



**IMPLEMENTASI MANAJEMEN ALAT PERMAINAN  
EDUKATIF SEBAGAI PENUNJANG KEGIATAN  
BERMAIN ANAK DI PAUD NURUS SHIBYAN  
DESA BANGSALSARI KECAMATAN  
BANGSALSARI KABUPATEN  
JEMBER**

**SKRIPSI**

Oleh :

**Afaf Nabila**

**NIM 160210205044**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER**

**2020**



**IMPLEMENTASI MANAJEMEN ALAT PERMAINAN  
EDUKATIF SEBAGAI PENUNJANG KEGIATAN  
BERMAIN ANAK DI PAUD NURUS SHIBYAN  
DESA BANGSALSARI KECAMATAN  
BANGSALSARI KABUPATEN  
JEMBER**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S1)

**SKRIPSI**

Oleh :

**Afaf Nabila**

**NIM 160210205044**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER**

**2020**

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karuan-Nya, sehingga karya tulis ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW. Alhamdulillah, karya sederhana ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya Bapak Mohamad Faruq dan Ibu Suciati, atas limpahan kasih sayang yang tidak pernah padam, untaian doa yang tidak pernah berhenti, dukungan yang tidak pernah kurang, pengorbanan dan kesabaran selama mendidik saya sejak saya masih kecil serta keikhlasan hati untuk selalu memberikan ridho langkah ini.
2. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan.

## MOTTO

وَقُلِ اَعْمَلُوا فَسَيَرَى اللّٰهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ وَالْمُؤْمِنُونَ  
وَسَتُرَدُّونَ اِلَىٰ عَالَمِ الْغَيْبِ وَالشَّهَادَةِ فَيُنَبِّئُكُمْ بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ

“Dan katakanlah. “Bekerjalah kamu, maka Allah akan melihat perkerjaanmu, begitu juga rasul-Nya dan orang-orang mukmin, dan kamu akan dikembalikan kepada (Allah) Yang Mengetahui yang gaib dan yang nyata, lalu diberitahukan-Nya kepada kamu apa yang telah kamu kerjakan.”

(QS. At-Taubah, 105)\*

---

\*Departemen Agama Republik Indonesia. 2009. *Yasmina Al-Qur'an dan Terjemah Special For Woman*. Bandung: PT Sygma Exa Grafika.

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Afaf Nabila

NIM : 160210205044

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Implementasi Manajemen Alat Permainan Edukatif Sebagai Penunjang Kegiatan Bermain Anak di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember” adalah benar-benar karya saya sendiri, kecuali kutipan yang saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang di junjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 23 Desember 2019

**Afaf Nabila**

NIM 160210205044

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI MANAJEMEN ALAT PERMAINAN  
EDUKATIF SEBAGAI PENUNJANG KEGIATAN  
BERMAIN ANAK DI PAUD NURUS SHIBYAN  
DESA BANGSALSARI KECAMATAN  
BANGSALSARI KABUPATEN  
JEMBER**

Oleh :

**Afaf Nabila**

**NIM 160210205044**

Pembimbing

Dosen Pembimbing 1 : Dra. Khutobah, M.Pd.

Dosen Pembimbing 2 : Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi., M.A.

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**IMPLEMENTASI MANAJEMEN ALAT PERMAINAN  
EDUKATIF SEBAGAI PENUNJANG KEGIATAN  
BERMAIN ANAK DI PAUD NURUS SHIBYAN  
DESA BANGSALSARI KECAMATAN  
BANGSALSARI KABUPATEN  
JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S1)

Oleh :

Nama Mahasiswa : Afaf Nabila  
NIM : 160210205044  
Angkatan : 2016  
Daerah Asal : Jember  
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 25 Mei 1998  
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/S1 PG PAUD

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Dra. Khutobah, M.Pd.**  
NIP. 195610031982122001

**Senny Wevara Dienda Saputri, S.Psi., M.A.**  
NIP 197705022005012001

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Implementasi Manajemen Alat Permainan Edukatif Sebagai Penunjang Kegiatan Bermain Anak di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada :

Hari : Senin

Tanggal : 23 Desember 2019

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

**Dra. Khutobah, M.Pd.**

NIP. 195610031982122001

**Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi., M.A.**

NIP. 197705022005012001

Anggota I,

Anggota II,

**Drs. Syarifudin, M.Pd.**

NIP. 19590520 1986021001

**Luh Putu Indah Budyawati., S.Pd., M.Pd.**

NIP. 198712112015042001

Mengesahkan,  
Dekan FKIP Universitas Jember

**Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D.**

NIP. 196808021993031004



## RINGKASAN

**Implementasi Manajemen Alat Permainan Edukatif Sebagai Penunjang Kegiatan Bermain Anak Di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember.** Afaf Nabila; 160210205044; 94 halaman; Program Studi S1 PG PAUD; Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Universitas Jember.

Melalui kegiatan bermain seorang anak dapat belajar suatu hal tanpa rasa bosan, karena bermain memang dunianya anak-anak. Terdapat 4 jenis bermain yang dimainkan dalam kehidupan seorang anak. Jenis bermain *sensorimotor play*, *symbolic play*, *construction play*, dan *game with rule*. Pada saat melakukan kegiatan bermain, seorang anak juga menggunakan sebuah alat permainan untuk mendukung kegiatan bermain yang ia lakukan. Alat permainan yang dimiliki oleh sekolah merupakan salah satu bagian dari sarana sekolah yang harus dikelola dengan baik. Dengan tujuan agar dapat mendukung keberhasilan anak melakukan proses belajar melalui kegiatan bermain yang ia lakukan dengan menyenangkan.

Manajemen sarana dan prasarana merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh sekolah untuk melakukan pengelolaan terhadap perlengkapan dan peralatan serta seluruh aset yang ada di sekolah terutama manajemen terhadap alat permainan edukatif. Manajemen alat permainan edukatif yang merupakan termasuk kedalam bagian sarana pendidikan disekolah perlu dikelola dengan baik. Terdapat 7 proses manajemen alat permainan edukatif sebagai penunjang kegiatan bermain anak di PAUD Nurus Shibyan. Dimulai dari proses perencanaan, pengadaan, penginventarisasian, penggunaan, pemeliharaan, penghapusan, dan pertanggungjawaban.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah implementasi manajemen alat permainan edukatif sebagai penunjang kegiatan bermain anak di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember?”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan manajemen alat permainan edukatif sebagai penunjang kegiatan bermain anak di PAUD

Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, dimana penelitian ini dilakukan selama 2 minggu di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember. Sumber data yang diperoleh dari informan kunci yakni kepala sekolah serta sumber data yang diperoleh dari informan pendukung yakni guru kelas di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember. Metode pengumpulan data yang dilakukan melalui metode observasi, wawancara, serta dokumentasi. Untuk teknik analisis data yang dilakukan melalui 4 tahap yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember terkait dengan manajemen alat permainan edukatif sebagai penunjang kegiatan bermain anak. Dari proses perencanaan, pengadaan, penginventarisasian, penggunaan, pemeliharaan, penghapusan, dan pertanggungjawaban, proses manajemen alat permainan edukatif di kelola langsung oleh kepala sekolah yang dibantu dengan guru kelas. Proses manajemen alat permainan yang dilakukan oleh sekolah dapat memberikan kesempatan anak untuk menggunakan alat permainan untuk melakukan kegiatan bermain. Proses perencanaan mengacu pada kebutuhan pembelajaran. Namun dalam pelaksanaannya anak-anak diperbolehkan menggunakan alat-alat permainan untuk bermain bebas. Alat permainan edukatif yang tersedia secara umum dapat menunjang kegiatan bermain *sensorimotor play*, *symbolic play*, *construction play*, dan *game with rule*. Namun untuk jenis bermain *game with rule* dan *sensorimotor play* masih terbatas jenis dan variasinya. Untuk permainan masih terbatas jenis dan variasinya. Untuk permainan *symbolic play* belum sepenuhnya sejalan dengan minat anak.

## PRAKATA

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan beberapa pihak, oleh karena itu saya ingin menyampaikan terimakasih kepada pihak-pihak sebagai berikut :

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Mutrofin, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dra. Khutobah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PG PAUD Universitas Jember, juga selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, pikiran, serta perhatian dalam penyusunan skripsi ini;
5. Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi., M.A. selaku ketua komisi bimbingan, juga selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, serta perhatian dalam penyusunan skripsi ini;
6. Drs. Syarifuddin, M.Pd. selaku dosen penguji I;
7. Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji II;
8. Seluruh dosen Program Studi PG PAUD Universitas Jember;
9. Kepala sekolah, guru-guru, serta seluruh anak di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember;
10. Ayah dan ibu saya, Mohamad Faruq dan Suciati tercinta yang sudah tulus, sabar, serta ikhlas membimbing, mendidik, membesarkan serta mendoakan;
11. Kakak-kakak saya David Sulaiman, Dewi Masitoh, Linda Dia Arista, Andy Kurniawan yang senantiasa mendoakan, memberikan kepercayaan, dukungan, serta motivasi;
12. Keempat ponakan saya, Fidella Khansa Windy Kurniawan, Muhammad Dzaky Alfarisi Sulaiman, Vanessa Banu Dwi Aprilista, Liana Khayra Deanda Kurniawan yang senantiasa menemani dan menghibur dalam keadaan suka maupun duka;

13. Sahabatku Bigfam, Andry Eval Dewanta, Bagaskara, Ferri Tri Wardhani, Bawon Rani Yudika Anwar, Reni Sugiarti, Vegus Susanto, Ahmad Zainy, Mauliyah Dwi Verawati, Doni Tomang yang senantiasa memberi motivasi serta selalu menemani saya dalam keadaan suka maupun duka;
  14. Teman terbaik saya, Arti Mayasari, Risma Dwi Aini, Lina Dwi Kurniawati, Eka Khusnul Hayuningtyas, Mareta Indah Lestari, Ade Tyas Wulandhasary, Dwi Andriana, Dafid Maulana Ibrahim, Reva Wulandari, Feby Tri Lestari, Salsabilla Febriansyah Wildani yang senantiasa mengingatkan, memberi motivasi serta selalu menemani saya dalam keadaan suka maupun duka;
  15. Teman-teman KK-PLP TK Dharma Indria II Jember, Nuril Laili Rizki Faizah, Nurul Lailiyah, Dwi Nur Meilani Maqfiroh, Asalia Devianti, Vanessa Jovanka Geraldhyne, Zofindri Imadia Andini, Agvely Aulia Jasmine yang telah membantu dan memberi semangat;
  16. Teman – teman mahasiswa PG PAUD angkatan 2016 yang memberikan motivasi;
  17. Adik tingkat yang tersayang, Shindy Dhea Palupi, Indira Laksita Mlati, Merinda Wijayanti, Dinda Sholu, Putri Rahayu yang telah memberikan semangat;
  18. Teman-teman pengurus HMP Golden Age yang telah menjadi penyemangat saya untuk terus berkarya selama masa perkuliahan;
  19. Seseorang terkasih di hati yang selalu setia menemani, Yogi Widiyanto yang senantiasa memberikan semangat dan doa;
  20. Semua pihak yang telah membantu, baik tenaga maupun pikiran dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu;
- Diharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat.

Jember, 23 Desember 2019

Afaf Nabila

**DAFTAR ISI**

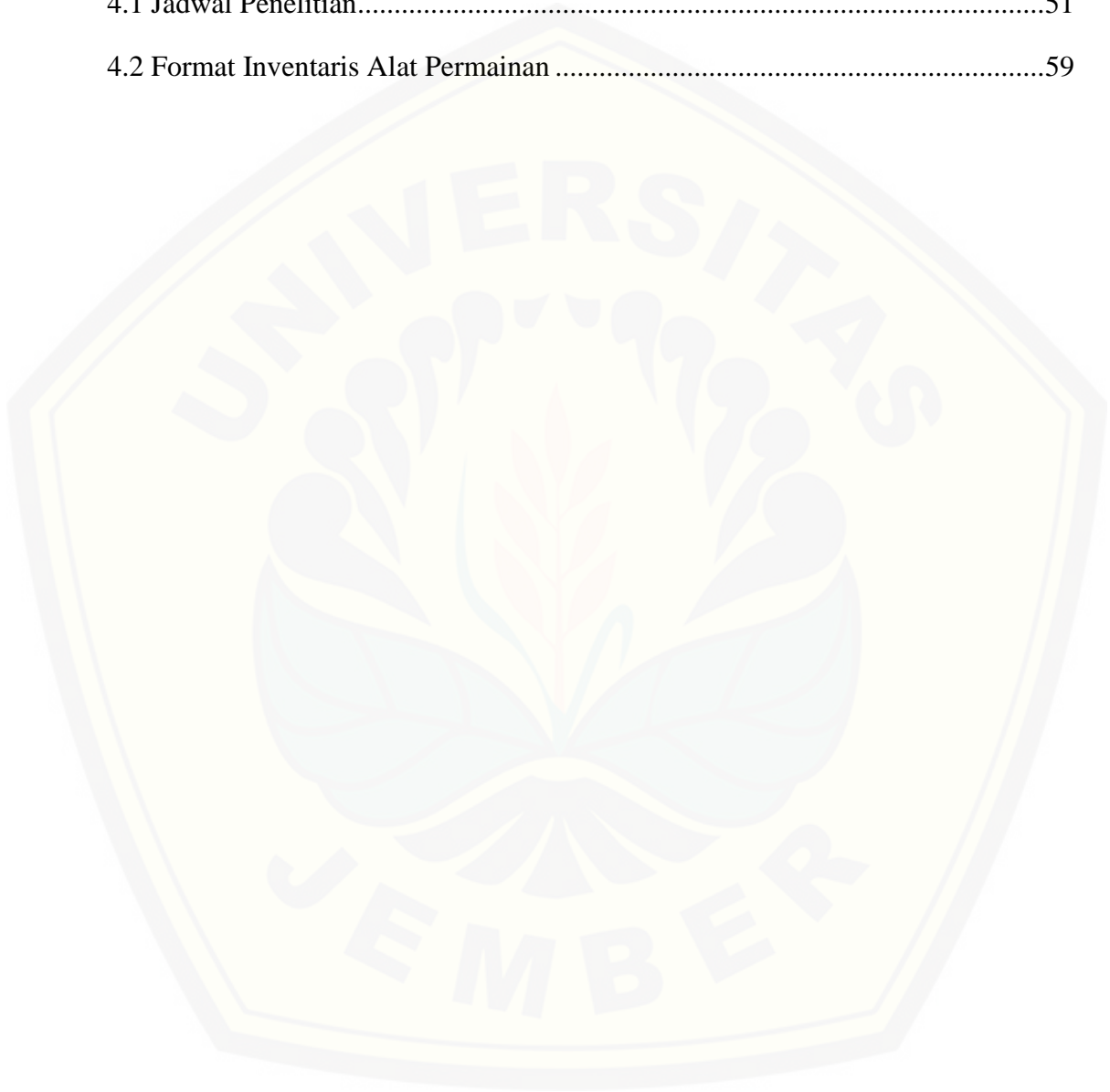
	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>RINGKASAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1 Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan .....	7
2.1.1 Pengertian Manajemen Sarana dan Prasarana .....	7
2.1.2 Tujuan Manajemen Sarana dan Prasarana .....	9
2.1.3 Prinsip-prinsip Manajemen Sarana dan Prasarana.....	10
2.1.4 Fungsi / Proses Manajemen Sarana dan Prasarana .....	11

2.2	Alat Permainan Edukatif .....	17
2.2.1	Pengertian Alat Permainan Edukatif .....	17
2.2.2	Manfaat Alat Permainan Edukatif .....	18
2.2.3	Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif .....	19
2.2.4	Karakteristik Alat Permainan Edukatif .....	20
2.2.5	Prinsip Alat Permainan Edukatif .....	22
2.3	Kegiatan Bermain Anak .....	24
2.3.1	Pengertian Bermain .....	24
2.3.2	Karakteristik Bermain .....	26
2.3.3	Manfaat Bermain bagi Anak usia Dini .....	27
2.3.4	Jenis-jenis Bermain .....	29
2.3.5	Tahapan Perkembangan Bermain .....	31
2.3.6	Konsep Belajar sambil Bermain pada Anak Usia Dini .....	33
2.4	Alat Permainan sebagai Sarana .....	34
2.5	Penelitian yang Relevan .....	36
<b>BAB 3.</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
3.1	Jenis Penelitian .....	37
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian .....	38
3.2.1	Tempat Penelitian .....	38
3.2.2	Waktu Penelitian .....	39
3.3	Subyek Penelitian .....	39
3.4	Situasi Sosial .....	39
3.5	Definisi Operasional .....	40
3.5.1	Manajemen Sarana Alat Permainan Edukatif .....	40
3.5.2	Kegiatan Bermain Anak .....	40
3.6	Desain Penelitian .....	41
3.7	Metode pengumpulan Data .....	42

3.8 Teknik Analisis Data .....	44
3.9 Kredibilitas Penelitian .....	46
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>51</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	51
4.1.1 Jadwal Penelitian.....	51
4.1.2 Gambaran Umum Daerah Penelitian.....	52
4.1.3 Deskripsi Proses Manajemen Alat Permainan Edukatif di PAUD Nurus Shibyan .....	54
4.1.4 Deskripsi Kegiatan Bermain Anak di PAUD Nurus Shibyan....	66
4.2 Pembahasan .....	73
<b>BAB 5. PENUTUP .....</b>	<b>90</b>
5.1 Kesimpulan .....	90
5.2 Saran .....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>92</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>95</b>

**DAFTAR TABEL**

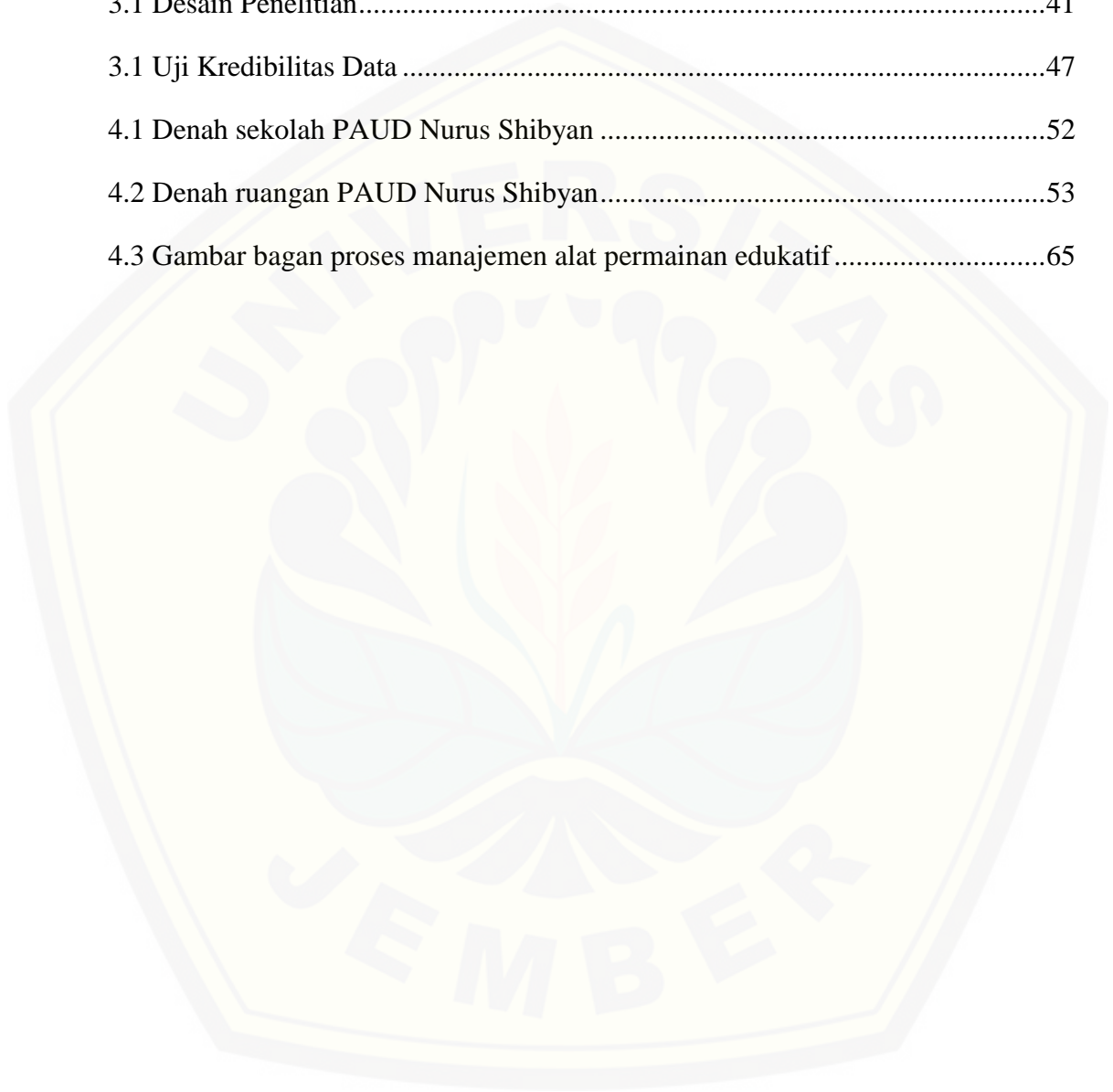
	Halaman
4.1 Jadwal Penelitian.....	51
4.2 Format Inventaris Alat Permainan .....	59





**DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
3.1 Desain Penelitian.....	41
3.1 Uji Kredibilitas Data .....	47
4.1 Denah sekolah PAUD Nurus Shibyan .....	52
4.2 Denah ruangan PAUD Nurus Shibyan.....	53
4.3 Gambar bagan proses manajemen alat permainan edukatif.....	65



**DAFTAR LAMPIRAN**

	Halaman
LAMPIRAN A. MATRIKS USULAN PENELITIAN .....	95
LAMPIRAN B. PEDOMAN PENELITIAN .....	97
B.1 Pedoman Observasi .....	97
B.2 Pedoman Wawancara .....	97
B.3 Pedoman Dokumentasi .....	97
LAMPIRAN C. KISI-KISI INSTRUMEN .....	98
C.1 Kisi-kisi Instrumen Observasi .....	98
C.2 Kisi-kisi Instrumen Wawancara .....	98
LAMPIRAN D. LEMBAR WAWANCARA .....	103
D.1 Lembar Instrumen Wawancara untuk Kepala Sekolah .....	103
D.2 Lembar Instrumen Wawancara untuk Guru .....	104
LAMPIRAN E. LEMBAR INSTRUMEN OBSERVASI CATATAN LAPANGAN .....	105
LAMPIRAN F. LEMBAR INSTRUMEN OBSERVASI <i>CHECKLIST</i> .....	106
F.1 Lembar Instrumen Observasi <i>Checklist</i> Kegiatan Bermain Anak .....	106
F.2 Lembar Instrumen Observasi <i>Checklist</i> Alat Permainan Edukatif ....	107
LAMPIRAN G. DOKUMENTASI .....	108
G.1 Profil Sekolah .....	108
LAMPIRAN H. HASIL CATATAN LAPANGAN .....	109
H.1 Catatan Lapangan Pertama .....	109
H.2 Catatan Lapangan Kedua .....	112
H.3 Catatan Lapangan Ketiga .....	116

H.4 Catatan Lapangan Keempat .....	119
H.5 Catatan Lapangan Kelima .....	122
H.6 Catatan Lapangan Keenam.....	124
H.7 Catatan Lapangan Ketujuh .....	126
LAMPIRAN I. HASIL OBSERVASI <i>CHECKLIST</i> .....	128
I.1 <i>Checklist</i> Kegiatan Bermain Pertama .....	128
I.2 <i>Checklist</i> Kegiatan Bermain Kedua.....	131
I.3 <i>Checklist</i> Kegiatan Bermain Ketiga.....	135
I.4 <i>Checklist</i> Kegiatan Bermain Keempat.....	138
I.5 <i>Checklist</i> Kegiatan Bermain Kelima.....	141
I.6 <i>Checklist</i> Kegiatan Bermain Keenam.....	143
I.7 <i>Checklist</i> Kegiatan Bermain Ketujuh .....	146
I.8 <i>Checklist</i> Alat Permainan Edukatif.....	149
LAMPIRAN J. LEMBAR HASIL WAWANCARA.....	152
J.1 Lembar Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah PAUD Nurus Shibyan.....	152
J.2 Lembar Hasil Wawancara dengan Guru PAUD Nurus Shibyan .....	155
J.3 Lembar Hasil Wawancara dengan Guru PAUD Nurus Shibyan.....	157
LAMPIRAN K. TRANSKIP TRIANGULASI DATA .....	159
LAMPIRAN L. FOTO KEGIATAN PENELITIAN .....	210
L.1 Proses wawancara bersama kepala sekolah.....	210
L.2 Proses wawancara bersama guru kelompok kuning .....	210
L.3 Proses wawancara bersama guru kelompok merah .....	210
L.4 Bukti proses perencanaan alat permainan untuk pengajuan pemerintah .....	211

L.5 Bukti proses pengadaan sekumpulan alat permainan edukatif .....	213
L.6 Bukti proses penginventarisasian sekumpulan alat permainan edukatif.....	214
L.7 Bukti proses penggunaan alat permainan edukatif .....	215
L.8 Bukti proses pemeliharaan alat permainan edukatif .....	217
L.9 Bukti proses penghapusan alat permainan edukatif (tempat penyimpanan).....	218
L.10 Bukti proses pertanggungjawaban alat permainan edukatif .....	219
L.11 Anak bermain <i>sensorimotor play</i> .....	223
L.12 Anak bermain <i>symbolic play</i> .....	224
L.13 Anak bermain <i>construction play</i> .....	224
L.14 Anak bermain <i>game with rule</i> .....	225
LAMPIRAN M. SURAT IJIN PENELITIAN.....	226

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang uraian 1.1 Latar Belakang Masalah, 1.2 Rumusan Masalah, 1.3 Tujuan Penelitian, dan 1.4 Manfaat Penelitian. Berikut uraiannya.

