

**MANFAAT PERMAINAN TERHADAP PERKEMBANGAN  
SOSIAL ANAK USIA DINI  
(Studi di TK Al-Ihsan Sibolga)**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)  
dalam Ilmu Tarbiyah

**OLEH :**

**RAHMIYANTI NASUTION  
NIM. 07. 310 0061**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**JURUSAN TARBIYAH  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
PADANGSIDIMPUAN  
2012**

**MANFAAT PERMAINAN TERHADAP PERKEMBANGAN  
SOSIAL ANAK USIA DINI  
(Studi di TK Al-Ihsan Sibolga)**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)  
dalam Ilmu Tarbiyah

**OLEH :**

**RAHMIYANTI NASUTION  
NIM. 07. 310 0061**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**JURUSAN TARBIYAH  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
PADANGSIDIMPUAN**

**2012**

MANFAAT PERMAINAN TERHADAP PERKEMBANGAN  
SOSIAL ANAK USIA DINI  
(Studi di TK Al- Ihsan Sibolga)



**SKRIPSI**

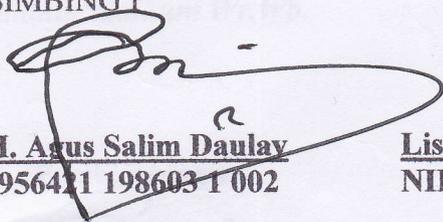
Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas  
dan Memenuhi Syarat-syarat untuk Mencapai  
Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd.I)  
Dalam Ilmu Tarbiyah

**OLEH**

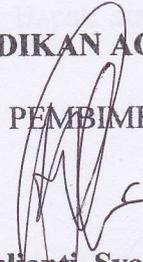
**RAHMIYANTI NASUTION**  
**NIM. 07.310 0061**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**PEMBIMBING I**

  
**Drs. H. Agus Salim Daulay**  
**NIP.1956421 198603 1 002**

**PEMBIMBING II**

  
**Lis Yulianti Syafrida Siregar, S. Psi. M.A**  
**NIP.19801224 200604 2 001**

**JURUSAN TARBIYAH**  
**SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM TAPANULI**  
**(STAIN)**  
**PADANGSIDIMPUAN**  
**2012**

Hal : Skripsi a.n  
Rahmiyanti Nasution  
Lam : 5( lima) examplar

Padangsidimpuan, januari 2012  
Kepada Yth  
Bapak Ketua Sekolah Tinggi  
Agama Islam Negeri (STAIN)  
Di\_  
Padangsidimpuan

*Assalamu 'alaikum Wr.Wb.*

Setelah membaca, meneliti dan memberikan saran saran untuk perbaikan  
seperlunya terhadap skripsi a.n. **RAHMIYANTI NASUTION YANG BERJUDUL**  
**“ MANFAAT PERMAINAN TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK**  
**USIA DINI (STUDI DI TK AL- IHSAN SIBOLGA)”**

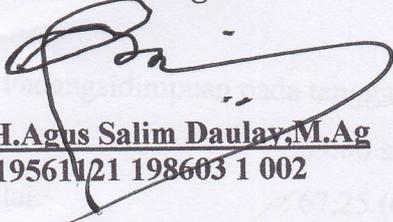
Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat di terima untuk melengkapi  
tugas-tugas dan syarat- syarat guna mencapai gelar sarjana Pendidikan Islam (S.Pdi)  
dalam Ilmu Tarbiyah pada STAIN Padangsidimpuan

Untuk itu dalam waktu yang tidak lama kami harapkan saudara dapat  
dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqasyah.

Demikian kami sampaikan kepada Bapak atas kerja sama yang baik kami  
ucapkan terima kasih.

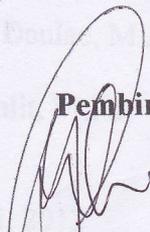
*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

**Pembimbing I**



**Drs.H.Agus Salim Daulay,M.Ag**  
**NIP.19561121 198603 1 002**

**Pembimbing II**



**Lis Yulianti Syafrida Siregar,S.Psi.,M.A**  
**NIP. 19801224 200604 2 001**

## SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmiyanti Nasution  
Nim : 07 310 0061  
Jurusan/Program Studi : Tarbiyah/PAI-2  
Judul Skripsi : Manfaat Permainan Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini (Studi di TK Al-Ihsan Sibolga)

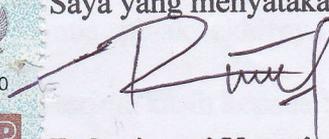
Dengan ini menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing, dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 1 Desember 2011



Saya yang menyatakan

  
**Rahmiyanti Nasution**

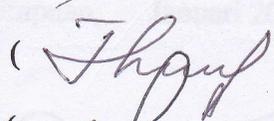
Nim: 07 310 0061



KEMENTERIAN AGAMA  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN)  
PADANGSIDIMPUAN

DEWAN PENGUJI  
UJIAN MUNAQOSAH SARJANA

NAMA : RAHMIYANTI NASUTION  
NIM : 07 310 0061  
JURUSAN : Tarbiyah/ Pendidikan Agama Islam  
JUDUL : MANFAAT PERMAINAN TERHADAP  
PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI  
(Studi di TK Al-Ihsan Sibolga)

KETUA : H. Ali Anas Nasution, M.A (  )  
Sekretaris : Drs. H. Mhd. Darwis Dasopang, M.Ag (  )  
Anggota : 1. H. Ali Anas Nasution, M.A (  )  
2. Drs. H. Mhd. Darwis Dasopang, M.Ag (  )  
3. Dra. Hj. Tatta Herawati Daulae, M.A (  )  
4. Drs. Misran Simanungkalit, M.Pd (  )

Diuji di Padangsidimpuan pada tanggal 08 Februari, 2012

Pukul : 09.00 s/d 11.00 WIB  
Hasil/Nilai : 67,25 (C)  
Indeks Prestasi Kumulatif : 3,17  
Predikat/Yudisium : Cukup/Baik/Amat Baik/Cumlaude\*)

\*) Coret yang tidak perlu



**KEMENTERIAN AGAMA  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI(STAIN)  
PADANGSIDIMPUAN  
JURUSAN TARBIAH**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI BERJUDUL : “MANFAAT PERMAINAN TERHADAP  
PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI  
(Studi di TK Al-Ikhlas Sibolga)”**

**Ditulis Oleh : RAHMIYANTI NASUTION**

**NIM : 07. 310 0061**

Telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

**Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)**

Padangsidimpuan, Januari 2012



**Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL**  
NIP. 19680704 200003 1 003

## ABSTRAK

Nama : Rahmiyanti Nasution  
Nim : 07.310.0061  
Judul : Manfaat Permainan Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini  
( Studi di Tk. Al – Ihsan Sibolga)  
Tahun : 2011

Penelitian ini mengupas permasalahan tentang manfaat permainan sangat baik bagi perkembangan fisik dan psikis anak. Melalui permainan anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Serta anak-anak dapat menyesuaikan diri dengan teman sebaya dengan cara tukar menukar permainan sesuai dengan alat permainan yang di miliki mereka masing-masing. Akhirnya timbul bagi diri anak sikap bersosialisasi dengan orang lain.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan permainan terhadap perkembangan sosial anak usia dini di TK Al – Ihsan Sibolga, manfaat permainan terhadap perkembangan sosial anak usia dini di TK Al – Ihsan Sibolga, kendala yang dihadapi terhadap perkembangan sosial anak usia dini di TK Al – Ihsan Sibolga, serta dampak permainan terhadap perkembangan sosial anak usia dini di TK Al – Ihsan Sibolga.

Metode penulisan skripsi ini menggunakan pendekatan analisa kualitatif deskriptif dengan menggunakan riset – riset lapangan dan instrumen pengumpulan data yang diambil wawancara diajukan kepada kepala sekolah dan pihak guru, dan observasi kegiatan bermain anak usia dini. Analisis dilakukan dengan cara menyusun data secara sistematis dan mengorganisasikannya, kemudian menyeleksi dan mendeskripsikannya serta menarik kesimpulan. Pengambilan kesimpulan dengan cara induktif yaitu dari suatu masalah yang sifatnya khusus di simpulkan yang bersifat umum.

Dari penelitian yang dilakukan, dapat ditemukan hasil bahwa pelaksanaan permainan yang di lakukan guru sangat mendukung bagi perkembangan sosial anak. Guru memberikan alat-alat sesuai yang di butuhkan, dalam setiap permainan yang akan di mulai, terlebih dahulu guru memberikan berupa bimbingan dan arahan. Maka yang berperan dalam permainan yang di berikan guru adalah anak. Kemudian melalui permainan inilah banyak terdapat manfaat permainan di antaranya dapat bergaul dengan teman-teman. Akhirnya timbul bagi anak rasa sosialisasi yang tinggi. Sedangkan kendala permainan banyak di dapatkan oleh anak, di antaranya timbul perkelahian antara anak-anak. Dan permainan dapat berpengaruh bagi perkembangan fisik dan psikis anak.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan waktu dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian dan menuangkannya dalam pembahasan skripsi ini. Sholawat dan salam kepada junjungan Rasulullah Saw yang telah menuntun umat manusia kepada jalan kebenaran dan keselamatan.

Skripsi ini berjudul “Manfaat Permainan Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini (Studi di TK Al-Ihsan Sibolga), serta merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (SPd.i) dalam Ilmu Tarbiyah pada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Padangsidempuan.

Dalam menyusun skripsi ini banyak hambatan dan kendala yang dihadapi penulis karena kurangnya ilmu pengetahuan dan literatur yang dalam penulis. Akan tetapi berkat kerja keras dan bantuan semua pihak akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. H. Agus Salim Daulay, M.Ag selaku Pembimbing I, dan Ibu Lis Yulianti Syafrida Siregar S.Psi,M.A selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Ketua, Pembantu Ketua, serta seluruh civitas akademika Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Padangsidempuan.

3. Bapak Kepala Perpustakaan dan seluruh pegawai perpustakaan STAIN Padangsidempuan yang telah membantu penulis dalam hal mengadakan buku-buku yang ada kaitannya dengan penelitian ini.
4. Teristimewa kepada ayahanda dan ibunda tercinta dan seluruh keluarga yang memberikan bantuan moril dan materil yang tiada terhingga kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Titin Pandiangan, selaku Kepala Sekolah TK Al-Ihsan Sibolga, serta para dewan guru yang telah membantu penulis, tidak lupa pula penulis ucapkan terimakasih kepada anak-anak yang menjadi responden penulisan ini.
6. Rekan-rekan mahasiswa/i serta semua pihak yang telah sudi memberikan sumbangsih pemikiran kepada penulis sehingga selesainya penulisan skripsi ini.
7. Kerabat dan handaitolan yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang telah memberikan berupa motivasi pada penulis selama masa kuliah, khususnya dalam penulisan skripsi ini.

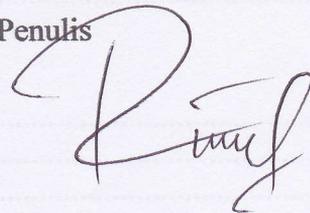
Mudah-mudahan atas segala bantuan yang diberikan menjadi amal baik dan mendapat ganjaran yang setimpal dari Allah Swt. Amin

Dalam penulisan skripsi ini masih banyak kesalahan dan kejanggalan. Untuk itu penulis menerima kritik dan saran yang sifatnya membangun demi peningkatan kualitas penelitian di masa yang akan datang.

Akhirnya dengan berserah diri kepada Allah Swt, semoga semua dapat petunjuk dan hidayahnya, untuk kesuksesan dunia akhirat. Dan penulis berharap skripsi dapat menjadi bahan bacaan bagi seluruh mahasiswa dan dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri serta bagi pembaca pada umumnya.

Padangsidempuan, 8 Oktober 2011

Penulis



Rahmi Yanti Nasution

Nim : 07.310.0061

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
ABSTRAK .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	1
C. Batasan Istilah dan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II TINAJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	11
1. Permainan Anak Usia Dini.....	11
2. Macam-macam Permainan .....	14
3. Manfaat Permainan .....	18
4. Peran Guru dalam Bermain .....	20
5. Pengembangan Aktivitas Bermain .....	21
6. Perkembangan Sosial .....	23
7. Proses Perkembangan Sosial .....	27
8. Pengembangan Sosial Melalui Tahapan Bermain Sosial .....	29
B. Penelitian Terdahulu .....	33
C. Kerangka Fikir .....	35
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	38
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	38
C. Sumber Data dan Unit Analisis Data .....	39
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	39
E. Teknik Analisis Data.....	40
F. Teknik Menjamin Keabsahan Data .....	41

## ABSTRAK

G. Sistematika Pembahasan .....	42
---------------------------------	----

## BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data .....	44
1. Pelaksanaan Permainan Anak Usia Dini .....	44
2. Manfaat Permainan Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini .....	47
3. Kendala yang Dihadapi Dalam Permainan dan Dampaknya Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini .....	49
4. Diskusi Hasil Penelitian .....	59
5. Keterbatasan Penelitian .....	60

## BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan .....	62
B. Saran-saran.....	63

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak merupakan amanah yang dititipkan Allah Swt kepada sang suami dan istri. Mereka sebagai orangtua harus dapat membimbing ataupun membina anak-anaknya kejalan yang di ridhoi Allah Swt. Orangtua menitipkan anaknya kepada pihak guru, maka gurulah yang bertanggung jawab selama waktu proses membimbing dan mengarahkan anak usia dini. Pada masa usia ini anak hanya terfokus kepada permainan yang ada disekolah, karena mereka hanya membutuhkan permainan dari pada belajar, meskipun demikian, dalam permainan daya fikir dan daya IQ anak akan berkembang dari beragam-ragam permainan yang ada disekolah TK Al-Ihsan Sibolga. Jadi, sebagai pendidik harus dapat memberikan contoh uswatun hasanah kepada anak didiknya, memasukkan anaknya ke sekolah agar anak dapat terbina akhlakul karimah, sehingga anak akan menjadi anak yang berguna. Seorang pendidik harus berperilaku baik kepada anak didik karena anak didik akan mencapai apa yang dilakukan seorang pendidik.

Taman Kanak-kanak merupakan sarana yang paling utama awal setelah keluarga sebagai peletak dasar pendidikan. Kehidupan anak pada tahap ini hanya dalam bentuk-bentuk permainan. Pendidikan yang dilakukan adalah pendidikan bermain, pendidikan berfikir dan penanaman nilai-nilai.

Melalui beragam-ragam permainan yang ada di sekolah tersebut anak usia dini akan berkembang imajinasi sehingga timbul bagi diri anak bagaimana bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya dan berinteraksi dengan orang lain. Dengan permainan anak bisa berkenalan dengan teman sebayanya sehingga terjadi tukar-menukar alat permainan yang akhirnya anak bisa bergembira bermain bersama-sama.

Di dalam diri anak juga timbul rasa tolong menolong kepada teman-temannya apabila temannya kesusahan dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap pekerjaan yang dilakukannya. Jadi manfaat permainan yang di dapatkan oleh anak usia dini sangat banyak. Anak usia dini tidak terpaksa untuk belajar sebab pada masa kanak-kanak inilah anak selalu ingin bermain-main.

Dalam persiapan jasmani dan latihan jihad, Islam mensyari'at beberapa cara yang menunjukkan kepada siapa saja yang mempunyai akal dan pandangan sehat, bahwa Islam adalah agama realita yang menyetujui pemeluknya bermain yang dibolehkan bercanda yang mubah selama dalam maslahat Islam dan dalam batas keramah tamahan bersama keluarganya, anak dan istrinya.

Jika permainan yang bersih, hiburan yang dibolehkan, latihan fisik dan olah raga adalah termasuk keharusan bagi setiap muslim, maka keharusan itu memang ada terutama ketika ia masih kecil. Hal itu karena dilatar belakangi oleh dua faktor. Pertama, potensi anak untuk belajar diwaktu kecil lebih besar daripada ketika dewasa. Kedua, karena kebutuhan anak kepada permainan dan hiburan dari waktu kecil lebih banyak dan besar dibanding ketika ia sudah dewasa.

Rasulullah Saw adalah teladan dalam segala hal. Beliau bermain dengan anak-anak para sahabat, bercanda dengan mereka, menghibur dan mendorong mereka untuk bermain dengan bersih dan menghibur diri dengan permainan yang dibolehkan.<sup>1</sup>

Sebagaimana telah kita ketahui bersama, bahwa manfaat permainan ini, adalah untuk menghilangkan kejemuhan dan kepayahan, memperbaharui semangat dan kejernihan otaknya, melatih otot-otot jasmaninya, sehingga tidak mudah terkena suatu penyakit. Akan tetapi, dalam masalah bermain pendidikan hendaknya memperhatikan dua hal sebagai berikut:

---

<sup>1</sup>Abdullah Nashih Ulwan. *Pendidikan Anak dalam Islam*, (Jakarta: Pustaka Amani, 199), hlm. 608.

