

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seorang anak merupakan amanat yang Allah berikan kepada setiap orang tua sehingga perlu dijaga dengan baik lahir maupun batin sehingga setiap orang tua berusaha keras, bekerja untuk membesarkan anak-anaknya dengan maksud agar dapat memenuhi kebutuhan hidup keluarganya yang menyangkut kebutuhan. Kebutuhan tersebut menjadi faktor dominan bagi terciptanya keluarga yang utuh dan bahagia dengan harapan bisa membesarkan anak-anak melalui pendidikan yang benar.

Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta), emosional, bahasa dan komunikasi. Karena keunikan dalam tingkat pertumbuhan dan perkembangannya, maka anak usia dini dibagi dalam tiga tahap perkembangan yaitu:

- a. Masa bayi, usia lahir 0-12 Bulan.
- b. Masa *toddler* (Batita) usia 1-3 Tahun.

c. Masa *early childhood*/ pra sekolah, usia 3-6 Tahun.

d. Masa kelas awal SD, usia 6-8 Tahun.¹

Peran orang tua di sini sangatlah penting untuk bertanggung jawab dalam dasar-dasar pendidikan bagi anaknya, tidak sedikit orang tua yang lalai dalam mendidik anak dengan sibuk bekerja. Dalam dunia yang sedang berubah, tidak menutup kemungkinan akan mengubah pola tingkah laku anak dan setiap tingkah laku yang disebabkan oleh perubahan tersebut dapat merugikan perkembangan kepribadian anak.

Karena itulah orang tua menjadi barometer paling penting bagi tingkah laku anak di masa yang akan datang dan pendidikan agama menjadi kendali dalam perkembangan anak berikutnya.

Kreativitas bisa tampil dini dalam kehidupan anak dan terlihat pada saat ia bermain, secara bertahap akan terpancar di bidang kehidupan yang lain. Sebelum seorang anak siap masuk sekolah, ia belajar untuk bisa menerima terhadap peraturan dan tata tertib orang-orang dewasa yang ada di rumah maupun di sekolahnya. Semakin *strict* (ketat) tokoh otoritas, maka akan semakin kuncup kreativitas.²

¹Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010), p.6.

²Reni Akbar-Hawadi, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta: Palmerah Selatan, 2001), p.27.

Seorang anak harus mendapatkan bimbingan sepenuhnya dari para pendidik dan orang tua karena proses pendidikan merupakan sebuah tingkah laku yang memengaruhi kehidupan anak dengan tujuan menyelamatkan anak dan mengarahkannya pada kehidupan yang diridhoi Allah.

Dalam upaya mendidik atau membimbing anak/remaja, agar mereka dapat mengembangkan potensi dirinya seoptimal mungkin, maka bagi para pendidik, orangtua, atau siapa saja yang berkepentingan dalam pendidikan anak, perlu dan dianjurkan untuk memahami perkembangan anak. Pemahaman itu penting karena beberapa alasan berikut:

- 1) Masa anak merupakan periode perkembangan yang cepat dan terjadinya perubahan dalam banyak aspek perkembangan.
- 2) Pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya.
- 3) Pengetahuan tentang perkembangan anak dapat membantu mereka mengembangkan diri dan memecahkan masalah yang dihadapinya.
- 4) Melalui pemahaman tentang faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan anak, dapat diantisipasi tentang berbagai upaya

untuk memfasilitasi perkembangan tersebut, baik di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Di samping itu, dapat diantisipasi juga tentang upaya untuk mencegah berbagai kendala atau faktor-faktor yang mungkin akan mengkontaminasi (meracuni) perkembangan anak.³

Maka dari itu pengaruh pendidikan utama adalah pendidikan keluarga memegang peran dan tanggung jawab yang cukup besar dalam pendidikan anak khususnya pendidikan pada anak usia dini.

Dari usia 2 sampai 6 tahun, anak mulai melaksanakan kontak sosial dengan orang-orang di luar keluarganya terutama dengan anak-anak seusianya mulai belajar untuk menyesuaikan diri dan bekerja sama dengan teman-temannya. Jumlah kontak sosial pada usia ini akan menentukan perkembangannya, semakin baik penyesuaian sosial dan jumlah kontak sosial anak di masa yang akan datang, merupakan suatu hal yang lebih penting bagi perkembangan sosial selanjutnya. Walaupun kontak yang dialami anak banyak, akan tetapi bila kontak tersebut merupakan kontak yang menimbulkan kekecewaan pada anak maka pengaruhnya akan menjadi negatif bagi perkembangan sosial anak.⁴

³Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2000), p.12.

⁴Sutihati Somantri, *Psikologi Anak Luar Biasa*, (Bandung: Refika Aditama, 2006), p.42.

Usia anak prasekolah dapat dikatakan sebagai masa bermain, yang dimaksud dengan kegiatan bermain di sini adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan kebebasan batin untuk memperoleh kesenangan. Terdapat beberapa macam permainan anak yaitu sebagai berikut:

- a. Permainan Fungsi (permainan gerak), seperti meloncat-loncat, naik dan turun tangga, berlari-lari, bermain tali dan bermain bola.
- b. Permainan Fiksi, seperti menjadikan kursi sebagai kuda, main sekolah-sekolaha, dagang-dagangan, perang-perangan dan masak-masakan.
- c. Permainan Reseptif atau Apresiatif, seperti mendengarkan cerita atau dongeng, melihat gambar dan melihat orang melukis.
- d. Permainan Membentuk (konstruksi) seperti membuat kue dari tanah liat, membuat gunung pasir, membuat kapal-kapalan dari kertas, membuat gerobak dari kulit jeruk, membentuk bangunan rumah-rumahan dari potongan-potongan kayu (plastik) dan membuat senjata dari pelepah daun pisang.
- e. Permainan Prestasi, seperti sepak bola, bola voli, tenis meja dan bola basket.⁵

⁵Syamsul Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja...*, p.172.

Tk Ashabul Fikri merupakan salah satu sekolah Tk yang memfasilitasi dunia permainan anak, alasan penulis memilih penelitian di TK Ashabul Fikri karena masih banyak anak yang kurang percaya diri dalam bermain di dalam kelas ataupun di luar kelas dan lokasi penelitian mudah di jangkau untuk peneliti.

Dari keterangan-keterangan sebagaimana telah dijelaskan di atas, nampak bahwa anak usia dini sangatlah membutuhkan ruang lingkup pendidikan dan keluarga yang baik. Orang tua harus bisa memenuhi kebutuhan lahiriyah dan batiniah seorang anak karena anak usia dini masih dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti akan membahas judul: “Nilai-Nilai Konseling Dalam Permainan Anak Usia Dini” (Studi Kasus di Taman Kanak-Kanak Ashabul Fikri Kota Serang)

B. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apa jenis-jenis permainan anak usia dini di TK Ashabul Fikri?
2. Bagaimana karakteristik permainan anak usia dini di TK Ashabul Fikri?

3. Bagaimana nilai-nilai konseling anak usia dini di TK Ashabul Fikri?

C. Tujuan Penelitian

Dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini upaya untuk.

1. Untuk mengetahui jenis-jenis permainan anak usia dini di TK Ashabul Fikri.
2. Untuk menjelaskan karakteristik permainan anak usia dini di TK Ashabul Fikri.
3. Untuk menjelaskan nilai-nilai konseling anak usia dini di TK Ashabul Fikri.

D. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memperoleh manfaat memahami cara dan kebiasaan anak belajar dalam lingkungannya, begitu berbagai hipotesis dan rasa ingin tahu anak terus difasilitasi secara baik dan memuaskan. Perilaku mengamati, berinteraksi secara sosial, memikirkan segala sesuatu yang dikemukakannya, kebiasaan bertanya dalam menyesuaikan pemahamannya dengan informasi baru perlu dirangsang, difasilitasi dan dibina secara optimal.

1. Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan arahan bimbingan kepada anak usia dini agar anak bisa memahami atau menerima ruanglingkup pendidikan.

2. Bagi anak

Dapat membantu bersosialisasi dengan banyak teman dan mampu beradaptasi dengan keadaan yang dihadapi.

3. Bagi peneliti

Dapat memperoleh pengalaman baru dan dapat memahami tingkah laku anak dalam ruang lingkup pendidikan.

E. Kajian Pustaka

Pembahasan mengenai nilai-nilai konseling anak usia dini, sebelumnya sudah banyak dibahas atau diteliti, di bawah ini adalah kajian yang relevan dengan judul di atas di antaranya:

Pertama, skripsi yang berjudul “*Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Melipat Origami Pada Siswa Kelompok B2 Tk Goemerlang Sukarame Bandar Lampung*” ditulis oleh Indah Permata Sari, dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung tahun 2016. Isi dari skripsi ini menjelaskan tentang permainan melipat origami adalah suatu teknik

berkarya seni dengan kerajinan tangan yang umumnya di buat dari bahan kertas yang bisa menghasilkan aneka bentuk mainan, hiasan fungsional, yang bisa mengembangkan kreativitas anak dengan menggunakan alat-alat yang memberikan kreativitas pada anak usia dini, alat-alat permainan yang bervariasi tentunya yang mengandung nilai-nilai pendidikan agar anak didik dapat berkembang secara optimal sesuai dengan masa perkembangan.⁶

Adapun sisi perbedaan dari hasil penelitian sebelumnya, skripsi tersebut memfokuskan pada kreativitas anak dengan menggunakan permainan origami, sedangkan skripsi yang akan diteliti peneliti tentang nilai-nilai konseling dalam permainan anak usia dini.

Kedua, skripsi yang berjudul "*Pengaruh Aktivitas Permainan Montase Terhadap Peningkatan Keterampilan Meniru Bentuk Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Harapan Ibu Sukarame Bandar Lampung*" ditulis oleh Mia Berti Shaf, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung 2016. Isi dari skripsi ini menjelaskan bahwa permainan montase dapat mengembangkan motorik halus anak seperti mewarnai, menempel,

⁶Indah Permata Sari, "Mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui permainan melipat origami pada siswa kelompok B2 tk goemerlang sukarame bandar lampung", (*Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung tahun 2016).

menggantung, jadi permainan montase dapat menggabungkan atau mengesposisikan beberapa gambaran yang sudah jadi untuk digunting dan ditempelkan di tempat yang baru dan dipadupadankan dengan bentuk dari gambar yang lainnya.⁷

Adapun sisi perbedaan dari hasil penelitian sebelumnya, skripsi tersebut bahwa aktivitas belajar dengan menggunakan permainan montase dapat meningkatkan keterampilan meniru bentuk, sedangkan skripsi yang akan diteliti peneliti tentang nilai-nilai konseling dalam permainan anak usia dini.