### **1.1 Latar Belakang**

Menurut National Association for the Education Young Children (NAEYC) (dalam Susanto, 2017:1), anak usia dini merupakan seorang anak yang berada pada rentang usia 0 hingga 8 tahun. Pada masa ini seorang anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dalam kehidupan manusia. Proses perkembangan anak terjadi melalui sebuah kegiatan yang anak lakukan, kegiatan tersebut harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki oleh seorang anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan dalam seorang anak yakni melalui pendidikan.

Menurut Rahman (dalam Susanto, 2017:17), pendidikan anak usia dini merupakan usaha terencana yang sistematis yang dilakukan oleh seorang pendidik atau pengasuh anak usia 0 hingga 8 tahun, yang bertujuan agar seorang anak dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal. Pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang meletakkan dasar pada arah pertumbuhan yang sesuai dengan keunikan seorang anak, serta beberapa tahap perkembangan yang disesuaikan dengan kelompok usia.

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk menstimulasi, melakukan bimbingan, pengasuhan, serta pemberian kegiatan untuk anak. Proses kegiatan yang dilakukan tersebut dapat mengembangkan kemampuan serta keterampilan yang dimiliki seorang anak. Pada jenjang pendidikan ini, seorang anak mendapatkan sebuah layanan bimbingan melalui kegiatan yang dilakukan seorang pendidik dengan anak, guna mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak.

Setiap jenjang pendidikan dipastikan membutuhkan proses manajemen untuk membantu pengelolaan yang ada di sekolah. Menurut Gullick (dalam Wiyani,

2017:8), manajemen merupakan sebuah bidang pengetahuan yang dilakukan secara sistematis dengan berupaya untuk memahami alasan mengapa serta bagaimana seseorang bekerja sama agar dapat mencapai suatu tujuan serta pembuatan sistem kerja sama yang lebih bermanfaat bagi kehidupan manusia. Manajemen berasal dari sebuah kata “*manus*” yang memiliki arti tangan, yang artinya berarti menangani sesuatu, melakukan pengaturan, serta membuat sesuatu menjadi apa yang diinginkan melalui pendayagunaan terhadap seluruh sumber daya yang ada.

Di dalam pendidikan, proses manajemen memiliki peran yang sangat penting. Menurut Tilaar (dalam Rohman dan Amri, 2012:4), manajemen pendidikan merupakan sebuah kegiatan yang melakukan proses pengimplikasian dengan adanya sebuah perencanaan terhadap proses pendidikan hingga diaplikasikan melalui proses implementasi. Artinya dalam manajemen pendidikan dilakukannya proses perencanaan yang dilakukan terhadap sistem sekolah yang ada, perencanaan yang sudah disusun lalu diimplementasikan di sekolah.

Manajemen sarana dan prasarana PAUD adalah salah satu upaya sekolah yang dilakukan guna melakukan proses pengelolaan sistem sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Menurut Suyadi (dalam Asih dan Sutarman, 2014:164), manajemen sarana dan prasarana PAUD adalah suatu upaya pengelolaan yang dilakukan secara efektif pada seluruh aset yang dimiliki oleh lembaga PAUD. Manajemen sarana dan prasarana PAUD merupakan pengelolaan terhadap segala sarana dan prasarana yang ada di sekolah, sehingga dari proses manajemen sarana dan prasarana yang dilakukan dapat memberikan gambaran kondisi dan situasi yang sedang terjadi terhadap sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah.

Dalam jenjang pendidikan anak usia dini alat permainan edukatif merupakan bagian dari sarana yang ada di sekolah. Media untuk belajar yang digunakan oleh anak adalah alat permainan edukatif yang dapat mendukung kegiatan belajar anak dengan bermain, sehingga alat permainan edukatif merupakan sarana yang perlu diperhatikan oleh pihak sekolah. Alat permainan edukatif sendiri merupakan suatu alat yang digunakan untuk menunjang kegiatan bermain anak. Pada saat seorang anak sedang bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif, anak akan

mendapatkan pengaruh dan manfaat dari permainan tersebut. Dilihat dari sisi edukasinya, alat permainan edukatif ini merupakan sebuah alat permainan yang memiliki daya guna, serta memiliki manfaat yang dapat mengembangkan kemampuan seorang anak.

Menurut Freud (dalam Susanto, 2017:132), bermain adalah salah satu alat untuk pelepasan emosi. Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang paling menyenangkan bagi seorang anak. Saat seorang anak bermain, anak merasakan kesenangan dan kepuasan dalam dirinya. Kegiatan bermain adalah salah satu upaya yang bisa mengembangkan kemampuan seorang anak, serta upaya seorang anak untuk belajar. Pada hakikatnya, seorang anak belajar saat anak sedang bermain. Kegiatan bermain akan lebih dirasa menyenangkan apabila dalam kegiatan bermain tersebut menggunakan sebuah alat permainan edukatif. Pemanfaatan alat permainan edukatif yang digunakan dalam proses kegiatan bermain merupakan upaya tambahan agar seorang anak dapat mengembangkan kemampuan dalam dirinya melalui alat permainan yang digunakannya.

Menurut Moeslichatoen (dalam Susanto, 2017:128), dibutuhkannya beberapa ruang, kegiatan, serta alat permainan untuk menunjang pembelajaran di Taman Kanak-kanak (TK). Seperti ruang dan tempat untuk sebuah kegiatan kesenian, pengembangan ilmu pengetahuan alam, bahasa, musik, drama, kegiatan membangun atau menyusun balok, dan alat permainan. Pengelolaan alat permainan edukatif dalam dunia pendidikan anak usia dini sangat perlu diperhatikan oleh pihak sekolah. Suatu lembaga pendidikan anak usia dini yang melakukan manajemen sarana alat permainan edukatifnya dengan baik serta penyediaan alat permainannya memadai untuk digunakan oleh anak, maka kesempatan anak untuk belajar sambil bermain juga cukup besar. Kesempatan seorang pendidik yang memanfaatkan alat permainan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran, alat permainan edukatif memiliki nilai lebih bagi seorang anak. Seorang anak akan lebih menikmati kegiatan bermain saat ia juga menggunakan alat permainan edukatif sesuai dengan keinginannya.

Pada kenyataannya pengelolaan alat permainan edukatif yang termasuk kedalam bagian dari sarana pendidikan di sekolah, masih terdapat beberapa

sekolah yang belum mengerti bagaimana proses pelayanan terhadap alat permainan yang baik. Penggunaan alat permainan oleh guru dan anak tidak terstruktur dengan baik. Artinya penggunaan alat permainan yang ada disekolah digunakan secara bebas tanpa ada aturan untuk penggunaannya. Pada dasarnya apabila sekolah mengerti bagaimana cara menerapkan pelayanan terhadap alat permainan edukatif yang ada disekolah. Sehingga alat permainan yang ada disekolah dapat terorganisir dengan baik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan Mei 2019 di PAUD Nurus Shibyan Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember, layanan pendidikan di PAUD Nurus Shibyan terbagi menjadi beberapa kelompok usia. Untuk Kelompok Bermain anak usia 2-4 tahun dan untuk Taman Kanak-kanak anak dengan usia 4-6 tahun. Pada lembaga PAUD Nurus Shibyan terdapat beberapa bagian lokasi yang sudah ditata dengan rapi. Di PAUD Nurus shibyan terdapat 5 ruangan, yakni 1 ruang kepala sekolah dan guru, 3 ruang belajar, 1 ruang *cooking class*, 2 ruang *playground* di dalam dan luar ruangan, serta 1 toilet. Terdapat alat permainan edukatif *outdoor* dan *indoor* di PAUD Nurus Shibyan. Untuk alat permainan *outdoor*, diantaranya adalah seluncuran, tangga majemuk, ayunan, tangga pelangi, jembatan, terowongan, dan mangkok putar. Sedangkan untuk alat permainan *indoor*, diantaranya adalah seluncuran mini, lemari boneka, mandi bola, istana balon, lemari balok dan beberapa alat permainan yang ditata di lemari.

Pengadaan sarana dan prasarana di PAUD Nurus Shibyan dapat dikatakan sudah cukup memadai, untuk pengadaan alat permainan *indoor* maupun *outdoor*. Pengadaan alat permainan edukatif yang ada di PAUD Nurus Shibyan sangat menarik perhatian untuk dikaji lebih dalam bagaimana pihak sekolah melakukan manajemen sarana alat permainan edukatifnya. Terdapat beberapa macam alat permainan edukatif yang dapat menunjang kegiatan bermain anak didik. Penelitian ini akan mendeskripsikan secara mendalam mengenai implementasi manajemen sarana alat permainan edukatif sebagai penunjang kegiatan bermain anak. Maka dari itu, dilakukannya penelitian dengan judul “Implementasi Manajemen Alat Permainan Edukatif sebagai Penunjang Kegiatan Bermain Anak



di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah implementasi manajemen alat permainan edukatif sebagai penunjang kegiatan bermain anak di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan mengenai implementasi manajemen alat permainan edukatif sebagai penunjang kegiatan bermain anak di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang bisa didapatkan dari penelitian ini adalah :

#### **1.4.1 Bagi Pendidik**

- a. Dapat dijadikan sebagai sebuah referensi manajemen alat permainan edukatif sebagai penunjang kegiatan bermain anak.
- b. Dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk kegiatan manajemen alat permainan edukatif dalam sekolah.

#### **1.4.2 Bagi Sekolah**

- a. Dapat dijadikan sebagai sebuah sumber informasi mengenai manajemen alat permainan edukatif sebagai penunjang kegiatan bermain anak.
- b. Dapat dijadikan sebagai dasar untuk mempertimbangkan kebijakan untuk melakukan proses manajemen yang ada di sekolah.

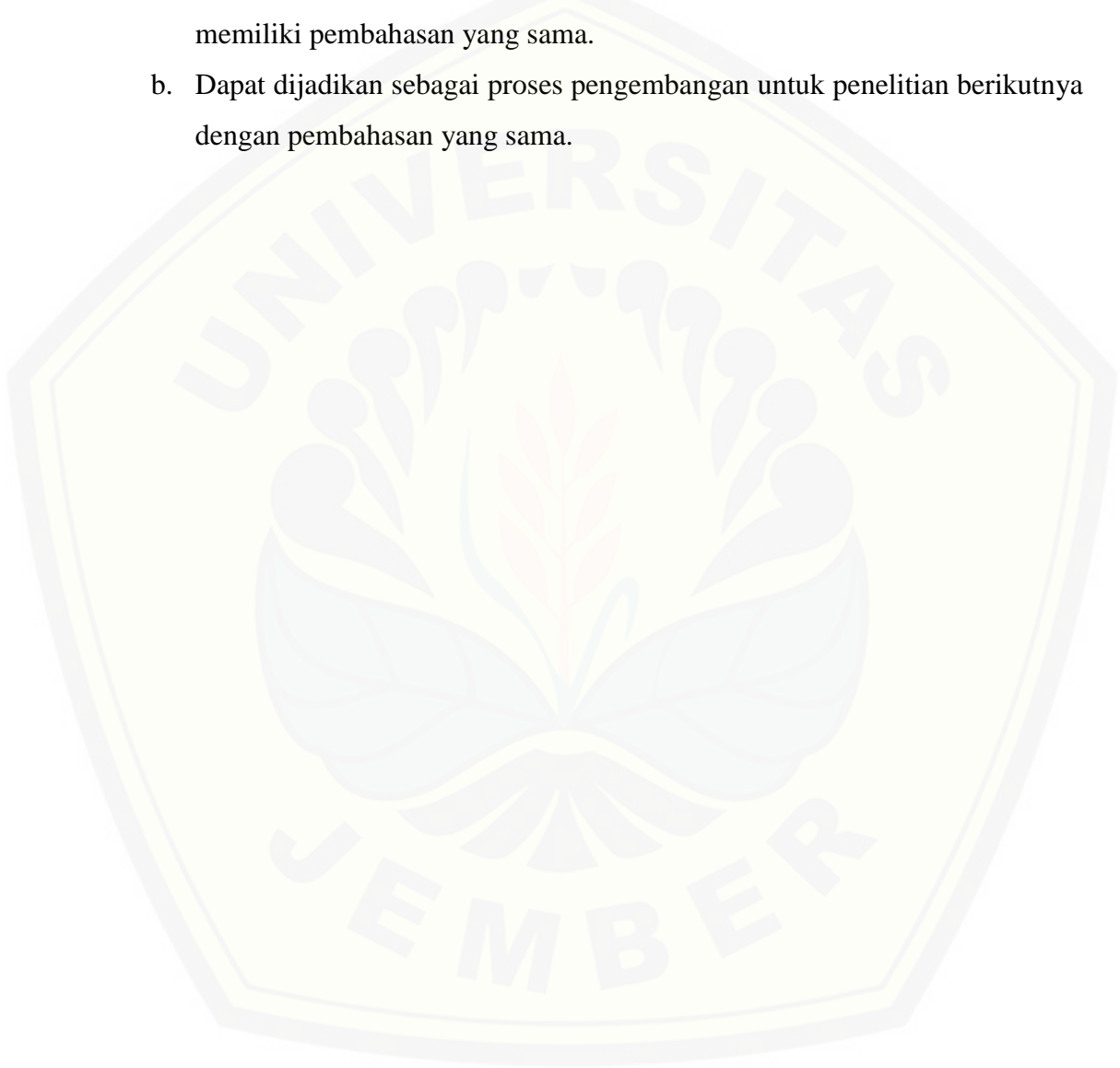
#### **1.4.3 Bagi Peneliti**

- a. Dapat dijadikan sebagai penambahan wawasan mengenai manajemen alat permainan edukatif sebagai penunjang kegiatan bermain anak.

- b. Dapat dijadikan sebagai sarana penambahan informasi untuk proses penyusunan SOP yang baik terhadap pengelolaan sarana yang ada di sekolah.

#### 1.4.4 Bagi Peneliti Lain

- a. Dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian berikutnya yang memiliki pembahasan yang sama.
- b. Dapat dijadikan sebagai proses pengembangan untuk penelitian berikutnya dengan pembahasan yang sama.



## **BAB 2. KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang uraian 2.1 Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan, 2.2 Alat Permainan Edukatif, 2.3 Kegiatan Bermain Anak, 2.4 Alat Permainan Edukatif sebagai Sarana Pendidikan, 2.5 Penelitian Relevan. Berikut uraiannya.

### **2.1 Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan**

#### **2.1.1 Pengertian Manajemen Sarana dan Prasarana**

Menurut Stooner dan Freeman (dalam Rohman dan Amri, 2012:2), manajemen merupakan sebuah proses perencanaan, pengorganisasian, memimpin, serta mengawasi pekerjaan dari anggota suatu organisasi. Penggunaan seluruh sumber daya organisasi yang sudah ada, supaya dapat melakukan pencapaian tujuan dari organisasi yang sudah dinyatakan dengan jelas. Artinya dalam proses manajemen terdapat beberapa tahap yang harus dilakukan, agar tujuan yang hendak dicapai dapat sesuai harapan. Menurut Engkoswara dan Komariah (dalam Rohman dan Amri, 2012:2), manajemen adalah sebuah proses yang terjadi secara berkelanjutan, memiliki muatan dari kemampuan dan keterampilan khusus yang dimiliki seseorang. Dilakukannya sebuah kegiatan baik secara individu maupun dilakukan secara bersama-sama dengan orang lain dalam melakukan koordinasi, serta penggunaan segala sumber agar dapat melakukan pencapaian sebuah tujuan organisasi dengan produktif, efektif, serta efisien.

Manajemen pendidikan merupakan suatu seni dan ilmu untuk melakukan pengelolaan sumber daya pendidikan untuk mewujudkan suatu suasana belajar serta proses pembelajaran yang efektif. Menurut Pidarta dan Tilaar (dalam Sutarman dan Asih, 2014:72), manajemen pendidikan merupakan sebuah aktivitas memadukan sumber pendidikan dengan sebuah usaha untuk mencapai suatu tujuan pendidikan yang sebelumnya sudah ditentukan. Manajemen pendidikan merupakan sebuah kegiatan mengimplementasikan suatu perencanaan atau rencana pendidikan. Artinya, dalam proses manajemen pendidikan terdapat

sebuah perencanaan yang diimplementasikan untuk mencapai suatu tujuan pendidikan yang hendak dicapai. Sedangkan menurut Bush dan Coleman (dalam Usman, 2011:12), “*Educational management is a field of study and practice concerned with the operation of educational organization* [manajemen pendidikan merupakan bidang studi yang berkaitan dengan organisasi pendidikan]”. Dari berbagai pendapat tersebut, tampak bahwa tidak ada definisi yang dapat diterima oleh semua pihak terkait manajemen pendidikan. Setiap ahli memiliki definisi dan pendapatnya masing-masing sesuai dengan pengetahuan serta pengalaman mereka sendiri.

Menurut Bafadal (dalam Susilo, 2016:125), sarana pendidikan merupakan seluruh perangkat peralatan, bahan serta perabot yang secara langsung dimanfaatkan untuk proses pendidikan di sekolah. Menurut rumusan Tim Penyusun Pedoman Pembukuan Media Pendidikan (dalam Heryati dan Muhsin, 2014:196), sarana pendidikan merupakan seluruh fasilitas yang digunakan pada proses pembelajaran, yang bergerak maupun yang tidak bergerak. Peralatan dan perlengkapan yang digunakan secara langsung dan menjadi salah satu penunjang dalam proses pendidikan, seperti contohnya gedung, ruangan kelas, meja dan kursi, serta beberapa alat dan media yang dapat digunakan dalam proses pendidikan di sekolah. Hal ini berbeda maknanya dengan prasarana pendidikan. Menurut Mulyasa (dalam Sutarman dan Asih, 2014:163), prasarana pendidikan merupakan sebuah fasilitas yang secara tidak langsung membantu untuk menunjang proses pendidikan dalam pembelajaran, seperti halnya halaman, kebun, taman sekolah serta jalan menuju ke sekolah.

Manajemen sarana dan prasarana adalah sebuah kegiatan yang bertujuan untuk melakukan pengaturan serta mengelola sarana dan prasarana pendidikan secara efektif dan efisien dalam rangka mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Dilakukannya proses kerja sama pendayagunaan terhadap seluruh sarana dan prasarana pendidikan yang dimiliki oleh sekolah secara efektif dan efisien. Menurut Suyadi (dalam Sutarman dan Asih, 2014:104), manajemen sarana dan prasarana PAUD merupakan sebuah pengelolaan yang dilakukan secara efektif terhadap seluruh aset yang dimiliki oleh lembaga PAUD. Beberapa bentuk wujud

dari aset tersebut berupa tanah dan bangunan PAUD, perangkat untuk pembelajaran (alat-alat permainan edukatif, baik yang *indoor* maupun *outdoor*).

### 2.1.2 Tujuan Manajemen Sarana dan Prasarana

Menurut Qomar (dalam Sutarman dan Asih, 2014:164), manajemen sarana dan prasarana pendidikan memiliki tugas untuk menjaga sarana dan prasarana pendidikan agar dapat memberikan sebuah kontribusi terhadap proses pendidikan yang dilakukan secara optimal dan berarti. Suatu kegiatan pengelolaan ini terdapat beberapa kegiatan yang harus dilakukan, di antaranya adalah 1) kegiatan perencanaan; 2) kegiatan pengadaan; 3) kegiatan pengawasan; 4) kegiatan penyimpanan; 5) kegiatan inventarisasi; 6) kegiatan penghapusan; serta 5) kegiatan penataan. Proses pengelolaan sarana dan prasarana ini memiliki tujuan untuk memberikan sebuah layanan secara profesional yang berkaitan dengan sarana dan prasarana pendidikan, supaya proses pembelajaran yang dilakukan dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.

Tujuan dari manajemen sarana dan prasarana pendidikan yakni dapat memberikan sebuah kontribusi yang optimal pada proses pendidikan hingga mencapai sebuah tujuan pendidikan yang sebelumnya sudah ditetapkan. Menurut Bafadal (dalam Sutarman dan Asih, 2014:165), tujuan dari manajemen sarana dan prasarana adalah :

- a. Melakukan upaya untuk pengadaan sarana dan prasarana sekolah dengan melakukan perencanaan serta pengadaan yang dilakukan dengan hati-hati dan bersama-sama. Melalui proses perencanaan dan pengadaan yang dilakukan secara hati-hati dan bersama-sama tersebut, sekolah dapat memiliki sarana dan prasarana yang baik sesuai dengan apa yang sedang dibutuhkan oleh sekolah yang disesuaikan dengan dana yang efisien.
- b. Melakukan upaya untuk pemakaian sarana dan prasarana sekolah yang digunakan dengan tepat dan efisien sesuai dengan aturan pemakaian yang ada.
- c. Melakukan upaya untuk pemeliharaan terhadap sarana dan prasarana pendidikan. Dari kegiatan pemeliharaan ini dapat membantu sekolah

untuk selalu siap atas keberadaan dari sarana dan prasarana tersebut, hingga sewaktu-waktu dalam kondisi sudah siap untuk dipakai saat diperlukan.

### 2.1.3 Prinsip-prinsip Manajemen Sarana dan Prasarana

Menurut Bafadal (dalam Sutarman dan Asih, 2014:165), terdapat beberapa prinsip untuk melakukan pengelolaan sarana dan prasarana sekolah supaya tujuan yang diharapkan dapat dicapai secara maksimal.

#### a. Prinsip pencapaian tujuan

Seluruh fasilitas yang dimiliki oleh sekolah dalam keadaan atau kondisi siap pakai. Manajemen perlengkapan sekolah bisa dikatakan berhasil jika seluruh fasilitas yang ada di sekolah siap digunakan setiap saat. Artinya saat warga sekolah membutuhkan dan hendak menggunakan sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut, peralatan dan perlengkapan yang hendak digunakan sudah siap untuk dipakai.

#### b. Prinsip efisiensi

Seluruh kegiatan untuk pengadaan sarana dan prasarana sekolah dilaksanakan dengan melakukan perencanaan yang dilakukannya secara hati-hati hingga bisa mendapatkan fasilitas yang kualitasnya baik tetapi dengan harga yang terjangkau. Efisiensi juga memiliki arti jika pemakaian terhadap seluruh fasilitas yang dimiliki oleh sekolah hendaknya di gunakan dengan baik sehingga menghindari pemborosan. Maka dari itu peralatan dan perlengkapan yang dimiliki sekolah harus dilengkapi dengan sebuah petunjuk untuk menggunakan dan pemeliharannya. Selanjutnya, petunjuk teknis tersebut diinformasikan pada seluruh warga sekolah yang hendak menggunakannya.

#### c. Prinsip administratif

Seluruh perilaku untuk proses pengelolaan terhadap peralatan dan perlengkapan yang di miliki oleh sekolah hendaknya memperhatikan dan berpacu pada undang-undang, peraturan, intruksi, serta pedoman yang sudah diberlakukan oleh pihak pemerintah. Dengan begitu setiap seseorang yang bertanggung jawab terhadap pengelolaan peralatan dan perlengkapan sekolah harus bisa memahami

peraturan dari undang-undang tersebut. Selanjutnya adalah memberikan informasi pada seluruh warga sekolah mengenai penggunaan sarana dan prasarana sekolah sesuai dengan aturan perundang-undangan bagi mereka yang berpartisipasi dalam proses pengelolaan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah.

d. Prinsip kejelasan tanggung jawab

Seluruh tugas dan tanggung jawab yang dimiliki semua orang yang memiliki keterlibatan dengan penggunaan sarana dan prasarana sekolah harus dideskripsikan dan dijelaskan dengan sejelas-jelasnya. Hal ini dilakukan guna untuk menumbuhkan kesadaran diri terhadap setiap diri warga sekolah yang terlibat dalam proses pengelolaan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah.

e. Prinsip kekohesifan

Seluruh peralatan dan perlengkapan yang dimiliki oleh sekolah hendaknya sudah terealisasi dalam bentuk sebuah proses kerja sekolah yang sangat kompak. Meskipun seluruh warga sekolah yang terlibat sudah memiliki tugas serta tanggung jawab masing-masing, akan tetapi jalinan kerja sama antara warga sekolah satu dengan yang lainnya harus tetap dilakukan. Kekompakan seluruh warga sekolah yang terlibat dapat berdampak pada proses pengelolaan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah.