Pertama, bermain itu hendaknya tidak menyebabkan kelelahan yang berlebihan dan kesulitan yang menyakitkan. Kedua, bermain itu hendaknya tidak sampai melupakan kewajiban yang lain karena yang demikian itu akan menghambur-hamburkan waktu dengan sesuatu yang tidak bermanfaat.<sup>2</sup>

Manfaat permainan bagi usia dini dapat meningkatkan anak-anak berbicara dan berinteraksi dengan satu sama lain: selama interaksi ini anak-anak mempraktekkan peran-peran yang akan mereka laksanakan dalam kehidupan masa depannya. Permainan dapat memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan terpendam.<sup>3</sup>

Banyak yang diambil dari manfaat permainan di antaranya anak bisa mengembangkan kecerdasannya, dengan permainan anak bisa belajar dengan baik, sebab anak usia dini tidak bisa difokuskan untuk belajar, karena anak usia dini hanya fokus bermain saja. Dengan permainan yang ada di Taman Kanak-Kanak, anak bisa bersosialisasi dengan teman sebayanya. Dengan bersosialisasi anak akan mendapatkan teman untuk melakukan aktivitasnya dalam beragam-ragam permainan yang ada. Adanya manfaat permainan itu, maka terjadilah interaksi anak usia dini.

Peran anak usia dini dalam proses permainan, ada bentuk permainan secara berkelompok dan ada pula permainan secara peribadi, maka dengan bentuk permainan kelompok, semua anak akan berperan dalam permainan ini sebaliknya, permainan secara peribadi ini hanya berperan sendiri anak ini saja, tetapi kalau dikaitkan antara permainan secara berkelompok dengan permainan secara pribadi. Mengenai permainan secara berkelompok dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Permainan dengan menggunakan alat permainan

---

<sup>2</sup>*Ibid.*, hlm. 612.

<sup>3</sup> Diana Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 137.

Jikalau anak bermain-main dengan alat, dia menganggap alat itu sebagai orang, atau binatang yang benar-benar hidup, yang dapat berbicara, bertingkah laku dan merasa seperti dia sendiri.

2. Dramatisasi

Permainan-permainan yang paling ditirukan oleh anak adalah ibu, ayah, anak dan guru. Dalam mengadakan dramatisasi, anak-anak membedakan peranan anak laki-laki dan wanita. Misalnya, seorang juru rawat kebanyakan diperankan oleh anak wanita, seorang polisi diperankan oleh anak laki-laki.

3. Permainan membentuk atau mengkonstruksi

Anak gemar membuat segala sesuatu dari tanah liat, *montecat*, kertas dan lem. Apa yang dibentuk oleh anak adalah pada umumnya tiruan dari apa yang dilihatnya sehari-hari termasuk juga dalam permainan ini adalah menggambar dan melukis.

4. Permainan-permainan atau “*games*”

Permainan bersembunyi, dimana anak yang harus mencari anak-anak yang lainnya. Permainan tutup matanya, dan harus mencari anak-anak yang lain. Permainan raja-rajaan dan sebagainya.

5. Membaca

Lama sebelum anak dapat membaca, dia sudah senang melihat gambar dalam buku-buku cerita, dan meminta seseorang membacakan ceritanya.

6. Menonton film, Tv dan mendengarkan radio

Pada umumnya, film-film diperuntukkan anak yang agak besar, maka anak-anak yang kecil tidak begitu senang menontonnya. Mereka sering sekali takut mendengarkan suara-suara dalam film yang ramai, sehingga menangis dan menjadi gelisah.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup>Soesilo Windradini. *Psikologi Perkembangan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1985), hlm. 106.

Salah satu tugas perkembangan awal masa kanak-kanak yang penting adalah memperoleh latihan dan pengamalan pendahuluan yang diperlukan untuk menjadi anggota “kelompok” dalam akhir masa kanak-kanak. Jadi, awal masa kanak-kanak sering disebut sebagai masa pra kelompok. Dasar untuk sosialisasi diletakkan dengan meningkatnya hubungan antara anak dengan teman-teman sebayanya dari tahun-ketahun. Anak tidak hanya lebih banyak bermain dengan anak-anak yang lain tetapi juga lebih banyak bergembira.

Manfaat yang diperoleh anak dengan diberikannya kesempatan untuk berhubungan sosial, akan sangat dipengaruhi oleh tingkat kesenangan hubungan sosial sebelumnya. Yang umumnya terjadi dalam periode ini adalah bahwa anak lebih menyukai kontak sosial sejenis daripada hubungan sosial dengan kelompok jenis kelamin yang berlawanan.<sup>5</sup>

Meskipun beraneka ragam tetapi pola bermain tertentu dari anak usia prasekolah hampir berlaku. Perlu diketahui bahwa tidak semua pola bermain ini sama populernya dari masa ke masa. Menjelang berakhirnya masa awal kanak-kanak dan minat dalam permainan semakin meningkat pada akhir awal masa kanak-kanak dan menjadi salah satu minat yang kuat pada masa akhir kanak-kanak.<sup>6</sup>

Sedangkan permainan secara pribadi (perorangan) dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. *Unoccupied play*, yaitu anak hanya melihat anak lain bermain tetapi tidak ikut bermain pada tahap ini hanya mengamati ke sekitar ruangan dan berjalan, tetapi tidak terjadi interaksi dengan anak yang bermain.
2. *Solitary Play*, yaitu terjadi ketika anak bermain sendirian dan mandiri dari orang lain.

Anak asyik sendiri dan tidak peduli terhadap apapun yang sedang terjadi.

---

<sup>5</sup>Elizabet B. Hulock. *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Erlangga, 1980), hlm. 117.

<sup>6</sup>*Ibid.*, hlm. 122.

3. *OnlookerPlay*, yaitu terjadi ketika anak menonton orang lain bermain, berbicara dan menanyakan tetapi tidak ikut dalam permainan.
4. *Parallel Play*, yaitu anak bermain terpisah dari anak-anak lain, dengan mainan yang sama dengan cara meniru cara mereka bermain.
5. *Assosiative Play*, terjadi ketika permainan melibatkan interaksi sosial dengan sedikit organisasi. Mereka cenderung tertarik dan tukar-menukar mainan.
6. *Cooperative Play*, meliputi interaksi sosial dalam suatu kelompok yang memiliki suatu rasa identitas kelompok dan kegiatan yang terorganisasi.<sup>7</sup>

Berdasarkan studi pendahuluan tanggal 13 Desember 2011 yang telah dilakukan oleh penulis pada anak usia dini di Tk Al-Ihsan Sibolga terlihat bahwa manfaat permainan bagi anak usia dini sangat banyak, sebab anak pada tahap ini sangat memerlukan bermacam-macam permainan yang ada di sekolah Tk Al-Ihsan Sibolga. Melalui permainan yang ada di sekolah ini, anak akan dapat mengembangkan kreativitas sehari-hari dan anak juga dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan anak tidak selalu tergantung kepada guru dan orangtua. Permainan bisa membuat anak akan mandiri.

Penggunaan sarana bermain dalam proses peningkatan interaksi anak terhadap orangtua, guru, teman dan lingkungannya di TK Al-Ihsan Sibolga terbukti dengan kreativitas anak yang meningkat interaksinya terhadap teman-temannya meningkat dan para anak didik sangat respon terhadap arahan-arahan yang diberikah oleh gurunya. Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Manfaat Permainan Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini (Studi di TK Al-Ihsan Sibolga)”**

## **B. Identifikasi Masalah**

---

<sup>7</sup>Diana Mutiah, *Op.Cit.*, hlm. 139.

Manfaat penelitian merupakan fungsi atau faedah suatu yang perlu diperhatikan dalam perkembangan anak. Dalam permainan anak mendapatkan kesenangan. Kesenangan dalam melakukan aktivitas bermain dengan teman-teman sebaya, sehingga pikiran dan ketenangan jiwa anak berubah sewaktu anak bermain dengan teman-temannya.

Melalui permainan, perkembangan sosial anak akan berkembang, dengan permainan anak bisa bersosialisasi dengan teman-teman sebaya sehingga anak bisa hidup mandiri, tidak hanya bergantung kepada orangtua. Si anak akan timbul dari dirinya rasa solidarita, anak akan mau membantu temannya apabila sedang kesulitan dan anak itu pun akan dapat memberikan hak miliknya berupa mainan-mainan kepada teman yang memerlukannya. Anak juga akan dapat menyesuaikan diri terhadap teman-teman, guru dan orangtuanya.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam proposal ini adalah:

1. Bagaimana pelaksanaan permainan terhadap perkembangan sosial anak usia dini di TK Al-Ihsan Sibolga?
2. Apa manfaat permainan terhadap perkembangan sosial anak usia dini di TK Al-Ihsan Sibolga ?
3. Apa kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan permainan terhadap perkembangan sosial anak usia dini di TK Al-Ihsan Sibolga ?

### **D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

Tujuan dalam pembahasan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui manfaat permainan terhadap perkembangan sosial anak usia dini di TK Al-Ihsan Sibolga
2. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan permainan terhadap perkembangan sosial anak-anak usia dini di TK Al-Ihsan Sibolga
3. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan permainan terhadap perkembangan sosial anak usia dini di TK Al-Ihsan Sibolga.

Sedangkan kegunaan penelitian ini adalah:

1. Sebagai sumbangan pemikiran tentang manfaat permainan terhadap perkembangan sosial anak usia dini di TK Al-Ihsan Sibolga.
2. Menambah pengetahuan dan wawasan penulis tentang manfaat permainan terhadap perkembangan sosial anak usia dini di TK Al-Ihsan Sibolga.
3. Sebagai bahan perbandingan bagi peneliti lain yang memiliki keinginan membahas pokok permasalahan yang sama.
4. Untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) dalam Ilmu Tarbiyah pada STAIN Padangsidempuan.

#### **E. Batasan Istilah**

Untuk memfokuskan masalah yang diteliti, di sini penulis akan membatasi masalah yang menjadi bahan kajian yang akan diuraikan. Untuk itu di bawah ini akan dibatasi pada beberapa istilah sebagai berikut:

1. Manfaat adalah guna, faedah,<sup>8</sup> yang penulis maksudkan disini adalah manfaat yang dilihat dari permainan terhadap perkembangan sosial anak.

---

<sup>8</sup>Tim Penyusun Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), hlm. 626.

2. Permainan adalah salah satu aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak.<sup>9</sup> Yang penulis maksudkan adalah kegiatan bermain anak usia dini di TK Al-Ihsan Sibolga terhadap perkembangan sosial anak.
3. Perkembangan adalah perubahan-perubahan progresif dalam organisasi organisme.<sup>10</sup> Yang dimaksud perkembangan disini adalah perubahan sikap sosial anak usia dini dalam lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat.
4. Sosial adalah segala sesuatu yang mengenai masyarakat, peduli terhadap kepentingan umum. Sosial disini adalah sikap anak didik dalam kehidupan sehari-hari baik lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakatnya.

#### **F. Sistematika Pembahasan**

Untuk memudahkan penulisan proposal ini dibuat sistematika pembahasan dirinci dalam lima bab dan beberapa pasal sebagai berikut:

Pada bab pertama yaitu bagian pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan kegunaan penelitian, batasan istilah serta sistematika pembahasan.

Pada bab dua yaitu landasan teoritis sebagai acuan dalam penelitian ini. Hal ini dimaksudkan untuk menyusun teori tentang masalah yang diteliti. Isinya adalah permainan anak usia dini, perkembangan sosial anak.

Pada bab ketiga berisi metodologi penelitian yang membahas tentang lokasi penelitian, waktu penelitian, jenis penelitian, sumber data, instrumen pengumpulan data dan analisis data.

Pada bab keempat yaitu tentang hasil penelitian yang terdiri dari temuan umum dan temuan khusus yang relevan dengan data penelitian.

Bab kelima penutup, yang memuat kesimpulan dan saran-saran.

---

<sup>9</sup> Desmita. *Psikologi Perkembangan*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 141.

<sup>10</sup> Sunarto, dkk. *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hlm. 38.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Permainan Anak Usia Dini**

##### **1. Pengertian Permainan**

Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dimana pada awal masa anak-anak. Sebab, anak-anak menghasilkan lebih banyak waktunya di luar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain. Karena itu, kebanyakan hubungan sosial dengan teman sebaya masa ini terjadi dalam bentuk permainan.

Jadi, permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktifitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktifitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut. Hal ini adalah karena bagi anak-anak proses melakukan sesuatu lebih menarik daripada hasil yang didapatkannya.<sup>1</sup>

Bagi anak, permainan adalah makanan rohaninya, ia tidak akan merasa enak bila tidak ada kesempatan untuk bermain-main. Sejak masih dalam buaian ia sudah mulai bermain dengan tangannya, kakinya dan lain-lainnya. Kemudian, ia bermain dengan benda-benda yang didapatnya di sekitarnya, akhirnya ia memerlukan alat tersendiri untuk bermain.

Ada beberapa teori-teori tentang permainan anak sebagai berikut:

- a. Teori Herbert Spenser, teorinya bernama teori kelebihan tenaga. Ia berpendapat bahwa anak itu bermain, karena dalam diri anak tersimpan tenaga lebih sehingga harus disalurkan.

---

<sup>1</sup>Desmita. *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 141.

- b. Teori Lazarus, teorinya disebut teori istirahat. Anak bermain agar tenaganya pulih kembali. Misalnya karena payah belajar, maka anak-anak harus beristirahat untuk bermain-main.
- c. Teori Karl Gross, teorinya bernama teori biologis. Anak-anak bermain oleh karena anak-anak harus mempersiapkan diri dengan tenaga dan pikirannya untuk masa depannya.
- d. Teori Stanley Hall, teorinya dinamakan teori rekapitulasi. Artinya anak-anak itu bermain, oleh karena ia harus mengulang perkembangan hidup manusia yang berabad-abad ini secara singkat.
- e. Teori Karl Buhler, teorinya disebut teori fungsi. Anak-anak bermain oleh karena harus melatih fungsi-fungsi jiwa raganya untuk mendapatkan kesenangan di dalam perkembangannya dan dengan permainan itu anak akan mengalami perkembangan yang semaksimalnya.
- f. Teori *kohn stamm*, teorinya disebut teori kepribadian, anak-anak bermain oleh karena di dalamnya permainan itu di dalam suasana yang bebas, sehingga ada kesempatan untuk menunjukkan kepribadiannya sebagai individu maupun kepribadian sebagai anggota masyarakat.<sup>2</sup>

Permainan cukup penting bagi perkembangan jiwa anak. Oleh karena itu perlu kiranya bagi anak-anak untuk diberi kesempatan dan sarana di dalam kegiatan permainannya secara fungsional kegiatan bermain dan bekerja mengandung perbedaan cukup mendasar, sebab bekerja itu lebih di arahkan kepada hasil yang akan dicapai, di samping adanya keterikatan yang lebih kuat dari pada suatu permainan.

---

<sup>2</sup>Agus Suyanto. *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1996), hlm. 28.

Dalam perkembangan nanti, pada gilirannya permainan bagi seorang anak suatu saat dapat berubah menjadi kegiatan bekerja, jika kegiatan permainan tersebut sudah berubah orientasinya, yakni berorientasi kepada pencapaian hasil.<sup>3</sup>

Peranan kita terhadap anak yang cemerlang tidak berhenti disini saja, karena kita wajib mendorongnya untuk mengembangkan mauhibah dan bakatnya. Dan menyiapkan bagi mereka keadaan dan fasilitas yang membantu mereka untuk mengembangkan kepribadiannya secara terpadu dalam berbagai segi.

Sekolah taman kanak-kanak mempunyai urgensi khusus dalam hal ini, karena ia banyak memberikan kesempatan bagi anak-anak, yang tidak dapat diberikan oleh keluarga. Pada anak memperoleh lapangan positif untuk bermain dengan anak-anak lain. Melalui permainan, sandiwara yang menarik tarian rakyat, anak-anak mengungkapkan kemampuannya dan kekuatan yang hidup yang ada padanya. Mereka mengungkapkan daya cipta dan kreasi dengan menggambar, melukis, mengecat, berceita dan berbagai macam kegiatan lainnya.<sup>4</sup>

Didalam surat At-tagabun ayat 15 disenut anak-anak itu sebagai cobaan bagi orangtua:

إِنَّمَا أَمْوَالُكُمْ وَأَوْلَادُكُمْ فِتْنَةٌ وَاللَّهُ عِنْدَهُ أَجْرٌ عَظِيمٌ ﴿١٥﴾

Artinya: Sesungguhnya hartamu dan anak-anakmu hanyalah cobaan (bagimu), dan di sisi Allah-lah pahala yang besar.<sup>5</sup>

Dari ayat di atas dapat dipahami bahwa anak merupakan anugrah yang dititipkan oleh Allah Swt kepada orangtua, maka orangtua bertanggung jawab dalam

---

106. <sup>3</sup>Abu Ahmadi dan Munawar Shaleh. *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1985), hlm.

<sup>4</sup>Sadik Sama'an. *Anak-Anak Yang Cemerlang*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1980), hlm. 71.

<sup>5</sup>Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: CV. Kathoda, 2005), hlm. 815.

membina anak agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt dan dapat berguna bagi nusa dan bangsanya.