Ketiga, skripsi yang berjudul "*Permainan Aktif Sebagai Media Pengembangan Sosialisasi Anak Usia 5-6 Tahun Kelas B-1 Pada Tk Charitas Pondok Labu Jakarta Selatan*" ditulis oleh Agustina Wahyuni, Program Studi Bimbingan dan Konseling Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma 2005. Isi dari skripsi ini menjelaskan tentang permainan eksplorasi, lempar bola, berhitung dan bermain peran, ternyata permainan yang banyak membantu perkembangan aspek sosial anak adalah permainan bermain peran dengan mengembangkan pola perilaku sosial dan memberikan latihan-

⁷Mia Berti Shafa, "Pengaruh aktivitas permainan montase terhadap peningkatan keterampilan meniru bentuk pada anak usia dini kelompok b di tk harapan ibu sukarama bandar lampung" (*Skripsi* Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung 2016).

latihan sehingga ada perubahan yang progresif meliputi kerja sama persaingan simpati, empati, sikap ramah, ketergantungan, sikap tidak mementingkan diri sendiri dan meniru yang baik.⁸

Adapun sisi perbedaan dari hasil penelitian sebelumnya, skripsi tersebut bahwa permainan eksplorasi, lempar bola, berhitung dan bermain peran banyak membantu perkembangan aspek sosial anak, sedangkan skripsi yang akan diteliti peneliti tentang nilai-nilai konseling dalam permainan anak usia dini.

F. Kerangka Pemikiran

a. Konseling

Konseling adalah kegiatan di mana semua fakta dikumpulkan dan semua pengalaman siswa difokuskan pada masalah tertentu untuk diatasi sendiri oleh yang bersangkutan, di mana ia diberi bantuan pribadi dan langsung dalam pemecahan masalah, konselor tidak memecahkan masalah untuk klien. Konselor harus ditujukan pada perkembangan yang progresif dari individu untuk memecahkan masalah-masalahnya sendiri tanpa bantuan.⁹

⁸Agustina Wahyuni “Permainan aktif sebagai media pengembangan sosialisasi anak usia 5-6 tahun kelas B-1 pada tk charitas pondok labu jakarta selatan” (*Skripsi*, Program Studi Bimbingan dan Konseling Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma 2005).

⁹Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), cet ke-3, p.100.

Sedangkan menurut Jones memandang konseling sebagai salah satu teknik dari bimbingan. Dengan demikian, bimbingan memiliki pengertian yang lebih luas dibandingkan dengan pengertian konseling. Konseling merupakan bagian dari bimbingan.¹⁰

Prayitno dan Erman Amti konseling adalah proses bantuan yang dilakukan melalui wawancara konseling oleh seorang ahli (disebut konselor) kepada individu yang sedang mengalami sesuatu masalah (disebut klien) yang bermuara pada masalah yang dihadapi klien. Sejalan dengan itu, Winkel mendefinisikan konseling sebagai serangkaian kegiatan paling pokok dari bimbingan dalam usaha membantu konseli/klien secara tatap muka dengan tujuan agar klien dapat mengambil tanggung jawab sendiri terhadap berbagai persoalan atau masalah khusus.¹¹

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa konseling suatu proses bantuan kepada individu untuk memberikan pemahaman dan pengajaran agar individu dapat melakukan penyesuaian diri atau mampu untuk beradaptasi dengan ruang lingkup sekolah, keluarga dan masyarakat, sedangkan konseling dapat dilakukan secara

¹⁰Bimo Walgito, *Bimbingan dan Konseling (Studi & Karier)*, (Yogyakarta: Andi Offset), p.8.

¹¹Sutirna, *Bimbingan dan Konseling*, (Yogyakarta: Andi Offset), p.15.

individu dengan adanya konselor dan klien sedangkan kelompok dengan memberikan bimbingan belajar dalam satu kelas dengan waktu yang sama dan tempat yang sama agar lebih efisien.

Adapun ayat Al-Qur'an tentang setiap manusia harus saling membimbing dan saling menasehati, surah An Nahl 125, yang artinya: "Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalannya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk".¹²

Tujuan yang ingin dicapai dalam konseling adalah agar konseli memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap dirinya, mengarahkan dirinya sesuai dengan potensi yang dimilikinya ke arah tingkat perkembangan yang optimal, mampu memecahkan sendiri masalah yang dihadapinya, mempunyai wawasan yang lebih realistis serta penerimaan yang obyektif tentang dirinya, memperoleh kebahagiaan dalam hidupnya dan dapat menyesuaikan diri secara

¹²Atikah, "Metode dan Teknik Bimbingan Konseling Islami Untuk Membantu Permasalahan Pada Anak-Anak", *Konseling Religi: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, Vol.6, No 1 (Juni 2015), p.164.

lebih efektif baik terhadap dirinya sendiri maupun terhadap lingkungan, terhindar dari gejala-gejala kecemasan,¹³

Menurut peneliti tujuan konseling agar konseli tidak deprimasi atau mampu menerima semua permasalahan-permasalahan yang dihadapi konseli agar lebih tenang dalam menghadapinya dan mampu beradaptasi dan menerima dengan lingkungan masyarakat, sekolah dan keluarga.

Asas merupakan suatu hal yang dijadikan landasan atau pondasi dalam melakukan kegiatan, agar pelaksanaan proses bimbingan dan konseling dapat berjalan dengan lancar perlu adanya asas-asas yang harus dipahami oleh kedua belah pihak (konselor dan konseli) seperti yang dijelaskan oleh Aunur Rahim Fakih sebagai berikut: asas kerahasiaan, asas kesukarelaan atau keikhlasan (*lillahi ta'ala*), asas keterbukaan, asas kegiatan atau tindak lanjut, asas kekinian, asas kemandirian, asas kedinamisan, asas kenormatifan, asas keahlian, asas keterpaduan, asas alih tangan kasus, asas uswatun hasanah/keteladanan/tut wuri handayani, asas kebahagiaan dunia

¹³Muhamad Surya, *Psikologi Konseling*, (Bandung: Pustaka Bani Quraisy), p.9.

danakhirat, asas fitrah, asas kesatuan jasmani dan rohani, asas bimbingan seumur hidup.¹⁴

Dengan adanya asas-asas yang disebutkan diatas agar terlaksananya konseling dengan baik tidak adanya unsur keterpaksaan atau merasa cemas dan takut dengan adanya asas-asas tersebut agar mampu saling mempercayai antara konselor dan konseli.

b. Permainan

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.¹⁵


Dengan permainan, maka anak akan sangat bersemangat dan mudah untuk bersosialisasi dengan teman-temannya dan menumbuhkan kreativitas anak yang aktif, mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan mengembangkan semangatnya. Adapun hadist tentang bermain sebagai berikut:

¹⁴Agus Sukirno, *Pengantar Bimbingan dan Konseling Islam*, (Serang: A-Empat, 2013), cet ke-1, pp.65-70.

¹⁵Diana Mutiah, *Psikologi Bermain...*, p.91.

Sabda Rasulullah yang di riwayatkan oleh Bukhari: “Bermain-mainlah dengan anakmu selama seminggu, didiklah ia selama seminggu, temanilah ia selama seminggu pula, setelah itu suruhlah ia mandiri” (HR. Bukhari).¹⁶

Dengan mengeksplorasi hal-hal yang ada di sekitarnya, otak anak akan terus berkembang. Dengan bermain, mereka akan mengembangkan imajinasi, kemampuan, kemandirian, kreativitas, dan kemampuan bersosialisasi.¹⁷ Sebagaimana firman Allah swt dalam QS Yusuf ayat 12:


 أَرْسَلُهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَع وَيَلْعَب وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ

Artinya: “Biarkanlah Dia pergi bersama Kami besok pagi, agar Dia (dapat) bersenang-senang dan (dapat) bermain-main, dan Sesungguhnya Kami pasti menjaganya.” (QS Yusuf: 12)

Menurut Schaerfer & Reid bermain merupakan suatu kekuatan pendorong dalam perkembangan manusia, pada masa bayi dan anak-anak bermain memiliki suatu peran kunci untuk eksplorasi, melatih otot dan pikiran, dan hubungan dengan orang tua.¹⁸

¹⁶Cahnio Wijaya Kuswanto, “Menumbuhkan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Permainan,” *Darul Ilmi : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol 1, No 2 (Juni 2016) p.22

¹⁷Sylvia Saraswati, *Aneka Permainan Bayi & Anak*, (Jogjakarta: Kata Hati 2009), cet ke-1, p.11.

¹⁸Nandang Rusmana, *Permainan (Game & Play)*, (Bandung: Rizqi Press 2009), cet ke-1, p.6.

Seorang anak memandang kotor dengan kaca mata yang berbeda dari orang dewasa karena dari sanalah mereka mengenal tekstur dan sensasi baru.¹⁹ Dengan permainan otak akan berkembang.

Menurut Agus Mahendra bahwa bermain dapat menimbulkan keriang, kelincahan, relaksasi, dan harmonisasi sehingga seseorang cenderung bergairah. Kegairahan dapat memudahkan timbulnya inspirasi sehingga anak-anak dapat dengan mudah melakukannya tanpa harus ada paksaan dan hambatan.²⁰

Menurut Lazarus, anak bermain karena ia membutuhkan istirahat setelah belajar, jenis-jenis permainan yang dimainkan pada masa kanak-kanak adalah sebagai berikut:

- Permainan gerak dan fungsi, yaitu permainan yang mengutamakan gerak dan berisi kegembiraan dalam bergerak.
- Permainan destruktif, yaitu permainan merusak benda-benda dengan maksud untuk mencari tahu komponen pembentukan benda-benda tersebut.
- Permainan konstruktif, yaitu anak suka sekali menyusun balok, batu dan sebagainya.

¹⁹Sylvia Saraswati, *Aneka Permainan Bayi...*, p.12.

²⁰Thobroni dan Fairuzul Mumtaz, *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*, (Jogjakarta: Kata Hati 2011), cet ke-1,p. 42.

- Permainan ilusi, yaitu jenis permainan yang mengembangkan imajinasi anak, seperti bermain peran.
- Permainan reseptif, yaitu apabila orang tua menceritakan sesuatu, anak akan membayangkan dirinya sebagai pelaku dalam cerita tersebut.
- Permainan prestasi, yaitu jenis permainan yang dilombakan.²¹

c. Anak Usia Dini

Anak adalah bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari pematangan. Perkembangan ini berkaitan dengan proses diferensiasi dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan sistem yang berkembang sedemikian rupa selama perkembangan emosi, intelektual dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya.²²

Menurut Al-Ghazali mengatakan: anak merupakan amanat di tangan kedua orang tuanya. Hatinya yang masih bersih merupakan permata yang berharga, lugu dan bebas dari segala macam ukiran dan gambaran. Ukiran berupa kebiasaan berbuat baik

²¹Rosleny Marliani, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Pustaka Setia 2015) cet ke-1, p.132.