#### 2.1.4 Fungsi / Proses Manajemen Sarana dan Prasarana

Menurut Baharuddin dan Makkin (dalam Sutarman dan Asih, 2014:166), secara umum sebuah proses untuk kegiatan manajemen sarana dan prasarana dapat digambarkan melalui proses perencanaan, pengadaan, pengawasan, penyimpanan dan inventarisasi, penghapusan, serta penataan. Beberapa proses tersebut menjadi dasar agar pelaksanaan pengelolaan sarana dan prasarana dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Beberapa proses kegiatan tersebut penting untuk dilakukan untuk proses pengadaan sarana dan prasarana dapat sesuai dengan sasaran dan efektif untuk proses penggunaannya.

Beberapa tahapan yang harus dilakukan tersebut selain dilihat kebermaknaannya, keberlanjutan tahapan harus tetap dilakukan. Artinya beberapa

tahapan proses dari manajemen sarana dan prasarana tersebut harus dilakukan secara kontinu atau berkelanjutan untuk proses manajemen sarana dan prasarana selanjutnya dalam kurun waktu yang lama. Menurut Sulistryorini (dalam Sutarman dan Asih, 2014:167), agar pengelolaan sarana dan prasarana sekolah dapat memiliki sistem siap pakai, maka harus ada seorang petugas khusus yang dapat menangani hal ini. Proses pengadaan petugas khusus ini dapat membantu guru untuk melakukan persiapan terhadap peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan, terutama yang berkaitan dengan sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut Mustari (2014:123), terdapat beberapa fungsi atau proses manajemen sarana dan prasarana yang dilakukan oleh pihak sekolah, diantaranya adalah :

a. Perencanaan Sarana dan Prasarana

Menurut Sutarman dan Asih (2014:167), perencanaan sarana dan prasarana pendidikan adalah sebuah proses menganalisis dan menetapkan segala kebutuhan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran serta kebutuhan yang dapat menunjang suatu keberhasilan dalam proses pembelajaran. Proses perencanaan harus dilakukan dengan cermat serta teliti. Dilihat dari karakteristik, jumlah, jenis, harga dan kendala dari sarana dan prasarana yang dibutuhkan oleh sekolah. Menurut Jones, dalam perencanaan pengadaan perlengkapan pendidikan di sekolah harus dimulai dengan menganalisis jenis dari pengalaman pendidikan yang sudah diprogramkan oleh sekolah. Berikut beberapa hal yang perlu dilakukan dalam proses perencanaan, diantaranya adalah :

1. Melakukan penampungan semua usulan untuk pengadaan perlengkapan sekolah yang diajukan oleh setiap unit kerja dan menginventarisasikan kekurangan dari perlengkapan sekolah.
2. Memadukan rencana dari kebutuhan perlengkapan sekolah untuk periode tertentu.
3. Memadukan rencana dari kebutuhan yang sudah disusun dengan perlengkapan yang sudah tersedia sebelumnya.



4. Memadukan rencana antara kebutuhan dan dana atau anggaran yang dimiliki oleh sekolah. Dalam hal ini, apabila dana yang tersedia tidak dapat mendukung untuk proses pengadaan seluruh kebutuhan yang dibutuhkan, maka perlu diadakan proses seleksi terhadap seluruh kebutuhan perlengkapan yang sudah direncanakan dengan melihat urgensi atau kepentingan setiap perlengkapan yang dibutuhkan.
5. Memadukan rencana dari daftar kebutuhan perlengkapan yang urgen dengan anggaran yang tersedia, maka perlu diadakan proses seleksi dengan melihat skala prioritas terhadap perlengkapan yang paling penting.
6. Melakukan penetapan untuk rencana pengadaan akhir.

b. Pengadaan Sarana dan Prasarana

Pengadaan merupakan suatu proses kegiatan mengadakan sarana dan prasarana yang dilakukan dengan melakukan proses pembelian, penyumbangan, hibah serta yang lainnya. Pengadaan sarana dan prasarana bisa berupa pengadaan buku, alat, perabot, serta bangunan. Pengadaan ini harus dilakukan dengan disesuaikan susunan rencana yang sudah dibuat sebelumnya dengan memperhatikan skala prioritas yang dibutuhkan oleh sekolah untuk menunjang berhasilnya proses pembelajaran.

Sistem untuk pengadaan sarana dan prasarana bisa dilakukan dengan berbagai cara, di antaranya adalah :

1. *Dropping* dari pemerintah, hal ini disebut dengan bantuan yang diberikan oleh pemerintah pada pihak sekolah. Bantuan ini sifatnya terbatas, artinya sekolah tidak hanya berharap pada bantuan pemerintah ini. Pihak sekolah juga harus mengusahakan dengan cara yang lainnya.
2. Pengadaan sarana dan prasarana sekolah melalui proses pembelian, baik pembelian secara langsung maupun melalui proses pemesanan terlebih dahulu.
3. Meminta sumbangan pada wali murid atau melakukan pengajuan proposal bantuan untuk pengadaan sarana dan prasarana sekolah pada lembaga sosial yang tidak mengikat.
4. Pengadaan perlengkapan dengan melakukan penyewaan atau peminjaman.

5. Pengadaan perlengkapan sekolah dengan melakukan proses tukar menukar barang yang dimiliki oleh sekolah dengan barang lain yang dibutuhkan oleh sekolah.

c. Penginventarisasian sarana dan prasarana

Penginventarisasian merupakan suatu kegiatan penggunaan, penyelenggaraan, pengaturan, serta pencatatan barang-barang dengan membuat susunan daftar yang dimiliki oleh sekolah. Pencatatan data barang-barang ini dilakukan dengan teratur. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menjaga serta menciptakan ketertiban terhadap administrasi barang milik negara yang dimiliki oleh suatu organisasi yakni sekolah. Isi dari inventaris adalah dokumen yang tercatat jenis-jenis barang serta jumlah barang yang ada di sekolah.

Menurut Bafadal, terdapat beberapa kegiatan inventarisasi terhadap sarana dan prasarana pendidikan di sekolah, diantaranya adalah :

- 1) Melakukan pencatatan terhadap sarana dan prasarana yang ada di sekolah dalam buku penerimaan barang, buku bukan inventaris, serta buku (kartu) stok dari barang yang ada di sekolah
- 2) Melakukan pembuatan kode khusus terhadap perlengkapan yang tergolong dalam daftar inventaris
- 3) Seluruh perlengkapan pendidikan yang tergolong dalam daftar barang inventaris harus dilakukannya sebuah laporan. Laporan tersebut dapat dikatakan sebagai laporan mutasi barang.

d. Penggunaan sarana dan prasarana

Penggunaan sarana dan prasarana merupakan kegiatan pemanfaatan terhadap segala jenis barang yang digunakan sesuai dengan kebutuhan secara efektif dan efisien. Terdapat beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam penggunaan sarana dan prasarana di sekolah, diantaranya adalah :

- 1) Penggunaan sarana dan prasarana digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai
- 2) Penggunaan sarana dan prasarana digunakan dengan disesuaikan antar media dengan materi yang hendak dijadikan topik pembahasan dalam proses pembelajaran

- 3) Ketersediaan sarana dan prasarana yang dapat menunjang
  - 4) Penggunaan sarana dan prasarana digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.
- e. Pemeliharaan sarana dan prasarana

Pemeliharaan merupakan kegiatan melakukan perawatan, pemeliharaan serta penyimpanan barang-barang yang disesuaikan dengan bentuk-bentuk serta jenis barangnya. Jika dikelompokkan seperti itu akan menimbulkan keawetan serta tahan lama terhadap barang-barang tersebut. Dalam proses kegiatan pemeliharaan, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dan dilakukan oleh petugas khusus.

Pemeliharaan terhadap sarana dan prasarana pendidikan di sekolah adalah suatu aktivitas yang mesti dijalankan guna menjaga perlengkapan yang dibutuhkan oleh warga sekolah dalam kondisi sudah siap untuk digunakan. Apabila perlengkapan sekolah sudah berada dalam kondisi siap pakai dapat berdampak pada kelancaran proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Hal ini menjadi salah satu alasan apabila perlengkapan yang dimiliki oleh sekolah harus mendapatkan perawatan, pemeliharaan, serta pengawasan yang baik.

Program perawatan dan pemeliharaan ini dapat ditempuh dengan beberapa langkah, di antaranya adalah :

1. Melakukan pembentukan tim pelaksana untuk perawatan dan pemeliharaan preventif di sekolah.
2. Membuat sebuah daftar untuk sarana dan prasarana termasuk seluruh perawatan dan pemeliharaan yang ada di sekolah.
3. Membuat persiapan berupa jadwal tahunan untuk kegiatan perawatan dan pemeliharaan untuk setiap perawatan dan pemeliharaan fasilitas sekolah.
4. Membuat persiapan berupa lembar evaluasi untuk melakukan proses penilaian hasil kerja dari perawatan dan pemeliharaan pada masing-masing bagian yang ada di sekolah.
5. Melakukan pemberian penghargaan untuk mereka yang sudah berhasil melakukan peningkatan kinerja terhadap peralatan dan perlengkapan sekolah dalam rangka untuk meningkatkan kesadaran dalam merawat serta memelihara sarana dan prasarana di sekolah.

f. Penghapusan sarana dan prasarana

Penghapusan sarana dan prasarana pendidikan merupakan kegiatan meniadakan barang-barang yang dimiliki oleh sekolah dari daftar inventaris berdasarkan undang-undang yang berlaku. Kepala sekolah memiliki hak dan wewenang untuk melakukan kegiatan penghapusan terhadap perlengkapan yang ada di sekolah. Akan tetapi, perlengkapan sekolah yang hendak dihapus harus memenuhi persyaratan untuk diadakan. Sebagai salah satu aktivitas dalam proses manajemen sarana dan prasarana pendidikan, penghapusan memiliki beberapa tujuan untuk dilakukan, diantaranya adalah :

1. Mencegah dan membatasi kerugian yang lebih besar sebagai akibat dari pengeluaran dana untuk melakukan perbaikan terhadap perlengkapan yang rusak.
2. Mencegah terjadinya pemborosan biaya untuk pengamanan yang tidak berguna lagi.
3. Membebaskan lembaga dari suatu tanggung jawab kegiatan pemeliharaan serta pengamanan.
4. Meringankan beban dari inventaris.

Adapun beberapa persyaratan untuk penghapusan barang yang dimiliki oleh sekolah, diantaranya adalah :

1. Barang-barang dalam keadaan rusak berat hingga tidak dimanfaatkan lagi
2. Barang-barang tidak sesuai dengan kebutuhan
3. Barang-barang kuno atau lama yang penggunaannya sudah tidak efisien lagi.
4. Barang-barang yang terkena sebuah larangan.
5. Barang-barang yang mengalami proses penyusutan di luar kekuasaan dari pihak pengurus.
6. Barang-barang yang proses pemeliharaannya tidak seimbang dengan kegunaannya.
7. Barang-barang yang berlebihan serta tidak digunakan lagi.
8. Barang-barang yang dicuri.
9. Barang-barang yang diselewengkan.

10. Barang-barang yang terbakar serta musnah akibat kejadian bencana alam.

11. Perbaikan sebuah barang dibutuhkan biaya yang besar.

Secara teknis serta nilai ekonomis kegunaannya tidak sesuai dengan biaya pemeliharannya.

g. Pertanggungjawaban sarana dan prasarana

Dari beberapa proses manajemen sarana dan prasarana pendidikan yang sudah dilakukan, penggunaan barang-barang yang ada di sekolah harus dipertanggungjawabkan. Proses pertanggungjawaban ini dilakukan dengan membuat sebuah laporan penggunaan barang-barang yang nantinya diajukan kepada pimpinan. Dalam proses pertanggungjawaban ini diperlukan proses pengawasan untuk memperkuat tanggung jawab terhadap sarana dan prasarana. Diperlukan adanya kontrol yang baik terhadap proses pemeliharaan. Pengawasan sarana dan prasarana di sekolah adalah salah satu usaha yang ditempuh oleh pimpinan untuk membantu personel sekolah dalam menjaga atau memelihara, serta memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah dengan sebaik-baiknya, guna mencapai keberhasilan proses pendidikan di sekolah.

## **2.2 Alat Permainan Edukatif**

### **2.2.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif**

Menurut Ismail (dalam Fadlillah, 2017:56), alat permainan edukatif merupakan sebuah alat permainan yang sengaja dirancang khusus untuk keberlangsungan pendidikan yang bertujuan agar dapat membantu perkembangan anak. Alat permainan edukatif adalah salah satu media atau alat yang digunakan oleh anak saat anak sedang melakukan kegiatan bermain. Sengaja untuk diciptakan alat permainan yang dapat memberikan manfaat pada saat anak sedang memainkannya.

Alat permainan edukatif ini memiliki peran yang cukup penting untuk mendampingi kegiatan bermain anak. Dengan menggunakan alat permainan edukatif, kegiatan pembelajaran seorang anak dapat berjalan dengan menarik, lancar, kreatif, serta menyenangkan. Dengan alat bermain, imajinasi anak dapat

berkembang. Selain itu, tujuan pembelajaran juga dengan mudah tercapai melalui penggunaan alat permainan edukatif tersebut.

### 2.2.2 Manfaat Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif yang dirancang khusus agar dapat memiliki nilai guna bagi anak yang memainkannya. Perancangan tersebut pasti memiliki tujuan yang bisa bermanfaat dalam diri seorang anak. Menurut Isenberg dan Jalongo (dalam Musfiroh dan Tatminingsih, 2015:3.6), terdapat beberapa manfaat yang dimiliki oleh alat permainan edukatif, diantaranya adalah :

- a. Pada saat seorang anak menggunakan alat permainan, anak dapat mengembangkan kemampuan berimajinasi dalam dirinya
- b. Penggunaan alat permainan memberikan kesempatan pada anak untuk berkreasi, bermanipulasi, serta melakukan sebuah eksperimen
- c. Alat permainan mengajarkan anak untuk bekerja atau melakukan sesuatu secara kooperatif. Artinya pada saat anak sedang bermain, anak tidak menggunakan alat permainan itu sendiri, akan tetapi ia bermain bersama temannya
- d. Alat permainan memiliki sifat yang fleksibel, tidak ada sebuah kebenaran dan juga tidak ada sebuah kesalahan. Artinya alat permainan digunakan pada saat anak sedang bermain, serta memberikan sebuah penghargaan berupa rasa puas dari hasil yang memainkannya.

Pada saat seorang anak menggunakan alat permainan edukatif, seorang anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berimajinasi serta berkreasi dalam dirinya. Terdapat pendapat lain terkait manfaat penggunaan alat permainan. Menurut Ismail (dalam Fadlillah, 2017:61), terdapat beberapa alasan mengapa alat permainan edukatif penting untuk digunakan oleh anak usia dini, diantaranya adalah :

- a. Permainan edukatif dapat meningkatkan suatu pemahaman mengenai totalitas dari mengembangkan kepribadian seorang anak
- b. Permainan edukatif dapat meningkatkan suatu kemampuan berkomunikasi pada diri seorang anak

- c. Permainan edukatif dapat meningkatkan suatu kemampuan dalam diri seorang anak untuk menciptakan sesuatu yang baru
- d. Permainan edukatif dapat meningkatkan suatu kemampuan anak untuk berpikir
- e. Permainan edukatif dapat mempertajam perasaan yang dimiliki oleh anak
- f. Permainan edukatif dapat memperkuat sebuah rasa percaya diri seorang anak
- g. Permainan edukatif dapat merangsang kemampuan berimajinasi seorang anak
- h. Permainan edukatif dapat melatih kemampuan bahasa seorang anak
- i. Permainan edukatif dapat melakukan pembentukan moralitas dalam diri seorang anak
- j. Permainan edukatif dapat melatih keterampilan seorang anak
- k. Permainan edukatif dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi seorang anak
- l. Permainan edukatif dapat membentuk spiritualitas seorang anak

### 2.2.3 Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif

Terdapat beberapa jenis dari alat permainan yang perlu diperhatikan. Menurut Isenberg dan Jalongo (dalam Musfiroh dan Tatminingsih, 2015:3.6), terdapat beberapa jenis alat permainan, diantaranya adalah :

- a. Alat permainan pembangun konsep

Alat permainan pembangun konsep merupakan sebuah alat permainan yang menekankan pada kemampuan seorang anak untuk membangun konsep dalam diri seorang anak. Konsep tersebut dijadikan sebagai hasil akhir dari produk alat permainan yang sedang anak gunakan. Seorang anak mengkoordinasikan kemampuan mereka, diantaranya adalah koordinasi mata dan tangan, memisahkan, mengelompokkan, serta menghitung. (lego, balok, bongkar pasang, bombik).

b. Alat permainan motorik kasar

Alat permainan motorik kasar merupakan sebuah alat permainan yang penggunaannya menggunakan otot. Seorang anak menggunakan alat permainan ini untuk melakukan eksplorasi serta mempraktikkan kemampuan motorik dalam diri mereka. Alat permainan ini memberikan dorongan pada anak agar mampu berpikir secara divergen serta memiliki daya cipta dengan dukungan lingkungan yang ada di sekitarnya. (seluncuran, mobil-mobilan, alat memanjat, ayunan, bola)

c. Alat permainan ekspresi diri

Alat permainan ekspresi diri memberikan dorongan pada anak untuk melakukan suatu percobaan peran dalam drama, musik hingga seni. Dari alat permainan yang digunakan, seorang anak dapat membangun personalitas dan peran, serta memberikan respon yang imajinatif. (boneka, boneka tangan / jari, patung peraga)

d. Objek natural dan benda / peralatan keseharian

Peralatan keseharian merupakan perlengkapan atau peralatan rumah tangga yang bertujuan untuk dimainkan. Seorang anak dapat memilih alat permainan tersebut, lalu memainkannya dengan imajinatif dan berpikir divergen. Pada saat seorang anak menggunakan alat permainan ini, ia akan mengikuti peran orang dewasa yang ia tahu dan pernah dilihat dalam kehidupan sehari-hari. (alat masak, perkakas, alat dokter)

#### 2.2.4 Karakteristik Alat Permainan Edukatif

Menurut Fadlillah (2017:63), terdapat beberapa kriteria untuk alat permainan yang baik serta memiliki nilai edukatif bagi anak, diantaranya adalah :

a. Sesuai dengan usia anak

Alat permainan edukatif yang diciptakan harus disesuaikan dengan usia anak. Pengadaan serta penggunaan alat permainan edukatif harus memperhatikan usia anak, agar seorang anak yang memainkannya dapat merasakan aman dan nyaman. Artinya, setiap alat permainan edukatif yang diciptakan pasti memiliki nilai guna dan cara memainkannya yang berbeda-beda. Apabila penggunaan alat permainan edukatif tidak disesuaikan dengan usia anak, kemungkinan besar seorang anak



kesusahan untuk menggunakannya. Tingkat dari kemampuan cara memainkan sebuah alat permainan tersebut memiliki caranya masing-masing. Pada saat seorang anak memainkan salah satu alat permainan, dimana ia tidak mampu menyelesaikannya karena anak tersebut memang belum mencapai kemampuan itu pada usia anak tersebut.

b. Membantu merangsang tumbuh kembang anak

Salah satu tujuan diciptakannya sebuah alat permainan edukatif adalah agar dapat membantu untuk memberikan kemudahan seorang anak mencapai standar pertumbuhan dan perkembangannya. Selain itu, alat permainan edukatif juga dapat dijadikan sebagai sarana untuk proses pembelajaran seorang anak. Saat seorang anak menggunakan sebuah alat permainan, maka ia sedang mengembangkan kemampuan dalam dirinya melalui alat permainan tersebut. Dengan adanya manfaat pada setiap alat permainan, maka pada saat anak memainkannya anak tersebut juga mendapatkan manfaat dari penggunaan alat permainannya tersebut.

c. Menarik dan bervariasi

Kemenarikan serta variasi pada alat permainan merupakan salah satu kunci utama untuk menarik minat serta kesukaan anak. Apabila alat permainan menarik dan bervariasi, anak akan senang dan memiliki keinginan yang besar untuk memainkannya. Bentuk dan model yang menarik serta bervariasi juga menjadi modal besar motivasi anak untuk memainkannya. Dengan begitu anak merasakan kesenangan serta tidak mudah bosan pada saat anak sedang memainkannya.

d. Memiliki banyak kegunaan

Sebuah alat permainan edukatif yang baik adalah sebuah alat permainan yang memiliki berbagai cara untuk memainkannya. Dari beberapa cara memainkannya tersebut memiliki manfaat yang berbeda-beda. Alat permainan edukatif tersebut dapat merangsang berbagai perkembangan dalam diri anak. Apabila alat permainan yang diciptakan cara memainkannya terkesan monoton, anak akan mudah bosan untuk memainkan alat permainan tersebut. Maka dari itu alat permainan yang multiguna dalam penggunaannya, alat permainan tersebut

memiliki nilai guna yang dapat membantu anak mengembangkan kemampuan dalam dirinya.

e. Aman digunakan

Prioritas utama pada saat anak sedang memainkan alat permainan adalah keamanan dari alat permainan tersebut. Diciptakannya alat permainan perlu memperhatikan tingkat keamanan bagi seorang anak. Pada saat seorang anak memainkannya, anak akan merasa aman dan tidak membahayakan bagi anak. Seorang anak tidak akan mampu memahami dengan detail tingkat keamanan alat permainan yang dimainkannya. Anak akan memainkannya ketika ia ingin memainkannya.

f. Bentuk sederhana

Alat permainan edukatif yang baik bagi anak, tidak harus memiliki bentuk yang rumit. Kesederhanaan pada alat permainan tetap di terapkan dari bentuk maupun cara untuk memainkannya. Apabila terdapat alat permainan yang dirasa rumit untuk memainkannya, perasaan malas akan muncul dalam diri anak. Ketika seorang anak memilih sebuah alat permainan yang ingin dimainkan, anak akan melihat terlebih dahulu wujud dari alat permainan tersebut. Kesederhanaan pada alat permainan belum tentu tidak bisa mengembangkan kemampuan dalam diri anak. Alat permainan edukatif yang sengaja dibuat sederhana dengan berbagai cara memainkan sesuai dengan kemampuan seorang anak.

g. Melibatkan aktivitas anak

Penggunaan alat permainan edukatif harus melibatkan aktivitas dari seorang anak. Pada saat seorang anak memainkan alat permainannya tersebut anak bermain aktif. Seorang anak secara langsung terlibat secara aktif dalam proses permainan tersebut. Dengan bermain aktif dalam sebuah permainan, seorang anak mengembangkan dan menumbuhkan kemampuan dalam dirinya dengan maksimal.

### 2.2.5 Prinsip Alat Permainan Edukatif

Sebuah alat permainan yang tepat digunakan adalah alat permainan yang dapat mendidik serta merangsang perkembangan seorang anak. Pemilihan serta

penggunaan alat permainan edukatif bagi anak perlu diperhatikan dari sisi penggunaan serta sisi kebermanfaatan pada alat permainan edukatif tersebut. Menurut Ismail (dalam Fadlillah, 2017:68), terdapat beberapa prinsip dari alat permainan edukatif yang perlu diperhatikan, diantaranya adalah :

a. Prinsip produktivitas

Alat permainan edukatif merupakan salah satu media untuk menyalurkan keingintahuan seorang anak. Oleh karena itu, prinsip produktivitas dibutuhkan, agar dapat membangun, mengembangkan serta menumbuhkan sebuah pengetahuan baru yang berguna dalam kehidupan seorang anak. Pada saat seorang anak menggunakan alat permainan yang ia mainkan, harus ada sesuatu yang baru yang didapat oleh anak dari alat permainan tersebut.

b. Prinsip aktivitas

Pada prinsip aktivitas ini memiliki arti bahwa pada saat anak memainkan alat permainan edukatif tersebut, anak terlibat aktif dalam kegiatan bermainnya. Anak dapat menggerakkan keseluruhan anggota tubuhnya dengan maksimal, dimana dapat membantu untuk mengembangkan kinestetik seorang anak.

c. Prinsip kreativitas

Kreativitas dalam diri seorang anak perlu dikembangkan secara maksimal. Oleh karena itu kreativitas memiliki peran penting dalam kehidupan seorang anak. Pemilihan serta penggunaan alat permainan untuk seorang anak, kreativitas alat permainan tersebut juga perlu diperhatikan. Pada saat seorang anak sedang memainkan alat permainan tersebut, kreativitas anak berkembang seiring dengan kegiatan bermain yang ia lakukan.

d. Prinsip efektivitas

Dari kata efektif yang memiliki arti berhasil guna serta memberikan hasil yang positif. Sedangkan untuk kata efisien yakni tepat guna tanpa membuang waktu, tenaga, serta biaya. Jadi makna efektivitas dalam kaitannya dengan efektif dan efisien yakni alat permainan edukatif memberikan hasil yang positif untuk proses pertumbuhan serta perkembangan seorang anak dengan kurun waktu yang singkat, tidak membutuhkan banyak biaya serta tenaga. Nilai sebuah alat permainan tidak diukur dari biayanya, akan tetapi dilihat dari manfaatnya.

e. Prinsip mendidik dengan menyenangkan

Alat permainan yang digunakan oleh seorang anak dapat memberikan kesan yang menyenangkan saat dimainkannya. Bermain merupakan proses belajar bagi anak. Maka dengan menggunakan alat permainan tersebut merupakan salah satu upaya untuk mendidik anak dalam proses belajarnya. Alat permainan edukatif harus mengandung beberapa nilai yang mendidik serta mengembangkan potensi yang ada dalam diri seorang anak.