## **2. Macam-macam Permainan**

Menurut sifatnya permainan dapat dibedakan:

- a. Permainan gerak atau disebut juga permainan fungsi yakni: Permainan yang dilaksanakan anak dengan gerakan-gerakan dengan tujuan untuk melatih panca indera.
- b. Permainan fantasi atau peran, yakni seorang anak melakukan permainan karena dipengaruhi oleh fantasinya. Ia memerankan suatu kegiatan seolah-olah sungguhan.
- c. Permainan receptif (menerima) yakni anak mengadakan permainan berdasarkan atas rangsangan yang diterima dari luar baik melalui cerita, atau gambar serta kegiatan lain yang sangat dilihat anak.
- d. Permainan bentuk, yakni, anak mencoba membentuk (konstruksi) suatu karya atau juga merusak (destruktif) suatu karya yang ada, karena ingin tahu atau ingin mengubahnya.

Permainan ini ada tingkatannya:

- a. Membuat sesuatu, tetapi belum dalam memberi nama
- b. Membuat sesuatu, dan akan memberi nama
- c. Menentukan dan membuat nama dulu, sebelum membuat sesuatu.
- d. Membuat sesuatu, sudah lengkap agak mirip dengan kondisi bentuk sebenarnya yang dikehendaki.<sup>6</sup>

## **3. Manfaat Permainan**

---

<sup>6</sup>*Ibid.*, hlm. 107.

Bermain memiliki manfaat tertentu. Bermain harus ada tertawa dan rasa senang, suasana hati orang yang sedang melakukan kegiatan memegang peran penting untuk dikatakan bermain atau bukan walaupun yang dilakukan kegiatannya sama tetapi suasana hati orang yang terlibat berbeda, maka kegiatan tersebut bisa dikatakan bermain ataupun bukan.

Permainan dan bermain bagi anak mempunyai beberapa fungsi dalam proses tumbuh kembang anak. Fungsi bermain terhadap sensoris motoris anak penting untuk mengembangkan otot-ototnya dan energi yang ada. Aktivitas sensoris motorik merupakan komponen yang paling besar pada semua usia, namun paling dominan pada bayi.<sup>7</sup>

John Freeman dan Utani Munandar menyebutkan bahwa beberapa psikolog dan sosiolog mengemukakan pandangan mengenai manfaat bermain sebagai berikut:

1. Sebagai penyalur energi berlebih yang dimiliki anak. Anak mempunyai energi berlebih karena terbebas dari segala macam tekanan, baik tekanan ekonomis maupun sosial, sehingga ia mengungkapkan energi dalam bermain.
2. Sebagai sarana untuk menyiapkan hidupnya kelak dewasa. Melalui bermain, seorang anak menyiapkan diri untuk hidupnya kelak jika dewasa. Misalnya, dengan bermain peran secara tidak sadar ia menyiapkan diri untuk peran atau pekerjaannya dimasa depan.
3. Sebagai pelanjut citra kemanusiaan. Melalui bermain anak melewati tahap-tahap perkembangan yang sama dari pekerjaan sejarah umat manusia (teori rekapitulasi). Kegiatan-kegiatan seperti lari, melempar, memanjat, dan melompat merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari dari generasi kegenerasi.
4. Untuk membuang energi yang hilang bermain merupakan medium untuk menyegarkan badan kembali setelah bekerja selama berjam-jam.
5. Untuk memperoleh kompensasi atas hal-hal yang tidak diperolehnya. Melalui kegiatan bermain, anak memuaskan keinginan-keinginannya yang terpendam atau tertekan. Dengan bermain, anak seperti mencari kompensasi untuk apa yang tidak ia peroleh dalam kehidupan nyata, untuk keinginan-keinginan yang tidak mendapat pemuasan.
6. Bermain juga memungkinkan anak melepaskan perasaan-perasaan dan emosi-emosinya, yang dalam realitas tidak dapat diungkapkannya.

---

<sup>7</sup>Diana Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010) hlm. 113.

7. Memberi Stimulus pada pembentukan kepribadian. Kepribadian terus berkembang dan untuk pertumbuhan yang normal, perlu ada rangsangan, dan bermain memberikan stimulus untuk pertumbuhan.<sup>8</sup>

#### 4. Peran Guru Dalam Bermain

Peran guru dalam kegiatan bermain dalam tatanan sekolah atau kelas sangat penting. Guru harus berperan sebagai pengamat, melakukan elaborasi, sebagai model, melakukan evaluasi dan melakukan perencanaan. Dalam tugasnya sebagai pengamat, guru harus melakukan observasi bagaimana interaksi antar anak maupun anak dengan benda-benda disekitarnya.

Para guru harus mengamati lama anak melakukan suatu kegiatan, mengamati anak-anak yang mengalami kesulitan dalam bermain dan bergaul dengan teman sebayanya. Guru yang menghargai bermain selalu akan berusaha menjadi model dalam kegiatan bermain anak. Guru selalu mencari kesempatan ikut duduk bersama anak yang sedang bermain balok, dan ikut menempatkan satu atau dua balok dalam susunan bangunan yang dibuat anak. Misalnya: guru harus menunjukkan pura-pura sulit meletakkan balok pada susunan yang lebih tinggi tetapi tidak putus asa.

Yang terakhir peran guru dalam kegiatan bermain adalah sebagai perencanaan. Guru harus merencanakan suatu pengalaman yang baru agar murid-murid terdorong untuk mengembangkan minat mereka. Misalnya ada orangtua murid, pekerjaannya sebagai penjual sepatu, orangtua tersebut diminta datang untuk berbagi pengalaman dengan anak tentang apa saja yang dilakukan selama bekerja penjual sepatu.<sup>9</sup>

Pada suatu kegiatan belajar melalui bermain, guru menata kelas seakan-akan toko sepatu, ada rak sepatu, sejumlah sepatu, ukuran sepatu, kursi-kursi dan tempat pembayaran. Murid-murid diajak menyebutkan bermacam bentuk sepatu, dan mungkin menggambarkan sepatu mereka masing-masing. Dapat pula anak-anak diajak

---

<sup>8</sup>Kak Andang Ismail. *Education Games*, (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009), hlm. 28.

<sup>9</sup>Soemarti Patmonodewo. *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 109.

bagaimana mereka melayani pembelian sepatu, yaitu memilih sepatu yang sesuai model dan ukurannya dan kemudian membayar. Apabila anak-anak mulai bosan ajaklah mereka merapikan alat-alat penjualan sepatu.

## **5. Pengembangan Aktivitas Bermain**

Bermain adalah suatu kegiatan yang sangat penting bagi anak-anak usia muda, bermain merupakan cara bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan serta cara mereka menjelajahi dunia lingkungannya. Bermain juga membantu anak dalam menjalin hubungan sosial antar anak. Dengan demikian para guru sebaiknya menyadari akan kegiatan bermain anak, khususnya kegiatan bermain yang hendak ditingkatkan.

Melalui kegiatan bermain tertentu, guru dapat meningkatkan mutu pendidikan melalui kegiatan bermain disekolah. Kegiatan bermain dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan belajar. Umumnya sebagian kegiatan di luar dan di dalam sama pentingnya namun berbeda keuntungannya.<sup>10</sup>

### **a. Bermain di luar ruangan**

Bermain di luar bisanya lebih banyak menimbulkan suara dan lebih banyak membutuhkan kekuatan dan lebih bersemangat dalam arti fisik. Bermain diluar membutuhkan lebih banyak ruang, dimana anak dapat lari, melompat dan menggunakan sepeda maupun kendaraan lain karena tidak ada dinding atau langit-langit, suara yang keras tidak diredam. Halaman yang berumput atau adanya pasir maka bila anak jatuh tidak telalu menghawatirkan bila dibandingkan jatuh dilantai di dalam ruangan yang umumnya lebih keras.

### **b. Bermain di dalam ruangan**

---

<sup>10</sup>*Ibid.*, hlm. 112

Bermain didalam ruangan biasanya sedikit lebih tenang dan ruangan lebih luas. Ruang di dalam sebaiknya dirancang dan ditata sedemikian ruapa sehingga dapat dipergunakan untuk berbagai macam kegiatan, apa bila sekaligus terjadi masing-masing kegiatan tersebut saling mengganggu. Masing-masing pusat kegiatan memiliki bermain drama, bermain balok atau kegiatan melakukan manipulasi atau bermain dengan menggunakan gerakan halus. Dapat kegiatan bermain dengan gerakan kasar dilakukan didalam ruangan tetapi diperlukan beberapa hal. Misalnya ruangan harus cukup luas, peralatan yang cukup besar untuk bermain senam ruangan.<sup>11</sup>

## **B. Perkembangan Sosial**

### **1. Pengertian Perkembangan Sosial**

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial, dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi, meleburkan diri menjadi suatu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama.

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orangtua terhadap anak dalam mengenal perlakuan atau bimbingan orangtua terhadap anak dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup>*Ibid.*, hlm. 112-115.

<sup>12</sup>Syamsu Yusuf. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 122.

Pada masa ini anak sudah mulai menatap diri untuk berhubungan dengan orang lain di luar lingkungan keluarganya, umumnya yang sudah berumur 4 atau 5 tahun.

Dalam hal ini dapat dilihat betapa besarnya faedahnya taman kanak-kanak di sini ia bergaul dengan anak-anak lain. Ia belajar berhubungan dengan anak-anak lain, ia belajar menghargai hak-hak lain dan juga belajar menuruti, perintah orang lain. Dan akhirnya ia pun sudah mulai merenggangkan diri dari keluarganya dan pada waktu ini sudah mampu mentaati peraturan dari bermacam-macam permainan.<sup>13</sup>

Bermain dengan anak kecil yang masih belum bisa diperkirakan apa yang akan dilakukan oleh anak-anak tersebut, juga akan membuat prustasi baginya. Memiliki karakteristik *perfeksionisme* yang tinggi, akan menjadikan ia sebagai yang sulit pada perubahan yang cepat, agak rigid dan memerlukan gambaran atau konsep, yang jelas apa yang akan terjadi jika kenyataan yang ditemuinya berada diluar gambaran atau konsep yang ada dikepalanya ia akan mengalami kekecewaan yang tidak jarang menyebabkan kefrustasian, kemarahan, atau kepanikan. Begitu sebaliknya jika ia harus bermain melakukan perjalanan bersama ia harus tahu apa yang akan terjadi kelak.

Agar tidak terjadi gangguan pengembangan keterampilan sosial saat harus bermain bersama, ia dianjurkan mengambil ekstra kurikuler olah raga dalam klub olah raga *gymnastik* yang lebih banyak mengembangkan keterampilan motorik, melalui permainan individual. Sebenarnya ia sangat menyukai bermain bola kaki, namun dalam hal ia mengalami hambatan dalam pengembangan bermain bersama, maka ia selalu diletakkan menjadi keeper yang kebetulan ia mempunyai reaksi dan gerak yang sangat cepat jika peran sebagai keeper. Gerak dan reaksi yang cepat dimanfaatkan

---

<sup>13</sup>Agus Salim Daulay. *Diktat Psikologi Perkembangan*, (Padangsidempuan: STAIN, 2009) hlm. 52.

untuk mengeliminasi kekuarungannya tadi dalam bermain bersama. Dengan cara ini upaya bermain bersama tetap dilakukan hingga perkembangan kearah berkemampuan bekerja sama menjadi lebih baik.<sup>14</sup>

Meluasnya lingkungan sosial bagi anak menyebabkan anak menjumpai pengaruh-pengaruh yang ada di luar pengawasan orangtua. Ia bergaul dengan teman-teman, ia mempunyai guru-guru yang mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam proses emansipasi. Dalam poses emansipasi dan individu maka teman-teman sebaya mempunyai peranan yang besar.<sup>15</sup>

Untuk lebih mudah meneliti ciri-ciri anak dalam tahap perkembangannya, dapat digolongkan sesuai dengan tingkat sekolah anak itu sendiri, menurut Rosidan, Moeslichatun sebagai berikut:

- a. Mulai menyadari dirinya berbeda dengan orang lain
- b. Mulai mengenal kehidupan berkawan (hubungan sosial), adanya kesanggupan, mematuhi peraturan-peraturan secara sederhana dan adanya kesanggupan bekerjasama dengan teman sebaya.
- c. Menyadari adanya hak-hak orang lain
- d. Adanya kesanggupan meniru dan identifikasi yang diwujudkan melalui permainan.
- e. Timbulnya dorongan mengenal dan mengetahui lingkungannya dengan salalu bertanya kepada orang yang ada disekitar tentang duni sekitarnya.
- f. Terdapat kemampuan menghubungkan pengetahuan yang lalu dengan yang sedang di alami.
- g. Adanya ketergantungan kepada oranglain serta sangat memerlukan kasih sayang.
- h. Ada sedikit kemampuan memecahkan masalah sederhana, mampu berpikir hal-hal konkrit secara sederhana.<sup>16</sup>

## **2. Proses Perkembangan Sosial**

Untuk menjadi individu yang mampu bermasyarakat diperlukan tiga proses sosialisasi. Proses sosialisasi ini tampaknya terpisah, tetapi sebenarnya saling berhubungan satu sama lainnya. Sebagaimana dikemukakan Hurlok sebagai berikut:

---

<sup>14</sup>Julia Maria Van Tiel. *Anakku Terlambat Bicara*, (Jakarta: Prenada, 2008), hlm. 165.

<sup>15</sup>F.J. Monks, AMP Knoers. Siti Rahayu Haditono, *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1996) hlm. 180.

<sup>16</sup>Muslim Hasibuan. *Dasar-dasar Kependidikan*, (Padangsidempuan: STAIN, 2009), hlm. 41.

- a. Belajar untuk bertingkah laku dengan cara yang dapat diterima masyarakat.
- b. Belajar memainkan peran sosial yang ada di masyarakat.
- c. Mengembangkan sikap/tingkah laku sosial terhadap individu lain dan aktivitas-aktivitas sosial yang ada di masyarakat.<sup>17</sup>

Pada perkembangannya, berdasarkan ketiga tahap proses sosial ini, individu akan terbagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok individu sosial dan individu nasional. Kelompok individu sosial adalah mereka yang tingkah lakunya mencerminkan ketiga proses sosialisasi. Mereka mampu untuk mengikuti kelompok yang diinginkan dan diterima sebagai anggota kelompok adakalanya mereka selain menginginkan adanya orang lain dan merasa kesepian apabila berada seorang diri. Selain itu, mereka juga merasa puas dan bahagia jika selalu berada dengan orang lain. Adapun kelompok individu sosial, mereka adalah orang-orang yang tidak berhasil mencerminkan ketiga proses sosialisasi. Adalah individu yang tidak tahu apa yang diharapkan ke kelompok sosial sehingga tingkah laku mereka tidak sesuai dengan harapan sosial, kadang-kadang mereka tumbuh menjadi individu antisosial, yaitu individu yang mengetahui harapan kelompok sosial, tetapi dengan sengaja melawan hal tersebut. Akibatnya individu anti sosial ini ditolak atau dikucilkan oleh kelompok sosial.

### **3. Pengembangan Sosial Melalui Tahapan Bermain Sosial**

Aktivitas bermain bagi seorang anak memiliki peran yang cukup besar dalam mengembangkan kecakapan sosialnya sebelum anak mulai berteman. Aktivitas bermain menyiapkan anak dalam menghadapi pengalaman sosialnya. Sikap yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, antara lain:

- a. Sikap sosial

---

<sup>17</sup>Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009) hlm. 1-19.

Bermain mendorong anak untuk meninggalkan pola berfikir egosentrisnya dalam situasi bermain anak dipaksa untuk mempertimbangkan sudut pandang teman bermainnya sehingga ia menjadi kurang egosentris, dalam permainan anak belajar bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

b. Belajar berkomunikasi

Untuk dapat bermain dengan baik bersama orang lain, anak harus bisa mengerti dan dimengerti oleh teman-temannya. Hal ini mendorong anak untuk belajar bagaimana berkomunikasi dengan baik, bagaimana membentuk hubungan sosial, bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah-masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

c. Belajar mengorganisasi

Saat bermain bersama orang lain, anak juga berkesempatan belajar berorganisasi bagaimana ia harus melakukan peran di antara mereka yang turut serta dalam permainan tersebut, misalnya siapa yang menjadi guru dan siapa yang menjadi murid.

d. Lebih menghargai orang lain dan perbedaan-perbedaan

Bermain memungkinkan anak mengembangkan empatinya, saat bermain dalam sebuah peran misalnya anak tidak hanya memerankan identitas si tokoh, tetapi juga pikiran-pikiran dan perasaan-perasaan tokoh tersebut. Permainan membantu anak membangun pemahaman yang lebih baik atas orang lain, lebih toleran serta mampu bertopang dada terhadap perbedaan-perbedaan yang dijumpai.

e. Menghargai harmoni dan kompromi.

