturan dan dapat hidup bersih dan mandiri belajar membedakan benar dan salah, terbiasa berperilaku terpuji. (Kompetensi Dasar)

1. Dapat berdoa, beribadah, dan menyanyikan lagu-lagu keagamaan.
  - 1.1. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan dengan lida terleb.
  - 1.2. Menyanyikan lagu-lagu keagamaan.
  - 1.3. Beribadah yang bermakna dengan.
  - 1.4. Menyebutkan macam-macam agama yang dikenal.
  - 1.5. Terlibat dalam upacara keagamaan.
2. Terbiasa melakukan ibadah sesuai dengan aturan menurut keyakinannya.
  - 2.1. Melaksanakan kegiatan ibadah sesuai aturan menurut keyakinannya.
3. Mengenal dan menyanyikan ciptaan Tuhan.
  - 3.1. Mendeskripsikan ciptaan-ciptaan Tuhan.
  - 3.2. Beribadah baik melalui senius melalui Tuhan. Misal: tidak mengganggu orang yang sedang melakukan kegiatan, tidak menyakiti binatang, menyiram tanaman.
  - 3.3. Menyanyikan shalawat.
4. Terbiasa berperilaku sopan santun.
  - 4.1. Selalu memberi dan menerima salam.
  - 4.2. Beribadah dengan suara yang rendah dan terakir (tidak berteriak).
  - 4.3. Selalu mengucapkan terima kasih jika memperoleh sesuatu.
5. Membiasakan perbuatan yang benar dan salah.
  - 5.1. Menyebutkan nama yang salah dan yang benar pada suatu persoalan.
  - 5.2. Menyebutkan perbuatan-perbuatan yang benar dan yang salah.
6. Terbiasa terbiasa disiplin.
  - 6.1. Ke sekolah tepat waktu.
  - 6.2. Menziti peraturan yang ada.
7. Terbiasa beribadah/berpuasa yang bermakna menghormati
  - 7.1. Menghormati orang tua dan orang yang lebih tua.
  - 7.2. Mendengarkan dan memperhatikan teman bicara.
8. Terbiasa beribadah puasa.
  - 8.1. Beribadah sopan dan bermakna.
  - 8.2. Menyapa teman dan orang lain.
9. Menyebutkan sikap kerjasama dan pertolongan
  - 9.1. Senang bermain dengan teman (tidak bermain sendiri).
  - 9.2. Dapat melaksanakan tugas kelompok.
  - 9.3. Dapat memgumil/ orang lain.
10. Dapat menyanyikan nasyid/pertiga diri.
  - 10.1. Berari bertanya secara sederhana.
  - 10.2. Mau mengemukakan pendapat secara sederhana.
  - 10.3. Mau mengambill keputusan secara sederhana.
11. Terbiasa menyanyikan kepujian.
  - 11.1. Senang mendengar.
  - 11.2. Mau menaban dan membuat nasyid.
  - 11.3. Menzitiq lirik: untuk bermakna besar.
12. Terbiasa menjaga kebersihan diri dan lingkungan.
  - 12.1. Menzitiq menjaga kebersihan diri dan lingkungan. Misal: menggosok gigi, mandi, buang air.
  - 12.2. Memelihara diri sendiri.
13. Terbiasa menjaga lingkungan.
  - 13.1. Memelihara lingkungan. Misalnya, tidak mencorel-coret tembok, membongkrong tempat, peca tempayanya, dll.
  - 13.2. Memelihara pemakaian air dan listrik.
  - 13.3. Dapat kerja-kerja jiwari.
  - 14.1. Melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai.
  - 14.2. Membiasakan perilaku makan dan minum yang baik.

3. Anak dapat memahami bilangan
  - 3.1. Menyebutkan konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10.
  - 3.2. Membuat uraian bilangan 1-10 dengan benda-benda.
  - 3.3. Menyebutkan konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10 (jika tidak disertai mendeskripsikan).
  - 3.4. Menyebutkan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.
  - 3.5. Mendeskripsikan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.
4. Anak dapat memahami bentuk geometri.
  - 4.1. Membuat bentuk-bentuk geometri.
  - 4.2. Menggolongkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga, segi empat).
  - 4.3. Menggolongkan bentuk geometri dengan benda-benda yang sebenarnya yang berbentuk geometri (lingkar-an-bola, segi empat-bakal).
  - 4.4. Menyusun kegiatan puzzle geometri bentuk-bentuk (dari lebih dari 8 kepingan).
5. Anak dapat memahami ukuran.
  - 5.1. Mengukur panjang dengan langkah dan jengkal, lida, ranting, penggaris, meteran, dan.
  - 5.2. Mendeskripsikan berat benda dengan timbangan (bukan atau sebanding).
  - 5.3. Mengisi dan menyebarkan isi (gelas, botol, dll) dengan air, pasir, biji-bijian, beras, dll.
6. Anak dapat memahami konsep waktu.
  - 6.1. Menyebutkan waktu yang dilakukan dengan jam.
  - 6.2. Menyebutkan jam-jam dalam satu minggu, satu bulan dan mengetahui jumlah bulan dalam satu tahun.
  - 6.3. Menceritakan kegiatan sehari-hari sesuai dengan waktunya. Misal: waktu tidur, waktu makan, waktu sekolah, dll.
7. Anak dapat memahami konsep-konsep matematika sederhana
  - 7.1. Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10.
  - 7.2. Menyebutkan uraian belkunya setelah membuat bentuk-bentuk lida dari 3 pola yang berurutan. Misal: merah, putih, biru, merah, putih, biru, merah, putih, ....
  - 7.3. Merenjo pola dengan menggunakan berbagai benda.