²²Rosleny Marliani, *Psikologi Perkembangan*,,,p.128.

akan dapat tumbuh subur sehingga ia akan meraih kebahagiaan di dunia dan di akhirat. Jika sang anak dibiasakan dengan hal-hal yang baik dan diajarkan kebaikan kepadanya ia akan tumbuh dengan baik dan akan memperoleh kebahagiaan di dunia dan akhirat. Kemudian pahala yang dipetikanya turut dinikmati oleh kedua orang tuanya dan apa bila dibiasakan pada hal-hal yang buruk, dan ditelantarkan begitu saja bagaikan memperlakukan hewan ternak maka niscaya sang anak akan tumbuh menjadi seorang yang celaka dan binasa dan dosa yang ditanggung sang anak, maka menjadi beban bagi orang yang telah mengajarnya dan yang menjadi walinya.²³

Seorang individu tergambar secara utuh pada karakteristik dirinya yang berperan dalam menentukan batas kehidupan dan gagasan. Individu adalah agen aktif yang mengambil kontrol atas diri dan lingkungan. Seorang individu dibekali minat, bakat, dan keterampilan khusus, seperti intelektual, kretivitas dan bekal penting lainnya, akan tetapi hal ini tidak cukup sebagai persyaratan untuk beradaptasi.²⁴

²³Azhari, "Pendidikan Anak Dalam Al-Qur'an (Kajian Tafsir Q.S Lukman Ayat 12-15)," (Skripsi: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan 2014).

²⁴Hamid Patilima, *Resiliensi Anak Usia Dini*, (Bandung: Alfa beta 2015) cet ke-1, pp.55-56.

Maka dengan demikian, seorang anak agar mampu beradaptasi dengan ruang lingkup keluarga, sekolah dan masyarakat harus memberikan permainan-permainan yang mampu membuat seorang anak dapat mengembangkan kreatifitas yang ada dalam imajinasinya, agar setiap anak mampu melampiaskan dengan semua permainan yang dia inginkan tanpa adanya rasa keter paksaan dari manapun.

Perkembangan manusia sepanjang rentang kehidupannya menurut Papalia dan Olds adalah:

1. Periode prenatal adalah saat konsepsi sampai dengan sesaat sebelum kelahiran.
2. Periode bawah tiga tahun adalah mulai kelahiran sampai dengan usia 3 tahun.
3. Periode anak-anak awal adalah usia 3-6 tahun.
4. Periode anak-anak madya adalah usia 6-12 tahun.
5. Periode remaja adalah usia 12-20 tahun.
6. Periode dewasa awal adalah usia 20-40 tahun.
7. Periode tengah baya adalah usia 40-65 tahun.

8. Periode dewasa akhir adalah usia 65 tahun ke atas.²⁵

Menurut Robert Selman percaya bahwa pengambilan perspektif melibatkan suatu rangkaian yang terdiri atas lima tahapan, yang berlangsung dari usia 3 tahun hingga masa remaja. Selama Robert Selman mencatat bahwa egosentrisme mulai mengalami kemunduran pada usia 4 tahun dan pada usia 6 tahun anak menyadari bahwa pandangan orang lain berbeda dari pandangannya. Pada usia 10 tahun, mereka mulai mampu untuk mempertimbangkan pandangannya sendiri dan pandangan orang lain secara bersamaan. Akan tetapi, sejumlah penelitian tidak setuju dengan tingkatan-tingkatan usia Robert Selman yang mengaitkan perubahan-perubahan dalam kemampuan pengambilan peran.²⁶

Menurut sejumlah ahli lain, anak usia 6 tahun mampu memahami perspektif orang lain. Penelitian ini mencatat bahwa seseorang yang berusia sama belum tentu bisa diasosiasikan dengan masing-masing tingkat, sebab kemampuan anak dalam mengambil peran mungkin berfluktuasi dari satu waktu ke waktu lain. Beberapa anak dapat memahami perspektif orang lain pada satu peristiwa, tetapi mungkin gagal mempertahankan perspektif tersebut dalam jangka

²⁵Wiwien Dinar Pratisti, *Psikologi Anak Usia Dini*, (Bogor: PT Indeks 2008), p. 13.

²⁶Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2009), p.175.

waktu yang lama. Demikian juga, anak yang familiar, mungkin kurang mampu dalam memahami orang atau situasi yang tidak familiar.²⁷

Seorang guru harus menerima murid menurut kepribadian masing-masing dan dapat menghargai sifat-sifat mereka walaupun menyimpang dari apa yang umumnya dianggap baik. Ia menerima murid dalam kondisi menjengkelkan atau menyenangkan, dalam keadaan marah atau bersifat ramah terhadap temannya, dalam keadaan ia cemburu atau membantu orang lain. Sikap menerima dan menghargai ini pada dasarnya sama dengan kepercayaan akan kemampuan individu untuk belajar dan berkembang. Pencetus perasaan-perasaan yang negatif dipandang sebagai fase arah kelakuan yang positif.²⁸

Tugas seorang guru harus dan mampu memberikan contoh yang baik untuk anak-anak didiknya serta seorang guru memberikan arahan dan berbagai permainan terhadap anak agar anak tidak merasakan bosan dan jenuh dengan berada di sekolah, akan tetapi setiap permainan yang diberikan guru kepada muridnya selain bisa memberikan keceriaan kepada anak dan juga mengenalkan dengan berbagaimacam gambar.

²⁷Desmita, *Psikologi Perkembangan...*, p.177.

²⁸Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), p.87.

Traxler mengemukakan bahwa individu yang berhasil dalam proses penyesuaian diri adalah mereka yang mampu menyesuaikan dan mengintegrasikan dengan baik antara minat dan kemampuan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan dengan serius tanpa mengalami ketegangan.²⁹ Seorang individu mampu menyesuaikan diri mereka dengan baik tanpa harus adanya keterpaksaan, jadi sesuai keinginan mereka.

Adapun macam-macam permainan:

- Motorik kasar seperti berlari, memanjat, menendang bola, menangkap bola, bermain lompat tali, berjalan pada titian keseimbangan, dan lain-lain.
- Motorik halus seperti mewarnai pola, makan dengan sendok, mengancingkan baju, menarik resleting (seleting), menggunting pola, menyisir rambut, mengikat tali sepatu, menjahit dengan alat jahit tiruan, dan lain-lain.
- Organ sensoris seperti membedakan berbagai macam rasa, mengenali berbagai macam bau, mengenali berbagai macam

²⁹Ahmad Susanto, *Bimbingan dan Konseling di Taman Anak-Anak*, (Kencana: Karisma Putra Utama2015), p.127.

warna benda, mengenali berbagai benda dari ciri fisiknya, mampu membedakan berbagai macam bentuk, dan lain-lain.³⁰

Mengenal nama-nama warna, mengenal nama bagian-bagian tubuh, mengenal nama anggota keluarga, mampu membandingkan dua objek atau lebih, menghitung, menata, mengurutkan, mengetahui nama-nama hari dan bulan, mengetahui perbedaan waktu pagi, siang, atau malam, mengetahui perbedaan kecepatan (lambat dan cepat) mengetahui perbedaan tinggi dan rendah, besar dan kecil, panjang dan pendek, mengenal nama-nama huruf alfabet atau membaca kata, memahami kuantitas benda, dan lain-lain.

Ketika seorang anak belum mengetahui moral dan sosial maka seorang anak harus mengetahui sopan santun, mengetahui aturan-aturan dalam keluarga atau sekolah jika ia bersekolah, mampu bermain dan berkomunikasi bersama teman-teman, mampu bergantian atau antre, dan lain-lain. Menunjukkan rasa sayang pada teman, orang tua dan saudaranya, menunjukkan rasa empati, mengetahui simbol-simbol emosi (sedih, gembira, atau marah) dan mampu mengontrol emosinya sesuai kondisi yang tepat. Mampu mengungkapkan keinginannya

³⁰Aden, *Serba-Serbi Pendidikan Anak*, (Yogyakarta: Siklus 2011), cet ke-1, p.60.

dengan kata-kata, mampu melafalkan kata-kata dengan jelas (bisa dimengerti orang lain).³¹

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah teknik-teknik spesifik dalam penelitian. Sebagian orang menganggap bahwa metode penelitian terdiri dari berbagai teknik penelitian, dan sebagian lagi menyamakan metode penelitian dengan teknik penelitian. Tetapi yang jelas metode atau teknik penelitian atau apapun yang kita gunakan misalnya apakah kuantitatif atau kualitatif, haruslah sesuai dengan teoritis yang kita asumsikan.³² Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif.

Penelitian kualitatif adalah untuk menemukan jawaban terhadap sesuatu fenomena atau pertanyaan melalui aplikasi prosedur ilmiah secara sistematis dengan menggunakan pendekatan kualitatif.³³ Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui makna secara menyeluruh berdasarkan fakta-fakta yang ada.

³¹Aden, *Serba-Serbi Pendidikan*,...p.61.

³²Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosda karya, 2008), p.146.

³³Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Kencana: PT Fajar Interpretama Mandiri 2014), cet ke-1, p.329.

Penelitian ini ingin menjelaskan tentang nilai-nilai konseling yang ada di dalam permainan anak usia dini.

2. Sumber Data

a. Data Primer

Data primer adalah sumber yang tersedia melalui observasi, wawancara dan data eksperimen.³⁴ Adapun data primer yang digunakan oleh peneliti yaitu data-data lapangan yang langsung berkaitan dengan penelitian.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang telah tersedia dan telah dikumpulkan oleh orang lain atau peneliti lainnya. Data tersebut untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.³⁵ Adapun data sekunder yang akan digunakan oleh peneliti adalah buku yang berkaitan dengan judul penelitian.

3. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian dimulai pada bulan juli 2017 sampai selesai, sedangkan lokasi penelitian bertempat di Taman Kanak-Kanak

³⁴Restu Kartiko Widi, *Asas Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Candi Gerbang Permai, 2010), Cet ke-1, p.236.

³⁵Restu Kartiko Widi, *Asas Metode Penelitian*,,.,p.250.

Ashabul Fikri Perum Citra Gading Blok E7/1-2 Kecamatan Cipocok Jaya Serang-Banten. Penelitian lokasi tersebut di Taman Kanak-Kanak Ashabul Fikri masalahnya menarik untuk diteliti karena anaknya yang aktif dan juga guru-guru yang dekat dengan anak dan wali murid serta mudah dijangkau sehingga mempermudah kegiatan penelitian.