Saat dunianya semakin luas dan kesempatan berinteraksi semakin sering dan bervariasi, maka akan tumbuh kesadarannya akan makna peran sosial,

persahabatan, perlu menjalin hubungan serta perlunya strategi dan diplomasi dalam berhubungan dengan orang lain.<sup>18</sup>

Selama masa pra sekolah, perkembangan untuk semua aspek perilakunya terlihat amat cepat. Kebanyak pola perilaku pada anak telah terbentuk saat anak mulai masuk taman kanak-kanak. Namun dari pengamatan terlihat kebanyakan rumah tangga masih kurang cukup menyediakan rangsangan pendidikan bagi anak-anaknya. Orangtua lebih mengandalkan pihak sekolah. Padahal, seharusnya ayah dan ibu membuat perencanaan pendidikan bagi anak-anaknya untuk menghasilkan efek domino yang positif bagi anak-anaknya disemua jenjang pendidikan.

Taman kanak-kanak saat masih merupakan alternatif bagi para orangtua. Artinya, bukan merupakan keharusan bagi seorang anak untuk mengikutinya, taman kanak-kanak masih dianggap kegiatan non formal, namun sesungguhnya taman kanak-kanak membantu orang tua dalam kesiapan sekolah anaknya. Anak tidak saja belajar sosialisasi bersama teman sebayanya, namun belajar hal-hal lain yang baik bagi persiapannya kelak di awal tahu pendidikan dasarnya.<sup>19</sup>

Pada anak usia pra sekolah, teman bermainnya seringkali orang-orang dewasa di dalam keluarga maupun saudara sekandungnya sendiri, baru kemudian ia bergaul dengan anak lain. Biasanya, orang dewasa yang menemani bermain tidak betul-betul bermain sehingga bisa dikatakan anak bermain sendiri. Kalaupun ada anak lain, ia tidak langsung bermain, namun mengamati dulu dengan cara bermain. Secara paralel artinya ia tetap bermain sendiri disamping anak lain itu. Dalam hal ini, teman sebayanya hanya sebagai *associates* dan belum *playmates*.

Kebutuhan yang kua untuk berteman jika terpenuhi, akan diganti oleh anak sesuai dengan umurnya. Pada anak pra sekolah, teman penggantinya adalah *imaginary*

---

<sup>18</sup>*Ibid.*, hlm. 121.

<sup>19</sup>Reni Akbar Hawadi. *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta: Grafindo, 2008), hlm. 17.

*playmates*. Teman khayal anak sebagaimana layaknya teman di dunia nyata memiliki nama, ciri-ciri fisik dan kemampuan yang normal yang dimiliki anak sebaya. Biasanya, anak cenderung senang dengan teman khayal, ini karena ada perbedaan dalam status sosial kehidupan.<sup>20</sup>

Sikap anak tersebut tak harus membuat orangtua lalu mengasingkan anaknya dari orang lain. Orangtua justru dapat membantu anak belajar memahami dan bermain dengan anak lain. Caranya, beri kesempatan pada anak anda untuk berada pada anak-anak lainnya. Dengan demikian mereka bisa melihat dan meniru cara anak-anak lain bermain. Namun orangtua jangan memaksa anak untuk berinteraksi dengan temannya. Mereka akan melakukan, kalau merasa siap.

Ketika anak belajar bicara, ajarkan ia mengatakan kata “silahkan” dan “terima kasih”. Ulang-ulangi itu ketika si anak bermain dengan temannya. Cara lain simpanlah mainan paporit anak ketika temannya datang bermain.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup>*Ibid.*, hlm. 8-9.

<sup>21</sup>Sintha, Ratnawati. *Keluarga Kunci Sukses Anak*, (Jakarta: KOMPAS, 2000), hlm. 145.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan mulai dari penyusunan proposal pada bulan Desember yang berlokasi di TK Al-Ihsan Kota Sibolga. Sedangkan penelitian ini dilaksanakan mulai dari bulan Nopember 2010 sampai selesai.

#### **B. Jenis penelitian**

Berdasarkan analisis data, penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yaitu penelitian yang dilakukan dengan mengamati fenomena disekitarnya dan menganalisisnya dengan menggunakan logika ilmiah.<sup>1</sup>

Berdasarkan metode, penelitian ini didekati dengan metode diskriptif yaitu penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya.<sup>2</sup> Pendekatan ini ditentukan berdasarkan pertimbangan bahwa penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan manfaat permainan terhadap perkembangan sosial anak usia dini (Studi di Tk Al-Ihsan Sibolga).

Berdasarkan tempat, penelitian ini termasuk penelitian lapangan.<sup>3</sup> Yang dilakukan di Tk Al-Ihsan Sibolga. Penelitian ini termasuk penelitian eksploratif yaitu penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengungkapkan fenomena murni.<sup>4</sup> Sebagaimana apa adanya manfaat permainan terhadap perkembangan sosial anak usia dini.

#### **C. Jenis Data**

---

<sup>1</sup> Lexy J. Meleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Rosda Karya, 2002), hlm.5.

<sup>2</sup> Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan; Kompetensi Dan Preakteknnya*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2003), hlm. 257.

<sup>3</sup> Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), hlm. 9.

<sup>4</sup> *Ibid.*, hlm.6.

Berdasarkan rumusan masalah manfaat permainan terhadap perkembangan sosial anak usia dini (Studi di Tk Al-Ihsan Sibolga), maka ada beberapa jenis data yang dibutuhkan yaitu :

1. Manfaat permainan terhadap perkembangan sosial anak usia dini di Tk Al-Ihsan Sibolga.
2. Pelaksanaan permainan terhadap perkembangan sosial anak usia dini di Tk Al-Ihsan Sibolga.
3. Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan permainan terhadap perkembangan sosial anak usia dini Studi di Tk Al-Ihsan Sibolga.

#### **D. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Observasi disebut juga pengamatan, meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra.<sup>5</sup> Observasi merupakan instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk mengamati tingkah laku individu atau pun proses terjadinya sesuatu kegiatan yang di amati dalam situasi sebenarnya, di mana observasi ini digunakan untuk melihat untuk secara pasti.

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara dan yang diwawancarai.<sup>6</sup> Wawancara yaitu mengajukan pertanyaan secara langsung kepada responden secara lisan.<sup>7</sup>

#### **E. Sumber Data**

---

<sup>5</sup> *Ibid.*, hlm.133.

<sup>6</sup> Lexy J. Moleong. *Op.Cit.*, hlm. 135.

<sup>7</sup> Joko Subagyo. *Metode Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm.39.

1. Sumber data primer adalah data pokok yang dibutuhkan dalam penelitian ini yang diperoleh dari guru, kepala sekolah, Tk Al-Ihsan Sibolga.
2. Sumber data sekunder adalah data pendukung yang diperoleh dari guru sekolah.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Setelah data terkumpul, maka dilaksanakan pengolahan data dan analisis data secara kualitatif dengan langkah-langkah yang dirumuskan oleh Lexy J. Moleong, yaitu:

1. Mengorganisasikan data, yaitu: mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode, dan mengategorikannya.
2. Menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu dari wawancara, pengamatan yang sudah dituliskan dalam catatan lapangan.
3. Diskripsi data yaitu menguraikan data secara sistematis sesuai dengan topik-topik pembahasan.
4. Menarik kesimpulan, yaitu menerangkan uraian-uraian penjelasan ke dalam susunan yang singkat dan padat.<sup>8</sup>

Kegiatan observasi tersebut tidak hanya dilakukan terhadap kenyataan-kenyataan yang terlihat, tetapi juga terhadap yang terdengar. Berbagai macam ungkapan atau pertanyaan yang terlontar dalam percakapan sehari-hari juga termasuk bagian dari kenyataan yang bisa diobservasikan, observasi melalui indra pengenalan, malah, sejumlah suasana yang dirasakan seperti rasa tercekam rasa yang diobservasi.

Untuk mencapai tingkat pemahaman sedemikian itu tentunya memerlukan cara penggalan data yang handal. Disinilah letak relevansi, metode atau teknik wawancara mendalam. Dengan wawancara mendalam, bisa digali apa yang tersembunyi disanubari seseorang apakah yang menyangkut masa lampau, masa kini, maupun masa depan.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup>Lina Miftahul Jannah. *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Raja Grafindao Persada, 2005), hlm. 135.

<sup>9</sup>Burhan Bungin. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2003), hlm. 66-67.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Data

##### 1. Pelaksanaan Permainan Anak Usia Dini

Pelaksanaan permainan memiliki pengaruh terhadap anak. Pengaruh itu dapat berdampak positif dan negatif. Seperti pada permainan melompat dampak positifnya dapat mengembangkan fisik dan psikis anak. Dampak negatifnya dapat mengkhawatirkan apabila anak terjatuh ketika bermain dengan teman-temannya. Akibatnya bagi anak usia dini bisa kecelakaan berat misalnya, pada bermain ayunan, tangan anak terjepit. Lalu anak dirawat di rumah sakit. Sedangkan kecelakaan ringan, misalnya: Pada bermain bola, anak terpeleset dan kaki kanan anak terluka, cukup diberi obat betadine bagi anak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Titin Pandiangan yang menyatakan bahwa :

“Bentuk setiap permainan mempunyai pengaruh positif dan negatif, seperti pada permainan melompat pengaruh positif dapat mengembangkan fisik dan psikis anak. Sedangkan dampak negatif adalah anak bisa terjatuh dan mengalami luka yang cukup serius. Agar tidak terjadi kejadian seperti ini, saya sebagai Kepala Sekolah TK Al-Ihsan Sibolga menganjurkan kepada seluruh pihak guru agar selalu mengawasi anak.”<sup>1</sup>

Dari penjelasan di atas hasil yang diketahui bahwa setiap melaksanakan permainan seharusnya guru mengawasi anak ketika bermain. Yang harus dilakukan seorang guru terlebih dahulu memberikan contoh, kemudian anak mengikutinya dari belakang. Maka terjalinlah hubungan kerja sama antara guru dan anak-anak. Dalam

---

<sup>1</sup>Titin Pandiangan, Kepala Sekolah TK AL- Ihsan Sibolga, wawancara di TK al-Ihsan Sibolga, tanggal 3 Oktober 2011

melaksanakan permainan bagi anak usia dini yang sesuai untuk mendidik dan mengawasi anak ke jalan yang diridhoi Allah Swt. Sebagai guru sangat diharuskan memiliki ilmu pengetahuan dan pengalaman yang cukup sehingga guru akan lebih mengetahui perilaku anak usia dini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Hesti Irawati S.Pdi yang mengatakan bahwa pelaksanaan permainan yang saya berikan kepada anak – anak cukup baik karena ketika anak-anak bermain dengan teman-temannya terlebih dahulu saya memperkenalkan, memberikan bimbingan dan arahan kepada anak dalam melaksanakan permainan. Sebagai contoh permainan bola, terlebih dahulu yang saya lakukan adalah memperagakan cara melaksanakan permainan bola, sambil anak-anak mengikuti gaya saya ketika memegang bola dan saya memperhatikan gaya dan mengawasi mereka.<sup>2</sup>

Guru memandang anak sebagai pribadi yang berbeda dengan anak didik lainnya. Sebaiknya setiap guru memandang anak didik sebagai makhluk individual dengan segala perbedaannya. Sehingga mudah melakukan pendekatan dalam pengajaran. Saya selalu mengajarkan kepada anak agar selalu menghargai orang lain ketika melakukan permainan bersama teman-teman.

Ibu Efnila Yanti Simanjuntak : Permainan yang saya berikan kepada anak-anak sesuai kemampuan yang dimiliki anak. Sebab anak pada usia ini sangat memiliki sifat egoisme yang tinggi. Akhirnya permainan yang selalu saya berikan, dapat menimbulkan rasa kepedulian dan saling menghargai sesama teman.<sup>3</sup>

Adapun pendekatan pengajaran sebagai berikut:

a. Pendekatan individual

---

<sup>2</sup>Hesti Irawati, guru di Tk – Ihsan sibolga, *wawancara di TK al-Ihsan Sibolga*, tanggal 3 Oktober 2011.

<sup>3</sup>Efnila Yanti Simanjuntak, guru di TK Al- Ihsan Sibolga, *wawancara di TK al-Ihsan Sibolga*, tanggal 3 Oktober 2011.

Pendekatan individual ini sangat penting bagi guru, dengan pendekatan ini guru dapat mengetahui pribadi anak. Apabila seorang anak tidak mengikuti permainan yang telah diberikan guru kepada anak. Maka yang harus dilakukan guru adalah melakukan pendekatan individual seperti memberikan nasehat berupa pengajaran bagi anak. Sehingga anak akan tertarik dalam mengikuti permainan yang diberikan guru tersebut. Melalui pendekatan inilah guru dapat memberikan sikap lemah lembut kepada anak.

b. Pendekatan Kelompok

Pendekatan kelompok sangat perlu digunakan untuk membina dan mengembangkan sikap sosial anak usia dini. Contoh permainan Tam-Tam Buku, dalam permainan ini ada anak sebagai pemain dan ada pula anak yang sebagai penjaga. Melalui permainan inilah sikap sosial anak akan berkembang. Setiap guru dapat memberikan permainan melalui pendekatan kelompok. Sebab dengan permainan kelompok kekompakan anak akan semakin terjalin.

c. Pendekatan Tematik

Pendekatan tematik ini sangat bermanfaat bagi kegiatan bermain anak sehingga menjadi kegiatan belajar yang lebih bermakna bagi anak. Setiap guru harus dapat menggunakan tematik yang didasarkan pada minat dan kehidupan anak. Sehingga dapat membantu daya pikir anak dan termotivasi dalam proses pembelajaran.<sup>4</sup>

## **2. Manfaat Permainan Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini**

---

<sup>4</sup>Juni Wanti Chaniago, Guru di TK Al- Ihsan Sibolga, wawancara di TK al-Ihsan Sibolga, tanggal 3 Oktober 2011.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Efnila Yanti Simanjuntak menyatakan bahwa:

“Permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan sadar. Permainan dengan alat atau tanpa alat untuk mengembangkan daya pikir. Dunia anak adalah dunia bermain, dalam bermain anak dapat menciptakan dunia sendiri dan mengulang pemahaman yang dapat menyenangkan diri anak. Setiap permainan dapat mengembangkan sosial anak karena dengan bermain otak anak akan berputar dan berhasil dalam sebuah permainan yang sedang Ia lakukan. Bermain memiliki banyak manfaat untuk mengembangkan efektif, kognisi, psikomotorik. Bermain sangat berfungsi untuk melatih anak dalam megkoordinasi gerakan mata, tangan, melatih daya ingat, melepaskan ketegangan bagi diri anak.<sup>5</sup>

Permainan dapat memberikan manfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Permainan dapat mempercepat pertumbuhan jasmani yang lebih sehat dan bugar. Setiap permainan memiliki aturan dalam arti tidak melebihi waktu. Karena akan dapat menguras tenaga anak dan menimbulkan kelelahan.

Adapun manfaat permainan bagi anak usia dini sebagai berikut :

a. Bermain dapat mempengaruhi perkembangan fisik anak

Setiap melakukan permainan pasti manfaat yang didapatkan berbedabeda. Tetapi kebanyakan melalui permainan dapat berpengaruh kepada fisik anak. Dengan permainan keadaan fisik akan semakin kuat seperti dapat menunjang pertumbuhan tinggi dan memperkuat daya tahan tubuh anak.

b. Bermain dapat mempengaruhi kecerdasan intelektual anak agar aktif dalam berpikir.

Permainan juga sangat berpengaruh bagi kecerdasan intelektual anak. Dalam melakukan sebuah permainan itu, anak menggunakan pikiran. Pada Bermain Bola, Anak-anak diajarkan oleh guru bermain bola, guru memberikan bimbingan kepada anak-anak supaya mengikuti dari belakang. Dengan permainan

---

<sup>5</sup>Efnila Yanti Simanjuntak, Guru di TK Al- Ihsan Sibolga, wawancara di TK al-Ihsan Sibolga, tanggal 4 Oktober 2011.

ini anak akan terangsang untuk berpikir Kenapa ya bola tersebut bisa berputar?.

Maka timbullah kecerdasan intelektual dalam memikirkan permainan bola.

c. Bermain dapat membantu munculnya rasa sosial bagi anak

Munculnya rasa sosial bagi anak dikarenakan adanya interaksi sosial sesama anak dalam melakukan suatu permainan dan memunculkan kekompakan sesama pemain dalam artian anak. Contoh: dalam bermain keranjang putar anak tidak dapat bermain sendirian, dengan kata lain anak memerlukan bantuan dari temannya yang lain, seperti ketika Zulham naik keranjang putar lalu Ia menyuruh si putri untuk memutar keranjangnya kemudian mereka bergantian memutarnya dan bergantian menaikinya, maka terjadilah interaksi sosial antara Zulham dengan Putri.

d. Bermain dapat mempengaruhi perkembangan kreatifitas anak

Permainan akan mengembangkan kreatifitas anak akan semakin berkembang, anak akan dapat meniru permainan yang diberikan guru kepadanya. Melalui permainan tersebut anak semakin kreatif dalam menonjolkan bakatnya baik melalui kesenian maupun musikal. Sebagai seorang guru dapat memperhatikan perkembangan anak setiap hari sebab perkembangan anak meningkat dari hari ke hari.