## 2.3 Kegiatan Bermain Anak

### 2.3.1 Pengertian Bermain

Menurut Montessori (dalam Suyadi, 2014:187), bermain dalam kehidupan anak memiliki persamaan makna “kerja” bagi orang dewasa. Bagi anak, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sungguh-sungguh. Ketika seorang anak sedang bermain, anak serius dalam kegiatan bermain yang ia lakukan. Menurut Smith dan Pellegrini (dalam Musfiroh dan Tatminingsih, 2015:1.5), bermain merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan sendiri, dilakukan dengan perasaan yang menyenangkan, fleksibel, aktif, positif serta tidak terfokus pada hasil akhirnya. Artinya, bermain tidak dilakukan dengan tujuan menyenangkan perasaan orang lain, akan tetapi dilakukan atas keinginan dan menyenangkan perasaan diri sendiri. Pada saat seorang anak bermain ia tidak akan memperdulikan bagaimana hasil akhirnya, seorang anak akan menikmati proses saat ia sedang memainkannya. Seorang anak akan menikmati apa yang sedang ia mainkan atas keinginan dia sendiri untuk memainkannya.

Menurut Fauziddin (2017:6), bermain dan anak adalah sebuah kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Bermain adalah dunia anak. Disaat anak sedang berkumpul dengan teman sebayanya, maka mereka akan bermain. Menurut Hurlock (dalam Musfiroh dan Tatminingsih, 2015:1.5), kegiatan bermain dilakukan secara suka rela tanpa adanya paksaan. Pada saat seorang anak melakukan kegiatan bermain, ia memiliki keinginan sendiri saat melakukan kegiatan bermain tersebut. Maka dari itu sering dikatakan apabila bermain adalah salah satu kegiatan yang menyenangkan.

Menurut Gross (dalam Hasanah dan Pratiwi, 2017:7), bermain bisa memberikan kekuatan terhadap insting yang dibutuhkan oleh anak untuk kehidupan di masa depan. Dengan bermain, seseorang akan menikmati dan mencapai kepuasan diri saat selesai memainkannya. Bermain bagi seorang anak berkaitan dengan sebuah peristiwa, situasi, interaksi, serta sebuah aksi. Seorang anak yang sedang bermain pasti akan menjadi pemeran utama dalam proses kegiatan bermainnya. Menurut Jasmine (dalam Rinaldi, 2014:45), dengan bermain anak bisa belajar mengenai pengetahuan, kehidupan serta kepekaan dengan sesama. Anak akan belajar dengan bermain dalam kehidupannya bersama dengan teman sebayanya.

Terdapat beberapa pandangan para ahli tentang bermain bagi anak, di antaranya adalah :

a. Herbert Spencer

Seorang anak bermain karena anak memiliki energi yang lebih dalam dirinya. Energi yang dimiliki itulah yang memberikan dorongan anak untuk melakukan sebuah aktivitas. Tanpa bermain seorang anak akan mengalami sebuah masalah yang perlu diperhatikan, karena energi yang ada dalam dirinya tidak tersalurkan.

b. Moritz Lazarus

Seorang anak bermain karena anak membutuhkan sebuah penyegaran kembali atau pengembalian energi yang telah habis digunakan untuk melakukan kegiatan sehari-hari. Apabila seorang anak tidak bermain, maka anak akan mengalami kelesuan akibat tidak adanya penyegaran dalam dirinya

c. Erikson

Kegiatan bermain dapat membantu seorang anak untuk mengembangkan rasa harga dirinya. Dengan bermain seorang anak mendapatkan kemampuan penguasaan dirinya, penguasaan dan memahami terhadap sebuah benda serta pada keterampilan sosialnya. Bermain adalah salah satu cara anak untuk berpikir menyelesaikan sebuah masalah. Seorang anak bermain karena ia membutuhkan pengalaman langsung dari kegiatan bermain yang ia lakukan.

e. Sigmund Freud

Bermain merupakan sebuah mekanisme untuk melakukan pengulangan kembali terhadap peristiwa traumatik yang pernah dialami sebelumnya oleh seorang anak. Untuk memperbaiki serta menguasai pengalaman traumatik tersebut demi kepuasan diri seorang anak. Bermain sebagai sarana yang dapat melepaskan sebuah kenangan serta perasaan yang menyakitkan.

f. Froebel

Secara fisik seorang anak membutuhkan pengalaman yang nyata dan aktif. Pentingnya permainan *outdoor* serta alat permainan natural yang di dapatkan dari lingkungan yang ada di sekitar anak.

g. Lev Vygotsky

Bermain merupakan sebuah sumber perkembangan seorang anak. Seorang anak tidak secara langsung menguasai segala pengetahuan dari faktor kematangan saja, akan tetapi adanya peran interaksi aktif dengan lingkungan yang ada di sekitarnya. Bermain melibatkan seorang anak untuk membangun beberapa konsep yang dibutuhkan, karena seorang anak adalah individu yang aktif.

### 2.3.2 Karakteristik Bermain

Menurut Musfiroh dan Tatminingsih (2015:1.12), bermain memiliki beberapa ciri khas yang perlu diperhatikan oleh para pendidik dan orang tua. Suatu kegiatan dapat dikatakan sebagai kegiatan bermain apabila memenuhi beberapa karakteristik bermain, diantaranya adalah :

- a. Menyenangkan serta menggembirakan bagi seorang anak
- b. Keinginan bermain dimiliki oleh keinginan anak sendiri, tanpa adanya paksaan dari orang lain
- c. Seorang anak melakukan kegiatan bermain dengan spontan dan sukarela
- d. Semua anak turut serta dalam kegiatan bermain sesuai dengan perannya masing-masing
- e. Seorang anak melakukannya pura-pura dan tidak sungguhan, artinya pada saat seorang anak sedang bermain ia sedang memerankan sesuatu

- f. Aturan bermain ditetapkan oleh anak itu sendiri, baik yang diadopsi oleh orang lain maupun aturan yang baru
- g. Seorang anak berperan aktif dalam kegiatan bermainnya
- h. Kebebasan seorang anak untuk memilih kegiatan bermain ketika beralih dengan kegiatan bermain sebelumnya

### 2.3.3 Manfaat Bermain bagi Anak Usia Dini

Menurut Garvey dan Hoorn (dalam Musfiroh dan Tatminingsih, 2015:1.21), bermain memiliki kaitan dengan pertumbuhan seorang anak. kegiatan bermain memiliki pengaruh terhadap proses perkembangan dari 6 aspek perkembangan seorang anak. Adanya kekuatan untuk menggerakkan perkembangan seorang anak dalam kegiatan bermain. Hal ini membuktikan apabila bermain memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan seorang anak. Bermain merupakan salah satu bagian dari sumber energi perkembangan itu sendiri. Artinya, proses perkembangan yang terjadi dalam diri seorang anak didapatkan dari kegiatan bermain yang anak lakukan.

Menurut teori dari Vygotsky (dalam Musfiroh dan Tatminingsih, 2015.1.21), bermain memiliki pengaruh terhadap perkembangan seorang anak dengan tiga cara. *Pertama*, bermain menciptakan *zone of proximal developmental (ZPD)* anak. Artinya, wilayah yang menghubungkan antara kemampuan aktual seorang anak serta kemampuan potensial anak. Pada saat sedang bermain, seorang anak melakukan sesuatu yang melebihi usianya serta tingkah laku anak sehari-harinya. *Kedua*, bermain memberikan fasilitas separasi (pemisahan) pikiran dari suatu objek serta sebuah aksi. Pada saat seorang anak bermain, seorang anak mengikuti kemauan yang ada di dalam pikirannya daripada yang ada pada kenyataannya. *Ketiga*, bermain dapat mengembangkan kemampuan penguasaan dalam diri seorang anak. Pada saat anak sedang bermain seorang anak tidak dapat bertindak sembarangan. Seorang anak harus bertindak sesuai dengan skenario yang ada. Seorang anak bertingkah laku sesuai dengan peran yang ada dalam skenario yang sedang dimainkannya.

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan disukai oleh seorang anak. Pada saat seorang anak sedang bermain, anak mengembangkan kemampuan dalam dirinya. Menurut Suyanto (dalam Fadlillah, 2017:13), terdapat beberapa manfaat bermain bagi anak usia dini, diantaranya adalah :

a. Bermain dapat mengembangkan kemampuan motorik anak

Menurut Piaget, seorang anak lahir dengan kemampuan yang refleks, lalu anak belajar untuk menggabungkan dua atau lebih untuk bergerak refleks, hingga pada akhirnya anak mampu mengontrol gerakan tubuhnya. Dengan bermain seorang anak belajar untuk mengontrol gerakan tubuhnya menjadi lebih terkoordinasi lagi. Melalui bermain juga memberikan anak kesempatan untuk bergerak bebas, sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan motorik dalam dirinya.

b. Bermain dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak

Menurut Piaget, seorang anak belajar untuk mengkonstruksikan sebuah pengetahuan melalui proses interaksi bersama objek yang ada di sekitarnya. Bermain memberikan kesempatan untuk seorang anak mampu melakukan interaksi bersama objek. Melalui kegiatan bermain anak juga memiliki kesempatan untuk menggunakan indranya, seperti contohnya menyentuh, mencium, melihat serta mendengarkan guna memahami sifat-sifat sebuah objek. Kemampuan kognitif seorang anak dikembangkan melalui kegiatan bermain yang dilakukan oleh seorang anak. Seorang anak menggunakan kemampuan berpikirnya untuk mengikuti alur dari permainan yang ia lakukan.

c. Bermain dapat mengembangkan kemampuan afektif anak

Kemampuan afektif merupakan sebuah kemampuan yang memiliki hubungan dengan sikap seseorang. Melalui kegiatan bermain kemampuan afektif dikembangkan serta dilatih. Dengan bermain seorang anak akan terlatih untuk memahami sebuah aturan.

d. Bermain dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak

Menurut Vygotsky, seorang anak yang bermain dengan bercakap-cakap, anak tersebut berada pada tahap penggabungan pikiran serta bahasa menjadi sebuah satu kesatuan. Kemampuan bahasa seorang anak dengan bermain secara tidak



langsung dapat dikembangkan dengan baik, karena pada saat anak sedang bermain, anak menggunakan bahasa untuk menyatakan pikirannya maupun berkomunikasi dengan temannya.

e. Bermain dapat mengembangkan kemampuan sosial anak

Seorang anak secara tidak langsung berinteraksi dengan temannya pada saat bermain. Dari proses interaksi tersebut, seorang anak diajarkan tentang merespon, memberi serta menerima, menolak atau setuju atas ide yang dimiliki oleh orang lain. Dengan begitu dapat mengurangi sifat egosentrisme dalam diri seorang anak dan kemampuan sosialnya juga dapat berkembang.

#### 2.3.4 Jenis – Jenis Bermain

Bermain merupakan salah satu kebutuhan alamiah dalam diri seorang anak. Bermain merupakan kegiatan bersenang-senang bagi seorang anak. Namun pada hakikatnya bermain merupakan proses belajar seorang anak. Dengan bermain anak dapat menikmati apa yang ia lakukan. Ketika anak ingin bermain sesuatu anak akan melakukannya dan menyampaikan pada orang lain. Menurut Wolfgang, dkk (dalam Susanto, 2017:106), terdapat beberapa jenis bermain yang perlu diketahui, diantaranya adalah :

a. *Sensorimotor play*

Jenis bermain *sensorimotor play* merupakan kegiatan bermain yang didasari perpaduan antara gerakan bebas dari otot-otot besar dan otot-otot kecil yang ada dalam diri seorang anak dengan panca indera yang dimiliki oleh seorang anak. Jenis bermain ini juga mengeksplorasi tubuh dengan menggunakan seluruh pancaindera, yang digunakan untuk latihan tubuh dengan sensorimotornya. Pada jenis bermain ini seorang anak cenderung menggunakan kemampuan motoriknya untuk melakukan kegiatan bermain, karena pada *sensorimotor play* ini merupakan kegiatan bermain yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan motorik seorang anak.

b. *Symbolic play*

Jenis bermain *symbolic play* merupakan kegiatan bermain dengan kata lain bermain peran. Seorang anak mengekspresikan idenya dengan menggunakan

sebuah objek atau alat permainan. Artinya, saat anak sedang bermain simbolik ini, dengan menggunakan objek atau alat permainan yang ia gunakan menjadi sesuatu yang ia perankan dalam kegiatan bermainnya. Alat permainan yang ia gunakan, ia ibaratkan menjadi sesuatu objek dalam peran yang ia mainkan. Bermain simbolik juga dapat dikatakan dengan bermain sosiodramatik. Terdapat beberapa kriteria seorang anak dapat dikatakan sedang bermain simbolik.

c. *Construction play*

Jenis bermain *construction play* merupakan kegiatan bermain yang melibatkan anak untuk menciptakan sebuah benda simbolik dengan menggunakan beberapa bahan. Menurut Tedjasaputra (dalam Musfiroh dan Tatminingsih, 2015:2.22), bermain konstruksi adalah sebuah kegiatan dengan menggunakan berbagai benda untuk menciptakan sebuah hasil karya tertentu. Penciptaan hasil karya tersebut didasari dari keinginan anak terhadap sebuah objek, sehingga anak menciptakannya menggunakan benda yang ada di sekitarnya. Pada kegiatan bermain konstruksi ini, kemampuan seorang anak diasah dengan memperkirakan, mencari, menduga, mengambil keputusan, serta menentukan penyelesaian terhadap sebuah tantangan.

d. *Game with rule*

Jenis bermain *game with rule* merupakan kegiatan bermain yang didalamnya membutuhkan sebuah aturan yang telah disepakati secara bersama-sama. Sebelum anak-anak bermain dengan aturan ini, terdapat sebuah kesepakatan bersama mengenai aturan selama permainan nantinya. Pada kegiatan bermain ini anak masih belum bisa memahami sudut pandang dari orang lain. Seorang anak masih belum memahami aturan dalam permainan, kecuali untuk aturan yang sederhana. Menurut Rubin, dkk (dalam Musfiroh dan Tatminingsih, 2015:2.23), bermain dengan aturan ini bisa dimainkan oleh anak berusia 6 hingga 11 tahun. Pada saat seorang anak sudah memahami serta menerima aturan dari permainan yang telah disepakati bersama.

### 2.3.5 Tahapan Perkembangan Bermain

Menurut Parten (dalam Musfiroh dan Tatminingsih, 2015:2.9), terdapat enam tingkatan tahapan perkembangan bermain pada anak, diantaranya adalah :

#### a. *Unoccupied Play*

Pada tahapan perkembangan bermain ini, seorang anak tidak ikut terlibat dalam sebuah permainan. Seorang anak mengamati permainan yang sedang berlangsung. Jika kegiatan permainan yang ia amati tidak menarik bagi dirinya, maka anak tersebut akan melakukan kegiatan yang lain. Artinya, kegiatan bermain yang sedang dilakukan oleh orang lain menjadi bahan pengamatan oleh seorang anak untuk melakukan kegiatan yang sama apabila kegiatan bermain tersebut berhasil menarik dirinya.

#### b. *Solitary Play*

Pada tahapan perkembangan bermain ini, seorang anak melakukan sebuah aktivitas bermain sendiri. Aktivitas bermain yang ia lakukan tanpa ada perhatian terhadap kehadiran anak yang lain di sekitarnya. Tingginya sifat egosentris seorang anak ditunjukkan pada tahapan perkembangan bermain *solitary play* ini, seorang anak tidak berminat untuk melakukan komunikasi ataupun sebuah interaksi dengan teman sebayanya. Seorang anak fokus pada dirinya sendiri dan juga seorang anak tidak memiliki keinginan untuk berbagi alat permainan bersama dengan temannya. Artinya, pada tahapan perkembangan ini seorang anak cenderung melakukan kegiatan bermain untuk dirinya sendiri dan sesuai dengan keinginannya sendiri, tanpa ada pengaruh dari orang lain yang ada di sekitarnya.

#### c. *Onlooker Play*

Pada tahapan perkembangan bermain ini, seorang anak masih menjadi seorang pengamat terhadap kegiatan yang dilakukan oleh anak lain yang ada di sekitarnya. Namun pada tahap ini seorang anak sudah memiliki ketertarikan terhadap kegiatan bermain yang dilakukan oleh teman sebayanya. Sehingga kemungkinan untuk anak memperhatikan apa saja yang teman sebayanya lakukan selama permainan tersebut berlangsung. Artinya, ketertarikan seorang anak sudah mulai muncul untuk memperhatikan apa yang temannya lakukan di sekitarnya.

*d. Paralel Play*

Pada tahapan perkembangan bermain ini, ditunjukkan dengan adanya dua anak bahkan lebih melakukan kegiatan bermain dengan menggunakan jenis alat permainan yang sama. Akan tetapi meskipun kedua anak atau lebih tersebut menggunakan alat permainan yang sama, tidak ada interaksi yang terjadi diantara mereka. Anak-anak melakukan kegiatan bermain yang sama untuk dirinya masing-masing. Namun kemungkinan terjadinya kontak antar anak dapat terjadi, akan tetapi tidak untuk melakukan kerjasama atau berbagi. Artinya, pada tahap perkembangan ini seorang anak sudah mulai melakukan kegiatan yang sama secara bersama-sama dengan teman sebayanya tanpa adanya interaksi secara langsung diantara mereka.

*e. Assosiative Play*

Pada tahapan perkembangan bermain ini, kemampuan anak untuk saling berinteraksi ditunjukkan dengan adanya kegiatan saling tukar menukar alat permainan yang digunakan satu sama lain. Akan tetapi, seorang anak masih belum terlibat satu sama lain untuk melakukan kerjasama. Komunikasi antara anak satu dengan yang lainnya sudah mulai terjadi, namun mereka masih cenderung kerja untuk dirinya sendiri. Artinya, interaksi langsung seorang anak sudah mulai muncul dengan adanya respon satu sama lain untuk melakukan penukaran alat permainannya masing-masing. Meskipun anak masih memikirkan untuk melakukannya untuk diri sendiri.

*f. Cooperative Play*

Pada tahapan perkembangan bermain ini, keterlibatan orang tua dalam kehidupan anak memiliki pengaruh. Jika orang tua memberikan kesempatan untuk anak melakukan pergaulan dan beradaptasi, keberlangsungan kegiatan bermain kooperatif dapat terjadi secara optimal. Hal ini akan terjadi sebaliknya apabila orang tua tidak memberikan kesempatan anak agar dapat beradaptasi dengan teman sebayanya maupun orang lain yang ada di sekitarnya. Artinya, peran orang tua memiliki pengaruh yang besar dalam lingkungan yang ada di sekitarnya dalam kehidupan bermain seorang anak.

### 2.3.6 Konsep Belajar sambil Bermain pada Anak Usia Dini

Menurut UU PA (dalam Hasan, 2012:16), seorang anak memiliki hak untuk tumbuh dan berkembang, bermain, beristirahat, berkreasi, serta belajar dalam proses pendidikan. Bermain merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dengan tujuan mendapatkan kesenangan, tanpa adanya pertimbangan mengenai hasil akhirnya. Menurut Rousseau dan Froebel (dalam Beckley, 2018:128), bermain merupakan bentuk belajar paling murni, paling tinggi, dan paling alami dalam kehidupan anak. Melalui kegiatan bermain dapat ditumbuhkannya kesenangan anak untuk belajar. Belajar sambil bermain adalah satu teknik pengajaran serta pembelajaran yang memiliki kesan bagi anak usia dini.

Menurut Britton (2018:27), bermain sangatlah penting bagi anak, dengan bermain dapat membantu anak untuk belajar tentang gagasan baru lalu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Saat anak sedang bermain, anak mendapatkan hal baru dari kegiatan bermain yang ia lakukan. Hal baru inilah anak akan menerapkan dalam kehidupannya. Bermain merupakan salah satu pendekatan untuk pelaksanaan kegiatan pendidikan anak usia dini, dengan menggunakan strategi, metode, materi atau bahan, serta media yang menarik untuk digunakan anak. Belajar dengan bermain adalah salah satu sarana untuk belajar, karena hanya dengan metode bermain anak bisa mendapatkan kesan belajar yang menyenangkan. Menurut Direktorat PAUD (dalam Susanto, 2017:97), dengan bermain seorang anak diajak untuk melakukan eksplorasi, penemuan, serta pemanfaatan dari berbagai benda yang ada di sekitarnya.

Hakikat belajar bagi anak usia dini ialah melakukan kegiatan belajar sambil bermain. Bermain merupakan kesukaan kebanyakan anak usia dini. Tidak ada anak yang tidak suka melakukan kegiatan bermain. Metode bermain cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran anak. Bermain merupakan cara terbaik agar anak dapat mencapai tujuan dari proses belajarnya. Dengan bermain, seorang anak diajak untuk mengenal dunia beserta lingkungan yang ada disekitarnya. Melalui kegiatan bermain, seorang anak dapat menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya. Menurut Suyanto (dalam Susanto, 2017:97),

permainan yang baik untuk mendidik seorang anak, permainan yang memiliki muatan pendidikan. Sehingga anak dapat belajar melalui muatan pendidikan yang ada dalam proses kegiatan bermain tersebut.

Menurut Vygotsky (dalam Susanto, 2017:98), bermain dapat mengembangkan kemampuan kognitif seorang anak. Pada saat anak sedang bermain, anak menggunakan kemampuan berpikirnya. Ia akan berpikir untuk mengikuti alur permainan yang ia mainkan. Oleh karena itu kemampuan daya pikir anak berkembang secara optimal. Bermain merupakan salah satu upaya yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan yang disukai oleh anak.

#### **2.4 Alat Permainan Edukatif sebagai Sarana Pendidikan**

Menurut Bafadal (dalam Heryati dan Muhsin, 2014:196), sarana pendidikan merupakan sekumpulan perangkat untuk proses pembelajaran, bahan serta perabot yang secara langsung digunakan untuk melakukan proses pendidikan di sekolah. Artinya, Seluruh perabot yang digunakan dalam proses pendidikan di sekolah dapat dikatakan sebagai sarana pendidikan. Seperti gedung, ruang kelas, meja, kursi, alat dan media pembelajaran. Menurut Suyadi (dalam Sutarman dan Asih, 2014:104), mengelompokkan beberapa aset yang ada dimiliki oleh lembaga PAUD ke dalam jenis sarana dan prasarana yang perlu dikelola dengan efektif seperti tanah dan bangunan serta perangkat pembelajaran, salah satunya adalah alat permainan edukatif. Beberapa sarana yang telah disebutkan, membantu berjalannya proses pendidikan di sekolah. Pada jenjang pendidikan anak usia dini, terdapat salah satu sarana pendidikan yang memiliki peran penting dalam kehidupan anak, yakni alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif merupakan salah satu sarana pendidikan di sekolah, terutama dalam jenjang pendidikan anak usia dini. Alat permainan edukatif sebagai sarana pendidikan yang mana proses manajemennya sama dengan proses manajemen sarana dan prasarana pendidikan.

Menurut Mayke (dalam Fadlillah, 2017:56), alat permainan edukatif merupakan alat yang dirancang khusus untuk keberlangsungan proses pendidikan

anak usia dini. Alat permainan yang diciptakan memiliki nilai guna yang dapat memberikan manfaat bagi pemainnya. Alat permainan edukatif ini juga dirancang untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan dalam diri anak. Dengan menggunakan alat permainan, anak menikmati kegiatan bermain yang ia lakukan. Alat permainan yang digunakan oleh anak membantu untuk menunjang kegiatan bermain anak. Alat permainan adalah alat yang digunakan untuk bermain, dimana alat bermain merupakan sarana yang dapat merangsang aktivitas yang menciptakan kesenangan bagi anak. Alat permainan edukatif dijadikan sebagai sarana pendidikan yang dapat menunjang kegiatan bermain dalam kehidupan seorang anak. Mengingat kembali pada hakikat belajar bagi anak usia dini. Apabila pada jenjang pendidikan yang lain media pembelajaran dalam proses pembelajaran hanya menggunakan sebuah buku. Berbeda halnya dalam jenjang pendidikan anak usia dini. Alat permainan edukatif dijadikan sebagai media untuk belajar bagi anak. Seorang anak tidak hanya belajar saat berada di dalam kelas menulis dan membaca. Akan tetapi pada saat bermain anak sedang melakukan proses belajar yang sesungguhnya. Tentunya dengan alat permainan yang memiliki nilai edukasi dan kegiatan bermain yang memberikan pengaruh dalam diri anak.

Menurut Singer dan Martuti (dalam Susanto, 2017:99), bermain adalah salah satu cara yang dapat melatih masuknya rangsangan dalam diri anak. Melalui kegiatan bermain yang anak lakukan, dapat membantu anak menerima rangsangan yang diperoleh dari kegiatan bermain yang ia lakukan. Dari kegiatan bermain yang dimainkan oleh anak, dapat memberikan manfaat dalam dirinya. Terdapat beberapa jenis bermain yang dilakukan oleh seorang anak, yakni : *sensorimotor play, symbolic play, construction play, dan game with rule.*

Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan topik penelitian pada sarana pendidikan berupa alat permainan edukatif yang dapat menunjang kegiatan bermain anak di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember.