4. Teknik Pengumpulan data

a. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data sangat banyak ditentukan pengamat sendiri, sebab pengamat melihat, mendengar, mencium, atau mendengarkan suatu objek penelitian dan kemudian ia menyimpulkan dari apa yang diamati.³⁶ Adapun observasi yang digunakan untuk mempermudah memperoleh data melalui teknik pendekatan dan pengamatan secara langsung ke lokasi penelitian. Adapun lokasi penelitian bertempat di Tk Ashabul Fikri.

b. Wawancara

Wawancara (*interview*) adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara (*interviewer*) dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai (*interviewee*) melalui

³⁶Muri Yusuf, *Metode Penelitian kuantitatif*...,p,384.

komunikasi langsung, dapat pula dikatakan bahwa wawancara merupakan percakapan tatap muka (*face to face*) antara pewawancara dengan sumber informasi, di mana pewawancara bertanya langsung tentang sesuatu objek yang diteliti dan telah dirancang sebelumnya.³⁷

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang mampu mengungkapkan fakta yang tidak diperoleh dari hasil kegiatan observasi sehingga permasalahannya akan lebih jelas. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah dan staf guru dan wali murid.

c. Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan terhadap data non angka, seperti hasil wawancara, laporan bacaan dari buku-buku, artikel, foto, gambar, film dan sebagainya. Lalu dianalisis sehingga menemukan pola umum atau makna semantik yang keluar dari data-data yang diolah secara deskriptif.³⁸

1) Reduksi

Data Reduksi adalah data yang merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan hal-hal yang penting, dicari

³⁷Muri Yusuf, *Metode Penelitian kuantitatif*,...,p,372.

³⁸Abdul Halim Hanafi, *Metode Penelitian Bahasa Untuk Penelitian, Tesis, dan Disertasi*, (Jakarta: Diadit Media 2011), cet ke-1, p.144.

tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah penelitian untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.³⁹

Dalam penelitian ini, peneliti akan mereduksi data dengan memilih kelompok B 1 yang terdiri dari 9 siswa dan 6 siswi maka jumlah keseluruhan 15 orang anak.

2) Display (penyajian data)

Dalam penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antara kategori atau teks yang bersifat naratif.⁴⁰ Adapun peneliti menyajikan data dengan mereduksi data yang ada di lapangan dan menyusun dalam bentuk naratif.

3) Verifikasi (kesimpulan)

Kesimpulan dalam penelitian ini merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada, berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas.⁴¹ Setelah data di sajikan dalam penelitian kemudian ada kesimpulan.

³⁹Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta) p.247.

⁴⁰Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif,...*p.249.

⁴¹Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif,...*p.253.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah penyusunan skripsi ini penulis membagi pembahasan menjadi beberapa bab yang di uraikan dalam sistem sebagai berikut:

Bab pertama, pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, kajian pustaka, kerangka pemikiran, metode penelitian, sistematika pembahasan.

Bab kedua, gambaran umum lokasi penelitian, sejarah berdirinya taman kanak-kanak ashabul fikri, visi dan misi taman kanak-kanak ashabul fikri, struktur kurikulum taman kanak-kanak ashabul fikri, struktur keguruan taman kanak-kanak ashabul fikri, kondisi siswa taman kanak-kanak ashabul fikri.

Bab ketiga, permasalahan responden dalam permainan, profil responden dan permasalahannya, jenis-jenis permainan.

Bab keempat, proses pelaksanaan permainan, analisis karakteristik dan nilai-nilai konseling.

Bab kelima, penutup yang berisi tentang kesimpulan dan saran-saran.

BAB II

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

A. Sejarah Berdirinya Taman Kanak-Kanak Ashabul Fikri

Taman kanak-kanak adalah sarana pendidikan yang sudah lama di negeri ini dan kontribusi Taman kanak-kanak tidak bisa dihitungkan, dengan adanya ikut serta masyarakat baik dalam pikiran dan kepedulian terhadap suatu program yang ada untuk mengembangkan daya pikir dan kreatifitas anak, agar anak mampu bersosialisasi dengan anak-anak sebaya, keluarga dan masyarakat.

Taman Kanak-Kanak Ashabul Fikri, didirikan pada tahun 2014, pada awalnya TK ini bernaung di bawah yayasan Az-Zahra Cendekia di bawah pimpinan Ibu Pipit Pitriyani S.Kom, yang sedang menjabat sebagai kepala sekolah. Kemudian pada tanggal 14 Juli 2005 Tk ini berdiri sendiri menjadi Taman Kanak-Kanak Ashabul Fikri dan pada tahun 2006 terjadi pergantian jabatan kepala sekolah dari Ibu Pipit Pitriyani S.Kom kepada Ibu Eliyah Ama sampai sekarang.⁴²

Aktivitas belajar mengajar di Taman Kanak-Kanak Ashabul Fikri dilaksanakan pada pagi hari di mulai pukul 07:15 s/d pukul 11:00

⁴²Eliyah Ama (Kepala Sekolah) diwawancarai oleh Neri Munawaroh, *Catatan Pribadi* di Sekolah, (Serang: Tanggal 1 September 2017).

WIB. Dalam merealisasikan program pembelajaran, pelaksanaannya di lapangan sesuai dengan kurikulum berbasis kompetensi dan kurikulum tingkat satuan pendidikan.

Sedangkan alamat sekolah Taman Kanak-Kanak Ashabul Fikri Perum Citra Gading Blok E7 No 1-2 Cipocok Jaya-Serang Rt 2 Rw 6 Desa Cipocok Jaya Kecamatan Cipocok Jaya. Sarana dan prasarana; luas tanah 150 m², luas bangunan 60 m², bangunan/gedung terdiri dari 2 ruang kelas, 1 kantor, 1 gudang, 1 kamar mandi, dan 1 panggung anak, alat-alat di dalam ruang kelas 4 lemari, buku, 30 kursi siswa, 30 meja siswa, 2 kursi guru, 3 papan tulis, alat-alat peraga/bermain di dalam dan di luar kelas terdiri dari macam-macam alat transportasi, dokter, boneka, masak-masakan, berkebun, puzzle, bola, 2 set balok, jukajungkit, ayunan, prosotan dan titian lengkung, buku-buku yang dimiliki terdiri dari buku induk, buku siswa, buku induk guru, absensi guru, buku kegiatan sekolah, buku administrasi dan keuangan siswa, buku cerita dan buku perpustakaan.

B. Visi dan Misi Taman Kanak-Kanak Ashabul Fikri

Visi

1. Mewujudkan lembaga pendidikan yang berkualitas dengan berorientasi kepada keislaman dan keilmuan.

2. Menjadi lembaga yang mampu bekerja sama dengan berbagai pihak dalam mewujudkan anak bangsa yang berprestasi sebagai generasi penerus.⁴³

Misi

1. Mencetak generasi berkepribadian Islam yang cerdas, tangkas dan kreatif.
2. Menumbuh kembangkan bakat dan mampu bersaing di era globalisasi dalam segala bidang.
3. Kedisiplinan dan bertanggung jawab dalam setiap tindakan.
4. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan tertib.
5. Bekerjasama dengan orang tua sebagai patner dalam proses pendidikan.⁴⁴

C. Struktur Kurikulum Taman Kanak-Kanak Ashabul Fikri

Aktivitas belajar mengajar di Taman Kanak-Kanak Ashabul Fikri Cipocok Jaya di laksanakan pada pagi hari di mulai pukul 07:15 s/d pukul 11:00 WIB. Dalam merealisasikan program pembelajaran dan melaksanakannya sesuai dengan kurikulum.

⁴³Eliyah Ama, *Buku Profil Sekolah Taman Kanak-Kanak Ashabul Fikri* (Tahun Ajaran 2017-2018),p.5.

⁴⁴Eliyah Ama, *Buku Profil Sekolah Taman Kanak-Kanak Ashabul Fikri* (Tahun Ajaran 2017-2018),p.5.

Kurikulum sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran yang mempunyai tujuan membantu mengembangkan potensi sejak dini. Oleh sebab itu Tk Ashabul Fikri Cipocok Jaya kegiatan pembelajaran dilakukan dalam beberapa bentuk antara lain:

1. Kegiatan Intrakurikuler

Kegiatan Intrakurikuler merupakan kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di dalam kelas, materi pembelajaran yang di sajikan terjadwal dengan tujuan untuk mengembangkan bahasa, sosial, emosional, konsep diri dan seni, adapun jadwal kegiatan harian sebagai berikut:

Tabel 2.2

**Jadwal Kegiatan Harian Taman Kanak-Kanak Ashabul Fikri
Tahun Ajaran 2017-2018⁴⁵**

Waktu	Jenis Kegiatan	Keterangan
07:15-08:00	Privat Iqro	Individual
08:00-08:30	Materi Pagi	Klasikal
	Do'a Belajar	
	Hafalan Surat Pendek	
	Hafalan Hadist	
	Hafalan Do'a Harian	
08:35-10:00	Kegiatan Inti	Masuk Kelas Sesuai

⁴⁵Eliyah Ama, *Buku Profil Sekolah Taman Kanak-Kanak Ashabul Fikri* (Tahun Ajaran 2017-2018),p.7.

		Jadwal
10:00-10:15	Makan Bersama	Bekal Masing-Masing
10:15-10:40	Istirahat	Bermain Bebas
10:40-11:00	Pengulangan Pembelajaran Evaluasi Do'a Penutup/Pulang Sekolah	

2. Kegiatan Ekstrakurikuler

Kegiatan Ekstrakurikuler merupakan kegiatan belajar mengajar di luar kelas atau di luar jam pelajaran. Kegiatan ini untuk menyelesaikan kurikulum yang telah ditetapkan, karena tidak semua ditampung pada jam pelajaran yang tersedia. Dengan demikian harus ada tambahan waktu di luar jam mata pelajaran untuk menyelesaikan program-program pelajaran. Adapun kegiatan ekstrakurikuler adalah sebagai berikut:

- a) Renang
- b) Out Bond
- c) Manasik Haji
- d) Hari Kartini, Hari Ibu dan HUT RI
- e) Maulid Nabi, Muharram dan Isro Mi'raj
- f) Ekstra Puding
- g) Lomba-Lomba
- h) Pemeriksaan Kesehatan

- i) Bakti Sosial
- j) Milad Tk
- k) Rekreasi.⁴⁶

D. Struktur Keguruan Taman Kanak-Kanak Ashabul Fikri

1. Keadaan guru

Guru dalam pendidikan merupakan komponen utama dan memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pendidikan, kehadiran guru betul-betul sangat dibutuhkan oleh peserta didik. Guru tidak hanya sebagai tenaga pengajar tetapi juga sebagai pendidik yang harus memberi teladan dalam hal kepribadian dan mampu memotivasi siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara optimis.