### **3. Kendala yang Dihadapi Dalam Permainan dan Dampaknya Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di TK Al-Ihsan Sibolga**

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru TK Al-Ihsan Sibolga bahwa ada beberapa kendala yang dialami dalam proses permainan dilakukan, seperti:

a. Pengkondisian Anak

Berdasarkan penjelasan dari Ibu Hesti Irawati S.Pdi mengarahkan bahwa:

“Sebelum melakukan proses permainan, kita sering mengalami masalah dalam mengkondisikan, maksudnya sebelum masuk ke dalam ruangan terlebih

dahulu kita menekankan dan membiasakan anak untuk berbaris secara tertib dan teratur, kadang anak yang sudah dibariskan di depan masih saja pindah ke belakang. Terkadang ada anak yang mengganggu temannya waktu berbaris, ada anak yang sengaja ribut dan saya menyuruhnya diam untuk mendengarkan pengarahannya dari Kepala Sekolah.”<sup>6</sup>

b. Perbedaan Sifat dan Karakter

Penjelasan dari Ibu Liza Minelli menguraikan bahwa:

“Anak di TK Al-Ihsan memiliki sifat dan karakter yang berbeda, sehingga guru sangat sulit untuk mengamankan anak-anak. Contoh : Ada seorang anak yang hobbinya ingin selalu main-main, sementara sudah waktunya mengikuti pelajaran di ruangan, sehingga guru harus mengikuti kehendak anak didik tersebut sampai siswa mau mendengarkan yang dikatakan guru tersebut. Contohnya lagi : anak yang agak sulit untuk diatur oleh guru, ketika melakukan permainan yang ada di ruangan. Maka hal ini juga akan memakan waktu, sehingga proses permainan yang ada di TK Al-Ihsan Sibolga tersebut tidak akan berjalan dengan lancar.”<sup>7</sup>

c. Anak yang Bermasalah

Penjelasan dari Ibu Titin Pandiangan menguraikan bahwa:

“Kita sering mengalami kewalahan dalam menyampaikan permainan kepada anak-anak disebabkan karena ada anak yang kurang disiplin dan kejadian ini bisa mengganggu anak-anak yang lain dalam proses permainan yang sedang diberikan guru kepada anak-anak.”<sup>8</sup>

d. Alat Permainan

Penjelasan dari Ibu Titin Pandiangan menguraikan bahwa:

Kendala yang dihadapi untuk menyampaikan proses permainan kepada anak adalah kurang atau minimnya alat permainan di sekolah kita ini.

Contoh: Sebelum melaksanakan proses permainan didalam ruangan, anak dipersilahkan berbaris di halaman sekolah, karena kurangnya alat permainan di ruangan. Adapun alat permainan di TK Al-Ihsan sebagai berikut:

1) Puzzle.

---

<sup>6</sup> Hesti Irawati, guru di TK Al- Ihsan Sibolga, *wawancara di TK al-Ihsan Sibolga* tanggal 4 Oktober 2011.

<sup>7</sup> Liza Minelli, guru di TK Al- Ihsan Sibolga, *wawancara di TK al-Ihsan Sibolga* tanggal 5 Oktober 2011.

<sup>8</sup>Titin Pandiangan, Kepala Sekolah di TK Al-Ihsan Sibolga, *wawancara di TK Al-Ihsan Siborga*, tanggal 5 Oktober 2011.

- 2) Bola.
- 3) Angka.
- 4) Platicim.
- 5) Balok.
- 6) Buku cerita bergambar.
- 7) Mozaik.
- 8) Televisi.
- 9) Piano.
- 10)Rambu- rambu lalu lintas.

Dari hasil wawancara diatas dapat dilihat bahwa kendala yang dihadapi oleh guru dalam memberikan permainan adalah kurangnya atau minimnya alat permainan yang ada di TK Al-Ihsan Sibolga.

Adapun upaya guru dalam mengatasi/mengarahkan permainan yang ada di TK Al-Ihsan Sibolga adalah guru memberikan alat permainan kepada anak, guru terlebih dahulu mengetahui metode apa yang akan diberikan kepada anak-anak, sehingga anak mudah paham dan mengerti.

Agar pelaksanaan permainan berjalan dengan lancar dan mendapat hasil yang lebih baik maka strategi permainan dapat ditingkatkan. Sejalan dengan penjelasan di atas maka guru dimaksud dalam penelitian ini adalah guru-guru yang mengajar di TK Al-Ihsan Sibolga sesuai dengan hasil wawancara dengan guru TK Al-Ihsan Sibolga bahwa upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan metode permainan di TK Al-Ihsan Sibolga sebagai berikut :

- a. Melakukan pendekata –pendekatan

Pendekatan yang digunakan dalam proses permainan di TK Al-Ihsan Sibolga harus didasarkan ada minat dan kebutuhan anak. Dengan menggunakan

pendekatan yang berpusat pada anak ketika anak sudah memiliki minat dan rasa ingin tahu. Maka permainan yang diberikan guru akan mudah dimengerti oleh anak.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Titin Pandiangan bahwa guru harus dapat melakukan pendekatan dengan orang tua anak untuk menyelesaikan kendala-kendala yang ditemukan dalam proses permainan. Guru harus melakukan dialog seputar perkembangan anak dan masalah-masalah yang dihadapi dalam melaksanakan permainan terhadap perkembangan sosial.

b. Mengevaluasi perkembangan sosial anak

Dalam pelaksanaan permainan, wali kelas selalu mengadakan evaluasi terhadap perkembangan sosial anak. Yang perlu dilakukan wali kelas adalah mengevaluasi perkembangan sosial anak secara individu dan secara kelompok dalam hal ini. Guru bisa mengetahui keaktifan anak ketika pelaksanaan permainan sedang berlangsung.

c. Mengadakan observasi

Guru mengamati anak saat bermain tanpa mengganggu aktivitas anak dalam observasi harus mengamati secara seksama, perilaku anak yang di observasi dalam berbagai kegiatan harus di dokumentasikan maupun dicatat secara sistematis.

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan Ibu Efnila Yanti Simanjuntak bahwa: Saya mengamati anak saat bermain, baik dalam pelaksanaan permainan di dalam dan di luar ruangan.

d. Menulis Laporan Perkembangan Sosial Anak

Menulis laporan perkembangan sosial anak merupakan salah satu metode formal. Laporan tertulis ini menggambarkan perilaku anak sehari-hari di sekolah

yang mencakup tentang perkembangan dan kemajuan anak. Minat dan gaya bermain yang memfokuskan pada kekuatan dan kebutuhan anak.

Guru harus memberikan referensi informasi untuk orangtua. Laporan harus ditandatangani oleh guru. Awal laporan perkembangan anak biasanya, guru memberikan kesan yang menyenangkan tentang anak, kebiasaan maupun kesukaan anak disekolah.

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan Ibu Juni Wanti Caniago menyatakan bahwa upaya yang dilakukan adalah menulis laporan perkembangan sosial anak secara tertulis, yaitu menggambarkan perilaku anak sehari-hari ketika mereka bermain sambil belajar”.

e. Mengadakan rapat

Sekali dalam seminggu kami mengadakan rapat tentang bagaimana perkembangan anak, apa-apa permasalahan yang ditemukan dalam satu minggu baik yang berkenaan masalah anak maupun kendala-kendala yang dihadapi dalam melaksanakan permainan. Rapat ini diadakan pada kamis setelah selesai belajar-mengajar. Dalam kegiatan rapat ini, guru diberikan waktu untuk mengeluarkan pendapat masing-masing baik berupa masukan maupun kritikan dan saran-saran yang dapat menunjang agar terlaksananya proses permainan.

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan Ibu Efnila Yanti Simanjuntak bahwa:

“Kami mengadakan rapat sekali seminggu tepatnya pada hari kamis, dalam hal ini guru mengadakan bagaimana perkembangan sosial anak atau masalah-masalah yang dihadapi dalam pelaksanaan permainan, dalam kegiatan rapat ini guru diberikan waktu untuk mengeluarkan pendapat masing-masing baik berupa masukan, kritikan dan saran-saran yang dapat menunjang terlaksananya proses permainan.”<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup>Efnila Yanti Simanjuntak, guru di TK Al- Ihsan Sibolga, wawancara di TK al-Ihsan Sibolga, tanggal 5 Oktober 2011.

Menurut Ibu Yusraini menyatakan bahwa pada saat anak bermain dengan teman-teman sebaya, anak merasa sangat senang dan gembira. Melalui permainan banyak terdapat pengaruh pada anak diantaranya permainan dapat membangkitkan semangat anak ketika bermain. Selain itu, bermain juga bisa merangsang perkembangan otak anak karena anak-anak usia dini memiliki kebutuhan untuk bermain dan berbagi kepada orang lain sehingga terjadinya kekompakan dalam bermain. Juga dapat mengajari anak untuk bersikap mandiri dan tidak selalu bergantung kepada orang lain guru.<sup>10</sup>

Adapun dampak positif permainan bagi anak usia dini antara lain :

a. Anak dapat mengendalikan emosi

Setiap anak bermain dengan teman sebaya, pasti timbul emosi bagi anak. Ketika permainan tersebut tidak sesuai dengan kehendaknya maka peran seorang guru harus bisa mendidik anak untuk mengendalikan emosinya. Kemampuan ini sangat berhubungan dengan penyesuaian diri dengan orang lain. Emosi anak pada usia dini belum dikategorikan dapat dikontrol sebab pada usia dini anak memiliki sifat egois (mementingkan diri sendiri).

b. Dapat menimbulkan kemandirian bagi anak

Mandiri adalah sikap yang timbul dari diri sendiri. Anak yang bermain dapat menjadi mandiri ketika seorang anak tidak memiliki teman bermain sehingga anak bisa bermain sendiri tanpa bantuan orang lain. Sikap kemandirian timbul dari diri anak, dalam melakukan suatu pekerjaan terlebih dahulu ditimbul dari diri sendiri.

c. Dapat menimbulkan kesenangan / kegembiraan bagi anak

---

<sup>10</sup> Yusraini, guru di TK Al- Ihsan Sibolga, wawancara di TK *al-Ihsan Sibolga*, tanggal 6 Oktober 2011.

Gembira adalah emosi yang menyenangkan bagi anak. Pada saat anak bermain dengan teman-temannya atau sendirinya maka anak akan merasakan kesenangan tersendiri terhadap permainan tersebut. Sedangkan pada saat bermain dengan temannya maka dia akan merasakan kesenangan karena dia memiliki teman bermain dan berbagi dalam permainan tersebut. Rasa gembira bisa timbul dari kepuasan hati yaitu tersenyum dan tertawa.

d. Dapat menimbulkan rasa ingin tahu bagi anak

Rasa keingintahuan bisa didapatkan anak dari suatu aktivitas yang diberikan guru ketika bermain. Keingintahuan anak tidak bisa disepelekan karena dapat menimbulkan anak kecewa dan putus asa dalam mengutarakan pendapatnya.

e. Dapat menimbulkan kasih sayang

Kasih sayang dapat timbul dari permainan yang berkelompok sehingga dapat menonjolkan sifat sosialisme anak terhadap orang lain dan dapat lebih mementingkan diri orang lain dibandingkan dengan dirinya sendiri sehingga dapat menimbulkan rasa simpati dan empati terhadap sesuatu. Adanya rasa kasih sayang ini dapat menimbulkan rasa aman dan menumbuhkan rasa kepercayaan diri pada anak.

Dampak Negatif permainan bagi anak usia dini adalah:

a. Marah

Marah sering kali muncul pada anak ketika bermain dengan teman-temannya. Hal-hal yang menimbulkan rasa marah, apabila anak terhambat untuk melakukan sesuatu. Hambatan itu bisa berasal dari orang lain, misalnya larangan, berbagai larangan yang diinginkan atau direncanakan anak serta kejengkelan yang dipendam.

b. Egois

Egois adalah lebih mementingkan dirinya sendiri dibandingkan dengan orang lain. Anak-anak pada usia dini masih memntingkan dirinya sendiri dibandingkan dengan orang lain. Terlihat dalam keseharian mereka, anak usia dini lebih sering bermain sendiri. Ketika anak masuk sekolah, sikap egois masih timbul sehingga peran guru lah yang meredamkan egois tersebut.

c. Cemburu

Cemburu timbul dari diri anak dikarenakan perlakuan guru terhadap anak berbeda dalam memberikan suatu permainan bagi anak. Akibatnya anak bisa cemburu kepada orang lain. Peran seorang guru harus berbuat adil kepada anak dalam menggunakan permainan tersebut.

Wawancara dengan Ibu Azizah menyatakan bahwa:

Setiap permainan bagi anak usia dini memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif bagi anak dapat mengembangkan daya pikir dan imajinasi anak semakin menonjol. Sebagai guru harus dapat mengarahkan permainan tersebut kepada anak sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh anak. Dengan permainan juga anak dapat bersialisasi sehingga menimbulkan rasa simpati dan empati sehingga timbul rasa tolong-menolong ketika teman memerlukan bantuan dari orang lain.<sup>11</sup>

#### **4. Diskusi Hasil Penelitian**

Penelitian ini hanya membahas manfaat permainan terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Informan dalam penelitian jumlah permainan yang anak laki-

---

<sup>11</sup> Sri Azizah, guru di TK Al- Ihsan Sibolga, wawancara di TK al-Ihsan Sibolga, tanggal 6 Oktober 2011.

laki 59 orang sedangkan anak perempuan 56 orang. Jadi jumlah keseluruhan adalah 115 orang.

Setelah diadakan wawancara dengan para guru yang berjumlah 9 orang, 8 perempuan dan 1 laki-laki. Maka didapatkan hasil wawancara dari daftar pertanyaan yang disebar. Agar jawaban yang diberikan sesuai dengan hasil wawancara yang diperoleh, dalam arti wawancara secara relevan.

Adapun hasil wawancara sebagai berikut:

Para guru di TK Al-Ihsan Sibolga, selalu melaksanakan permainan kepada anak-anak sesuai dengan permainan yang diberikan guru kepada anak-anak. Guru memberikan permainan terlebih dahulu guru mengajarkan permainan tersebut. Lalu anak yang berada dibelakang dapat mencontoh apa yang telah diajarkan guru.

Dalam permainan juga terdapat banyak manfaat bagi permainan anak, diantaranya dapat memperkuat daya tahan tubuh dan daya ingat, sebaliknya permainan juga dapat memberikan efek yang besar bagi anak. Sedangkan permainan juga dapat terkendala berupa alat permainan. Tidak mencukupi akibatnya anak kurang senang dalam bermain. Apabila tidak sesuai permainannya dengan pertumbuhan anak, maka terjadi efek yang paling besar bagi anak.

## **5. Keterbatasan Penelitian**

Seluruh rangkaian penelitian dilaksanakan sesuai langkah-langkah yang ditetapkan dalam metodologi penelitian. Hal ini dimaksudkan agar hasil yang diperoleh benar-benar objektif dan sistematis. Namun demikian untuk mendapatkan hasil yang sempurna dari penelitian sangat sulit karena berbagai keterbatasan.

Keterbatasan-keterbatasan tersebut antara lain adalah masalah pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Misalnya kejujuran sumber data dan unit

analisis data dalam menjawab pertanyaan yang terdapat dalam daftar pertanyaan dalam hal ini bisa saja sumber data dan unit analisis data yang ditunjuk tidak menjawab pertanyaan dengan jujur sehingga data yang diperoleh kurang objektif. Walaupun demikian hasil observasi yang dilakukan penelitian di sibolga dapat menjawab kejujuran Sumber data dan unit analisis data dalam memberikan jawaban dari daftar pertanyaan yang disebarkan peneliti.

Dengan segala upaya dan kerja keras sipeneliti dan hambatan yang dihadapi dari segi materil serta bantuan moril dari semua pihak. Peneliti berusaha sabar dan bersemangat dalam menyelesaikan skripsi ini, Sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan terhadap Manfaat Permainan Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini (Studi di TK Al-Ihsan Sibolga), maka dikemukakan beberapa kesimpulan dan saran-saran sebagai alternative pemecahan masalah yang disebut diatas, yaitu:

#### **A. Kesimpulan**

1. Pelaksanaan Permainan Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di TK Al-Ihsan Sibolga.

Setiap pelaksanaan permainan di TK Al-Ihsan sangat baik, guru memberikan permainan kepada anak-anak. Selalu ada daftar permainan yang telah dirancang sebelumnya, sehingga guru dalam memeria permainan kepada anak tidak terkendala. Permainan yang diberikan guru kepada ada anak selalu berbeda setiap hari. Dalam pelaksanaan permainan guru ikut serta dalam bermain sehingga timbul kebersamaan antara guru dengan anak-anak.