## 2.5 Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan yang pertama dilakukan oleh Septi Anggraini (2019) dengan judul “Pengelolaan Sarana dan Prasarana dalam Pengembangan Pembelajaran Sentra Balok Kelompok B di PAUD Al-Furqon Jember Tahun Ajaran 2018/2019”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa pengelolaan sarana dan prasarana yang dilakukan di PAUD Al-Furqon berjalan dengan baik, dimulai dari proses perencanaan, pengadaan, penginventarisasian, pengawasan dan pemeliharaan, serta penghapusan sarana dan prasarana. Proses pembelajaran sentra balok dapat ditunjang dengan penggunaan sarana dan prasarana dalam sentra balok. Sehingga dapat membantu keberlangsungan proses belajar anak dalam pembelajaran sentra balok.

Penelitian relevan yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Maula (2017) dengan judul “Manajemen Sarana Dan Prasarana Dalam Meningkatkan Perkembangan Anak PAUD di KB TK Islam Al Azhar 29 Bsb Semarang”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil dari penelitian ini menyatakan jika manajemen sarana dan prasarana di PAUD KB TK Islam Al Azhar melewati beberapa proses manajemen, yakni perencanaan, pelaksanaan, evaluasi. Dimana dari ketiga proses manajemen tersebut dilakukan sesuai dengan keadaan dan situasi sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah. Dilakukannya manajemen sarana dan prasarana di sekolah guna melakukan pengelolaan terhadap keadaan sarana dan prasarana yang perlu diganti, atau penambahan sarana dan prasarana di PAUD KB TK Islam Al Azhar.



### **BAB 3. METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang uraian 3.1 Jenis Penelitian, 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian, 3.3 Subyek Penelitian, 3.4 Situasi Sosial, 3.5 Definisi Operasional, 3.6 Desain Penelitian, 3.7 Metode Pengumpulan Data, 3.8 Teknik Analisis Data, 3.9 Kredibilitas Penelitian. Berikut uraiannya :

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan salah satu dari jenis penelitian, dimana seorang peneliti berusaha untuk memberikan sebuah gambaran mengenai kegiatan yang dilakukan terhadap suatu objek tertentu. Kegiatan penelitian ini dilakukan secara jelas dan sistematis. Artinya, kegiatan yang dilakukan dengan keadaan yang sebenar-benarnya dan sistematis dalam pelaksanaannya. Menurut Sumardi (dalam Mashulah, 2018:8), penelitian deskriptif merupakan sebuah penelitian yang memiliki tujuan untuk memberikan deskripsi dari beberapa fenomena yang ada, baik fenomena alamiah ataupun fenomena buatan manusia. Menurut Carpenter (dalam Hadjar, 1996: 274), tujuan utama dari penelitian deskriptif ialah untuk memberikan sebuah gambaran dengan jelas dan akurat terkait dengan material atau fenomena yang tengah diselidiki. Penelitian deskriptif ini berusaha untuk mendeskripsikan serta menginterpretasikan mengenai apa yang sedang terjadi di lapangan. Dalam penelitian deskriptif dilakukannya proses eksplorasi dan penggambaran, dengan tujuan untuk memberikan sebuah gambaran. Untuk gambaran tersebut didampingi dengan sebuah prediksi mengenai gejala yang terdapat pada data yang sudah didapatkan di lapangan.

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk melakukan sebuah penelitian terhadap suatu kondisi sebuah obyek yang sifatnya alamiah. Menurut Bogdan dan Tylor (dalam Margono, 2000:36), penelitian kualitatif merupakan sebuah prosedur dari penelitian yang dapat menghasilkan berupa data deskriptif kata-kata tertulis ataupun lisan dari beberapa orang serta perilaku yang

dapat diamati. Penelitian kualitatif ini dapat juga disebut dengan penelitian naturalistik. Pada penelitian ini dilaksanakannya sesuai dengan kondisi yang alamiah. Artinya, pada proses penelitian dilakukan secara *real* dengan kondisi yang ada di lapangan.

Berdasarkan dari beberapa pemahaman mengenai penelitian deskriptif kualitatif diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya penelitian deskriptif kualitatif merupakan salah satu jenis dari penelitian yang memberikan penjelasan dengan mendeskripsikan tentang sebuah keadaan atau kondisi yang sifatnya alamiah dan benar adanya di lapangan. Salah satu alasan peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif adalah karena peneliti ingin mendeskripsikan beberapa data yang didapatkan di lapangan mengenai implementasi manajemen alat permainan edukatif sebagai penunjang kegiatan bermain anak di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember.

### **3.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

#### **3.2.1 Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember. Adapun beberapa pertimbangan yang menjadi dasar dilakukannya penelitian di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember adalah pengadaan alat permainan edukatif yang ada di PAUD Nurus Shibyan cukup memadai. Dengan pengadaan tersebut seorang anak dapat memanfaatkan alat permainan edukatif dalam proses perkembangannya. Kembali pada hakikat belajar seorang anak, seorang anak belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Jadi apabila sekolah memberikan pengadaan yang memadai terhadap alat permainan edukatifnya, kesempatan anak untuk belajar dengan menyenangkan juga semakin besar.

Sesuai dengan kondisi yang sudah dilihat, di PAUD Nurus Shibyan untuk pengadaan alat permainannya cukup memadai. Dari pengadaan alat permainan *outdoor* maupun *indoor* nya. Untuk alat permainan *outdoor* terdapat seluncuran, jembatan, terowongan, bola dunia, tangga majemuk, ayunan, komedi putar, tangga pelangi. Sedangkan untuk alat permainan *indoor* nya terdapat beberapa alat

permainan seperti seluncuran mini, lemari boneka, mandi bola, istana balon, lemari balok dan beberapa alat permainan yang ditata di lemari.

### 3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian mengenai manajemen alat permainan sebagai penunjang kegiatan bermain anak di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember yakni pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020.

### 3.3 Subyek Penelitian

Menurut Mcmillan dan Schumacher (dalam Hadjar, 1996:133), subyek merupakan seorang individu yang turut serta dalam proses penelitian, dimana yang menjadi sumber data yang dikumpulkan. Subyek penelitian dipilih berdasarkan dengan kebutuhan dalam proses penelitian. Dengan disesuaikan tujuan dan topik penelitian untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Subyek penelitian yang dipilih dalam penelitian ini adalah kepala sekolah sebagai informasi kunci dan guru sebagai informasi pendukung. Kepala sekolah dijadikan sebagai subyek penelitian guna mendapat informasi mengenai bagaimana jalannya manajemen alat permainan edukatif sebagai penunjang kegiatan bermain anak di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember. Sedangkan untuk guru guna mendapatkan informasi terkait dengan penggunaan alat permainan edukatif dalam kegiatan bermain anak di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember.

### 3.4 Situasi Sosial

Penelitian dilakukan di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember terkait dengan implementasi manajemen alat permainan edukatif sebagai penunjang kegiatan bermain anak di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember. Subyek penelitian dari penelitian yang dilakukan adalah kepala sekolah dan guru PAUD

Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember. PAUD Nurus Shibyan beralamat di Jalan A.Yani RT 001/ RW 001 Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember.

Pengadaan sarana dan prasarana di PAUD Nurus Shibyan cukup memadai. Salah satunya adalah pengadaan sarana berupa alat permainan edukatif yang ada di sekolah. Pengadaan alat permainan *outdoor* terdapat seluncuran, jembatan, terowongan, bola dunia, tangga majemuk, ayunan, komedi putar, tangga pelangi. Sedangkan untuk alat permainan *indoor* nya terdapat beberapa alat permainan seperti seluncuran mini, lemari boneka, mandi bola, istana balon, lemari balok dan beberapa alat permainan yang ditata di lemari.

### 3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional ini memiliki tujuan untuk memberikan gambaran terkait dengan variabel yang hendak diteliti. Berikut uraian definisi operasional dari variabel dalam penelitian ini, diantaranya adalah :

#### 3.5.1 Manajemen Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif adalah sebuah alat yang digunakan oleh anak untuk melakukan kegiatan bermain. Terdapat beberapa jenis dan macam dari alat permainan edukatif tersebut. Alat permainan edukatif merupakan salah satu aspek dalam sarana yang ada di sekolah. Terdapat tujuh proses dalam manajemen sarana dan prasarana. Ketujuh proses sarana di antaranya adalah proses perencanaan, pengadaan, penginventarisasian, penggunaan, pemeliharaan, penghapusan dan pertanggungjawaban alat permainan edukatif yang ada di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember.

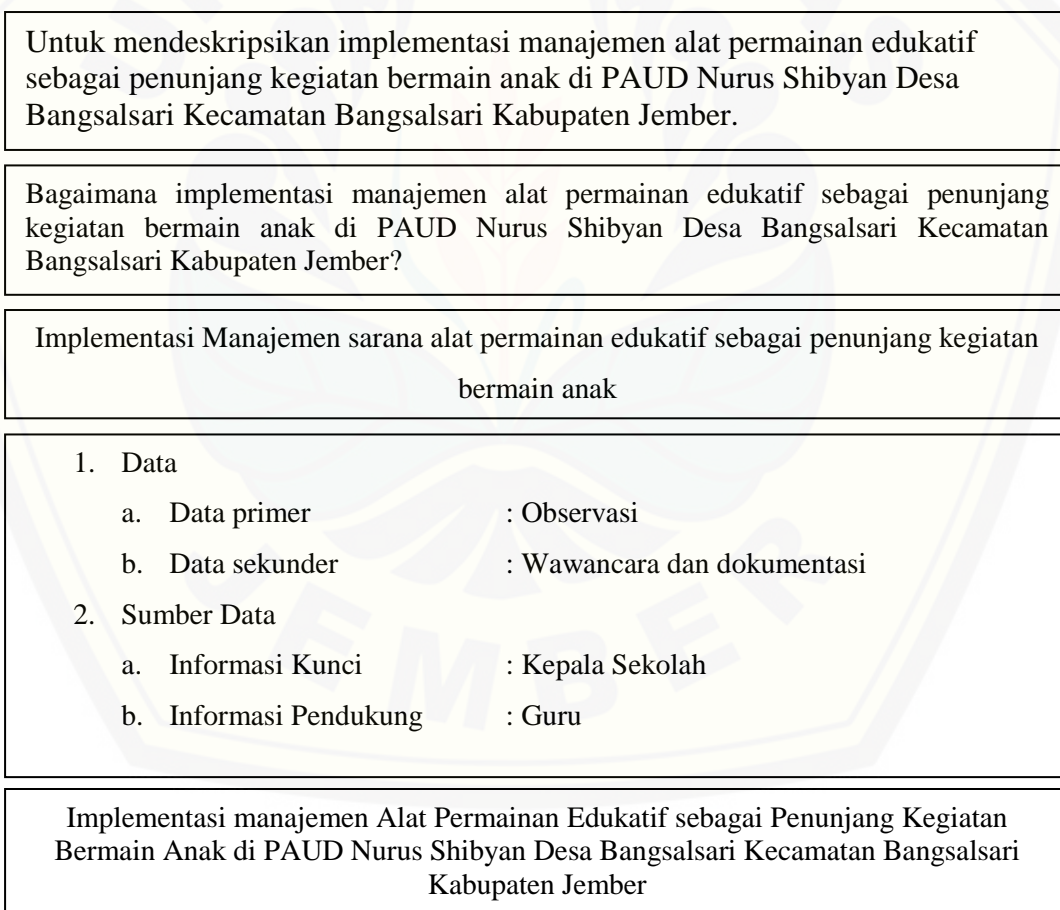
#### 3.5.2 Kegiatan Bermain Anak

Bermain merupakan salah satu kebutuhan alamiah bagi seorang anak. bermain adalah cara terbaik agar anak dapat mencapai tujuan dari proses belajarnya. Terdapat 4 jenis bermain yang dilakukan oleh anak, yakni *sensorimotor play*, *symbolic play*, *construction play*, dan *game with rule* di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember.

### 3.6 Desain Penelitian

Menurut Kerlinger dan Lee (dalam Setyosari, 2013:199), desain penelitian merupakan sebuah rencana dan struktur dari penelitian yang disusun dengan sedemikian rupa, hingga dapat diperoleh jawaban dari beberapa permasalahan penelitian. Desain penelitian merupakan bagian dari metode penelitian yang berisi mengenai uraian beberapa langkah yang hendak dilaksanakan, agar dapat mencapai hasil yang hendak dicapai. Desain penelitian merupakan susunan beberapa rencana dari kegiatan yang memiliki urutan untuk memberikan hubungan antara pernyataan penelitian yang nantinya disimpulkan.

Adapun rancangan dari penelitian deskriptif yang digunakan oleh peneliti, diantaranya adalah :



Gambar 3.1 Desain Penelitian

### 3.7 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara atau metode yang digunakan oleh seorang peneliti agar dapat mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam proses kegiatan penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti diantaranya adalah :

#### a. Observasi

Menurut Nasution (dalam Sugiyono, 2018:106), observasi merupakan sebuah dasar dari ilmu pengetahuan. Menurut Sugiyono (dalam Novianti, 2014:43), melalui metode observasi dapat mempelajari mengenai sebuah perilaku serta makna dari perilaku tersebut. Menurut Arikunto (dalam Syamsul, 2013:10), Observasi merupakan sebuah proses pengumpulan data yang harus dijalankan dengan melakukan beberapa usaha pengamatan secara langsung di lapangan.

Menurut Hadi (dalam Mashulah, 2018:23), terdapat beberapa macam alat yang digunakan untuk melakukan observasi, di antaranya adalah *anecdotal record*, catatan berkala, *checklist*, *rating scale*, *mechanical devices*. Penelitian ini melakukan observasi dengan menggunakan observasi terus terang. Pada metode observasi jenis ini, peneliti pada saat mengumpulkan data menyatakan secara terus terang pada sumber data, apabila ia sedang melakukan kegiatan penelitian. Jadi sumber data mengetahui dari awal hingga akhir mengenai aktivitas yang dilakukan peneliti selama proses penelitian. Teknik pencatatan observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah catatan lapangan untuk pengamatan terhadap kegiatan bermain anak. Pada penelitian ini nantinya akan dilakukan pencatatan terhadap kondisi alat permainan edukatif di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember menggunakan teknik *checklist*.

Metode observasi ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai implementasi manajemen alat permainan edukatif sebagai penunjang kegiatan bermain anak di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember, meliputi kondisi alat permainan edukatif *indoor* dan *outdoor* serta kegiatan bermain anak.

#### b. Wawancara

Wawancara merupakan proses percakapan yang dilakukan secara langsung dengan bertatap muka dengan sebuah tujuan tertentu. Menurut Esterberg (dalam Sugiyono, 2018:114), wawancara merupakan sebuah pertemuan antara dua orang, yang bertujuan untuk bertukar informasi serta ide melalui proses tanya jawab. Hingga hasil dari proses tanya jawab tersebut dikonstruksikan sebuah makna mengenai topik tertentu. Proses wawancara adalah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan seorang peneliti, saat ingin melakukan sebuah studi pendahuluan untuk menemukan sebuah permasalahan yang harus diteliti secara mendalam. Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semiterstruktur. Jenis wawancara ini bersifat lebih bebas. Wawancara semiterstruktur ini bertujuan agar dapat ditemukannya permasalahan secara lebih terbuka, pihak yang diajak untuk melakukan wawancara dimintai pendapat serta ide-idenya.

Dalam penelitian ini, proses wawancara dilakukan sebanyak dua kali. Untuk wawancara pertama dilakukan bersama kepala sekolah. Proses wawancara yang dilakukan untuk mendapatkan data bagaimana proses manajemen sarana alat permainan edukatif di PAUD Nurus Shibyan. Sedangkan untuk proses wawancara yang kedua dilakukan bersama guru. Proses wawancara dilakukan bersama guru guna mendapatkan informasi tambahan mengenai bagaimana penggunaan alat permainan edukatif dimanfaatkan dalam kegiatan bermain anak di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember.

#### c. Dokumentasi

Menurut Rahardjo (2011), dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang diperoleh dengan fakta yang tersimpan, berupa surat, catatan harian, arsip foto, hasil rapat, cenderamata, jurnal kegiatan dan yang lainnya. Metode dokumentasi merupakan metode yang digunakan dalam penelitian dengan memberikan data berbentuk dokumen. Menurut Sugiyono (dalam Mashulah, 2018:26), metode dokumentasi merupakan sebuah catatan mengenai peristiwa yang sudah berlalu. Isi dari hasil dokumentasi dapat berupa sebah tulisan, gambar ataupun beberapa karya dari seseorang. Dalam penelitian kualitatif teknik

dokumentasi merupakan salah satu alat pengumpul data yang utama. Dengan memberikan bukti dokumentasi dapat memberikan hasil yang sesuai dengan proses penelitian yang telah dilakukan. Data dokumentasi yang diperoleh dari penelitian ini adalah beberapa dokumentasi mengenai pengadaan alat permainan edukatif, kegiatan bermain anak, serta rekap catatan terkait dengan proses perencanaan, pengadaan dan inventaris apabila sekolah bersedia memberikan.

### **3.8 Teknik Analisis Data**

Menurut Suprayogo dan Tobroni (dalam Mashulah, 2018:26), analisis data merupakan sebuah rangkaian dari beberapa kegiatan untuk menelaah, mengelompokkan secara sistematis berdasarkan penafsiran dan verifikasi dari data agar memiliki sebuah nilai sosial, akademis, serta ilmiah. Menurut Sugiyono (2018:131), Analisis data merupakan suatu proses untuk mencari serta melakukan penyusunan yang sistematis terhadap data yang diperoleh melalui proses wawancara, catatan lapangan, serta bukti dokumentasi.

Triangulasi merupakan sebuah teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data yang sifatnya untuk menggabungkan dari beberapa teknik pengumpulan data dari sumber data yang sudah ada. Teknik dari triangulasi merupakan sebuah teknik yang didapatkan dari sumber yang sama. Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2018:132), penelitian ini menggunakan sebuah analisis interaktif. Analisis interaktif memiliki tiga alur kegiatan yang terjadi secara berkelanjutan. Ketiga alur dari analisis interaktif ialah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan sebuah kesimpulan atau proses verifikasi. Berikut ini uraian dari analisis model interaktif :

#### **a. Pengumpulan data**

Pengumpulan data merupakan sebuah proses awal untuk mengumpulkan seluruh informasi yang dibutuhkan dalam proses penelitian. Tahap dari pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember menggunakan 3 metode untuk mengumpulkan data, yakni melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melakukan pengamatan terhadap sarana



alat permainan edukatif serta kegiatan anak yang sedang bermain. Selanjutnya pada proses wawancara dilakukan bersama informasi kunci yakni kepala sekolah dan informasi pendukung yakni guru dengan berpacu pada pedoman wawancara. Untuk dokumentasi untuk mengumpulkan data mengenai pengadaan alat permainan edukatif, proses kegiatan bermain anak, serta beberapa data pendukung yang memiliki hubungan dengan penelitian yang dilakukan.

b. Reduksi data

Mereduksi data memiliki makna lain merangkum, memilih, serta memfokuskan pada beberapa hal yang dianggap penting sesuai dengan topik penelitian. Data yang telah direduksi dapat memberikan sebuah gambaran yang jelas serta memberikan kemudahan pada peneliti untuk melakukan proses pengumpulan data berikutnya apabila memang diperlukan. Artinya pada tahap reduksi data ini peneliti melakukan pengolahan data yang sudah didapatkan di lapangan.

Tahap reduksi data yang dilaksanakan oleh peneliti di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember, yakni dengan memfokuskan data yang telah didapatkan di lapangan yang berkaitan dengan implementasi manajemen alat permainan edukatif sebagai penunjang kegiatan bermain anak di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember yang dilaksanakan dengan menggunakan beberapa proses pengumpulan data.

c. Penyajian data

Penyajian data merupakan proses analisis data setelah mereduksi data. Pada penyajian data ini, data akan disajikan berdasarkan hasil dari reduksi yang sudah dilakukan sebelumnya. Dalam penyajian data, data dapat terorganisasikan, tersusun sesuai dengan pola hubungan sehingga lebih mudah untuk dipahami. Tujuan dari penyajian data ini adalah memberikan kemudahan untuk memahami apa yang telah terjadi di lapangan, sehingga dapat merencanakan proses selanjutnya. Peneliti menyampaikan beberapa data yang sudah dikelola pada proses reduksi dari hasil temuan di lapangan mengenai implementasi manajemen

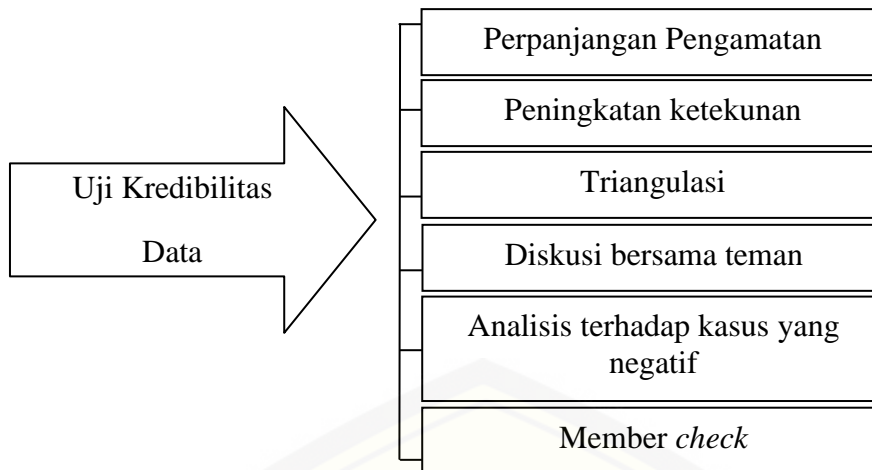
alat permainan edukatif sebagai penunjang kegiatan bermain anak di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember.

d. Penarikan kesimpulan

Kesimpulan yang di dapat pada awalnya masih bersifar sementara, dapat berubah apabila tidak ditemukan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian. Sedangkan apabila kesimpulan awal sudah dipenuhi dengan data-data yang sudah didapatkan di lapangan, maka kesimpulan dapat dianggap sesuai. Penarikan kesimpulan juga dapat dikatakan proses verifikasi. Dalam tahap ini dapat memberikan jawaban dari rumusan masalah yang telah dirumuskan sejak awal penelitian. Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan dengan data yang sudah didapatkan di lapangan. Penarikan kesimpulan terkait data yang sudah didapatkan selama proses penelitian berlangsung di lapangan. Penarikan kesimpulan yang dilakukan oleh peneliti terkait dengan manajemen sarana alat permainan edukatif sebagai penunjang kegiatan bermain anak di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari, Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember.

### 3.9 Kredibilitas Penelitian

Kredibilitas penelitian (*credibility*) merupakan salah satu metode untuk melakukan pengujian terhadap keabsahan data. Uji kredibilitas merupakan kepercayaan terkait dengan data hasil dari penelitian yang dilakukan. Dalam metode penelitian kualitatif, uji kredibilitas dilakukan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam proses penelitian, triangulasi, diskusi bersama teman, analisis terhadap kasus yang negatif, serta *member check*



3.2 Gambar Uji Kredibilitas Data

Menurut Sugiyono (2018:186), terdapat beberapa uraian dari proses uji kredibilitas yang dilakukan oleh peneliti, berikut uraiannya :

a. Perpanjangan pengamatan

Peneliti kembali ke lapangan untuk melakukan pengamatan kembali. Melalui proses wawancara kembali bersama sumber data yang pernah ditemui maupun sumber data yang baru. Perpanjangan pengamatan dalam pengujian kredibilitas, difokuskan pada proses pengujian pada data yang sudah diperoleh, apakah data tersebut benar atau tidak. Apabila setelah dicek data sudah benar dan sesuai, maka perpanjangan pengamatan bisa diakhiri.

b. Meningkatkan ketekunan

Meningkatkan ketekunan memiliki arti melaksanakan pengamatan dengan lebih cermat serta berkesinambungan. Dengan melakukan peningkatan ketekunan ini kepastian data serta urutan peristiwa dapat direkam dengan pasti dan sistematis. Peneliti dapat mengecek kembali data yang sudah ditemukan tersebut salah atau tidak. Peneliti juga dapat memberikan deskripsi mengenai data yang akurat serta sistematis tentang apa yang diamati.

c. Triangulasi

Triangulasi merupakan proses pengecekan data dari beberapa sumber melalui berbagai cara serta waktu. Terdapat tiga cara untuk melakukan triangulasi yang dapat dilakukan oleh seorang peneliti, yakni triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu.

#### 1) Triangulasi sumber

Triangulasi sumber dilakukan guna melakukan pengujian kredibilitas data dengan mengecek data yang sudah diperoleh dari beberapa sumber. Data yang sudah dianalisis oleh peneliti hingga memberikan hasil berupa sebuah kesimpulan yang selanjutnya dimintakan kesepakatan bersama dengan sumber data yang didapatkan.

#### 2) Triangulasi teknik

Triangulasi teknik dilakukan guna melakukan pengujian kredibilitas data dengan mengecek data terhadap sumber yang sama dengan menggunakan teknik yang berbeda. Apabila teknik uji kredibilitas data yang sudah dilakukan memberikan hasil yang berbeda-beda maka peneliti melakukan sebuah diskusi lebih lanjut pada sumber data yang bersangkutan guna memastikan data yang dianggap benar.