Seorang guru harus mampu mengatur emosinya, karena seorang anak sangatlah pandai dalam hal meniru apa yang di lihatnya tanpa tahu itu benar atau salah yang terpenting anak merasa senang, karena pada hakikatnya seorang anak akan mencari sesuatu yang baru yang bisa membuatnya bahagia tanpa berpikir panjang.

⁴⁶Eliyah Ama, *Buku Profil Sekolah Taman Kanak-Kanak Ashabul Fikri* (Tahun Ajaran 2017-2018),p.8.

Pada tahun pelajaran 2017-2018, Taman Kanak-Kanak Ashabul Fikri memiliki 7 orang tenaga pendidik, adapun guru kependidikan Taman Kanak-Kanak Ashabul Fikri dapat dilihat dalam table berikut:

Tabel 2.2
Data Kepegawaian Taman Kanak-Kanak Ashabul Fikri
Tahun Ajaran 2017-2018⁴⁷

No	Nama	Jabatan	Pendidikan
1	Eliyah Ama	Kepala Sekolah	D2
2	Eva Novianti, S.Pd	Guru	S1
3	Elin Solihatin, S.Pd	Guru	S1
4	Nur'aeni, S.Pd	Guru	S1
5	Muti'ah, S.Pd	Guru	S1
6	Casniah, S.Pd	Guru	S1
7	Vera Muspita Sari, S.Pd	Guru	S1

Dari tabel di atas diketahui bahwa jumlah tenaga pendidikan di Taman Kanak-Kanak Ashabul Fikri sebanyak 6 orang terdiri dari sarjana sebanyak 6 orang guru, D2 sebanyak 1 orang guru.

E. Kondisi Siswa

Siswa Taman Kanak-Kanak Ashabul Fikri sebagian besar berasal dari kompleks Citra Gading Cipocok Jaya dan sekitarnya adapun

⁴⁷Eliyah Ama, *Buku Profil Sekolah Taman Kanak-Kanak Ashabul Fikri* (Tahun Ajaran 2017-2018), p.8.

siswa di Taman Kanak-Kanak Ashabul Fikri tahun ajaran 2017-2018 adalah jumlah keseluruhan 66 siswa. Dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini:

Tabel 2.3
Keadaan Siswa Taman Kanak-Kanak Ashabul Fikri
Tahun Ajaran 2017-2018

No	Naman Rombel	Jumlah		Jumlah Keseluruhan
		L	P	
1	Kelompok A 1	7	8	15
2	Kelompok A 2	9	11	21
3	Kelompok B 1	9	6	15
4	Kelompok B 2	10	5	15
	Total	35	30	66

Dari tabel di atas jumlah secara keseluruhan 66 siswa terdiri dari 35 laki-laki 30 perempuan. Kelompok A 1 berjumlah 15 siswa dan kelompok A 2 berjumlah 21 siswa, kelompok A 1 dan kelompok A 2 merupakan kelas untuk pengenalan anak pada pembelajaran yang ada di sekolah dengan metode permainan.

Sedangkan kelompok B 1 berjumlah 15 siswa dan kelompok B 2 berjumlah 15 siswa, kelompok B 1 dan kelompok B 2 masih dalam tahapan yang sama hanya saja beda tingkatannya. Sedangkan peneliti meneliti kelompok B 1 dengan jumlah 15 siswa.

BAB III

PERMASALAHAN RESPONDEN DALAM PERMAINAN

A. Profil Responden dan Permasalahannya

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada anak usia dini yang mempunyai permasalahan dalam segi bersosialisasi dengan teman sebaya di sekolah dalam permainan, adapun profil anak antara lain sebagai berikut:

1. Responden DTW

DTW adalah anak laki-laki, merupakan anak ketiga dari pasangan Bapak US dan Ibu AS, Profesi Bapak US adalah sebagai pekerja wiraswasta dan Ibunya sebagai Ibu rumah tangga. DTW lahir di Serang pada tanggal 30 Agustus 2011, dia adalah anak yang sedikit pendiam dan jarang keluar rumah untuk bermain dengan teman-temannya, dia lebih memilih bermain sendiri di dalam rumahnya asik dengan mainannya, tetapi dia anak yang penurut dan tidak pernah membantah bila disuruh oleh Ibunya, namun dia terkadang kalau diajak bicara harus berulang-ulang lambat merespon suatu pertanyaan, membutuhkan waktu yang lama untuk menjawabnya padahal itu pertanyaan yang mudah.⁴⁸

⁴⁸AS, (Ibu DTW) diwawancarai oleh Neri Munawaroh, *Catatan Pribadi*, Serang 9 September 2017.

Sedangkan untuk kegiatan di sekolah, DTW sedikit pendiam dan bila ditanya terkadang menjawab dan terkadang tidak menjawabnya, sedangkan dalam permainan di dalam kelas dia aktif dan banyak bertanya bila ada sesuatu yang belum dia mengerti, dari sekian banyak permainan yang ada di luar kelas dia lebih sering memilih permainan bola dunia dan peluncur fiber.⁴⁹Dari hasil wawancara dapat disimpulkan permasalahan yang dihadapi DTW adalah kurangnya bersosialisasi atau bermain dengan temannya dan DTW lebih suka bermain sendiri dan asyik dengan dunianya sendiri.

2. Responden ARS

ARS adalah anak laki-laki dan merupakan anak pertama dari pasangan Bapak DM dan Ibu NE, Bapak DM sebagai guru dan Ibu NE sebagai Ibu rumah tangga, ARS lahir di Serang pada tanggal 30 Mei 2012. ARS adalah anak yang aktif ketika sedang di rumah dia sering bermain di luar dengan teman-temannya, tetapi dia terkadang sulit ketika diajak belajar, dia lebih senang dengan permainannya dan terkadang untuk mengajaknya belajar sangat sulit bahkan dia sering dimarahi oleh Bapaknya, setelah dimarahi

⁴⁹Eva Novianti, (Guru Kelas) diwawancarai oleh Neri Munawaroh, *Catatan Pribadi*, Serang 7 September 2017.

oleh Bapaknya, baru dia mau untuk belajar dan itu juga dengan isakan tangisan, terkadang Ibu NE kewalahan untuk mengajaknya belajar bahkan Ibu NE terkadang menyerah dengan tingkah laku anaknya yang seperti itu.⁵⁰

Sedangkan di sekolah ARS sangat aktif bila belajar di dalam kelas, dia lebih banyak bertingkah dan jarang memperhatikan guru di depan, terkadang untuk membuatnya diam, guru menyuruhnya untuk duduk di depan agar bisa memperhatikan, tetapi itupun jarang mau jadi dia sulit untuk diatur, dia sering melakukan sesuatu hal yang menurutnya benar tanpa mendengar apa yang dikatakan oleh gurunya, sedangkan untuk di luar kelas dia aktif dalam bermain dengan teman-temannya dia sering memainkan peluncur fiber, bola dunia, jungkir 4 anak, ayunan. Bermain bola dan terkadang dia bermain peran dengan memerankan apa yang dia mau bersama dengan teman-temannya.⁵¹ Dari hasil wawancara dapat disimpulkan permasalahan yang dihadapi oleh ARS anak yang aktif dalam bermain akan tetapi dalam belajar malas karena terlalu banyak bermain dan sedikit keras kepala.

⁵⁰NE, (Ibu ARS) diwawancarai oleh Neri Munawaroh, *Catatan Pribadi*, Serang 10 September 2017.

⁵¹Eva Novianti, (Guru Kelas) diwawancarai oleh Neri Munawaroh, *Catatan Pribadi*, Serang 7 September 2017.

3. Responden FRA

FRA adalah anak laki-laki dan anak pertama dari pasangan Bapak AS dan Ibu TL, keduanya berprofesi sebagai wiraswasta, FRA lahir di Yogyakarta pada tanggal 29 Juni 2012. FRA adalah anak yang sangat manja dan sedikit pendiam bila di rumah, dia sering main dengan teman-temannya. Dia lebih menuruti apa yang diperintahkan ibunya, dalam hal belajar dia termasuk anak yang aktif, terutama dalam segi penghafalan, namun disisi lain dia agak sedikit manja dan belum bisa mandiri dalam hal makan, dia juga sering mengajak adiknya bermain di luar dan belajar bersama di rumah, tidak terlalu banyak tingkah dan sedikit pemalu kalau bertemu dengan orang-orang yang baru dia kenal.⁵²

Sedangkan di sekolah, FRA sangatlah aktif dan penurut dalam pembelajaran atau kegiatan di dalam kelas, dia selalu melakukannya dengan baik dan mau mendengarkan apa yang dikatakan oleh guru. Sedangkan di luar kelas dia seperti anak-anak yang lainnya, dia bermain dengan teman-temannya dan permainan yang sering dimainkan adalah bermain bola dan bermain perang-

⁵²TL, (Ibu FRA) diwawancarai oleh Neri Munawaroh, *Catatan Pribadi*, Serang 16 September 2017.

perangan bersama temannya.⁵³ Dari hasil wawancara dapat disimpulkan permasalahan yang dihadapi FRA adalah kurangnya kemandirian.

4. Responden HR

HR adalah anak perempuan dan anak tunggal dari pasangan Bapak BU dan Ibu LN, profesi Bapak US adalah sebagai pekerja di DPRD Kota Serang dan Ibu LN sebagai guru madrasah, HR lahir di Serang pada tanggal 30 September 2012. HR seorang anak yang aktif dalam hal belajar dan dalam bermain, namun dia jarang mau keluar rumah bermain dengan teman-temannya, dia lebih memilih bermain hp di dalam rumah dan terkadang nonton TV.⁵⁴

Sedangkan untuk kegiatan di sekolah, HR aktif di dalam kelas dan di luar kelas, dia cepat memahami pelajaran dan mau mendengarkan apa yang diucapkan oleh gurunya, sedangkan di luar kelas HR aktif bermain HR sering bermain peran, peluncur fiber, jungkir 4 anak, ayunan.⁵⁵

⁵³Eva Novianti, (Guru Kelas) diwawancarai oleh Neri Munawaroh, *Catatan Pribadi*, Serang 7 September 2017.

⁵⁴NL, (Ibu HR) diwawancarai oleh Neri Munawaroh, *Catatan Pribadi*, Serang 17 September 2017.

⁵⁵Elin Solihatin, (Guru Kelas) diwawancarai oleh Neri Munawaroh, *Catatan Pribadi*, Serang 11 September 2017.