2. Manfaat permainan terhadap perkembangan sosial anak usia dini.

Permainan memiliki manfaat yang baik bagi perkembangan fisik dan psikis anak. Melalui permainan anak dapat bergaul dengan teman sebaya serta saling tukar menukar permainan sehingga terjalin hubungan interaksi sosial. Dalam bermain imajinasi anak akan berkembang, sehingga anak akan lebih berani dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

3. Kendala yang dihadapi dalam permainan dan dampaknya terhadap perkembangan sosial anak usia dini.

Setiap permainan pasti memiliki kendala yang dihadapi guru dalam mengkondisikan anak, guru harus dapat menghadapi anak yang sulit untuk diatur, serta menyesuaikan tingkah laku anak yang baik dan anak yang sulit diatur. Selanjutnya alat permainan yang kurang memadai sehingga guru mengambil kebijakan serta menggunakan alat permainan.

Dalam bermain memiliki dampak positif bagi anak diantaranya anak dapat mengontrol emosi, Sehingga tidak terjadi perkelahian antara teman. Anak akan mandiri, serta mendapat kesenangan. Sedangkan dampak negatif bermain diantaranya, dalam bermain sesama anak akan berkelahian. Yang menjadi penyebab utama dari seorang guru yang bersikap tidak adil, sehingga anak-anak akan cemburu.

## **B. Saran-Saran**

Sesuai dengan masalah pokok dan hasil penelitian ini. Maka dapat diuraikan saran-saran sebagai berikut:

1. Saran dalam pelaksanaan permainan anak usia dini dapat terlaksana dengan baik. Seharusnya pihak sekolah melengkapi media permainan serta kerjasama antara guru, masyarakat, dan pemerintahan.
2. Saran dalam manfaat permainan anak usia dini, melalui permainan anak-anak dapat berinteraksi sosial dengan teman sebaya, guru, serta menyesuaikan antara lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah.
3. Untuk mengatasi kendala dalam permainan anak usia dini. Perlu dilengkapi fasilitas-fasilitas permainan baik didalam ruangan maupun didalam ruangan. Selanjutnya guru harus dapat memahami peraturan maupun undang-undang yang berkaitan dengan pendidikan anak TK. Serta guru harus memiliki wawasan dan kompetensi individu,

paedagogik, professional, sosial. Dalam hal meningkatkan mutu pendidikan terutama pendidikan anak usia dini.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Adhim, Muhammad Fauzil. *Bersikap Terhadap Anak, Pengaruh Perilaku Orangtua Terhadap Kenakalan Anak*, Yogyakarta: Titian Ilahi Press, 1996.
- Ahmadi, Abu dan Munawar Shaleh. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1985.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta : Rineka Cipta, 2006.
- Bin Hambal, Ahmad. *Musnad Imam Ahmad bin Hambal, ZuzII*, Beirut-Libanon: Dar Alkitab Ilmiah, 1991.
- Bungin, Burhan. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2003.
- Daulay, Agus Salim. *Diktat Psikologi Perkembangan*, Padangsidempuan: STAIN, 2009.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Jakarta: CV. Kathoda, 2005.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2008.
- Effiana, dkk. *Games Therapy Untuk Kecerdasan Bayi dan Balita*, Jakarta: Wahyu Media, 2009.
- Haditono & Siti Rahayu. *Suatu Tinjauan Psikologi Praktis*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1993.
- Hasibuan, Muslim. *Dasar-dasar Kependidikan*, Padangsidempuan: STAIN, 2009.
- Hawadi, Reni Akbar. *Psikologi Perkembangan Anak*, Jakarta: Grafindo, 2008.
- Hullock, Elizabet B. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Erlangga, 1980.
- Ismail, Kak Andang. *Education Games*, Yogyakarta: Pro-U Media, 2009.
- Jannah, Lina Miftahul. *Metode Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005.
- Maria Van Tiel, Julia. *Anakku Terlambat Bicara*, Jakarta: Prenada, 2008.
- Meleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : Rosda Karya, 2002.
- Monks, AMP Knoers, F.J. Siti Rahayu Haditono, *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1996.
- Mutiah, Diana. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2010.

- Nugraha dan Yeni Rachmawati, Ali. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2009.
- Patmonodewo, Soemarti. *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Sama'an, Sadik. *Anak-Anak Yang Cemerlang*, Jakarta: Bulan Bintang, 1980.
- Sintha, Ratnawati. *Keluarga Kunci Sukses Anak*, Jakarta: KOMPAS, 2000.
- Subagyo, Joko. *Metode Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan; Kompetensi Dan Preakteknya*, Jakarta : Bumi Aksara, 2003.
- Sunarto, dkk. *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006.
- Suyanto, Agus. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1996.
- Tim Penyusun Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1995.
- Ulwan, Abdullah Nashih. *Pendidikan Anak dalam Islam*, Jakarta: Pustaka Amani, 199.
- Windradini, Soesilo. *Psikologi Perkembangan*, Surabaya: Usaha Nasional, 1985
- Yusuf, Syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung Remaja Rosdakarya, 2007.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### I. Identitas

Nama : Rahmiyanti Nasution

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/Pai

Tempat/Tanggal: Lumut 25 Maret 1989

### II Nama Orangtua

Ayah : Nurul Huda Nasution

Ibu : Kamsida Harahap

### III. Pendidikan

A. SD Negeri No 081237 Sibolga Selesai 2001

B. MTS Negeri Sibolga Selesai 2004

C. MAN Sibolga Selesai 2007

D. S1 Jurusan Tarbiyah Pai Selesai 2012

## **Lampiran I**

### **PEDOMAN WAWANCARA**

Pedoman wawancara ini disusun untuk memperoleh data tentang manfaat permainan terhadap perkembangan sosial anak usia dini (Studi Di TK Al-Ihsan Sibolga).

#### **I. Daftar Wawancara dengan Kepala Sekolah TK Al-Ihsan Sibolga**

1. Tanggal dan tahun berapa TK Al-Ihsan Sibolga di dirikan ?
2. Bagaimana sejarah berdirinya TK Al-Ihsan Sibolga ?
3. Berapa luas areal TK Al-Ihsan Sibolga ini ?
4. Apa saja sarana dan prasarana tersebut diperoleh ?
5. Berapa jumlah guru berdasarkan :
  - a. Tingkat pendidikan
  - b. Jenis Kelamin
6. Berapa jumlah anak berdasarkan :
  - a. Jenis Kelamin
  - b. Tingkat kelas
7. Bagaimana tentang pelaksanaan permainan kepada anak usia dini di TK Al-Ihsan Sibolga?
8. Apakah manfaat permainan terhadap perkembangan sosial terhadap anak usia dini?
9. Apakah permainan bermanfaat terhadap sikap sosial anak kepada orang lain?

10. Apakah permainan bermanfaat terhadap belajar berkomunikasi dengan orang lain?
11. Apakah permainan bermanfaat terhadap belajar berorganisasi dengan orang lain ?
12. Apakah permainan dapat menghargai orang lain dan perbedaan-perbedaan
13. Apakah permainan dapat menjaga keharmonian dengan orang lain?
14. Apakah permainan dapat berkompromi dengan orang lain ?
15. Apakah hambatan yang dihadapi dalam pelaksanaan permainan terhadap perkembangan sosial anak usia dini?
16. Apakah dampak permainan terhadap perkembangan sosial anak usia dini ?

## **II. Daftar Wawancara Kepada Pihak Guru TK Al-Ihsan**

1. Bagaimana menurut ibu manfaat permainan bagi anak?
2. Sejauh mana peran guru dalam permainan anak
3. Bagaimana menurut ibu pengembangan aktivitas anak dalam bermain?
4. Apa-apa saja menurut ibu saja permainan yang diminati anak?
5. Bagaimana menurut ibu manfaat permainan melalui pengembangan sikap sosial anak?
6. Bagaimana menurut ibu permainan yang tepat untuk belajar berkelompok?
7. Apakah bentuk permainan yang ibu berikan kepada anak sehingga anak dapat menghargai orang lain?
8. Menurut ibu apa-apa saja kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan permainan terhadap perkembangan sosial anak usia dini?

9. Apakah ibu pernah berkonsultasi dengan kepala sekolah tentang manfaat permainan terhadap perkembangan sosial?
10. Apakah ibu mengawasi pergaulan anak usia dini ketika bermain?
11. Apakah ibu pernah menasehati/ menghukum anak karena melakukan perbuatan yang kurang baik?
12. Apakah ada kendala yang ibu hadapi ketika melaksanakan permainan anak usia dini?
13. Apakah ibu pernah mengalami hambatan ketika anak merasa jengkel, jika pernah apa yang ibu lakukan kepada anak supaya tidak merasa jengkel?
14. Apakah ibu setiap hari memberikan permainan kepada anak usia dini dengan menggunakan daftar permainan?
15. Apakah ibu pernah mengalami hambatan dalam pelaksanaan permainan pada anak karena kurangnya kesabaran menghadapi anak?

## Lampiran II

### PEDOMAN OBSERVASI

Dalam rangka mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian yang berjudul “Manfaat permainan Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini (Studi Di TK Al-Ihsan Sibolga)” maka penulis menyusun pedoman observasi sebagai berikut :

No	Pernyataan	Ada	Tidak ada
1	Ketersediaan permainan di TK Al-Ihsan Sibolga		
2	Ketersediaan permainan fisik		
3	Ketersediaan permainan sosial		
4	Ketersediaan permainan intelektual		
5	Penggunaan permainan dalam proses pembelajaran		
6	Penggunaan permainan dalam bermain		
7	Persaan senang ketika menggunakan permainan dalam bermain		
8	Perasaan senang ketika menggunakan permainan berayun		
9	Perasaan senang ketika menggunakan permainan melompat		
10	Perasaan senang ketika menggunakan permainan memanjat		

11	Perasaan senang ketika menggunakan permainan jumpitan		
12	Kegiatan Bermain melalui sikap menghargai		
13	Kegiatan Bermain melalui belajar berkomunikasi		
14	Kegiatan Bermain melalui belajar kelompok		
15	Kegiatan Bermain dapat mengembangkan kognisi		
16	Kegiatan Bermain dapat mengembangkan motorik		
17	Kegiatan Bermain dapat mengembangkan psikomotorik		

## **Lampiran III**

### **HASIL WAWANCARA**

#### **A. Wawancara dengan Kepala Sekolah**

1. TK Al-Ihsan didirikan pada tanggal 1 Oktober 1989
2. Sejarah berdiri TK Al-Ihsan Sibolga.

TK Al-Ihsan Sibolga sebagai salah satu sekolah taman kanak-kanak yang bercirikan Islam dari tahun 1986 hingga sekarang nama sekolah ini belum pernah diganti dan berada dalam naungan DEPDIKNAS dan DEPAG. Sekolah ini beralamat di jalan Merpati No31 Kelurahan Aek Manis Kota Sibolga.

Pendiri sekolah TK Al-Ihsan Sibolga adalah Hj. Muslimah Chaniago. Bila dilihat dari segi bangunan dan permanent secara keseluruhan. Berdasarkan keterangan yang diperoleh dan diketahui bahwa dana pembangunan sarana dan prasarana diperoleh dari Ketua Yayasan yang bernama Hj. Muslimah Chaniago dan partisipasi dari para guru yang mengajar di TK Al-Ihsan Sibolga.

Berdirinya sekolah TK Al-Ihsan Sibolga ini hingga pada saat ini adalah karena pertolongan dari Allah Swt Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang serta perjuangan dari Ibu Hj. Muslimah Chaniago beserta para guru yang mengajar di TK Al-Ihsan Sibolga.

Cara penerimaan calon siswa di TK Al-Ihsan Sibolga melalui :  
 pendaftaran, mengisi formulir, kemudian menyampaikan surat kepada orang tua kapan anak bisa mengikuti pembelajaran.

3. Luas areal TK Al-Ihsan Sibolga  $\pm 360 \text{ m}^3$
4. Keadaan sarana dan prasarana TK Al-Ihsan Sibolga

NO	SARANA	JUMLAH	PRASARANA	JUMLAH
1	Ayunan	5	Telepon	1
2	Lungsuran	2	Komputer	1
3	Alat Putaran	2	Musholla	1
4	Puzzle	5 set	Televisi	1
5	Balok – balok	5 set	Ruang belajar	4
6	Perosotan	2	Ruang Kantor	1
7	Tangga Majemuk	1	Perpustakaan	1
8	Keranjang putar	6	Gudang	1
9	Bola Dunia	1	Papan tulis gantung	4
10	Ayunan Sampan	1	Meja / Kursi murid	142
11			Meja / Kursi guru	10

5. Keadaan Guru TK. Al – Ihsan Sibolga

NAMA LENGKAP NIP	TEMPAT & TGL LAHIR	L/P	TK KUD	AGAMA	TANGGAL MULAI BEKERJA DISINI	DPK DPR ST STT	JABATAN
2	3	4	5	6	7	8	9
TITIN PANDIANGAN	SIBOLGA 20 APRIL 1977	P	TK	ISLAM	15 JULI 98	GTY	KEPSEK
JUNI WANTI.C	SIBOLGA 26 JUNI 1977	P	TK	ISLAM	12 SEPT 99	GTY	GURU
HESTY IRAWATI S.p.d.i	SIBOLGA 15 FEBRUARI 1980	P	TK	ISLAM	14 JUNI 04	GTY	GURU
EFNILA YANTIS.	SIBOLGA 10 APRIL 1985	P	K	ISLAM	16 JULI 07	GTY	GURU
YUSRAINI	SIBOLGA	P	TK	ISLAM	1 OKT 2009	GTY	GURU

	26 FEBRUARI 1986						
VIVI WARISMAN S.p.d.i	SIBOLGA	P	TK	ISLAM	1 JULI 2009	GTY	GURU
	9 OKTOBER 1987						
SRI AZIZAH	SIBOLGA	P	TK	ISLAM	1 JULI 2010	GTY	GURU
	27 JUNI 1990						
LIZZA MINELLI	SIBOLGA	P	TK	ISLAM	1 JULI 2010	GTY	GURU
	5 OKTOBER 1989						
AJISMAN	SIBOLGA	L	TK	ISLAM	13 JULI 2010	GTY	GURU
	2 FEBRUARI 197						

## 6. Keadaan Siswa TK Al – Ihsan Sibolga

NO	RUANGAN A	RUANGAN B1	RUANGAN B2	RUANGAN B3
1	ABI YUDISTHIRA	ALDI DIRMANSYAH	AIDIL RAHMAN LUBIS	ADIF PRADANA
2	AHMAD MURZAKI	ALFARAH NIRANTI	AHMAD SUGENG	ALFANSYAH FAIZ MARBUN
3	AIDIL NANDA ERATAMA	AFDAL SALPH	ANDHIKA KURNIAWAN	ANISA NUR AZLIA
4	BERLI	ARDIANSYAH NAZARA	ANDINI KHOIRIYAH	ALWAHYU HABIBI SIREGAR
5	BUNGA MAHARANI	ARIL ADITYA	ANDRI MAULANA	ANDINI PASARIBU
6	EYIE GIOHINO	AUDRITIARA NST	ARYA JAYASTU SEPTIAWAN	FATMA SABILA MELAYU
7	FAZEL BIFAI HINALANG	BUNGA LESTARI	EGI PRAYOGA TANJUNG	FATIAH MAHFUZAH
8	GITA AULIA	CINDY AMELIA NST	FATHUL BAHRI	FERDI AJ PUTRA SIMANJUNTAK
9	HANUR SAKINAH.A	DEA MAYA RISKY PSB	FERRI HASNAN	ISMAIL HUTAGALUNG
10	HERDIANSYAH	DIO HERFANSYAH	INDRA DESWANA	JIHAN KHALIFI
11	NAUMI LAUDYA	FAISAL AKBAR	INDRI	KELVIN RIFALDO
12	NOVA OLIVIA	FADHIL HUSNA MUBARAK	JOHAN PRAYOGA	MUHAMMAD RIZKY
13	QEIH STEFANL.G	FATIAH TANJUNG	GUSMAYANI PGBN	NABILA PUTRI ULWANY TJG
14	RADELIKA ANGGA TRİYANA	FATIMAH NURWINDIANI	NABILA TIO ARINA	NAZARUDDIN NST
15	RAHMA FAZRI ARRASYA	HARRI SANDI ARITONANG	NAZWA	NAZWA RESTIA
16	RIBI SEPTIA ANDINI	JUAN EFFENDI TALUMBANUA	NURAI SYAH	RAFLY ALMANSYAH TAMBUNAN
17	RIFKI AL WAFIZ TANJUNG	IJMUL AZIS MANALU	PUTRI AMELIA	RIDHO ARRAYYAN TJG
18	RIRIN ARYANA	JUNIOR SYAHRIADI	RATU MUSTIKA AYU	RIVALDI HIDAYAT TJG

19	RIZKI AHMAD MAULANA	KETTY WULANDARI	REVALDO	RAMADANI ANA SAFITRI HRP
20	SHAKILA ADELI	NADIA RAHMA	SALSA MUTIARA	SELLY ALIZA
21	SHERIN TIYARA LUBISN W	NASTISYAH PUTRI	SARTIKA SASTRIANI	SINTIYAH BELLA HRP
22	SUGIARTI	NURHASANAH	SEHAT ARDANSYAH	SYAHRUL RAMADHAN SINAGA
23	SYAHRUL MUTIA	NURMAHMUDDIN ABDULLAH	SINDI SAPUTRI	VANISA MARDANI HTG
24	WAZEKURNI HAKIM	RISKI DARMANSYAH	SULTAN PARLINDUNGAN	VIVNA AMZIA CHANIAGO
25	WILYAN WIYANDA TANJUNG	ROMI DIFANSYAH	WIDYA	TUNITA MAHARANI HTB
26	ZAKURAH ARRUMAWAH	TASYA HERAWATY	YANI	YUSUF MUHADDI SEMBIRING
27	ZEFRI RUFALDI PURBA	TATIYA WULANDARI	MARINI	NOVINTA MIRANDA
28	ANNISA NAVISA RAFA	TIFTA	JIJU	RICHARD FATILJUSTIN SIMANJUNTAK
29	KHADIZAH	ZULHAM		
30	HARLAN			
31	W.Kls : Vivi Warisman S.Pd.i	W.Kls :HESTY IRAWATI	W.Kls : NILA	W.Kls : JUNI WANTI CHANIAGO

7. Pelaksanaan permainan di TK Al-Ihsan sangat baik, setiap guru memberikan alat permainan kepada anak. Terlebih dahulu guru merancang alat permainan kepada anak-anak.
8. Manfaat permainan bagi perkembangan sosial anak sangat baik bagi perkembangan fisik dan psikis anak. Dalam melakukan suatu aktivitas anak dapat bersosialisasi dengan teman sebaya.
9. Manfaat dari permainan terhadap sikap sosial anak diantaranya, anak dapat saling tolong menolong dan saling tukar menukar alat permainan dengan teman-temannya. Sehingga timbul bagi anak-anak sikap kebersamaan.