#### 3) Triangulasi waktu

Dalam pengujian kredibilitas data bisa dilakukan melalui cara pengecekan proses wawancara, observasi atau dengan teknik yang lain dalam waktu serta situasi yang berbeda-beda. Apabila hasil dari pengujian berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sampai ditemukannya kepastian data yang sebenarnya.

#### d. Analisis kasus negatif

Dengan melakukan analisis kasus negatif, peneliti melakukan pencarian data yang berbeda ataupun yang bertentangan dengan data yang sudah ditemukan. Apabila tidak ada data yang berbeda atau bertentangan maka data tersebut sudah bisa dipercaya.

#### e. Menggunakan bahan referensi

Adanya pendukung agar dapat memberikan bukti terhadap data yang sudah ditemukan oleh peneliti. Agar hasil dari penelitian dapat dipercaya, maka dalam penelitian sebaiknya dilengkapi dengan beberapa data yang diberikan berupa foto serta dokumen yang autentik.

#### f. Mengadakan *member check*

Proses pengecekan pada data yang didapatkan oleh peneliti pada pemberi data. Tujuan dari proses *member check* agar dapat mengetahui seberapa jauh data

yang sudah diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh sang pemberi data. Apabila data yang didapat telah disepakati oleh pemberi data, artinya data yang didapat valid dan semakin dipercaya. Namun apabila data yang diperoleh tidak disepakati oleh pemberi data, maka peneliti perlu melakukan diskusi bersama pemberi data.

Dalam penelitian ini uji kredibilitas yang akan dilakukan adalah perpanjangan pengamatan, triangulasi, serta menggunakan bahan referensi, berikut uraiannya :

- 1) Perpanjangan pengamatan dilakukan di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember apabila terdapat data yang dibutuhkan masih belum lengkap. Namun apabila pada proses penelitian pertama data yang diperoleh sudah lengkap maka perpanjangan tidak dilakukan.
- 2) Triangulasi
  - a) Triangulasi sumber, triangulasi dilakukan dengan melakukan proses pengujian kredibilitas dengan melakukan pengecekan pada data yang sudah diperoleh dari beberapa sumber di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember. Data yang sudah diperoleh dan dijadikan kesimpulan lalu selanjutnya dimintakan kesepakatan bersama dengan sumber data yang didapatkan.
  - b) Triangulasi teknik, triangulasi dilakukan dengan melakukan proses pengujian kredibilitas data melalui 3 teknik, yakni teknik observasi, wawancara dan dokumentasi terhadap implementasi manajemen alat permainan edukatif sebagai penunjang kegiatan bermain anak di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember.
- 3) Penggunaan bahan referensi untuk memberikan bukti dan menjadi penguat terhadap data yang sudah diperoleh dalam proses penelitian oleh peneliti. Dalam penelitian ini dilengkapi dengan beberapa data yang diberikan berupa bukti foto dari hasil penelitian yang dilakukan di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember.

- 4) Mengadakan *member check* dilakukan untuk melakukan pengecekan kembali terhadap data yang didapatkan selama penelitian dari sumber data. Apakah data yang sudah diperoleh sudah memenuhi kebutuhan yang dibutuhkan dalam proses penelitian.



## BAB 5. PENUTUP

Bab ini berisi tentang uraian 5.1 Kesimpulan dan 5.2 Saran. Berikut uraiannya.

### 5.1 Kesimpulan

PAUD Nurus Shibyan melakukan proses manajemen terhadap alat permainan dengan melalui 7 proses yang ada. Dimulai dari proses perencanaan, pengadaan, penginventarisasian, penggunaan, pemeliharaan, penghapusan, dan pertanggungjawaban terhadap alat permainan edukatif di PAUD Nurus Shibyan. Dimana kepala sekolah beserta guru melakukan identifikasi kebutuhan alat permainan edukatif sesuai kebutuhan pembelajaran. Oleh karena itu alat permainan edukatif yang ada sudah memenuhi untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Untuk kegiatan non pembelajaran, alat permainan edukatif tersebut dimanfaatkan dengan baik dan dapat mendukung permainan sensorimotor, permainan simbolik, permainan konstruksi, dan permainan dengan aturan. Namun alat-alat permainan yang tersedia masih terdapat yang belum memenuhi kebutuhan dari tema-tema permainan yang diminati anak. Pada alat permainan simbolik, terdapat beberapa tema yang diminati anak belum ada alat permainannya, sehingga anak menggunakan alat permainan yang lainnya. Pada alat permainan sensorimotor, belum adanya alat permainan yang dapat mengembangkan kemampuan indera pembauan dan pengecapan anak. Dan juga masih kurang pengadaannya untuk alat permainan yang dapat digunakan dalam permainan dengan aturan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka saran yang dapat disampaikan sebagai berikut :

### 5.2.1 Bagi Sekolah

- a. Hendaknya memberikan tambahan untuk penyediaan alat permainan jenis bermain sensorimotor untuk mengembangkan indera anak di bagian pengecap dan pembauan
- b. Hendaknya memberikan tambahan untuk penyediaan alat permainan jenis bermain simbolik sesuai dengan minat-minat anak
- c. Hendaknya memberikan tambahan untuk penyediaan alat permainan dengan aturan yang ada di sekolah
- d. Hendaknya pemberian kode pada alat permainan untuk mempermudah proses penginventarisasian terhadap alat permainan edukatif di sekolah.

### 5.2.4 Bagi Peneliti Lain

- a. Waktu penelitian sebaiknya lebih panjang lagi sehingga dapat melakukan penggalian data serta lebih memperdalam dan terperinci.
- b. Teori tentang manajemen sebaiknya langsung fokus pada proses manajemen alat permainan edukatifnya sehingga dapat memberikan informasi terkait dengan manajemen alat permainan edukatif yang sebenarnya.
- c. Perlu perbandingan dari standar yang ada sehingga dapat mengevaluasi lebih dalam dan akurat mengenai proses-proses manajemen di sekolah.



**DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraini, Septi. 2019. *Pengelolaan Sarana dan Prasarana Dalam Pengembangan Pembelajaran Sentra Balok Kelompok B Di PAUD Terpadu Al-Furqan Tahun Ajaran 2018/2019*. Universitas Jember.
- Asmawati, Luluk. 2017. *Konsep Belajar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Beckley, Pat. 2018. *Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Britton, Lesley. 2018. *Montessori Play and Learn*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Daryanto dan Mohammad Farid. 2013. *Manajemen Pendidikan di Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fadlillah. 2017. *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- \_\_\_\_\_, Muhammad. 2016. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Farikhah, Siti. 2015. *Manajemen Lembaga Pendidikan*. Yogyakarta: Aswaja Press Indo.
- Fauziddin, Mohammad. 2017. *Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hadjar, Ibnu. 1996. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hasanah, Nor Izatil dan Hardiyanti Pratiwi. 2017. *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Aswaya Presindo.
- Hasan, Maimunah. 2012. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Heryati, Yeti dan Mumuh Muhsin. 2014. *Manajemen Sumber Daya Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-u Media.
- Margono. 2000. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.

\_\_\_\_\_. 1997. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Mashulah, Zulma Aimmatul. 2018. *Implementasi Bentuk Layanan Bimbingan dan Konseling Pada Anak Kelompok B1 Usia 5-6 TK Islam Terpadu Permata Mandiri Billah 3 Banyuwangi Tahun Ajaran 2017/2018*. Universitas Jember.

Maula, Dalliya Ni'matul. *Manajemen Sarana dan Prasarana Dalam Meningkatkan Perkembangan Anak Paud Di KB TK Islam Al Azhar 29 Bsb Semarang*. Diakses tanggal 16 Juni 2019 Pukul 23.42 WIB <http://eprints.walisongo.ac.id/8313/1/133311067.pdf>

Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.

Muryani, Umi. 2019. *Analisis Penerapan Pembelajaran Sentra Bermain Peran Besar Untuk Meningkatkan Perilaku Prosocial Anak Usia 2-3 Tahun Di PAUD Terpadu Al-Furqan Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019*. Universitas Jember.

Musfiroh ,Tadkirotun dan Sri Tatminingsih. 2015. *Bermain dan Permainan Anak*. Banten: Universitas Terbuka.

Mustari, Mohamad. 2014. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Novianti, Dewi. 2013. *BAB III Metode Penelitian*. Diakses tanggal 16 Juni 2019 Pukul 23.44 WIB [http://repository.upi.edu/2976/6/S\\_PSI\\_0901520\\_Chapter3.pdf](http://repository.upi.edu/2976/6/S_PSI_0901520_Chapter3.pdf)

Rahardjo. 2011. *Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif*. Diakses tanggal 15 Oktober 2019. Pukul 18.53 WIB <http://repository.uin-malang.ac.id/1123/1/metode-pengumpulan.pdf>

Rinaldi, John. 2014. *Ratusan Game Edukatif Untuk Anak Usia 0-3 Tahun*. Yogyakarta: Diva Press.

Rohman, Muhammad dan Sofan Amri. 2012. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Group.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susilana, Rudi. *Penelitian Kualitatif*. Diakses tanggal 16 Juni 2019 Pukul 23.40 WIB  
[http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_KURIKULUM\\_DAN\\_TEK.\\_PENDIDIKAN/196610191991021-RUDI\\_SUSILANA/PM3-Modul-Penelitian\\_5.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN/196610191991021-RUDI_SUSILANA/PM3-Modul-Penelitian_5.pdf)
- Susilo, Setiadi. 2016. *Pedoman Penyelenggaraan PAUD*. Jakarta: Bee Media Pustaka.
- Sutarman, Maman dan Asih. 2014. *Manajemen Pendidikan Usia Dini*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Suyadi dan Maulidya Ulfah. 2016. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Rosda.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syamsul, HA. 2013. *II Tinjauan Pustaka*. Diakses tanggal 16 Juni 2019 Pukul 23.43 WIB <http://digilib.unila.ac.id/124/7/Bab%202.pdf>
- Usman, Husaini. 2011. *Manajemen Teori, Praktik dan Riset Pendidikan*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Wiyani, Novan Ardy. 2017. *Manajemen PAUD Berdaya Saing*. Yogyakarta: Gava Media.
- \_\_\_\_\_, Novan Ardy dan Barnawi. 2014. *Format PAUD*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.

## LAMPIRAN A. MATRIKS PENELITIAN

## MATRIKS USULAN PENELITIAN

Nama : Afaf Nabila  
 NIM : 160210205044  
 Kelompok Riset : Manajemen  
 Judul penelitian : Implementasi Manajemen Alat Permainan Edukatif Sebagai Penunjang Kegiatan Bermain Anak di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember

Rumusan masalah / Pertanyaan penelitian	Tujuan penelitian	Variabel / Fokus kajian	Indikator/ Aspek-aspek penggalan data	Sumber Data	Metode Penelitian
Bagaimanakah implementasi manajemen alat permainan edukatif sebagai penunjang kegiatan bermain anak di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari	Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan mengenai implementasi manajemen alat permainan edukatif sebagai penunjang kegiatan bermain anak di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten	1. Variabel Bebas : Manajemen Alat Permainan Edukatif	1. Variabel Bebas : Fungsi / Proses Manajemen Sarana dan Prasarana a. Perencanaan b. Pengadaan c. Penginventarisasian d. Penggunaan e. Pemeliharaan f. Penghapusan g. Pertanggungjawaban	1. Sumber data primer : a. Kepala sekolah b. Guru	1. Desain penelitian : Deskriptif Kualitatif

Rumusan masalah / Pertanyaan penelitian	Tujuan penelitian	Variabel / Fokus kajian	Indikator/ Aspek-aspek penggalian data	Sumber Data	Metode Penelitian
Kabupaten Jember ?	Jember.	2. Variabel Terikat : Kegiatan Bermain Anak	2. Variabel Terikat : Jenis Bermain Anak a. <i>Sensorimotor play</i> b. <i>Symbolic play</i> c. <i>Construction play</i> d. <i>Game with rule</i>	2. Sumber data sekunder (jika ada) : a. Literatur b. Dokumentasi	2. Lokasi penelitian : PAUD Nurus Shibyan Bangsalsari – Jember  3. Metode pengumpulan data : a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi  4. Teknik analisis data : a. Reduksi Data b. Penyajian Data c. Penarikan Kesimpulan

**LAMPIRAN B. PEDOMAN PENELITIAN****PEDOMAN PENELITIAN****B.1 Pedoman Observasi**

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Manajemen alat permainan edukatif	Kepala sekolah PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember
2.	Kegiatan bermain anak	Guru dan anak di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember

**B.2 Pedoman Wawancara**

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Manajemen alat permainan edukatif	Kepala sekolah PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember
2.	Kegiatan bermain anak	Guru dan anak di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember

**B.3 Pedoman Dokumentasi**

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Profil sekolah	Dokumen
2.	Sarana alat permainan edukatif	Dokumen
3.	Kegiatan bermain anak	Dokumen
4.	Data rekap catatan inventaris sekolah	Dokumen
5.	Foto saat melakukan wawancara dengan narasumber	Dokumen

## LAMPIRAN C. KISI-KISI INSTRUMEN

### C.1 Kisi-kisi instrumen observasi

Kisi-kisi observasi untuk anak tentang penelitian Implementasi Manajemen Sarana Alat Permainan Edukatif Sebagai Penunjang Kegiatan Bermain Anak di Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember.

No	Variabel	Indikator
1.	Manajemen alat permainan edukatif	Proses manajemen alat permainan edukatif
		a. Perencanaan alat permainan edukatif
		b. Pengadaan alat permainan edukatif
		c. Penginventarisasian alat permainan edukatif
		d. Penggunaan alat permainan edukatif
		e. Pemeliharaan alat permainan edukatif
		f. Penghapusan alat permainan edukatif
2.	Kegiatan bermain anak	g. Pertanggungjawaban alat permainan edukatif
		Jenis bermain anak :
		Anak bermain <i>sensorimotor play</i> (bermain sensorimotor)
		Alat permainan yang digunakan anak dalam bermain <i>sensorimotor play</i> (bermain sensorimotor)
		Anak bermain <i>symbolic play</i> (bermain simbolik / bermain peran)
		Alat permainan yang digunakan anak dalam bermain <i>symbolic play</i> (bermain simbolik / bermain peran)
		Anak bermain <i>construction play</i> (bermain konstruksi)
		Alat permainan yang digunakan anak dalam bermain <i>construction play</i> (bermain konstruksi)
		Anak bermain <i>game with rule</i> (bermain dengan aturan)
Alat permainan yang digunakan anak dalam bermain <i>game with rule</i> (bermain dengan aturan)		

## C.2 Kisi-kisi Instrumen Wawancara

Kisi-kisi wawancara tentang penelitian Implementasi Manajemen Alat Permainan Edukatif Sebagai Penunjang Kegiatan Bermain Anak di Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember.

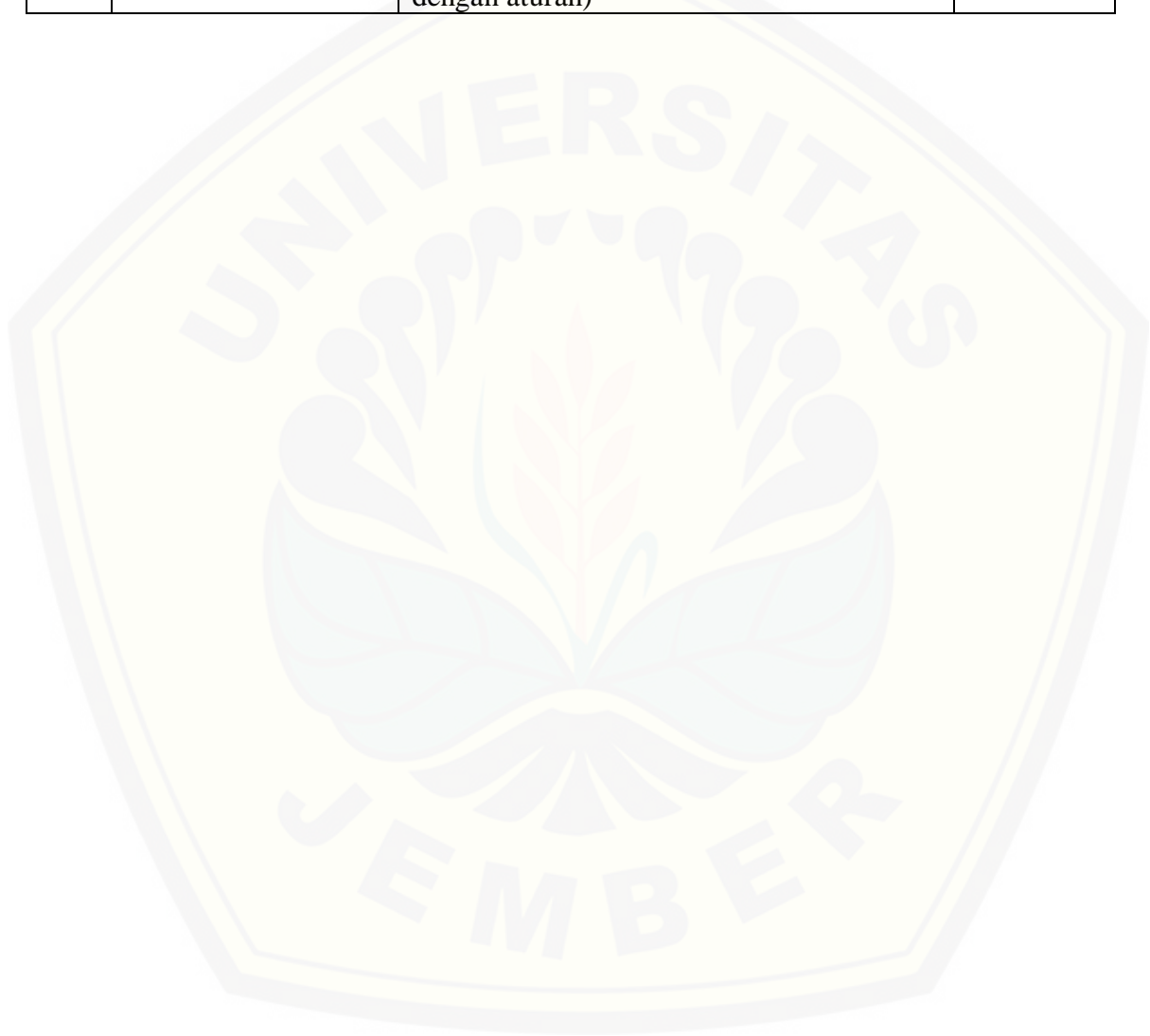
No	Variabel	Indikator	Nomor Butir Soal
1.	Manajemen sarana alat permainan edukatif	Perencanaan sarana alat permainan edukatif	1
		<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Melakukan penampungan semua usulan untuk pengadaan alat permainan edukatif</li> <li>b. Memadukan rencana dari kebutuhan alat permainan yang ada di sekolah dalam periode tertentu</li> <li>c. Memadukan rencana dari kebutuhan alat permainan edukatif yang sudah tersedia sebelumnya</li> <li>d. Memadukan rencana antara kebutuhan alat permainan edukatif dan dana dengan anggaran yang dimiliki oleh sekolah</li> <li>e. Memadukan rencana dari daftar kebutuhan alat permainan edukatif yang urgen dengan anggaran yang tersedia</li> <li>f. Melakukan penetapan untuk rencana pengadaan akhir alat permainan edukatif</li> </ul>	
		Pengadaan sarana alat permainan edukatif	2
		<ul style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Dropping</i> dari pemerintah</li> <li>b. Pengadaan alat permainan melalui proses pembelian</li> <li>c. Meminta sumbangan pada wali murid dengan melakukan pengajuan proposal bantuan</li> <li>d. Melakukan penyewaan atau peminjaman terhadap alat permainan edukatif</li> <li>e. Pengadaan alat permainan edukatif dengan proses tukar menukar barang</li> </ul>	
		Penginventarisasian sarana alat permainan	3



	edukatif	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Melakukan pencatatan terhadap alat permainan edukatif yang ada di sekolah (penerimaan barang, inventaris, buku stok dari alat permainan yang ada di sekolah)</li> <li>b. Pembuatan kode khusus terhadap alat permainan yang tergolong dalam daftar inventaris</li> <li>c. Laporan mutasi barang terhadap alat permainan edukatif yang terdapat di sekolah</li> </ul>	
	Penggunaan sarana alat permainan edukatif	4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penggunaan alat permainan edukatif sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai</li> <li>b. Penggunaan alat permainan edukatif disesuaikan antar media dengan materi yang menjadi topik pembahasan dalam proses pembelajaran</li> <li>c. Ketersediaan alat permainan yang dapat menunjang</li> <li>d. Penggunaan alat permainan edukatif sesuai dengan karakteristik siswa</li> </ul>	
	Pemeliharaan sarana alat permainan edukatif	5
	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pembentukan tim pelaksana untuk perawatan dan pemeliharaan preventif di sekolah</li> <li>b. Membuat daftar untuk alat permainan edukatif termasuk seluruh perawatan dan pemeliharaannya yang ada di sekolah</li> <li>c. Membuat jadwal tahunan untuk kegiatan perawatan dan pemeliharaan alat permainan edukatif yang ada di sekolah</li> <li>d. Membuat lembar evaluasi untuk melakukan proses penilaian hasil kerja dari perawatan dan pemeliharaan alat permainan edukatif yang ada di sekolah</li> <li>e. Pemberian penghargaan terhadap</li> </ul>	

		mereka yang merawat dan memelihara alat permainan edukatif dengan baik	
		Penghapusan sarana alat permainan edukatif	6
		<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Alat permainan edukatif dalam keadaan rusak berat</li> <li>b. Alat permainan edukatif tidak sesuai dengan kebutuhan</li> <li>c. Alat permainan edukatif yang sudah kuno dan lama sehingga penggunaannya tidak efisien lagi</li> <li>d. Alat permainan edukatif yang terkena larangan</li> <li>e. Alat permainan edukatif yang mengalami proses penyusutan</li> <li>f. Alat permainan edukatif yang proses pemeliharaannya tidak seimbang dengan kegunaannya</li> <li>g. Alat permainan edukatif yang berlebihan dan tidak digunakan lagi</li> <li>h. Alat permainan edukatif yang dicuri</li> <li>i. Alat permainan edukatif yang diselewengkan</li> <li>j. Alat permainan edukatif yang terbakar dan musnah akibat kejadian bencana alam</li> <li>k. Alat permainan edukatif yang perbaikannya dibutuhkan biaya yang besar</li> </ul>	
		Pertanggungjawaban sarana alat permainan edukatif	7
		<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pengawasan terhadap alat permainan edukatif oleh pimpinan</li> <li>b. Pembuatan laporan penggunaan alat permainan edukatif</li> </ul>	
2.	Kegiatan bermain anak	Anak bermain <i>sensorimotor play</i> (bermain sensorimotor)	1
		Alat permainan yang digunakan anak dalam bermain <i>sensorimotor play</i> (bermain sensorimotor)	2
		Anak bermain <i>symbolic play</i> (bermain simbolik / bermain peran)	3
		Alat permainan yang digunakan anak dalam bermain <i>symbolic play</i> (bermain	4

	simbolik / bermain peran)	
	Anak bermain <i>construction play</i> (bermain konstruksi)	5
	Alat permainan yang digunakan anak dalam bermain <i>construction play</i> (bermain konstruksi)	6
	Anak bermain <i>game with rule</i> (bermain dengan aturan)	7
	Alat permainan yang digunakan anak dalam bermain <i>game with rule</i> (bermain dengan aturan)	8



**LAMPIRAN D. LEMBAR WAWANCARA****D.1 Lembar Instrumen Wawancara untuk Kepala Sekolah**

Lembar wawancara untuk kepala sekolah tentang penelitian Implementasi Manajemen Alat Permainan Edukatif Sebagai Penunjang Kegiatan Bermain Anak di Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember.

Nama Subjek :

Hari/Tanggal :

Waktu :

Tempat :

---

1. Bagaimana proses perencanaan alat permainan edukatif di sekolah ini ?
2. Bagaimana proses pengadaan alat permainan edukatif di sekolah ini ?
3. Bagaimana proses penginventarisasian alat permainan edukatif di sekolah ini ?
4. Bagaimana proses penggunaan alat permainan edukatif di sekolah ini ?
5. Bagaimana proses pemeliharaan alat permainan edukatif di sekolah ini ?
6. Bagaimana proses penghapusan alat permainan edukatif di sekolah ini ?
7. Bagaimana proses pertanggungjawaban alat permainan edukatif di sekolah ini ?

## D.2 Lembar Instrumen Wawancara untuk Guru

Lembar wawancara untuk guru tentang penelitian Implementasi Manajemen Alat Permainan Edukatif Sebagai Penunjang Kegiatan Bermain Anak di Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember.