**b.3. Kemampuan Fisik / Motorik**

Anak mampu melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangg a persiapan untuk menulis. Misalnya, ketepatan, kesambungan dan ketelitian serta melatih keberanian. (Kompetensi Dasar)

1. Dapat menggerakkan jari tangan untuk ketepatan, ketahanan otot dan koordinasi
  - 1.1. Mengusap dengan sendiri tanpa bantuan. Misal: makan, mandi, menggar rambur, mengasap keranjang, mencuci dan mencuci tangan, mengikat tali sepatu.
  - 1.2. Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan plastisin, playdough/ tanah liat, pasir.
  - 1.3. Merenjo membuat garis legak, dadar, ming, kerucing dan lingkaran.
  - 1.4. Merenjo membuat garis lurus, melengkung dan gelombang.
  - 1.5. Merenjo membuat gambar dengan menggunakan alat tulis, pensil, penggaris, wol.
  - 1.6. Mengartikan dengan berbagai media berdasar an huruf/ kata/ susun, susunan, pengompol, zig-zag, lingkaran, segi tiga, segi empat.
  - 1.7. Mencoret-bekut.
  - 1.8. Menyusun menara dan tumpukan minimal 12 tumpukan.
  - 1.9. Merenjo menggambar dan bujur sangkar dengan rapi.
  - 1.10. Mengartikan gambar dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.11. Mengartikan gambar dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.12. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.13. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.14. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.15. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.16. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.17. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.18. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.19. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.20. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.21. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.22. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.23. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.24. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.25. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.26. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.27. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.28. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.29. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.30. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.31. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.32. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.33. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.34. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.35. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.36. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.37. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.38. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.39. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.40. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.41. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.42. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.43. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.44. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.45. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.46. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.47. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.48. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.49. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.50. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.51. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.52. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.53. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.54. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.55. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.56. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.57. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.58. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.59. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.60. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.61. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.62. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.63. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.64. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.65. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.66. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.67. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.68. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.69. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.70. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.71. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.72. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.73. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.74. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.75. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.76. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.77. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.78. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.79. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.80. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.81. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.82. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.83. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.84. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.85. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.86. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.87. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.88. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.89. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.90. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.91. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.92. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.93. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.94. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.95. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.96. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.97. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.98. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.99. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.
  - 1.100. Menunjukkan dan menandai dengan menggunakan kata-kata bujur sangkar dan lingkaran.

3. Dapat menggerakkan badan dan kaki dalam rangka ke-emabangan, ketepatan, koordinasi dan melatih keberanian.
  - 3.1. Berjalan maju pada garis lurus, berjalan di atas papan lida, berjalan dengan berjajar, berjalan dengan tumit sambil membawa beban.
  - 3.2. Mendaki dari ketinggian 30-50 cm.
  - 3.3. Memanjat, bergelantung dan berayun.
  - 3.4. Berdiri dengan tumit, berdiri di atas satu kaki dengan seimbang.
  - 3.5. Berdiri sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh.
  - 3.6. Mendaki bola ke depan dan ke belakang.
  - 3.7. Merayap dan merangkak dengan berbagai variasi.
  - 3.8. Merayap dan merangkak dengan berbagai variasi.
  - 3.9. Senam lantai (berlari, merangkak, merangkak dengan berbagai variasi).
  - 3.10. Senam lantai (berlari, merangkak, merangkak dengan berbagai variasi).
  - 3.11. Senam lantai (berlari, merangkak, merangkak dengan berbagai variasi).
  - 3.12. Senam lantai (berlari, merangkak, merangkak dengan berbagai variasi).
  - 3.13. Senam lantai (berlari, merangkak, merangkak dengan berbagai variasi).
  - 3.14. Senam lantai (berlari, merangkak, merangkak dengan berbagai variasi).
  - 3.15. Senam lantai (berlari, merangkak, merangkak dengan berbagai variasi).
  - 3.16. Senam lantai (berlari, merangkak, merangkak dengan berbagai variasi).
  - 3.17. Senam lantai (berlari, merangkak, merangkak dengan berbagai variasi).
  - 3.18. Senam lantai (berlari, merangkak, merangkak dengan berbagai variasi).
  - 3.19. Senam lantai (berlari, merangkak, merangkak dengan berbagai variasi).
  - 3.20. Senam lantai (berlari, merangkak, merangkak dengan berbagai variasi).