10. Iya, melalui permainan anak-anak dapat berbincang-bincang dengan teman sebaya. Sehingga dapat berhubungan dalam melakukan permainan yang diberikan guru kepada mereka.
11. Iya, melalui bermain anak dapat belajar berkelompok dengan teman sebaya. Sehingga interaksi sosial anak-anak akan semakin menonjol.
12. Iya, melalui bermain anak akan lebih mudah untuk saling menghargai orang lain. Dengan bermain anak-anak akan lebih mudah untuk mengetahui karakter teman dalam bermain.
13. Iya, melalui permainan yang saya berikan kepada anak-anak selalu diajarkan kepada anak agar menjaga keharmonisan dengan orang lain.
14. Iya, melalui alat permainan yang diberikan guru kepada anak-anak dapat berkompromi dalam menggunakan permainan dengan orang lain. Sehingga akan terjalin hubungan sosialisasi yang akan berkembang bagi diri anak-anak.
15. Hambatan yang dihadapi dalam bermain, diantaranya timbul dari diri anak yang seharusnya permainan dapat dilaksanakan dengan baik. Akhirnya anak bertingkah laku yang tidak baik sehingga guru yang menjadi sasaran utama membimbing anak ketika bermain.
16. Dampak permainan terhadap perkembangan sosial diantaranya, permainan memiliki dampak negatif dan positif bagi anak. Dampak positif dapat terjalin persaudaraan antar teman-teman, sedangkan dampak negatif dapat menimbulkan perkelahiaan antara teman dalam bermain.

## **B. Wawancara Kepada Pihak Guru TK Al-Ihsan Sibolga**

### 1. Manfaat permainan bagi anak.

- Ibu Efnila Yanti Simajuntak.

Manfaat permainan bagi anak sangat baik bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Sehingga anak dapat bekerja sama dengan teman-teman.

- Ibu Juni Wanti Caniago

Menurut saya manfaat permainan sangat baik bagi perkembangan kognisi, afektif, dan psikomotorik anak. Dalam bermain juga anak dapat bekerja sama antara teman sebaya.

- Ibu Yusraini

Menurut saya, setiap permainan yang diberikan kepada anak-anak. Pasti memiliki manfaat yang baik bagi kecerdasan intelektual anak.

- Ibu Sri Azizah

Menurut saya, setiap melakukan permainan kepada anak dapat menunjang perkembangan mental bagi diri anak ketika bermain dengan teman sebaya.

- Ibu Liza Mineli

Menurut saya, manfaat permainan bagi anak-anak sangat baik, untuk mengembangkan sensorik motorik anak penting untuk mengembangkan otot-otot dalam diri anak.

- Bapak Ajisman

Menurut saya, melalui bermain anak dapat mengontrol emosi dalam melakukan suatu aktivitas dalam bermain.

- Ibu Hesti Irawati

Menurut saya, bermain dapat mengembangkan kecerdasan intelektual anak, sehingga anak akan lebih mudah untuk memahami teman dalam bermain.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan bagi anak usia dini sangat baik. Sehingga anak yang bersosialisasi dengan orang lain akan semakin mandiri, pemikiran anak akan lebih matang dan dapat mengontrol emosi dalam diri anak.

## 2. Peran guru dalam permainan anak.

- Ibu Efnila Yanti Simajuntak.

Peran guru dalam bermain adalah sebagai pengamat, guru harus dapat mengamati anak-anak ketika melakukan permainan. Dengan pengamatan yang dilakukan seorang guru tentang perkembangan dan pertumbuhan anak-anak ketika bermain.

- Ibu Juni Wanti Caniago

Peran guru ketika anak melakukan permainan sebagai pengamat bagi anak. Agar terlihat sejauh mana perkembangan dan pertumbuhan

dalam diri anak. Sehingga seorang guru dapat membedakan perkembangan anak-anak ketika bermain.

- Ibu Yusraini

Peran seorang guru dalam bermain, harus dapat memberikan ide-ide terbaru kepada anak. Sehingga anak akan termotivasi dalam melakukan kegiatan bermain.

- Ibu Sri Azizah

Peran guru dalam bermain, boleh menjadi sahabat dekat bagi anak-anak ketika bermain. Seorang guru memberikan bimbingan/arahan kepada anak-anak harus bersikap lemah lembut.

- Ibu Liza Mineli

Peran seorang guru harus dapat bersikap bersahabat bagi anak ketika bermain. Karena anak sangat membutuhkan teman dalam bermain.

- Bapak Ajisman

Peran guru dalam bermain sangat penting untuk memperhatikan perkembangan anak-anak ketika bermain. Guru memberikan permainan kepada anak, dengan memperaktekkan alat permainan yang akan dimainkan. Sehingga anak dapat meniru apa yang diajarkan guru tentang penggunaan alat-alat tersebut.

- Ibu Hesti Irawati

Peran seorang guru harus dapat mengarahkan tentang penggunaan alat permainan kepada anak-anak. Seorang guru harus dapat bersikap adil dalam membimbing anak ketika bermain. Sehingga anak akan termotivasi dalam mengikuti permainan yang diberikan guru kepada mereka.

Dari pernyataan di atas mengenai peran seorang guru dalam bermain dapat disimpulkan bahwa peran seorang guru dalam bermain yaitu sebagai pengamat bagi anak-anak ketika bermain. Selain itu, guru juga berperan sebagai sahabat dekat bagi anak, karena anak sangat membutuhkan sahabat dalam bermain.

### 3. Pengembangan aktivitas anak dalam bermain.

- Ibu Efnila Yanti Simajuntak.

Dalam bermain anak akan dapat mengungkapkan pemikiran, perasaan sehingga anak akan mengetahui dunia

- Ibu Juni Wanti Caniago

Menurut saya, melalui bermain dapat mengembangkan kemampuan yang potensial pada anak yang aktual sehingga anak dapat beraktifitas dengan sendiri.

- Ibu Yusraini

Menurut saya, melalui bermain aktifitas anak dapat mengembangkan penguasaan diri. Di dalam bermain anak tidak dapat bertindak sembarangan, akan tetapi anak bertindak sesuai skenario

- Ibu Sri Azizah

Menurut saya, melalui bermain mendorong anak untuk berfikir kreatif, karena di dalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai. Sehingga dapat menimbulkan kemandirian pada diri anak.

- Ibu Liza Mineli

Menurut saya, melalui bermain anak dapat beradaptasi dengan lingkungan sehingga anak dapat menimbulkan daya pikir yang lebih matang.

- Bapak Ajisman

Menurut saya, setiap melakukan permainan, mendorong anak untuk berekspresi dan mengurangi rasa takut bagi diri anak dan dapat menimbulkan keberanian pada diri anak.

- Ibu Hesti Irawati

Menurut saya, bermain dapat melakukan suatu aktifitas yang disenangi anak tanpa bergantung pada orang lain, sehingga anak lebih mandiri.

#### 4. Permainan yang diminati anak.

- Ibu Efnila Yanti Simajuntak

Menurut saya, permainan yang sangat diminati anak seperti pada permainan luncuran, dengan permainan ini dapat menyuikan dirinya dengan orang lain.

- Ibu Juni Wanti Caniago

Menurut saya, permainan ayunan sangat diminati anak-anak karena permainan ini dapat menimbulkan sikap kebersamaan. Contoh si Nadia bermain ayunan lalu datang si Salsa di iringi teman-temannya lalu mereka mengayun si Nadia tertawa riang, sehingga timbul interaksi sosial.

- Ibu Yusraini

Menurut saya, setiap permainan yang ada di sekolah sangat disenangi anak-anak apabila guru ikut berperan dalam permainan anak. Karena akan timbul rasa simpatik anak terhadap guru yang menjadi motivasi bagi mereka dalam bermain.

- Ibu Sri Azizah

Menurut saya, setiap permainan yang ada di sekolah dapat merangsang semangat anak dalam bermain sehingga timbul pada diri anak rasa percaya diri.

- Ibu Liza Mineli

Menurut saya, setiap permainan yang ada di sekolah sangat diminati anak-anak, karena permainan tersebut dapat merangsang semangat anak ketika bermain.

- Bapak Ajisman

Menurut saya, permainan yang ada di sekolah sangat diminati anak dan dihimbau kepada guru untuk tidak selalu mengawasi anak dalam bermain agar anak dapat bersikap mandiri.

- Ibu Hesti Irawati

Menurut saya, permainan yang ada di sekolah sangat diminati anak, karena melalui permainan dapat merangsang imajinasi anak ketika bermain.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan yang ada di TK Al-Ihsan Sibolga karena dengan bermain anak dapat mengembangkan potensi diri, kecerdasan, imajinasi, rasa percaya diri dan kemandirian dalam diri anak.

#### 5. Manfaat permainan melalui pengembangan sikap sosial anak.

- Ibu Efnila Yanti Simajuntak.

Menurut saya, bermain sangat dibutuhkan anak-anak untuk dapat mengembangkan aktivitas anak. Yang dapat mengungkapkan perasaan, pikiran dan dapat menjelajah mengenai lingkungan sekitarnya.

- Ibu Juni Wanti Caniago

Menurut saya, manfaat bermain sangat baik untuk mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak dapat menjalin hubungan kerja sama dengan teman sebaya.

- Ibu Yusraini

Menurut saya, melalui bermain anak-anak dapat menonjolkan hasil karya dan saling berkomunikasi dengan teman-teman disekolah. Sehingga timbul bagi diri anak-anak sikap sosialisasi.

- Ibu Sri Azizah.

Menurut saya, manfaat permainan sangat baik bagi diri anak. Karena anak dapat menonjolkan bakatnya masing-masing. Melalui permainan anak akan lebih mengetahui tentang bersosialisasi dengan teman sebaya.

- Ibu Liza Mineli

Menurut saya, dalam melakukan suatu kegiatan anak akan lebih mudah untuk membedakan bagaimana adab bergaul dengan teman-teman.

- Bapak Ajisman

Menurut saya, melalui bersosialisasi anak dapat menjalin hubungan kerja sama. Karena anak-anak usia dini lebih menyukai bermain daripada belajar. Dengan demikian anak pada usia ini tidak boleh dipaksa untuk belajar.

- Ibu Hesti Irawati

Menurut saya, dunia anak adalah dunia bermain. Anak seusia ini lebih menyukai bermain daripada belajar. Sebaiknya yang dilakukan seorang guru, memberikan waktu tertentu untuk anak-anak.

Dari pernyataan diatas dapat diuraikan bahwa manfaat bermain sangat baik bagi perkembangan sosial anak. Dengan kegiatan bermain anak dapat mengetahui tentang dunia bermain. Anak juga dapat mengetahui tentang adab bergaul dengan teman bermain.

#### 6. Permainan yang tepat untuk belajar kelompok

- Ibu Efnila Yanti Simajuntak.

Menurut saya, permainan yang tepat bagi anak sebagai media pembelajaran adalah permainan angka-angka. Dengan permainan ini melatih anak untuk belajar secara berkelompok untuk menyusun urutan angka-angka.

- Ibu Juni Wanti Caniago

Menurut saya, melalui permainan anak dapat belajar berkelompok seperti pada permainan puzzle, dalam permainan ini anak berperan untuk menyusun gambar-gambar.

- Ibu Yusraini

Menurut saya, memberikan permainan yang paling baik diberikan kepada anak melalui belajar berkelompok anak dapat menyesuaikan bermain dengan teman sebaya.

- Ibu Sri Azizah

Menurut saya, memberikan permainan harus disesuaikan potensi dalam diri anak yang lain tidak ketinggalan dari anak lain.

- Ibu Liza Mineli

Menurut saya, permainan yang paling baik bagi anak melalui bermain berkelompok dapat menambah wawasan anak dalam bermain.

- Bapak Ajisman

Menurut saya, bermain secara berkelompok lebih baik daripada bermain sendiri. Dengan adanya bermain berkelompok dapat menambah wawasan anak.

- Ibu Hesti Irawati

Menurut saya, bermain secara berkelompok lebih baik daripada belajar sendirian. Dengan bermain berkelompok dapat bertukar alat permainan dengan teman sebaya.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa anak bermain secara berkelompok lebih baik daripada bermain sendirian. Karena dengan bermain secara berkelompok dapat menambah wawasan dalam diri anak.

7. Bentuk permainan sehingga anak dapat menghargai orang lain.

- Ibu Efnila Yanti Simajuntak.

Bentuk permainan yang saya berikan kepada anak-anak, saya selalu mengajarkan agar anak dapat menghargai orang lain. Seperti pada permainan puzzle, permainan ini biasanya tergantung kepada orang lain. Masing-masing biasanya bicara satu sama lain akan tetap bermain dengan teman.

- Ibu Juni Wanti Caniago.

Bentuk permainan yang saya berikan kepada anak, saya selalu menganjurkan bersikap saling menghargai orang lain. Setiap hari saya memberikan permainan yang berbeda bentuk. Agar mereka tidak merasa jenuh ketika melakukan suatu permainan.

- Ibu Yusraini

Bentuk permainan yang saya berikan, harus sesuai potensi yang dimiliki anak. Sebagai seorang guru harus dapat mengetahui tentang perbedaan potensi yang dimiliki anak-anak. Sehingga guru akan lebih mudah untuk memberikan permainan kepada anak-anak.

- Ibu Sri Azizah

Saya memberikan permainan kepada anak-anak sesuai dengan potensi yang dimiliki anak-anak. Seperti pada bermain kartu, kartu ini

diletakkan diatas meja seakan-akan menjadi pagar atau dinding. Dengan bermain kartu anak dapat mengembangkan imajinasinya.

- Liza Mineli

Saya memberikan bentuk permainan kepada anak sesuai taraf potensi yang dimiliki anak-anak. Agar seluruh anak dapat menggunakan alat permainan. Sehingga mereka tidak kewalahan dalam bermain.

- Bapak Aziman

Saya memberikan permainan kepada anak Sesuai dengan potensi yang dimiliki anak-anak. Melalui bentuk permainan yang saya praktekan kepada anak-anak tentang gaya menggunakan alat permainan. Agar anak akan lebih mudah untuk mengikuti gaya saya dalam menggunakan alat permainan yang akan dimainkan.

- Ibu Hesti Irawati

Saya memberikan bentuk permainan sesuai potensi yang dimiliki anak. Agar anak tidak merasa bosan dalam menerima permainan, saya berusaha untuk memberikan bentuk permainan yang berbeda setiap hari. Karena anak pada usia ini bersikap pembosan akhirnya anak bisa jengkel terhadap guru tersebut.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa bentuk permainan yang diberikan kepada anak-anak harus sesuai dengan potensi yang dimiliki anak. Yang harus dilakukan seorang guru harus dapat memberikan bentuk

permainan yang berbeda-beda. Sehingga anak tidak merasa bosan dalam menggunakan alat permainan tersebut.

8. Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan permainan.

- Ibu Efnila Yanti Simajuntak.

Kendala yang saya hadapi dalam melaksanakan permainan terutama bagi anak-anak yang sulit untuk dikontrol dalam bermain. Yang harus saya lakukan terhadap anak dengan cara menasehati anak dengan lemah lembut. Sehingga anak lebih termotivasi dalam mengikuti permainan yang saya berikan kepada anak-anak dalam bermain.