Nama Subjek :

Hari/Tanggal :

Waktu :

Tempat :

---

---

1. Jenis permainan yang seperti apa anak bermain *sensorimotor play* (bermain sensorimotor) di sekolah ini ?
2. Alat permainan apa yang digunakan anak pada saat bermain *sensorimotor play* (bermain sensorimotor) di sekolah ini ?
3. Jenis permainan yang seperti apa anak bermain *symbolic play* (bermain simbolik / bermain peran) di sekolah ini ?
4. Alat permainan apa yang digunakan anak pada saat bermain *symbolic play* (bermain simbolik / bermain peran) di sekolah ini ?
5. Jenis permainan yang seperti apa anak bermain *construction play* (bermain konstruksi) di sekolah ini?
6. Alat permainan apa yang digunakan anak pada saat bermain *construction play* (bermain konstruksi) di sekolah ini ?
7. Jenis permainan yang seperti apa anak bermain *game with rule* (bermain dengan aturan) di sekolah ini ?
8. Alat permainan apa yang digunakan anak pada saat bermain *game with rule* (bermain dengan aturan) di sekolah ini ?

**E. LEMBAR INSTRUMEN OBSERVASI CATATAN LAPANGAN**

Lembar observasi untuk anak tentang penelitian Implementasi Manajemen Alat Permainan Edukatif Sebagai Penunjang Kegiatan Bermain Anak di Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember.

**CATATAN LAPANGAN**

Hari/Tanggal : .....

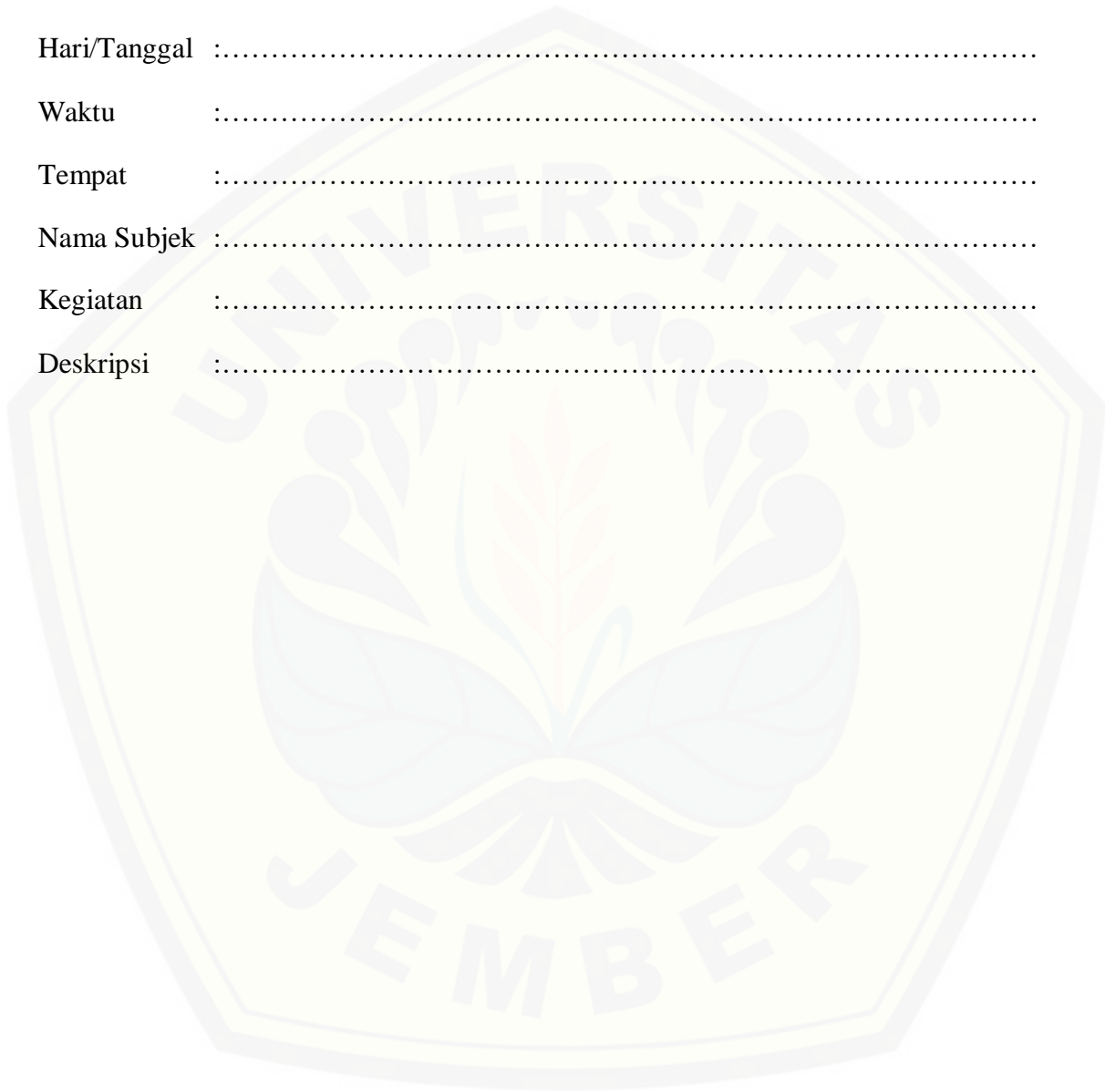
Waktu : .....

Tempat : .....

Nama Subjek : .....

Kegiatan : .....

Deskripsi : .....



**F. LEMBAR INSTRUMEN OBSERVASI CHECKLIST****F.1 Lembar Instrumen Observasi Checklist Kegiatan Bermain Anak**

Lembar observasi untuk anak tentang penelitian Implementasi Manajemen Alat Permainan Edukatif Sebagai Penunjang Kegiatan Bermain Anak di Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember.

No.	Jenis Kegiatan Bermain Anak	Muncul	Tidak Muncul	Keterangan
1.	<i>Sensorimotor play</i> Bermain sensorimotor			
2.	<i>Symbolic play</i> Bermain simbolik / bermain peran			
3.	<i>Construction play</i> Bermain konstruksi			
4.	<i>Game with rule</i> Bermain dengan aturan			

### F.2 Lembar Instrumen Observasi *Checklist* Alat Permainan Edukatif

Lembar observasi tentang penelitian Implementasi Manajemen Alat Permainan Edukatif Sebagai Penunjang Kegiatan Bermain Anak di Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember.

No.	Nama Alat Permainan Edukatif	Jumlah	Kondisi		Catatan
			Baik	Tidak Baik	
<b>a.</b>	<b>Alat Permainan Buatan Guru</b>				
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
<b>b.</b>	<b>Alat Permainan Buatan Anak</b>				
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
<b>c.</b>	<b>Alat Permainan Buatan Pabrik</b>				
1.					
2.					
3.					



**LAMPIRAN G. DOKUMENTASI****G.1 Profil Sekolah****PROFIL LEMBAGA**

1. Nama Lembaga : PAUD NURUS SHIBYAN
2. Alamat Lembaga : Jln. A yani 2A  
Dusun : Krajan A  
Desa : Bangsalsari  
Kecamatan : Bangsalsari  
Kabupaten : Jember  
Propinsi : JAWA TIMUR
3. Identitas Pengelola :
  - a. Nama : Anik Kristanti, S.Pd
  - b. Jabatan : Pengelola KB NURUS SHIBYAN
  - c. Alamat Rumah : Jl. Agus Salim NO, 14  
Desa/Kec. Bangsalsari Kab. Jember
  - d. No. Telepon : 085236803770
4. NPSN : 69776970
5. Jumlah Anak : 43 anak
6. Nama Bank : Bank BRI
7. Nama di Rekening : PAUD NURUS SHIBYAN
8. No. Rekening : 6231-01-004945-53-4
9. Nama Bank : Bank JATIM
10. Nama di Rekening : PAUD NURUS SHIBYAN
11. No. Rekening : 003234934
12. Nama NPWP Lembaga : PAUD NURUS SHIBYAN
13. No. NPWP : 03.228.840.9-626.000
14. No. Ijin Operasional : 421.9/4477/P/413/2013

## LAMPIRAN H. HASIL CATATAN LAPANGAN

### H.1 Catatan Lapangan Pertama

#### CATATAN LAPANGAN

Hari/Tanggal : Kamis, 31 Oktober 2019

Waktu : 08.00 – 09.56 WIB

Tempat : PAUD Nurus Shibyan

Nama Subjek : Anak- anak PAUD Nurus Shibyan

Kegiatan : Kegiatan Bermain Anak

Deskripsi :

Pada pukul 08.00 anak-anak melakukan kegiatan rutin setiap pagi yakni senam bersama. Dimana kegiatan senam ini dipimpin oleh guru kelompok merah. Anak-anak diminta untuk berbaris secara bersama-sama di tempatnya masing-masing. Ketika musik mulai dimainkan anak-anak menggerakkan tubuhnya dengan mengikuti gerakan guru yang memimpin di depan mereka. Setelah melakukan kegiatan senam, pada pukul 08.14 anak-anak diajak untuk berkumpul membentuk sebuah lingkaran besar. Kebiasaan baca do'a di sekolah ini adalah dengan melakukan baca do'a secara bersama-sama. Setelah dilantunkannya do'a sebelum belajar, guru seperti biasa bercakap-cakap bersama anak-anak dengan menanyakan kabar hari ini "Bagaimana kabar kalian hari ini?" lalu anak-anak serentak menjawab "Alhamdulillah, luar biasa Allahuakbar dahsyat yes" setelah itu guru juga menanyakan apakah anak-anak sudah sarapan atau belum. Dengan diikuti pertanyaan mengenai keadaan anak di pagi ini. Pada pukul 08.25 masing-masing guru kelas mengajak anak untuk kembali pada kelas kelompok masing-masing. Dimana pada setiap kelompok melakukan kegiatannya masing-masing, sesuai dengan RPPH pada hari ini. Pada pukul 08.33 di kelompok merah, anak-anak diajak untuk bermain balok bersama. Guru memberikan kebebasan anak untuk menggunakan balok sesuai dengan keinginan anak. Karena terdapat beberapa bentuk balok pada lemari balok tersebut. Anak-anak secara bergantian mengambil balok-balok tersebut lalu membentuknya menjadi beberapa bentuk. Saat ditanya masing-masing anak menjawab tujuan pembuatan yang berbeda-beda. Ada yang membuat sebuah istana,

kereta, rumah, lalu pesawat. Pada pukul 08.49 terdapat beberapa anak yang berjalan menuju pada sebuah seluncuran, lalu beberapa anak tersebut menaikinya dan anak-anak tersebut meluncur secara bergantian. Pada pukul 08.55 terdapat anak yang sedang menaiki motor-motoran dan kuda-kudaan. kedua anak tersebut seolah-olah sedang menaiki wujud nyata dari mainan tersebut. Anak yang satu memainkan motor-motoran mini dari plastik, anak tersebut mendorongnya seakan-akan ia sedang mengendarai sebuah motor. Untuk anak yang satunya, anak tersebut menaiki kuda-kudaan mini dari plastik lalu mendorongnya seakan-akan ia sedang menaiki seekor kuda. Mendorongnya kesana dan kemari. Pada pukul 09.00 jam istirahat dimulai, anak-anak diajak untuk berdo'a sebelum makan dan minum. Selanjutnya anak-anak melakukan kegiatan mereka di jam istirahatnya. Pada pukul 09.05 terdapat anak yang bermain bola dunia di arena bermain luar. Anak tersebut menaiki bola dunia tersebut lalu memegang setirnya di bagian tengah lalu memutar-mutarkan setir tersebut sehingga bola dunia tersebut juga berputar. Selain bola dunia, terdapat anak yang sedang bermain ayunan, dengan menaiki ayunan tersebut lalu mengayun-ngayunkan ayunan tersebut sehingga ayunan tersebut bergerak ke depan dan ke belakang. Terdapat anak yang bermain jembatan gantung yang ada di dekat ayunan. Pada pukul 09.13 di arena bermain dalam terdapat anak yang sedang bermain bola, dengan melemparkan bola pada temannya, lalu temannya melakukan hal yang sama pada dirinya. Pada pukul 09.18 terdapat anak yang sedang bermain peran bersama teman-temannya. Beberapa anak bermain seolah-olah ada yang menjadi seorang polisi dan menjadi seorang yang dikejar oleh polisi. Mereka berlarian seolah-olah sedang melakukan pengejaran oleh polisi, lalu ketika anak yang berperan sebagai polisi sudah mendapatkan salah satu temannya tersebut, anak yang berperan menjadi polisi memasukkannya ke dalam mandi bola yang seakan-akan dijadikan sebagai penjaranya. Pada pukul 09.32 terdapat anak yang mengambil roda pelangi lalu mendorongnya kedepan sehingga roda tersebut menggelinding berputar. Pada pukul 09.34 terdapat seorang anak di dekat mandi bola sedang memegang mainan plastik berwarna kuning dan mendekatkannya ke mulutnya. Saat ditanya apa yang sedang ia lakukan anak tersebut menjawab bahwa ia sedang makan ayam goreng. Benda plastik berwarna kuning tersebut anak ibaratkan sebagai ayam goreng. Pada pukul 09.35 terdapat seorang anak yang sedang bermain pistol bersama temannya. Mereka berdua

tampak memegang sebuah balok panjang dan balok kayu panjang tersebut diibaratkan sebagai pistol yang ia gunakan. Pada pukul 09.37 terdapat seorang anak yang sedang bermain kotak stik huruf. Anak tersebut mengeluarkan stik huruf dari kotaknya. Saat stik hurufnya sudah terlepas semua, anak tersebut satu persatu mengambil stik hurufnya secara bergantian dan memasukkannya ke dalam lubang pada kotaknya sesuai dengan pasangan hurufnya. Pada pukul 09.41 terdapat seorang anak yang mengambil beberapa roda pelangi lalu menatanya menjadi sebuah lintasan memanjang. Lalu teman-temannya tertarik untuk melewati lintasan tersebut. Akhirnya mereka melintasi roda pelangi tersebut secara bergantian. Pada pukul 09.45 terdapat beberapa anak yang secara bersama-sama menata beberapa barang di dekat dinding. Saat ditanya apa yang mereka lakukan, mereka sedang bermain peran melakukan acara ulang tahun. Pada pukul 09.48 terdapat seorang anak yang menggendong sebuah boneka, lalu anak tersebut mengayunkan tubuhnya seolah-olah anak tersebut sedang menggendong bayi. Pada pukul 09.51 guru memberikan intruksi pada anak-anak agar mereka membereskan mainannya. Anak-anak langsung bergerak untuk membereskan mainan-mainan yang sudah mereka gunakan lalu anak-anak tersebut meletakkan kembali pada tempatnya masing-masing. Pada pukul 09.56 anak-anak telah selesai membereskan mainan-mainannya ke tempatnya masing-masing. Lalu anak-anak langsung berkumpul kembali seperti pada waktu diawal untuk berdo'a. Anak-anak duduk berbentuk lingkaran. Guru mengajak anak untuk bercakap-cakap terkait dengan kegiatan yang sudah mereka lakukan. Lalu guru memberikan informasi terkait dengan kegiatan apa yang akan dilakukan di keesokan harinya.

## H.2 Catatan Lapangan Kedua

### CATATAN LAPANGAN

Hari/Tanggal : Selasa, 5 November 2019

Waktu : 08.09 – 09.47 WIB

Tempat : PAUD Nurus Shibyan

Nama Subjek : Anak- anak PAUD Nurus Shibyan

Kegiatan : Kegiatan Bermain Anak

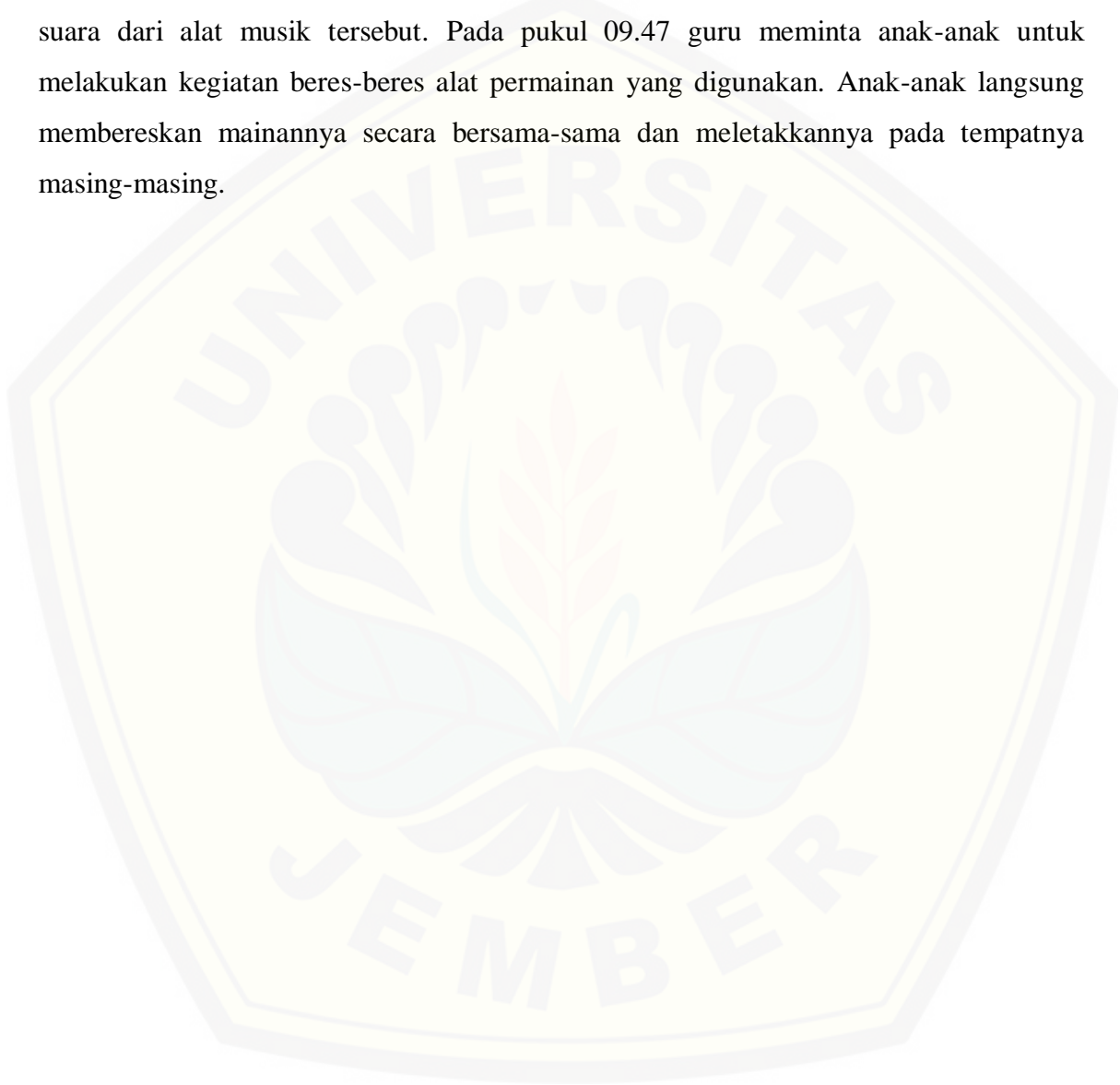
Deskripsi :

Pada pukul 08.09 seperti biasanya, anak-anak diajak untuk melakukan kegiatan senam bersama. Dengan dipimpin oleh guru di depan barisan. Anak-anak berbaris bersama teman-temannya. Anak-anak menggerakkan tubuhnya mengikuti iringan musik senam dan mengikuti gerakan guru didepan. Pada pukul 08.16 setelah kegiatan senam bersama selesai. Anak-anak diminta untuk berkumpul bersama seperti biasa duduk melingkar untuk melakukan kegiatan berdo'a sebelum belajar. Guru yang bertugas memimpin berdo'a, langsung memimpin anak-anak untuk berdo'a sebelum belajar secara bersama-sama. Setelah do'a sebelum belajar sudah dilantunkan. Guru bercakap-cakap bersama anak-anak dengan mengecek semangat anak-anak serta menanyakan keadaan anak-anak pada pagi hari ini. Pada pukul 08.24 terdapat seorang anak memegang sebuah balok, lalu anak tersebut meletakkan di telinganya. Tiba-tiba anak tersebut berbicara mengeluarkan suara mengatakan "Halo". Ternyata anak tersebut sedang berpura-pura menelepon dan balok kayu yang dipegangnya adalah ibarat telepon yang sedang digunakan. Pada pukul 08.29 setelah kegiatan berdo'a bersama sudah dilakukan, anak-anak kembali pada kelompoknya masing-masing untuk melakukan pembelajaran bersama guru kelasnya. Pada pukul 08.35 terdapat seorang anak yang menghampiri lemari balok. Anak tersebut tiba-tiba mengambil balok dan menatanya pada bagian lemari balok yang kosong. Anak tersebut menata balok-balok tersebut sesuai dengan bentuknya. Kemudian anak tersebut menyusun balok menjadi susunan yang tinggi. Susunan balok yang tinggi tersebut ditambahi dengan berbagai bentuk balok yang lainnya. Pada pukul 08.43 terdapat seorang anak menuju tempat mandi bola.

Lalu anak tersebut berdiri di depan pintu mandi bola tersebut. Lalu anak tersebut langsung terjun pada kumpulan bola yang ada di dalam mandi bola tersebut. Anak tersebut muncul dan kembali masuk pada kumpulan bola-bola tersebut. Pada pukul 08.45 terdapat seorang anak menuju seluncuran mini yang ada di dalam ruangan. Lalu anak tersebut langsung menaiki seluncuran tersebut dan meluncur secara bergantian bersama temannya. Pada pukul 08.47 terdapat seorang anak yang bermain balok di samping lemari balok. Anak tersebut menata balok menjadi bentuk yang panjang. Lalu tiba-tiba saja anak tersebut mendorong balok yang ia susun. Dan anak tersebut mengeluarkan suara dengan mengatakan “Tutt...tuutt”. Ternyata balok yang ia susun memanjang tersebut, ia ibaratkan sebagai kereta yang berjalan. Pada pukul 08.56 terdapat seorang anak yang bermain sebuah bola. Anak tersebut menendang bola pada temannya, lalu mengejar bola yang menggelinding menuju temannya tersebut. Kedua anak tersebut kejar-kejaran untuk menendang dan mengoper bolanya. Seakan-akan mereka sedang melakukan pertandingan bola secara bersama-sama. Pada pukul 09.17 terdapat seorang anak yang bermain tangga majemuk di arena bermain *outdoor*. Anak tersebut dengan memegang bagian dari tangga majemuk tersebut, lalu anak tersebut menaikinya satu persatu tangganya. Hingga anak tersebut berhasil berada di bagian atas dari tangga majemuk tersebut. Selain itu juga terdapat seorang anak yang bermain bola dunia. Anak tersebut membuka pintu dari bola dunia tersebut lalu anak tersebut memasuki bola dunianya dan memutar-mutar setir yang ada di tengahnya. Bola dunia yang dinaikinya berputar seiring dengan arah putaran setir yang di kendalikan oleh anak. Pada pukul 09.18 terdapat seorang anak yang bermain di arena jembatan. Anak tersebut berjalan melewati jembatan lengkung dan jembatan gantung yang berdampingan dengan tangga pelangi. Pada pukul 09.20 terdapat seorang anak yang sedang bermain tangga pelangi. Anak tersebut pada awalnya berada di bagian bawah tangga pelangi, kemudian anak tersebut memegang gagang dari tangga pelangi tersebut dan menaiki tangga dari tangga pelangi tersebut satu persatu. Pada saat anak tersebut sudah berada di tengah tangga pelangi, anak tersebut berhenti dan menghadap pada sisi tangga pelangi tersebut. Pada pukul 09.23 terdapat 4 anak bermain balok secara bersama-sama. Mereka berempuk tampak asyik dengan bangunan balok yang sedang mereka bangun. Bangunan balok yang mereka susun tampak seperti terowongan dan

dibawahnya terdapat lintasan yang memanjang. Pada saat ditanya “Kalian sedang membuat apa?” lalu salah satu anak menjawab “Terowongan kereta”. Ternyata anak-anak tersebut sedang membangun lintasan rel kereta api beserta terowongan yang cukup tinggi. Kemudian anak-anak tersebut mengambil balok lain dan bermain peran kereta sedang berjalan pada lintasan tersebut. Pada pukul 09.25 terdapat seorang anak yang mengambil bagian-bagian papan titian di samping lemari. Anak tersebut mengambil papan pertama dan meletakkannya dilantai. Kemudian anak tersebut mengambil alas dari papan titian tersebut. Lalu anak tersebut menggabungkan antara papan titian tersebut dengan alasnya. Anak tersebut melakukannya berulang-ulang hingga papan titian sudah terangkai memanjang menjadi sebuah lintasan. Dengan papan titian yang sudah terangkai tersebut, anak tersebut langsung menaiki dari ujung papan titian. Kemudian anak tersebut berjalan melewati papan titian tersebut. Ternyata diikuti dengan teman-temannya yang juga tertarik pada rangkaian papan titian tersebut. Mereka melakukannya secara bergantian dan dengan hati-hati. Pada pukul 09.31 terdapat seorang anak menuju lemari alat permainan yang sering digunakan. Anak tersebut mengambil 2 donat pelangi, telenan, dan beberapa alat dapur untuk memasak. Lalu anak tersebut membawanya menuju tempat yang berada di samping mandi bola. Anak tersebut meletakkan donat pelangi di atas telenan dan seakan-akan anak tersebut sedang memotongnya. Pada pukul 09.33 terdapat seorang anak yang tiba-tiba bersembunyi di bawah seluncuran mini. Kemudian anak tersebut keluar lagi dan langsung menaiki seluncuran mini tersebut dan meluncur ke bawah. Pada pukul 09.41 terdapat seorang anak yang bermain balok. Anak tersebut mengambil satu persatu balok dari lemari balok. Kemudian pada saat ditanya hendak membuat apa “Kamu sedang membuat apa?” lalu anak tersebut tersenyum dan menjawab “Istana”. Anak tersebut tampak menyusun balok-balok tersebut bagaikan istana yang tinggi. Pada pukul 09.42 terdapat seorang anak yang bermain di dekat lemari alat permainan. Anak tersebut tampak sedang bercakap-cakap bersama temannya. Lalu anak tersebut mengambil alat permainan di lemari dan memberikannya pada temannya. Ternyata mereka sedang bermain jual-jualan. Artinya 1 anak yang berdiri di dekat lemari berperan sebagai penjual dari alat-alat permainan tersebut dan untuk 1 temannya tersebut seolah-olah sebagai pembeli yang membeli alat permainannya. Pada waktu yang sama terdapat seorang anak yang

mengambil boneka dari lemari dan berjalan dengan menggendong boneka tersebut. Anak tersebut kemudian menyodorkan sesuatu pada mulut boneka, ternyata anak tersebut sedang memberikan susu pada boneka tersebut. Lalu anak tersebut kembali menggendong bonekanya dengan mengayun-ayunkan tubuhnya. Pada pukul 09.45 terdapat seorang anak bersama temannya yang menuju lemari tempat penyimpanan alat *drumband* lalu anak-anak tersebut memukul alat musik tersebut, sehingga menimbulkan suara dari alat musik tersebut. Pada pukul 09.47 guru meminta anak-anak untuk melakukan kegiatan beres-beres alat permainan yang digunakan. Anak-anak langsung membereskan mainannya secara bersama-sama dan meletakkannya pada tempatnya masing-masing.