5. Responden WH

WH adalah seorang anak laki-laki dan anak ke 4 dari pasangan Bapak AM dan Ibunya ES keduanya sebagai pekerja wiraswasta, WH lahir di Serang pada tanggal 18 Januari 2012. WH anak yang mandiri karena Bapak dan Ibunya bekerja dan sering ditinggal oleh kedua orang tuanya, jadi dia tinggal bersama Neneknya, dia sedikit pemalu bila ditanya dan dia sering bertanya tentang suatu hal yang belum dia tahu, akan tetapi dia anak yang aktif bila sedang bermain di dalam rumah atau di luar rumah.⁵⁶

Sedangkan kegiatan di sekolah, WH sangat aktif dan suka bermain namun dalam belajar WH sangat kurang, jadi kalau kegiatan di dalam kelas WH sering bercanda dan jarang memperhatikan gurunya terkecuali belajar tentang permainan, WH sangat kurang dalam hal membaca dan mengaji, WH kalau sedang membaca atau mengaji suaranya sangat kecil sampai-sampai terkadang tidak terdengar WH sedang menyebutkan huruf apa, namun bila sedang bermain WH sangat keras dalam mengeluarkan suaranya dan lantang. Dan untuk permainan di luar kelas WH bermain semua permainan yang ada di luar kelas.⁵⁷ Dari hasil

⁵⁶Tt, (Nenek WH) diwawancarai oleh Neri Munawaroh, *Catatan Pribadi*, Serang 12 September 2017.

⁵⁷Elin Solihatin, (Guru Kelas) diwawancarai oleh Neri Munawaroh, *Catatan Pribadi*, Serang 14 September 2017.

wawancara dapat disimpulkan permasalahan yang dihadapi oleh WH seorang anak yang aktif dalam bermain namun masih kurang dalam belajar dan kurangnya rasa kasih sayang dari kedua orang tuanya.

B. Jenis-Jenis Permainan

Setiap anak tidak terlepas dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan anak menggunakan permainan dengan berbagai macam alat-alat permainan, adapun alat permainan yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan anak. Sedangkan dalam penelitian ini peneliti meneliti di Tk Ashabul Fikri dalam permainan di dalam kelas dan di luar kelas untuk kelompok B 1. Adapun jenis-jenis permainan yang ada di Tk Ashabul Fikri adalah sebagai berikut:

1. Jenis permainan yang ada di dalam kelas yang biasa dilaksanakan pada saat setelah istirahat namun tidak setiap hari, adapun jenis-jenis permainan yang digunakan di dalam kelas antara lain sebagai berikut:
 - Mengenalkan gambar-gambar hewan dan meniru suaranya dengan cara mencontohkan gambar hewan-hewan dan menirukan suaranya.
 - Mewarnai gambar adalah mengenalkan macam-macam gambar dan mengenalkan berbagai macam warna dengan menggunakan

pensil warna atau cat warna dan mewarnai berbagai bentuk gambar yang ada.

- Belajar menjahit adalah permainan dengan menggunakan kertas karton yang sudah berbentuk baju dan celana yang sudah diberi lubang.
- Mengenalkan warna dengan menggunakan cat warna, caranya adalah dengan mencampurkan warna yang satu dengan yang lainnya, setelah itu akan muncul warna dari perpaduan warna tersebut dan menempelkannya di kertas.
- Menari adalah kegiatan pengenalan untuk mengasah kemampuan daya ingat dan bisa mencairkan suasana dengan cara menggerakkan badan dan tangan.
- Bermain tebak huruf dan angka. Permainan ini adalah semacam pengenalan terhadap huruf dan angka lalu menuliskannya.
- Menyanyi dan menari. Permainan ini mengenalkan anak terhadap tarian-tarian daerah dan nyanyian daerah dan nyanyian anak-anak.
- Bermain peran. Permainan yang membantu menyesuaikan diri anak agar anak dapat memperoleh kesenangan dari kegiatan yang dilakukan atau usaha sendiri belajar menjadi pemeran

tokoh-tokoh yang telah ditetapkan dengan teman-teman mainnya.

2. Jenis permainan di luar kelas, permainan yang dilakukan di luar kelas atau diluar jam pelajaran kelas, adapun permainan yang sering digunakan anak-anak di luar kelas sebagai berikut:

- Peluncur fiber adalah permainan seluncuran atau sering disebut dengan perosotan dengan cara bermain menaiki tangga untuk sampai keatas dan sampai di atas duduk dan berseluncur.
- Bola dunia adalah berbentuk bulat dan sering digunakan untuk bermain dengan cara menaiki setiap injakan yang ada pada bola dunia tersebut dengan memiliki warna-warna yang indah.
- Jungkir 4 anak adalah permainan yang digunakan dengan jumlah 2-4 anak dengan saling bergantian naik dan turun keatas dan kebawah agar saling menyeimbangkan.
- Ayunan adalah permainan yang digunakan untuk 1-2 anak yang mana cara bermainnya yang satu duduk di tempat ayunan dan yang satunya menarik dari belakang dan mendorongnya kedepan.

- Menari dan menyanyi adalah kegiatan pengenalan untuk mengasah kemampuan daya ingat dan bisa mencairkan suasana dengan cara menggerakkan badan dan tangan.
- Permainan melakukan penjelajahan adalah permainan yang menambahkan pengetahuan alam dan mendorong untuk mencari hal yang baru.
- Bermain peran adalah permainan yang membantu menyesuaikan diri anak agar anak dapat memperoleh kesenangan dari kegiatan yang dilakukan atau usaha sendiri belajar menjadi pemeran tokoh-tokoh yang telah ditetapkan dengan teman-teman mainnya.

Uraian di atas adalah jenis-jenis permainan yang ada di Tk Ashabul Fikri, dengan demikian seorang anak mampu mengembangkan kreativitas dalam dirinya dan apa yang ada di dalam imajinasinya, anak akan mengeluarkan kemampuan bermainnya itu dengan imajinasinya sendiri tanpa paksaan dari siapapun, yang terpenting dalam diri anak adalah permainan agar anak tidak merasakan rasa takut, stres, tidak percaya diri dan tidak keras hati.

BAB IV

ANALISIS KARAKTERISTIK PERMAINAN DAN NILAI-NILAI KONSELING

A. Proses Pelaksanaan Permainan

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan kepada murid-murid Tk Ashabul Fikri, proses permainan sangat membantu untuk mengembangkan kreativitas anak dan mampu mengembangkan karakteristik yang ada di dalam diri anak dengan bantuan dari guru, maka aktifitas pembelajaran dan permainan yang ada di dalam kelas bisa belajar dengan lancar, begitu pun dengan permainan yang ada di luarkelas, dengan bantuan dari orang tua dan siswa.

Proses pelaksanaan permainan dapat dilakukan dengan pantauan guru dan dibantu orang tua, adapun proses permainan terbagi duayaitu sebagai berikut:

1. Proses permainan dalam kelas

Proses permainan yang ada di dalam kelas merupakan kegiatan yang ada di Tk Ashabul Fikri, yang dilakukan pada saat setelah istirahat namun tidak dilakukan setiap hari, permainan di dalam kelas hanya hari Senin, Selasa, Rabu. Adapun proses dari jenis-jenis permainan sebagai berikut:

- a. Mengenalkan gambar-gambar hewan dan meniru suaranya. Pengenalan gambar-gambar hewan melalui buku jenis-jenis hewan dengan berbagai macam jenis hewan seperti ayam, kerbau, kambing, sapi, itik/bebek, kodok, harimau, tikus, ular, moyet.
- b. Mewarnai gambar. Seperti gambar hewan, rumah, pemandangan, gunung, awan dan manusia, dengan menggunakan pensil warna dan mewarnainya sesuai apa yang dicontohkan oleh guru.
- c. Belajar menjahit. Seperti karton yang sudah berbentuk baju dan celana yang sebelumnya diberi lubang oleh guru lalu diberikan kepada murid untuk dijahit dengan cara memasukkan pita ke dalam lubang dengan cara disilang dan mengikuti instruksi guru yang ada di depan.
- d. Mengenalkan warna dengan menggunakan cat warna. Seperti mencampurkan warna contohnya warna merah satu tetes dengan warna kuning satu tetes dan dicampur maka akan menghasilkan warna orange, lalu menempelkan catnya dikertas menggunakan telapak tangan setelah itu maka cat warna tersebut akan menjiplak tangan anak di atas kertas.

- e. Menari dan menyanyi. Seperti menggerakkan tangan dan kaki sambil bernyanyi lagu anak-anak contohnya lagu pagi yang cerah, lihat kebunku, macam-macam rasa.
- f. Bermain tebak huruf dan angka. Menggunakan papan tulis dan diberi titik-titik menggunakan spidol lalu membentuk huruf dan angka yang dilakukan oleh guru di depan, lalu anak akan dipanggil satu persatu untuk menebak angka dan huruf tersebut dengan mengikuti titik-titik yang ada di papan tulis, setelah ditebak oleh anak, maka anak yang lain akan menebak huruf dan angka tersebut.
- g. Bermain peran. Seperti memerankan cerita si Kancil dengan membagi peran kepada anak-anak untuk berperan seperti Kancil, Harimau, Buaya, Gajah, dengan bergantian dengan teman-temannya yang sudah ditentukan oleh guru.

Dari uraian proses permainan yang ada di dalam kelas, setiap anak melakukan semua permainan dengan ceria adapun respon dari kelima responden sebagai berikut:

1) Responden DTW

Dari hasil pengamatan peneliti pada tanggal 2 Agustus 2017 bahwa DTW menerima semua proses permainan

yang ada di dalam kelas dengan sangat gembira serta memperhatikan guru yang ada di depan, salah satunya adalah permainan tebak huruf dan angka dia terlihat sangat berantusias dengan sering menjawab setiap pertanyaan yang guru berikan dan setiap anak yang menjawab dengan benar guru memberikan bintang.

2) Responden ARS

Dari hasil pengamatan peneliti pada tanggal 3 Agustus 2017 bahwa ARS terkadang sangat sulit dalam melakukan proses permainan yang ada di dalam kelas, untuk diberikan penjelasan butuh penjelasan yang berulang-ulang untuk membuatnya mengerti dengan permainan yang ada di dalam kelas berbeda dengan teman-temannya yang lain, dari semua permainan yang ada di dalam kelas, dia terlihat lebih senang dengan permainan menyanyi dan menari dengan ceria dan tertawa bahkan dia mengikutisetiap gerakan yang dicontohkan oleh gurunya.

3) Responden FRA

Dari hasil pengamatan peneliti pada tanggal 7 Agustus 2017 bahwa FRA sangat penurut dan tidak terlalu banyak tingkah dalam proses permainan yang ada di dalam kelas, dia selalu memperhatikan jika sedang diberikan penjelasan oleh guru setelah guru menjelaskan barulah dia mempraktekkan dengan mengikuti apa yang guru jelaskan, sedangkan permainan yang lebih disukai FRA adalah permainan mewarnai gambar dia terlihat sangat menyukainya dari kegigihan dan terlihat lebih fokus pada gambar dan mewarnai dengan sangat rapih.