**B.4. Kemampuan Seni**

Anak mampu mengartikan dan berkreasi dengan berbagai gagasan imajinas dan menggambar berbagai media bahan menjadi suatu karya seni. (Kompetensi Dasar)

1. Dapat menggambar sederhana.
  - 1.1. Menggambar bebas dengan berbagai media (kayu, lilin, perca, warna, krayon, arang, dan bahan-bahan alam) dengan rapi.
  - 1.2. Menggambar bebas dan bentuk dasar titik, lingkaran, segi tiga dan segi empat.
  - 1.3. Menggambar orang dengan langkah dan proporsional.
  - 1.4. Mencoret dengan berbagai media (jar/ finger painting, kuas, pelepah pisang, daun, bulu ayam) dengan lebih rapi.
2. Dapat mewarna sederhana.
  - 2.1. Mewarna bentuk gambar sederhana dengan rapi.
  - 2.2. Mewarna benda lida dimensi dengan berbagai media.
3. Dapat mengartikan sesuatu dengan berbagai media.
  - 3.1. Merenjo mengartikan media-media yang ada.
  - 3.2. Merenjo mengartikan media-media yang ada.
  - 3.3. Merenjo mengartikan media-media yang ada.
  - 3.4. Merenjo mengartikan media-media yang ada.
  - 3.5. Merenjo mengartikan media-media yang ada.
  - 3.6. Merenjo mengartikan media-media yang ada.
  - 3.7. Merenjo mengartikan media-media yang ada.
  - 3.8. Merenjo mengartikan media-media yang ada.
  - 3.9. Merenjo mengartikan media-media yang ada.
  - 3.10. Merenjo mengartikan media-media yang ada.
  - 3.11. Merenjo mengartikan media-media yang ada.
  - 3.12. Merenjo mengartikan media-media yang ada.
  - 3.13. Merenjo mengartikan media-media yang ada.
  - 3.14. Merenjo mengartikan media-media yang ada.
  - 3.15. Merenjo mengartikan media-media yang ada.
  - 3.16. Merenjo mengartikan media-media yang ada.
  - 3.17. Merenjo mengartikan media-media yang ada.
  - 3.18. Merenjo mengartikan media-media yang ada.
  - 3.19. Merenjo mengartikan media-media yang ada.
  - 3.20. Merenjo mengartikan media-media yang ada.
4. Dapat mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 4.1. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 4.2. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 4.3. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 4.4. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 4.5. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 4.6. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 4.7. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 4.8. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 4.9. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 4.10. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 4.11. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 4.12. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 4.13. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 4.14. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 4.15. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 4.16. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 4.17. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 4.18. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 4.19. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 4.20. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
5. Dapat mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 5.1. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 5.2. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 5.3. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 5.4. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 5.5. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 5.6. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 5.7. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 5.8. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 5.9. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 5.10. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 5.11. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 5.12. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 5.13. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 5.14. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 5.15. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 5.16. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 5.17. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 5.18. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 5.19. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 5.20. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
6. Dapat mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 6.1. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 6.2. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 6.3. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 6.4. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 6.5. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 6.6. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 6.7. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 6.8. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 6.9. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 6.10. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 6.11. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 6.12. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 6.13. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 6.14. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 6.15. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 6.16. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 6.17. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 6.18. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 6.19. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 6.20. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
7. Dapat mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 7.1. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 7.2. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 7.3. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 7.4. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 7.5. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 7.6. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 7.7. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 7.8. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 7.9. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 7.10. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 7.11. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 7.12. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 7.13. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 7.14. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 7.15. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 7.16. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 7.17. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 7.18. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 7.19. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 7.20. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
8. Dapat mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 8.1. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 8.2. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 8.3. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 8.4. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 8.5. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 8.6. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 8.7. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 8.8. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 8.9. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 8.10. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 8.11. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 8.12. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 8.13. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 8.14. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 8.15. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 8.16. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 8.17. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 8.18. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 8.19. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.
  - 8.20. Mengartikan dengan lebih kreatif dengan media.