- Ibu Juni Wanti Caniago

Kendala yang saya hadapi dalam melaksanakan permainan, terutama dalam mengkondisikan anak-anak ketika bermain. Sebelum saya memulai permainan yang harus saya lakukan adalah mengkondisikan anak. Sehingga anak lebih mudah dalam menerima materi tentang menggunakan alat permainan dapat berjalan dengan lancar.

- Ibu Yusraini

Kendala yang saya hadapi dalam pelaksanaan permainan berupa kurangnya alat permainan di TK Al-Ihsan Sibolga. Agar tidak terkendala didalam kelas, Yang harus saya lakukan terlebih dahulu merancang bentuk permainan Dirumah, sehingga lebih mudah memberikan bentuk permainan kepada anak ketika bermain.

- Ibu Sri Azizah

Terkendala mengenai pelaksanaan permainan disebabkan kurangnya alat permainan. Agar anak tidak merasa bosan yang harus dilakukan seorang guru harus dapat berusaha mencari alat permainan selain yang ada di TK Al Ihsan Sibolga.

- Ibu Liza Mineli

Terkendala mengenai pelaksanaan permainan disebabkan dari anak yang bermasalah. Sehingga guru menjadi kewalahan dalam mengatur anak yang sulit untuk diatur

- Bapak Ajisman

Adapun kendala yang saya hadapi dalam melaksanakan permainan karena kurangnya alat permainan. Sehingga seorang guru harus dapat berpartisipasi mendapatkan alat permainan diluar lingkungan sekolah.

- Ibu Hesti Irawati

Kendala yang di hadapi seorang guru dalam melaksanakan permainan disebabkan kurangnya alat permainan. Sehingga guru menjadi kewalahan dalam melaksanakan permainan. Maka yang harus dilakukan seorang guru untuk mengatasi permasalahan tersebut. Guru harus berpartisipasi untuk mengambil suatu kebijakan dengan cara mengkonsep alat permainan melalui bahan yang lain selain di lingkungan sekolah.

Dari pernyataan diatas dapat diuraikan bahwa kendala yang di hadapi guru dalam melaksanakan permainan diantaranya, kurangnya alat permainan, anak yang bermasalah, dalam mengkondisikan anak. Agar kendala ini dapat diatasi, seharusnya guru harus dapat berpartisipasi untuk mengambil suatu kebijakan dalam melaksanakan permainan.

9. Berkonsultasi dengan kepala sekolah tentang manfaat permainan terhadap perkembangan sosial

- Ibu Efnila Yanti Simajuntak.

Iya, saya selalu berkonsultasi dengan kepala sekolah tentang perkembangan anak usia dini ketika bermain dilapangan sekolah.

- Ibu Juni Wanti Caniago.

Iya, saya selalu berkonsultasi tentang tingkah laku anak ketika bermain dengan teman sebaya. Lalu solusi yang diberikan ibu tersebut kepada saya mengenai cara menangani anak-anak tidak perlu dengan kekerasan. Melainkan harus bersikap lemah lembut.

- Ibu Yusraini

Iya, saya selalu berkonsultasi dengan ibu kepala sekolah, tentang cara mengatasi anak-anak ketika sulit untuk diatur.

- Ibu Sri Azizah

Iya, saya selalu berbincang-bincang tentang perkembangan anak-anak setiap hari. Karena perlu untuk diketahui mengenai anak-anak dalam bermain.

- Ibu Liza Mineli

Iya, saya selalu berkonsultasi mengenai perkembangan anak.

- Bapak Ajisman

Iya, saya harus sering berkonsultasi dengan ibu kepala sekolah tentang perkembangan sosial anak. Solusi yang diberikan ibu kepada saya tentang cara menangani anak tidak dengan kekerasan melainkan dengan sikap lemah lembut.

- Ibu Hesti Irawati

Iya, saya berkonsultasi dengan kepala tentang perkembangan anak setiap hari. Solusi sikap yang diberikan guru tersebut tentang cara menangani anak seharusnya dengan lemah lembut.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa setiap guru di TK Al-Ihsan Sibolga, selalu berkonsultasi tentang perkembangan anak-anak setiap hari. Ibu Kepala Sekolah menganjurkan kepada pihak guru, agar tidak bersikap kekerasan terhadap anak usia dini melainkan bersikap lemah lembut.

#### 10. Mengawasi pergaulan anak usia dini ketika bermain

- Ibu Efnila Yanti Simajuntak.

Iya, saya selalu mengawasi anak-anak ketika melakukan permainan. Agar terhindar perkelahian antara anak usia dini.

- Ibu Juni Wanti Caniago.

Iya, saya mengawasi anak ketika bermain tidak ketahuan oleh anak. Apabila anak tahu tentang penjagaan saya terhadap anak-anak, maka mereka akan manja dalam bermain dengan orang lain.

- Ibu Yusraini

Iya, terkadang saya mengawasi anak ketika melakukan permainan. Jika memang perlu diawasi ketika melakukan permainan.

- Ibu Sri Azizah

Saya tidak selalu mengawasi anak-anak ketika bermain. Tekat didalam hati bahwa saya harus dapat membuat dan menanamkan bagi diri anak bersikap kemandirian.

- Ibu Liza Mineli

Saya tidak selalu mengawasi anak-anak ketika bermain. Saya harus membiasakan anak agar bersikap mandiri, dan tidak selalu bergantung pada orang lain.

- Bapak Ajisman

Tidak, anak yang bermain dengan teman sebaya tidak perlu untuk diawasi, karena anak seusia ini ingin bebas dan tidak selalu dipantau ataupun diawasi oleh orang lain.

- Ibu Hesti Irawati

Iya, saya selalu mengawasi anak-anak ketika bermain dilapangan sekolah. Agar tidak terjadi perkelahian saya selalu mengawasi anak ketika bermain. Karena saya merasa bahwa anak-anak perlu untuk diawasi ketika bermain.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa perbedaan pendapat tentang pengawasan anak-anak ketika bermain dilapangan sekolah. Sebagian berpendapat bahwa anak tidak perlu untuk selalu diawasi, karena anak harus dibiasakan bersikap mandiri. Pendapat lain mengatakan bahwa anak harus selalu diawasi ketika bermain, karena guru tersebut takut terjadi perkelahian antara anak – anak.

11. Menasehati / menghukum anak karena melakukan perbuatan yang kurang baik.

- Ibu Efnila Yanti Simajuntak.

Pernah, saya selalu menasehati anak-anak ketika melakukan kesalahan. Dengan cara memberikan hukuman berupa permainan, sehingga anak akan lebih bersikap disiplin.

- Ibu Juni Wanti Caniago.

Pernah, memberikan hukuman kepada anak-anak harus sesuai dengan kemampuan fisik bagi diri anak. Memang menurut saya anak seusia ini bersikap cari perhatian dari guru. Sehingga guru harus dapat mengerti tentang tingkah laku anak-anak.

- Ibu Yusraini

Pernah, saya memberikan hukuman kepada anak sesuai dengan perbuatan yang di lakukan anak. Seperti si Harlan yang sedang mengganggu Annisa yang sedang mengambar, lalu Annisa menangis sambil mengadu kepada ibu tentang perbuatan Harlan terhadap dirinya. Hukuman yang diberikan ibu kepada Harlan harus mengucapkan maaf kepada Annisa terhadap perbuatan Harlan yang kurang baik.

- Ibu Sri Azizah

Pernah, saya menghukum anak harus sesuai dengan perbuatan yang dilakukan anak terhadap teman-temannya.

- Ibu Liza Mineli

Pernah, saya memberikan hukuman kepada anak sesuai dengan kode etik sekolah yang menganjurkan bahwa tidak dengan kekerasan memberi hukuman terhadap masalah anak.

- Bapak Ajisman

Pernah, dengan cara menasehati anak sesuai kode etik sekolah yang berlaku. Dengan memberikan hukuman kepada anak tidak dengan kekerasan melainkan dengan sikap lemah lembut.

- Ibu Hesti Irawati

Pernah, menasehati anak dengan cara lemah lembut, bukan dengan kekerasan. Apabila anak yang melakukan perbuatan yang kurang baik. Yang harus dilakukan seorang guru mengerti dengan karakter anak-anak.

Dari pernyataan diatas bahwa anak yang melakukan suatu kesalahan, sehingga guru yang memberikan hukuman kepada anak harus sesuai dengan kode etik sekolah. Yang isinya adalah bagi guru yang memberikan hukuman kepada anak tidak dengan kekerasan melainkan dengan sikap lemah lembut.

## 12. Kendala yang dihadapi dalam melaksanakan permainan anak usia dini.

- Ibu Efnila Yanti Simajuntak

Ada, dalam melaksanakan suatu permainan pasti seorang guru mendapatkan kendala. Diantaranya kurangnya alat permainan, sehingga guru menjadi kewalahan dalam memberikan alat permainan kepada anak usia dini.

- Ibu Juni Wanti Caniago

Ada, dalam melaksanakan permainan pasti ada kendala yang dihadapi seorang guru. Akan tetapi seorang guru harus berpartisipasi dalam mengatasi kendala tersebut.

- Ibu Yusraini

Ada, setiap guru pasti mendapat kendala baik yang terdapat bagi anak maupun bagi guru. Seorang guru harus dapat berkonsultasi dengan kepala sekolah. Agar kendala tersebut dapat diatasi dengan baik.

- Ibu Sri Azizah

Ada, Kendala yang dihadapi dalam melaksanakan permainan terdapat dalam diri anak-anak karena sulit untuk diatur. Peran seorang guru harus dapat memaklumi tentang tingkah laku anak dalam melakukan aktivitas.

- Ibu Liza Mineli

Ada, dalam melaksanakan permainan banyak kendala yang dihadapi guru diantaranya, mengenai tingkah laku anak yang tidak sesuai dengan aturan sekolah.

- Bapak Ajisman

Ada, setiap melaksanakan permainan banyak kendala yang di hadapi seorang diantaranya, anak-anak merasa jengkel dalam melakukan

aktivitas. Peran guru terhadap anak harus dapat membujuk anak ketika merasa jenuh dalam melaksanakan permainan.

- Ibu Hesti Irawati

Ada, dalam melaksanakan permainan terdapat banyak kendala tentang tingkah laku anak yang dihadapi seorang guru. Seharusnya yang dilakukan seorang guru harus dapat menyesuaikan tingkah laku anak

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa banyak kendala yang dihadapi seorang guru. Diantaranya guru harus dapat mengatasi anak-anak yang sulit untuk diatur. Sehingga peran seorang guru dalam menghadapi kendala tersebut. Dengan cara mengambil kebijakan, agar anak termotivasi dalam melakukan kegiatan bermain.

### 13. Hambatan ketika anak merasa jengkel dalam melaksanakan permainan.

- Ibu Efnila Yanti Simajuntak.

Pernah, saya sering menghadapi anak yang merasa jengkel ketika bermain dengan teman-temannya. Yang saya lakukan agar anak mau mengikuti permainan yang saya berikan

- Ibu Juni Wanti Caniago.

Pernah saya setiap hari menangani anak yang susah untuk diatur. Yang harus saya lakukan terhadap anak yang sulit untuk diatur dengan cara membujuk anak agar mau mengikuti permainan dengan teman-temannya.

- Ibu Yusraini

Pernah, saya setiap hari mendapat tantangan dari anak – anak ketika melaksanakan permainan. Tetapi saya berusaha sabar untuk menangani anak-anak yang sulit untuk diatur.

- Ibu Sri Azizah

Pernah, saya setiap hari menagani anak yang sulit untuk diatur, usaha yang saya lakukan dalam menangani anak tersebut dengan cara menasehati anak dengan lemah lembut.

- Ibu Liza Mineli

Pernah, saya selalu menangani anak yang sulit untuk diatur. Tetapi saya selalu berusaha sabar dalam menangani anak-anak.

- Bapak Ajisma.

Pernah, saya selalu mendapatkan tantangan anak-anak ketika melaksanakan permainan bersama anak-anak.

- Ibu Hesti Irawati

Pernah, setiap melaksanakan permainan ada anak yang sulit untuk diatur. Tugas saya sebagai guru harus dapat menangani anak dengan penuh kesabaran.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa apabila terdapat hambatan dalam melaksanakan permainan dengan anak-anak. Maka yang harus dilakukan guru, menangani anak-anak dengan penh kesabaran.

14. Memberikan permainan sesuai dengan menggunakan daftar permainan.

- Ibu Efnila Yanti Simajuntak.

Setiap melaksanakan permainan dengan anak-anak terlebih dahulu saya merancang permainan yang akan digunakan esok hari.

- Ibu Juni Wanti Caniago.

Iya, saya selalu memberikan permainan kepada sesuai daftar permainan yang telah saya rancang.

- Ibu Yusraini

Iya, saya memberikan permainan kepada anak-anak sesuai daftar permainan yang terlebih dahulu dirancang.

- Ibu Sri Azizah

Iya, saya melaksanakan permainan sesuai daftar yang sudah saya rancang. Melalui permainan baik dengan menggunakan alat atau tanpa alat. Setiap permainan yang saya berikan kepada anak terlebih dahulu yang saya rancang sesuai daftar permainan.

- Ibu Liza Mineli

Iya, saya selalu memberikan permainan pada anak sesuai daftar permainan yang telah dirancang dirumah. Untuk bahan materi permainan yang akan disampaikan pada anak-anak.

- Bapak Ajisman

Iya, saya memberikan permainan kepada anak sesuai potensi yang dimiliki, agar anak lebih mudah untuk menggunakan alat permainan yang diberikan kepada mereka.

- Ibu Hesti Irawati

Iya, setiap hari sebelum saya memberikan permainan kepada anak terlebih dahulu saya merancang bahan permainan yang akan disampaikan kepada anak, sehingga anak lebih mudah menggunakan alat permainan tersebut.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa setiap hari para guru merancang daftar permainan yang sesuai dengan potensi yang dimiliki anak. Sehingga anak lebih mudah menggunakan alat permainan yang telah diberikan guru.

15. Hambatan dalam pelaksanaan permainan pada anak karena kurangnya kesabaran menghadapi anak.

- Ibu Efnila Yanti Simanjuntak

Pernah, saya selalu mengalami hambatan ketika anak sulit untuk diatur. Sehingga saya merasa bosan untuk menghadapi anak.

- Ibu Juni Wanti Caniago

Pernah, saya selalu mendapat hambatan dari anak ketika melaksanakan permainan. Tetapi saya berusaha sabar dalam menangani anak ketika bermain.

- Ibu Yusraini

Pernah, saya menangani anak-anak yang sulit untuk diatur dalam bermain. Tidak dengan kekerasan tetapi dengan sikap lemah lembut.

- Ibu Sri Azizah

Penah, saya setiap memberikan permainan kepada anak-anak. Terkadang saya menangani anak yang sulit untuk diatur, tetapi sikap kita tidak dengan kekerasan melainkan dengan sikap lemah lembut.

- Ibu Liza Mineli

Pernah, saya setiap hari melaksanakan permainan kepada anak-anak selalu menangani anak yang sulit untuk diatur yang saya lakukan agar anak ikut bermain, dengan membujuk anak untuk mau ikut serta dalam bermain.

- Bapak Ajisma

Pernah, saya berusaha memberikan permainan kepada anak sesuai dengan daftar permainan. Agar anak-anak mau mengikuti permainan, saya berusaha sabar dalam menghadapi anak ketika bermain.

- Ibu Hesti Irawati

Pernah, saya setiap hari mendapat tantangan dari anak-anak ketika bermain. Peran saya ketika bermain tidak dengan kekerasan akan tetapi dengan sikap lemah lembut.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa guru yang mengalami hambatan dikarenakan dari diri anak-anak yang sulit untuk diatur. Peran guru dalam menghadapi anak tidak dengan kekerasan melainkan dengan sikap lemah lembut.

## Lampiran IV

### HASIL OBSERVASI

Dalam rangka mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian yang berjudul “Manfaat permainan Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini (Studi Di TK Al-Ihsan Sibolga)” maka penulis menyusun pedoman observasi sebagai berikut :

No	Pernyataan	Ada	Tidak ada
1	Ketersediaan permainan di TK Al-Ihsan Sibolga	√	
2	Ketersediaan permainan fisik	√	
3	Ketersediaan permainan sosial	√	
4	Ketersediaan permainan intelektual	√	
5	Penggunaan permainan dalam proses pembelajaran	√	
6	Penggunaan permainan dalam bermain	√	
7	Persaan senang ketika menggunakan permainan dalam bermain	√	
8	Perasaan senang ketika menggunakan permainan berayun	√	
9	Perasaan senang ketika menggunakan permainan melompat	√	
10	Perasaan senang ketika menggunakan permainan memanjat	√	
11	Perasaan senang ketika menggunakan permainan jumpitan	√	
12	Kegiatan Bermain melalui sikap menghargai	√	
13	Kegiatan Bermain melalui belajar berkomunikasi	√	

14	Kegiatan Bermain melalui belajar kelompok	√	
15	Kegiatan Bermain dapat mengembangkan kognisi	√	
16	Kegiatan Bermain dapat mengembangkan motorik	√	
17	Kegiatan Bermain dapat mengembangkan psikomotorik	√	