4) Responden HR

Dari hasil pengamatan peneliti pada tanggal 9 Agustus 2017 bahwa HR selalu mengikuti proses permainan yang ada di dalam kelas tanpa adanya kesulitan dan bermain dengan baik, dia terlihat sangat senang dan sangat fokus dengan permainan belajar menjahit sampai berkali-kali salah namun dia tidak menyerah terus mengulanginya meski harus mengulang dari awal

sampai dia berhasil dan pada saat berhasil dia terlihat lebih bahagia dan memberikan hasil dari permainan belajar menjahit kepada guru dengan penuh kepercayaan.

5) Responden WH

Dari hasil pengamatan peneliti pada tanggal 10 Agustus 2017 bahwa WH sangat ceria dan bahagia dengan semua proses permainan yang ada di dalam kelas, namun salah satu permainan yang kurang disukai permainan mewarnai gambar dan permainan mengenalkan warna dengan menggunakan cat warna, semua itu terlihat pada saat bermain mewarnai gambar dia terlihat berantakan jadi kurang rapih dan menggunakan warna untuk menggambar jarang menuruti intruksi guru yang ada di depan, sedangkan untuk permainan cat warna sama saja dia tidak mengikuti apa intruksi dari guru jadi lebih mengikuti apa yang dia inginkan.

2. Proses permainan di luar kelas

Proses permainan yang ada di luar kelas dilakukan pada saat sebelum masuk kelas dan pada saat istirahat dengan pantauan guru dan dibantu oleh orang tua, sambil anak menunggu giliran untuk mengaji dan membaca, adapun proses permainan di luar kelas sabagai berikut:

- a. Peluncur fiber. Menggunakancara bermain seperti anak harus menaiki tangga dan setelah menaiki tangga sampai atas maka anak harus duduk lalu terperosot ke bawah, dengan bergantian bersama teman-temannya.
- b. Bola dunia. Seperti anak menaiki beberapa injakan dan saat anak sampai di atas ada yang bergantung ada juga dengan tetap menginjaknya.
- c. Jungkir 4 anak. Cara bermain menggunakan 2-4 orang anak untuk duduk di jungkir 4 anak lalu saling menggenjot ke atas dan kebawah dengan cara bergantian.
- d. Ayunan. Cara bermain menggunakan 2 anak dengan cara yang satu duduk dan yang satunya menarik ke belakang lalu melepasnya maka anak yang sedang duduk akan mengayun lalu bergantian duduk di ayunan dengan teman lainnya.

- e. Menari dan menyanyi. Seperti anak akan mendengarkan macam-macam lagu atau anak terkadang menyanyi dan mereka akan menari sambil menyanyi dengan canda dan tawa mereka.
- f. Permainan menjelajah. Permainan ini diadakan oleh pihak sekolah dengan menginap di sekolah 1 malam dan mereka diberikan permainan bercerita atau dongeng saat malam dan pada pagi hari anak akan dibawa ke tempat yang mengenalkan mereka tentang alam contohnya mengajak anak berkeliling di pesawahan atau di kebun dan mengenalkan anak dengan jenis-jenis tumbuh-tumbuhan dan lain-lain.
- g. Bermain peran. Anak sering bermain peran seperti apa yang mereka inginkan dengan teman-temannya, contohnya anak akan memerankan film kartun yang mereka sukai dengan teman-temannya.

Dari uraian proses permainan yang ada di luar kelas semua anak memainkan permainan dengan sesuka mereka tanpa paksaan dan tanpa intruksi dari siapapun, adapun respon dari ke lima responden sebagai berikut:

1) Responden DTW

Dari hasil pengamatan peneliti pada tanggal 21 Agustus 2017 bahwa DTW dalam permainan di luar kelas lebih memilih permainan bola dunia dan peluncur fiber pada awalnya, namun sedikit demi sedikit dia juga sering memainkan permainan yang lainnya seperti bermain peran, ayunan dan mengikuti permainan menjelajah.

2) Responden ARS

Dari hasil pengamatan peneliti pada tanggal 21 Agustus 2017 bahwa ARS dalam permainan di luar kelas dia lebih sering memilih permainan peluncur fiber, bola dunia, jungkir 4 anak, ayunan dan bermain bola dunia.

3) Responden FRA

Dari hasil pengamatan peneliti pada tanggal 23 Agustus 2017 bahwa FRA dalam permainan di luar kelas lebih sering bermaina permainanbola dunia dan bermain peran, dia lebih suka dengan bermain peran dengan teman-temannya dengan memerankan apa saja yang di inginkan dan dari bermain peran tersebut membuatnya bermain peluncur fibir sesuai perannya dan kadang menggunakan ayunan.

4) Responden HR

Dari hasil pengamatan peneliti pada tanggal 23 Agustus 2017 bahwa HR dalam permainan di luar kelas lebih sering bermain peran, peluncur fiber, jungkir 4 anak, ayunan, dari semua permainan itu terkadang dia juga bermain menyanyi dan menari namun yang tidak dia mainkan hanya permainan bola dunia.

5) Responden WH

Dari hasil pengamatan peneliti pada tanggal 25 Agustus 2017 bahwa WH dalam permainan yang ada di luar kelas dia hampir semua permainan dia mainkan dengan cara bergantian dan berlari dari permainan yang satu ke yang lainnya dengan sangat ceria dan bahagia.

B. Analisis Karakteristik dan Nilai-Nilai Konseling

Sebagaimana yang dijelaskan di atas bahwa setiap orang tua dan guru mempunyai peran penting dalam mengembangkan kepercayaan diri anak, akan tetapi yang lebih berperan penting adalah orang tua karena walau bagaimanapun seorang anak akan lebih dekat dengan orang tua, tinggal bagaimana orang tua yang menyikapi dan membuka diri atau mau dekat dengan anaknya.

Untuk menjadi anak yang baik, maka guru dan orang tua wajib mendidik anak-anak mereka sejak kecil dan menanamkan makna dari kehidupan dan arti kasih sayang, mengenalkan anak kepada kebaikan yang lebih baik lagi, orang tua dan guru wajib menjauhkan anak-anak dari segala hal yang dapat merusak kepribadiannya, jika orang tua dan guru sudah mencurahkan perhatian dan tanggung jawab dalam pendidikan, maka anak akan merasa ada dukungan dari semua orang

Ketika seorang anak melakukan sebuah permainan yang anak sukai maka ia akan merasakan senang dan bahagia. Dengan merasakan senang dan bahagia bisa membuat hati dan pikirannya bekerja, sebagaimana yang telah dijelaskan dari penjelasan di bab-bab sebelumnya bahwa permainan bisa mengembangkan daya fikir dan kreativitas anak.

Nilai konseling dari permainan anak yang digunakan di dalam kelas, dalam membangun kebersamaan antar satu teman dengan teman yang lainnya itu sangat penting, di dalam permainan itu juga membuat anak percaya diri tanpa keraguan dan membangun keberanian dengan segala hal, dengan demikian guru juga akan mampu memahami karakter dari siswanya sendiri dan membantu mereka di saat sedang ada

dalam kesulitan yang dihadapi oleh anak. Adapun nilai-nilai konseling terhadap permainan yang ada di dalam kelas sebagai berikut:

1. Mengenalkan gambar-gambar hewan dan meniru suaranya. Mampu mengasah daya ingat anak dan pengetahuan pada anak, memberikan pengenalan berbagai macam jenis-jenis hewan dan membuat anak ceria atau senang dengan menirukan suaranya.
2. Mewarnai gambar. Memberikan wawasan atau pengalaman dengan adanya menggambar anak akan mengetahui warna-warna dan bentuk yang anak warnai, bahkan dengan mewarnai juga mampu menimbulkan rasa kedisiplinan yang ada di dalam diri anak dengan pengarahan dari guru.
3. Belajar menjahit. Permainan ini mampu melatih daya fikir anak dan memberikan kebersamaan antar teman yang satu dan yang lainnya serta mampu memberikan ketelitian pada diri anak.
4. Mengenalkan warna dengan menggunakan cat. Mampu memberikan kebersamaan dan kreativitas yang ada di dalam diri anak serta anak akan merasakan senang.
5. Menari dan menyari. Mampu mengembangkan daya fikir dan memberikan pengetahuan yang diberikan oleh guru dan memberikan wawasan yang luas, dengan menari juga anak

akansenang dan menghilangkan rasa jenuh karena anak melakukan dengan keceriaan.

6. Bermain tebak huruf dan angka. Permainan ini mampu mengasah daya ingat dan memberikan pengenalan bentuk.
7. Bermain peran. Mampu menimbulkan kebersamaan dan kekompakan antar teman dan bisa memberikan kedisiplinan.⁵⁸

Sedangkan untuk permainan yang ada di luar kelas anak akan bermain sesuka mereka, akan tetapi tetap harus dalam pantauanguru dan dibantu oleh orang tua bila ada di sekolah. Adapun nilai-nilai konseling terhadap permainan yang ada di luar kelas:

1. Peluncur fiber. Merupakan permainan yang disukai oleh anak karena peluncur fiber mampu membuat anak merasa senang dan bersemangat, bisa membuat anak menghilangkan rasa takut, sedih, gelisah, bisa meningkatkan kedisiplinan dengan cara menunggu giliran untuk bermain dengan teman-temannya.
2. Bola dunia. Permainan yang mampu menghilangkan rasa takut dari ketinggian, membuat imajinasinya berkembang, memperkuat lengan dan kakinya dalam berpijak, bisa

⁵⁸Eva Novianti, (Guru Kelas) diwawancarai oleh Neri Munawaroh, *Catatan Pribadi*, Serang 10 Juli 2018.

mengembangkan kehati-hatian dalam memijak, kebersamaan dengan teman.

3. Jungkir 4 anak. Mampu mengeluarkan imajinasinya dengan proses menyeimbangkan tubuh dan menimbulkan kekompakan dan rasa percaya diri.
4. Ayunan. Manfaat permainan ini akan menumbuhkan rasa percaya diri dan mempererat pertemanan satu sama lain, menghilangkan rasa takut.
5. Menari dan menyanyi. Permainan ini mampu membuat daya fikir anak berkembang dengan imajinasinya, melampiaskan apa yang sedang anak hadapi dalam permasalahannya, bisa menghilangkan rasa stres pada anak dan mengekspresikan kondisi dirinya sendiri, belajar bekerja sama dengan teman-temannya.
6. Permainan menjelajah. Manfaatnya dapat memperluas pengetahuan, kekompakan, kebersamaan, mendorong untuk mencari sesuatu hal yang baru, bersikap positif, percaya diri, mengembangkan rasa peduli terhadap temannya dan dapat bersosialisasi dengan teman-temannya.

7. Bermain peran. Mampu membuat anak merasa bahagia, mengenal setiap karakter yang mereka mainkan atau anak akan mampu menyesuaikan diri dengan teman-temannya, merasakan kesenangan karena mau memerankan tokoh-tokoh yang mereka mainkan dan dapat mengembangkan bahasa dengan banyak berbicara dengan bahasa masing-masing.⁵⁹

Maka dengan demikian sebagai seorang guru dan orang tua harus bisa memahami karakter dari setiap anak, dengan adanya nilai-nilai pada permainan anak usia dini, maka akan sangat membantu untuk sekolah dan orang tua dalam memilih permainan yang baik pada anak.

C. Efektivitas Nilai-Nilai Konseling dalam Permainan Anak Usia Dini

Seorang guru harus bisa memberikan pengertian terhadap anak dengan memahami setiap karakternya masing-masing, karena dengan memahami karakter anak, guru dapat menemukan solusi dari setiap anak yang mempunyai permasalahan dalam belajar dan berkeaktifitas di sekolahnya. Adapun efektivitas nilai-nilai konseling terhadap permainan anak sebagai berikut:

⁵⁹Elin Solihatin, (Guru Kelas) diwawancarai oleh Neri Munawaroh, *Catatan Pribadi*, Serang 10 Juli 2018.

- a. DTW yang mempunyai sikap sedikit pendiam namun dengan adanya permainan di dalam kelas, dia terkadang bertanya pada gurunya bila ada sesuatu hal yang belum dimengerti dan sudah mempunyai keberanian untuk bertanya kepada gurunya. Sedangkan untuk permainan di luar kelas dia lebih sering bermain bola dunia dan peluncur fiber, dengan bermain bola dunia dan peluncur fiber bisa membuatnya sedikit demi sedikit mulai timbul rasa percaya diri dan mempunyai rasa ingin berteman dengan temannya dan mau bercanda atau bergabung bermain dengan teman-temannya, terkadang dia juga berbagi makanan dengan teman-temannya.⁶⁰
- b. ARS adalah anak yang aktif bahkan hampir semua permainan dia mainkan, namun dengan rasa sabar guru memberikan pengertian dan pengarahan terhadapnya agar bisa membagi waktu dan memberikan tanggung jawab, seperti memberinya tugas untuk dikerjakan di rumah dengan memberikan perhatian yang khusus terhadap ARS berlahan-lahan dia menjadi anak yang baik dan penurut, meski terkadang ARS membantah dan

⁶⁰Eva Novianti, (Guru Kelas) diwawancarai oleh Neri Munawaroh, *Catatan Pribadi*, Serang 15 Juli 2018.

mengeluh tapi dengan kasih sayang seorang guru dan dengan rasa sabar guru selalu membimbingnya.⁶¹

- c. FRA anak yang aktif dalam bermain dan belajar dia murid yang mudah diatur, dan hampir semua permainan dia suka dan memainkannya dengan bahagia, dengan berbagai permainan yang ada di dalam kelas dan di luar kelas dia akan lebih mandiri dengan bantuan dari guru dan orang tuanya, contohnya dengan cara bermain menyanyi dan menari dengan menyanyikan lagu bangun tidur dan mempraktekkan maka membuatnya di sekolah dengan arahan dari guru maka akan lebih mengerti dan mengingatnya untuk dipraktekkandi rumah.⁶²
- d. HR adalah anak yang aktif baik dalam kelas dan di luar kelas, permainan yang sering dimainkannya adalah bermain peran, peluncur fiber, jungkir 4 anak dan ayunan, dengan semua permainan itu mampu memberikan rasa percaya diri dan kebahagiaan bersama teman-temannya, bisa menghilangkan rasa takut dan mengembangkan imajinansi dan tutur kata yang baik.⁶³

⁶¹Eva Novianti, (Guru Kelas) diwawancarai oleh Neri Munawaroh, *Catatan Pribadi*, Serang 15 Juli 2018.

⁶²Eva Novianti, (Guru Kelas) diwawancarai oleh Neri Munawaroh, *Catatan Pribadi*, Serang 15 Juli 2018.

⁶³Elin Solihatini (Guru Kelas) diwawancarai oleh Neri Munawaroh, *Catatan Pribadi*, Serang 14 juli 2018.

- e. WH adalah anak yang aktif dalam bermain namun bila belajar WH sedikit pemalas, maka dengan adanya permainan di dalam kelas guru bisa mengajak dia lebih aktif lagi dalam hal bermain sambil belajar bersama anak-anak yang lainnya agar tidak merasakan kejenuhan dan kebosanan bila ada di dalam kelas, sedangkan untuk permainan yang ada di luar kelas guru lebih mengarahkan dia dengan belajarmembaca dan menulis dengan berbagai macam kata dan hiasan yang menggunakan sedotan, dengan demikian dia bisa bermain dengan teman-temannya sambil belajar.⁶⁴

Dengan demikian bahwa permainan sangatlah berpengaruh terhadap anak, karena anak usia dini sangatlah senang dengan belajar sambil bermain tinggal bagaimana guru dan orang tua yang memberikan pengawasan dan permainan yang lebih bermanfaat untuk anak, dan untuk guru harus lebih memberikan permainan yang lebih berkembang lagi, sedangkan untuk orang tua agar lebih memperbanyak waktu untuk anaknya dan memberikan kasih sayang untuk anak karena yang paling di butuhkan anak usia dini adalah kasih sayang dari orang

⁶⁴Elin Solihatin, (Guru Kelas) diwawancarai oleh Neri Munawaroh, *Catatan Pribadi*, Serang 14 Juli 2018.

tuanya. Adapun hasil dari perkembangan anak melalui permainan sangatlah berpengaruh terhadap anak sebagai mana pada tabel berikut:

Tabel 4.4
Gambaran Kondisi Responden Sebelum Dan Sesudah
Melakukan Permainan

No	Nama Responden	Sebelum	Sesudah
1	DTW	Sedikit pendiam dan bila ditanya terkadang menjawab dan terkadang tidak menjawab, kurangnya bermain dengan teman-temannya.	Setelah melakukan permainan dengan baik dia sedikit demi sedikit bisa bermain dengan teman-temannya.
2	ARS	Awalnya dia sulit diatur dan jarang memperhatikan guru yang sedang menjelaskan di depan.	Dengan adanya permainan bisa membuatnya lebih baik lagi dan mau mendengarkan atau memperhatikan guru yang sedang menjelaskan dengan proses yang sangat lama.
3	FRA	Anak yang penurut dan selalu memperhatikan guru yang ada di depan hanya kurang mandiri, jadi segala sesuatu harus didampingi	Setelah diberikan pemahaman melalui permainan dia sedikit demi sedikit belajar mandiri.

		oleh guru.	
4	HR	Kurangnya bersosialisasi dengan teman-temannya dia lebih memilih bermain dengan Hp dan nonton TV.	Namun setelah melakukan berbagai macam permainan dia mau keluar rumah dan bermain dengan teman-temannya.
5	WH	Anak yang sangat aktif namun kurang kemauan dalam belajar dan tidak mau memperhatikan gurunya.	Dengan adanya permainan dia secara bertahap di berikan pemahaman tentang pentingnya belajar melalui permainan dan dia pun mau menerima pembelajaran itu sambil bermain.

Setiap anak mempunyai awal yang sangat sulit saat sedang beradaptasi dengan ruang lingkup pendidikan, namun dengan adanya bimbingan dari guru melalui permainan maka anak bisa melalui kesulitan apapun, guru akan mampu membimbing anak secara perlahan-lahan dan begitu pula dengan anak akan berubah secara perlahan-lahan.

Permainan sangat berpengaruh bagi anak usia dini, tinggal bagaimana guru dan orang tua mampu membantu mengembangkan daya pikir, imajinasi anak dan kreatifitas dalam permainan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah diuraikan dari bab-bab sebelumnya mengenai nilai-nilai konseling dalam permainan anak usia dini maka penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Jenis-jenis permainan anak usia dini yang ada di Tk Ashabul Fikri terbagi menjadi dua bagian yaitu: 1) permainan yang ada di dalam kelas seperti permainan mengenalkan gambar-gambar hewan dan meniru suaranya, mewarnai gambar, belajar menjahit, mengenalkan warna dengan menggunakan cat warna, menyanyi dan menari, bermain tebak huruf dan angka, bermain peran. 2) permainan yang ada di luar kelas seperti peluncur fiber, bola dunia, jungkir 4 anak, ayunan, menari dan menyanyi, permainan melakukan penjelajahan dan permainan bermain peran.
2. Permainan yang ada di dalam kelas dan permainan yang ada di luar kelas, mempunyai karakteristik yang timbul pada diri anak, karena seorang anak akan melakukan permainan tanpa rasa paksaan, namun seorang anak akan bermain dengan senang

dan dengan kemauannya sendiri, anak juga akan bermain kapan pun yang mereka mau baik dalam kelas atau pun di luar kelas, adapun permainan di luar kelas terkadang seorang anak akan seponatan atau mempunyai insting untuk melakukan sesuatu hal yang ada dalam pikiran mereka, karena dengan semua permainan yang mereka inginkan anak akan merasakan kebahagiaan dan ceria, dengan permainan juga anak akan lebih belajar fokus belajar dengan caranya sendiri.

3. Dari semua proses bermain yang telah dilakukan oleh anak dapat mempengaruhi dalam kehidupan sehari-hari karena dapat memberikan perubahan yang positif dalam perkembangan anak dan bisa menghilangkan rasa stres atau rasa jenuh pada diri anak, dengan demikian maka nilai-nilai konseling pada permainan seperti membuat anak percaya diri, menghilangkan rasa takut, meningkatkan kedisiplinan, mengembangkan kejujuran, kekompakan antar teman, mengembangkan rasa kepedulian terhadap orang lain, mampu mengembangkan bahasa yang lebih baik lagi.

B. Saran-Saran

1. Pimpinan Lembaga

Hendaknya lebih memperhatikan saran dan prasarana agar lebih berkembang dan lebih baik lagi, terutama dalam segi ruangan agar lebih baik lagi dan fasilitas permainan lebih di tingkatkan lagi agar mampu meningkatkan keratifitas anak.

2. Guru

Bagi seorang guru hendaknya lebih memperhatikan siswa-siswinya di kelas dan di luar kelas, seorang guru harus mampu mengenali setiap karakter yang ada pada diri anak agar guru mampu memberikan pengajaran yang lebih baik lagi.

3. Peneliti

Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, dan semoga peneliti berikutnya dapat melanjutkan penelitian lagi yang menjadi keterkaitan tentang nilai-nilai konseling dalam permainan anak usia dini.

4. Jurusan

Memperbanyak referensi buku tentang bimbingan konseling islam, lebih mengembangkan kegiatan di jurusan agar lebih baik lagi.