### H.3 Catatan Lapangan Ketiga

#### CATATAN LAPANGAN

Hari/Tanggal : Rabu, 6 November 2019

Waktu : 08.10 – 09.52 WIB

Tempat : PAUD Nurus Shibyan

Nama Subjek : Anak- anak PAUD Nurus Shibyan

Kegiatan : Kegiatan Bermain Anak

Deskripsi :

Pada pukul 08.10 kegiatan rutin senam bersama. Anak-anak langsung berbaris bersama teman-temannya lalu menunggu musik berbunyi. Pada saat musik sudah berbunyi, anak-anak mulai menggerakkan tubuhnya dengan mengikuti alunan musiknya. Dengan mengikuti gerakan guru di depan, anak tampak terlihat senang menggerakkan tubuhnya untuk senam bersama. Pada pukul 08.16 anak-anak diajak untuk berkumpul bersama anak untuk membaca do'a sebelum belajar secara bersama-sama. Seperti biasa anak duduk berbentuk lingkaran menghadap guru yang memimpin. Setelah berdo'a sebelum belajar, guru melakukan percakapan bersama anak-anak. Guru menanyakan kabar serta keadaan anak di pagi hari ini. Anak-anak dengan antusias menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan oleh gurunya. Pada pukul 08.33 anak-anak kembali pada kelompoknya masing-masing untuk melakukan proses pembelajaran bersama guru kelasnya. Pada pukul 09.00 sudah waktunya jam istirahat, maka anak-anak langsung berdo'a sebelum makan dan minum. Kemudian anak-anak langsung berhamburan untuk melakukan kegiatan pada jam istirahat. Pada pukul 09.01 terdapat seorang anak yang langsung menuju mandi bola. Anak tersebut langsung terjun ke dalam mandi bola tersebut. Pada pukul 09.03 terdapat seorang anak yang menuju seluncuran mini di dalam ruangan. Lalu anak tersebut menaiki seluncuran mini tersebut dan meluncur secara bergantian bersama teman-temannya. Pada pukul 09.06 terdapat seorang anak yang sedang bermain balok. Anak tersebut menyusun balok menjadi susunan yang panjang dengan beberapa ukuran balok yang ada. Pada pukul 09.08 terdapat seorang anak yang sedang menaiki tangga pelangi di arena bermain *outdoor*

dengan menaiki tangga pelangi tersebut satu persatu hingga anak tersebut berada pada tangga paling atas. Pada pukul 09.11 terdapat seorang anak yang bermain bola dunia. Anak tersebut membuka pintu dari bola dunia tersebut lalu anak tersebut masuk ke dalam bola dunia. Kemudian temannya yang ada di luar memutar bola dunia tersebut. Pada pukul 09.14 terdapat seorang anak yang bermain tangga majemuk. Anak tersebut bermain secara bersama-sama bersama teman-temannya. Anak-anak tersebut tampak terlihat menaiki tangga majemuknya satu persatu dengan berhati-hati. Sehingga anak-anak tersebut berhasil berada pada bagian atas dari tangga majemuk tersebut. Pada pukul 09.16 terdapat seorang anak yang sedang membaca buku. Anak tersebut mengambil buku dari pojok baca, lalu anak tersebut membawa bukunya menuju teman-temannya untuk membaca buku secara bersama-sama. Pada pukul 09.18 terdapat seorang anak yang mengambil papan titian bersama alasnya. Lalu anak tersebut merangkai papan titian tersebut pada alasnya dengan mengambil satu persatu papan titiannya. Sehingga anak tersebut berhasil merangkai beberapa papan titian tersebut menjadi sebuah rangkaian yang panjang. Kemudian anak tersebut menaiki rangkaian papan titian tersebut dan berjalan dengan hati-hati agar tidak jatuh dari rangkaian papan titiannya tersebut. Pada pukul 09.23 terdapat seorang anak yang menghampiri teman-temannya yang sedang bermain balok. Lalu anak tersebut turut serta bergabung untuk menyusun balok-balok tersebut menjadi susunan yang tinggi bersama teman-temannya. Pada pukul 09.25 terdapat beberapa anak yang berada di pojok baca. Ternyata anak-anak tersebut sedang bermain jual-jualan. Terdapat seorang anak yang berperan sebagai penjual yang berjualan buku-buku tersebut. Dan juga terdapat seorang anak yang berperan sebagai pembelinya. Seorang anak yang berperan sebagai pembelinya, membeli buku dengan memilih buku pada tempat bukunya. Kemudian anak tersebut membeli buku tersebut. Pada pukul 09.26 terdapat seorang anak yang menaiki rangkaian papan titian yang sebelumnya sudah dirangkai oleh seorang anak. Anak tersebut dengan hati-hati berjalan melewati papan titian tersebut dari ujung hingga ujung kembali. Pada pukul 09.30 terdapat seorang anak bersama temannya yang sedang bermain masak-masakan. Beberapa anak tersebut mengambil alat masak di lemari alat permainan lalu membawanya kebawah. Lalu anak-anak tersebut menggunakan alat-alat masak tersebut untuk memasak. Seolah-olah mereka sedang memasak. Dengan

meletakkan sendok di atas piring, memasukkan sayur pada wadah, dan meletakkan panci di atas kompor. Mereka saling bercakap-cakap terkait dengan kegiatan masak yang mereka lakukan. Pada pukul 09.34 terdapat seorang anak yang mengambil puzzle balok berbentuk tabung, lalu anak tersebut membawanya kebawah. Anak tersebut mengeluarkan balok tabung yang ada di lubang pada kotak *puzzlenya*. Kemudian anak tersebut memasukkan kembali balok-balok tabung tersebut secara bergantian pada lubang *puzzlenya*. Pada pukul 09.41 terdapat seorang anak yang meminta izin pada gurunya untuk bermain *ronce box* yang ada di lemari alat permainan yang kedua. Kemudian gurunya membuka kunci dari lemari tersebut dan mengambilkan *ronce box* untuk anak-anak. Lalu anak-anak tersebut langsung membuka *ronce box* tersebut dan mengambil talinya. Anak-anak dengan kreasinya masing-masing meronce berbagai bentuk sesuai dengan keinginannya. Pada pukul 09.47 anak-anak diminta untuk beres-beres mainan yang sudah mereka gunakan. Kemudian anak-anak tersebut langsung membereskan mainan-mainannya dan mengembalikan pada tempatnya masing-masing. Pada pukul 09.52 setelah anak selesai beres-beres, guru mengajak anak untuk berkumpul bersama dengan duduk melingkar untuk melakukan kegiatan berdo'a setelah belajar dan persiapan sebelum pulang.

#### H.4 Catatan Lapangan Keempat

##### CATATAN LAPANGAN

Hari/Tanggal : Jum'at, 8 November

Waktu : 08.10 – 09.52 WIB

Tempat : PAUD Nurus Shibyan

Nama Subjek : Anak- anak PAUD Nurus Shibyan

Kegiatan : Kegiatan Bermain Anak

Deskripsi :

Pada pukul 08.10 anak-anak berkumpul bersama untuk melakukan kegiatan berdo'a bersama-sama. Setelah kegiatan berdo'a sudah dilakukan guru mengajak anak untuk bercakap-cakap terkait dengan kabar dan keadaan anak di pagi hari ini. Pada pukul 08.20 anak-anak kembali pada kelompoknya masing-masing untuk melakukan kegiatan belajar bersama guru kelasnya masing-masing. Pada pukul 09.34 terdapat 2 anak yang meminta pada guru untuk bermain congklak. Kemudian gurunya mengambilkan alat permainan congklak pada lemari. Kemudian kedua anak tersebut membawa congklak tersebut ke tempat untuk bermain. Kedua anak tersebut membuka congklaknya lalu membuka plastik bijinya. Lalu anak tersebut mengeluarkan biji congklak tersebut dan menatanya kedalam lubang congklak yang sudah tersedia. Kedua anak tersebut melakukan suit untuk menentukan siapa yang memulai permainan terlebih dahulu. Kedua anak tersebut secara bergantian memainkan biji congklak tersebut dengan mengisi lubang-lubang congklak tersebut. Pada pukul 08.37 terdapat anak yang meminta gurunya untuk bermain *ronce box*. Akhirnya gurunya mengeluarkan *ronce box* dan memberikannya pada anak tersebut. Anak tersebut diikuti dengan temannya langsung membuka *ronce box* nya dan langsung mengambil talinya. Beberapa anak tersebut meronce dengan memasukkannya pada tali dengan kreasi mereka sendiri sesuai dengan keinginan mereka. Pada pukul 08.39 terdapat beberapa anak yang sedang bermain lego berbentuk pipa. Lego tersebut terdiri dari beberapa warna dan bentuk. Anak tersebut bersama temannya langsung menyusun lego menjadi satu bagian hingga terbentuk sesuai dengan kreasi anak tersebut. Dengan menyatukan antara lego warna 1

dengan lego warna yang lainnya. Anak mengkreasi bentuk dengan lego tersebut. Pada pukul 08.49 terdapat seorang anak yang sedang menaiki mainan kuda-kudaan. Kemudian anak tersebut tampak menggerakkan mainan kuda-kudaan tersebut. Ia mendorong kuda-kudaan tersebut bergerak maju dan mundur. Kemudian anak tersebut mendorong mainan kuda-kudaan tersebut mendekati dinding. Ia seolah-olah sedang menaiki seekor kuda sungguhan. Pada pukul 08.53 terdapat seorang anak yang sedang bermain masak-masakan dengan menggunakan alat masak yang ada di lemari. Anak tersebut berpura-pura memasak dengan alat-alat masak tersebut. Seolah-olah anak tersebut sedang memasak sungguhan. Pada saat ditanya apa yang dimasak oleh anak tersebut “Adik sedang masak apa?” kemudian anak tersebut menjawab “Masak air”, lalu anak tersebut meletakkan sebuah panci mainan di atas sebuah kompor mainan, seolah-olah ia sedang memasak air sungguhan. Pada pukul 08.56 terdapat seorang anak yang mendekati mandi bola. Lalu anak tersebut berdiri di depan pintu mandi bola dan anak tersebut langsung terjun ke dalam mandi bola tersebut. Pada pukul 09.02 terdapat 3 anak yang secara bersama-sama menyusun lego yang berbentuk tabung tersebut. Mereka merakit lego tersebut menjadi sebuah mobil yang panjang. Lalu mereka bertiga bercakap-cakap bersama terkait dengan mobil yang telah mereka buat. Ketiga anak tersebut secara bergantian menyatukan lego pada setiap bagian mobil tersebut. Pada pukul 09.03 terdapat seorang anak yang meminta pada guru untuk diambilkan mainan sebuah jam duduk yang ada di dalam lemari. Kemudian anak tersebut tampak sedang dan menerima mainan jam duduk tersebut. Saat guru meminta anak untuk mengarahkan jarum jam pada angka 5, anak tersebut mengikuti instruksi guru dengan mengarahkan jarum jamnya tepat pada angka 5. Pada pukul 09.09 terdapat seorang anak yang mengambil sebuah balok satu persatu. Lalu anak tersebut menyusun balok-balok tersebut menjadi sebuah bangunan. Anak tersebut dibantu oleh temannya untuk membangun balok-balok tersebut. Pada saat anak tersebut ditanya hendak membangun apa “Kalian sedang membuat apa?” kemudian anak tersebut menjawab “Buat rumah”. Kedua anak tersebut meletakkan balok satu persatu dengan hati-hati secara bergantian pada bangunan yang terbangun tinggi. Pada pukul 09.13 terdapat seorang anak yang bermain balok. Anak tersebut bermain sendirian dengan membangun balok tersebut. Anak tersebut tampak menggunakan topi bangunan di kepalanya. Anak tersebut tampak

membangun dengan menyusun balok-balok menjadi sebuah bangunan sesuai dengan keinginannya. Pada pukul 09.15 terdapat seorang anak yang bermain di arena bermain *outdoor*. Terdapat beberapa anak yang melewati jembatan lengkung dan melewati jembatan gantung, dilanjutkan dengan memasuki terowongan secara bergantian. Kemudian mereka melakukannya kembali dengan melewati terowongan dan melewati jembatan tersebut. Pada pukul 09.20 guru memberikan intruksi pada anak-anak untuk membereskan mainan-mainan yang sudah digunakan. Anak-anak langsung membereskannya dan mengembalikannya pada tempatnya masing-masing. Pada pukul 09.30 anak-anak berkumpul bersama untuk berdo'a bersama setelah belajar dan persiapan untuk pulang.



## H.5 Catatan Lapangan Kelima

### CATATAN LAPANGAN

Hari/Tanggal : Senin, 11 November 2019

Waktu : 08.10 – 09.54 WIB

Tempat : PAUD Nurus Shibyan

Nama Subjek : Anak- anak PAUD Nurus Shibyan

Kegiatan : Kegiatan Bermain Anak

Deskripsi :

Pada pukul 08.10 anak-anak berkumpul bersama seperti biasanya untuk persiapan kegiatan berdo'a bersama-sama sebelum kegiatan belajar dimulai. Guru seperti biasanya bercakap-cakap terkait dengan kegiatan pembelajaran hari ini bersama anak-anak. Pada pukul 08.30 setelah anak melakukan kegiatan berdo'a bersama-sama, anak-anak kembali pada kelompoknya masing-masing untuk melakukan kegiatan pembelajaran bersama guru kelasnya masing-masing. Pada pukul 08.33 terdapat seorang anak yang menuju ke tempat mandi bola, anak tersebut memasuki arena mandi bola dan langsung melompat pada bola-bola tersebut. Pada pukul 08.51 terdapat dua anak yang menaiki kuda mainan dan motor mainan. Mereka berdua mendorongnya agar kuda dan motor yang mereka naiki seolah-olah berjalan seperti wujud aslinya. Pada pukul 08.57 terdapat seorang anak yang mengambil sebuah stik balok. Tampak anak tersebut memasukkan satu persatu balok yang berlubang kecil seukuran dengan stik yang sudah tersedia. Anak tersebut tampak perlahan-lahan menyesuaikan agar baloknya dapat masuk pada stiknya. Pada pukul 09.00 terdapat seorang anak yang bermain di arena bermain *outdoor*, anak-anak tersebut tampak sedang melewati jembatan lengkung, kemudian melewati jembatan gantung dan memasuki terowongan, secara bergantian anak-anak bergelantungan pada permainan gantungan yang sudah tersedia. Pada pukul 09.03 terdapat seorang anak yang menaiki tangga pelangi. Anak tersebut tampak menaiki tangga pelangi tersebut satu persatu. Pada pukul 09.07 terdapat seorang anak yang mengambil beberapa barang yang ada di sekitarnya, lalu ada menatanya. Pada saat

ditanya apa yang sedang anak lakukan, anak tersebut menjawab “Untuk pesta ulang tahun”. Jadi anak tersebut dibantu oleh beberapa temannya untuk mempersiapkan sebuah acara ulang tahun. Anak-anak tersebut seolah-olah sedang berada pada pesta ulang tahun yang sebenarnya. Mereka juga menata kursi yang dikhususkan untuk melakukan kegiatan menonton bersama dan mereka juga mengundang teman-temannya untuk datang pada pesta ulang tahun tersebut. Pada pukul 09.12 terdapat seorang anak yang mendekati seluncuran mini, lalu anak tersebut menaiki tangganya dan meluncur. Pada pukul 09.21 terdapat seorang anak yang bermain bongkar pasang, anak tersebut memasang satu persatu. Ia merangkainya dan pada saat ditanya apa yang sedang ia buat, anak tersebut menjawab “Aku bikin kereta’. Kemudian saat rangkaiannya sudah selesai, ia lalu meletakkan dibawah dan mendorongnya seolah-olah keretanya sedang berjalan. . Pada pukul 09.27 terdapat seorang anak yang sedang bermain *puzzle*. *Puzzle* tersebut gambar binatang dan mobil. Kemudian anak tersebut menyusun *puzzle* sesuai dengan pola *puzzlenya*. Pada pukul 09.36 terdapat dua anak sedang bermain balok di dekat lemari balok. Kedua anak tersebut secara bergantian mengambil balok di lemari balok tersebut. Pada saat ditanya apa yang sedang mereka buat, kedua anak tersebut menjawab “Buat rumah”. Pada pukul 09.46 guru memberikan intruksi pada anak-anak untuk membereskan mainannya masing-masing. Anak-anak langsung membereskan mainannya dan mengembalikannya pada tempatnya masing-masing. Pada pukul 09.54 setelah anak selesai membereskan mainannya masing-masing. Anak-anak mengambil tas lalu berkumpul untuk berdo’a persiapan pulang bersama-sama.



## H.6 Catatan Lapangan Keenam

### CATATAN LAPANGAN

Hari/Tanggal : Selasa, 12 November 2019

Waktu : 08.07 – 09.49 WIB

Tempat : PAUD Nurus Shibyan

Nama Subjek : Anak- anak PAUD Nurus Shibyan

Kegiatan : Kegiatan Bermain Anak

Deskripsi :

Pada pukul 08.07 anak-anak diajak untuk berkumpul untuk berbaris. Anak-anak tersebut berbaris bersama-sama mendengarkan intruksi dari gurunya. Kemudian pada saat musik senam sudah di mainkan, anak-anak tampak langsung menggerakkan tubuhnya masing-masing mengikuti alunan lagu. Pada pukul 08.12 setelah anak-anak melakukan kegiatan senam bersama, anak-anak tersebut diajak untuk berkumpul bersama untuk persiapan kegiatan berdoa'a sebelum belajar. Pada pukul 08.26 guru memberikan informasi pada anak-anak terkait dengan bahaya bermain hp secara terus menerus. Anak-anak tampak memperhatikan penjelasan dari gurunya. Pada pukul 08.33 anak-anak kembali pada kelompoknya masing-masing untuk melakukan kegiatan pembelajaran bersama guru kelasnya masing-masing. Pada pukul 08.54 terdapat seorang anak yang bermain bongkar pasang. Anak tersebut tampak merangkai satu persatu bongkar pasang tersebut menjadi rangkaian yang panjang. Lalu anak tersebut mendorongnya dan mengeluarkan suara kereta. Anak tersebut tampak membuat kereta dari bongkar pasang. Pada pukul 08.56 terdapat seorang anak yang menaiki kuda mainan. Anak tersebut mendorong kuda mainannya. Lalu disusul di belakangnya oleh temannya yang menaiki sebuah motor mainan. Kemudian mereka mendorongnya dan berjalan bersama-sama. Pada pukul 09.04 terdapat seorang anak yang bermain papan balok berlubang. Anak tersebut tampak memasukkan baloknya satu persatu secara bergantian pada lubang di papan tersebut. Pada pukul 09.06 terdapat seorang anak yang bermain di arena bermain *outdoor*. Anak tersebut memasuki bola dunia, lalu bola dunia

itu diputar-putar. Pada pukul 09.08 terdapat seorang anak yang bermain balok. Anak tersebut mengambil balok dengan berbagai bentuk, lalu anak tersebut menyusun balok-balok tersebut menjadi sebuah susunan bentuk. Pada pukul 09.21 terdapat seorang anak yang meminta pada gurunya untuk bermain menganyam yang ada di lemari. Lalu guru tersebut mengambilkan papan menganyam dengan lembaran menganyam, guru tersebut memberikannya pada anak tersebut. Kemudian anak tersebut memasukkan satu persatu lembaran menganyam pada papan menganyamnya satu persatu dengan berbagai warna. Pada pukul 09.23 terdapat seorang anak yang menyusun beberapa balok menjadi sebuah rangkaian balok yang panjang. Saat ditanya apa yang sedang anak tersebut lakukan, anak tersebut sedang membuat kereta. Pada pukul 09.25 terdapat seorang anak yang sedang merangkai beberapa bongkar pasang, saat ditanya apa yang hendak anak tersebut buat, anak tersebut menjawab jika ia sedang membuat kereta. Pada pukul 09.29 terdapat seorang anak yang sedang mengambil stik balok dari lemari. Anak tersebut memasukkan balok tersebut satu persatu. Anak tersebut memasukkan balok-balok tersebut sesuai dengan bentuknya. Setiap stik tersebut berisi balok dengan bentuk yang sama. Pada pukul 09.31 terdapat seorang anak yang bermain balok. Anak tersebut menyusun balok satu persatu menjadi sebuah susunan. Saat ditanya apa yang sedang ia buat, anak tersebut menjawab jika ia sedang membuat rumah. Pada pukul 09.33 terdapat seorang anak yang tampak sedang menggendong sebuah boneka. Anak tersebut mengayun-ayunkan tubuhnya seolah-olah ia sedang menggendong bayi. Pada pukul 09.39 terdapat seorang anak yang bermain di arena bermain *outdoor*. Terdapat anak yang menaiki tangga pelangi dengan melewati tangganya satu persatu, lalu terdapat seorang anak yang melewati jembatan lengkung lalu bertemu dengan temannya yang berada di jembatan gantung. 09.46 terdapat seorang anak yang bermain bongkar pasang dan anak tersebut merangkainya. Pada saat ditanya anak tersebut hendak membuat apa, anak tersebut sedang membuat sebuah pistol mainan. Pada pukul 09.49 guru memberi intruksi pada anak-anak untuk membereskan mainannya. Anak-anak langsung membereskan mainannya secara bersama-sama pada tempatnya masing-masing.

## H.7 Catatan Lapangan Ketujuh

### CATATAN LAPANGAN

Hari/Tanggal : Rabu, 13 November 2019

Waktu : 08.10 – 09.54 WIB

Tempat : PAUD Nurus Shibyan

Nama Subjek : Anak- anak PAUD Nurus Shibyan

Kegiatan : Kegiatan Bermain Anak

Deskripsi :

Pada pukul 08.10 anak-anak berbaris bersama-sama untuk melakukan persiapan kegiatan senam. Pada saat lagu senam dimulai, anak-anak tampak menggerakkan tubuhnya masing-masing mengikuti alunan lagu yang sedang dimainkan. Pada pukul 08.18 setelah anak-anak melakukan kegiatan senam, anak-anak tersebut berkumpul untuk melakukan persiapan kegiatan berdo'a sebelum belajar bersama-sama. Pada pukul 08.33 anak-anak kembali pada kelompoknya masing-masing untuk melakukan kegiatan pembelajaran bersama guru kelasnya masing-masing. Pada pukul 08.55 terdapat dua anak yang sedang bermain bongkar pasang. Kedua anak tersebut merangkai bongkar pasang tersebut menjadi sebuah pistol. Pada saat pistolnya sudah jadi, anak tersebut kejar-kejaran bersama dengan temannya. Pada pukul 08.58 terdapat dua anak yang menaiki kuda mainan dan motor mainan secara bersamaan. Mereka seolah-olah sedang menaiki motor dan kuda yang sebenarnya. Pada pukul 08.59 terdapat seorang anak yang duduk sendirian dengan merangkai sebuah bongkar pasang. Ia tampak merangkainya satu persatu bongkar pasang tersebut. Pada pukul 09.01 terdapat seorang anak yang bermain stik balok. Anak tersebut mengambil stik balok dari lemari lalu meletakkannya di bawah. Anak tersebut mengambil baloknya satu persatu dan memasukkan baloknya pada stiknya. Anak tersebut mengumpulkan balok sesuai dengan bentuknya. Pada pukul 09.05 terdapat seorang anak yang mengambil sebuah keranjang berisi beberapa baju mainan dari kain perca. Lalu anak tersebut mengambil sebuah balok berbentuk persegi panjang. Anak tersebut mengambil satu persatu baju yang ada disampingnya, lalu anak

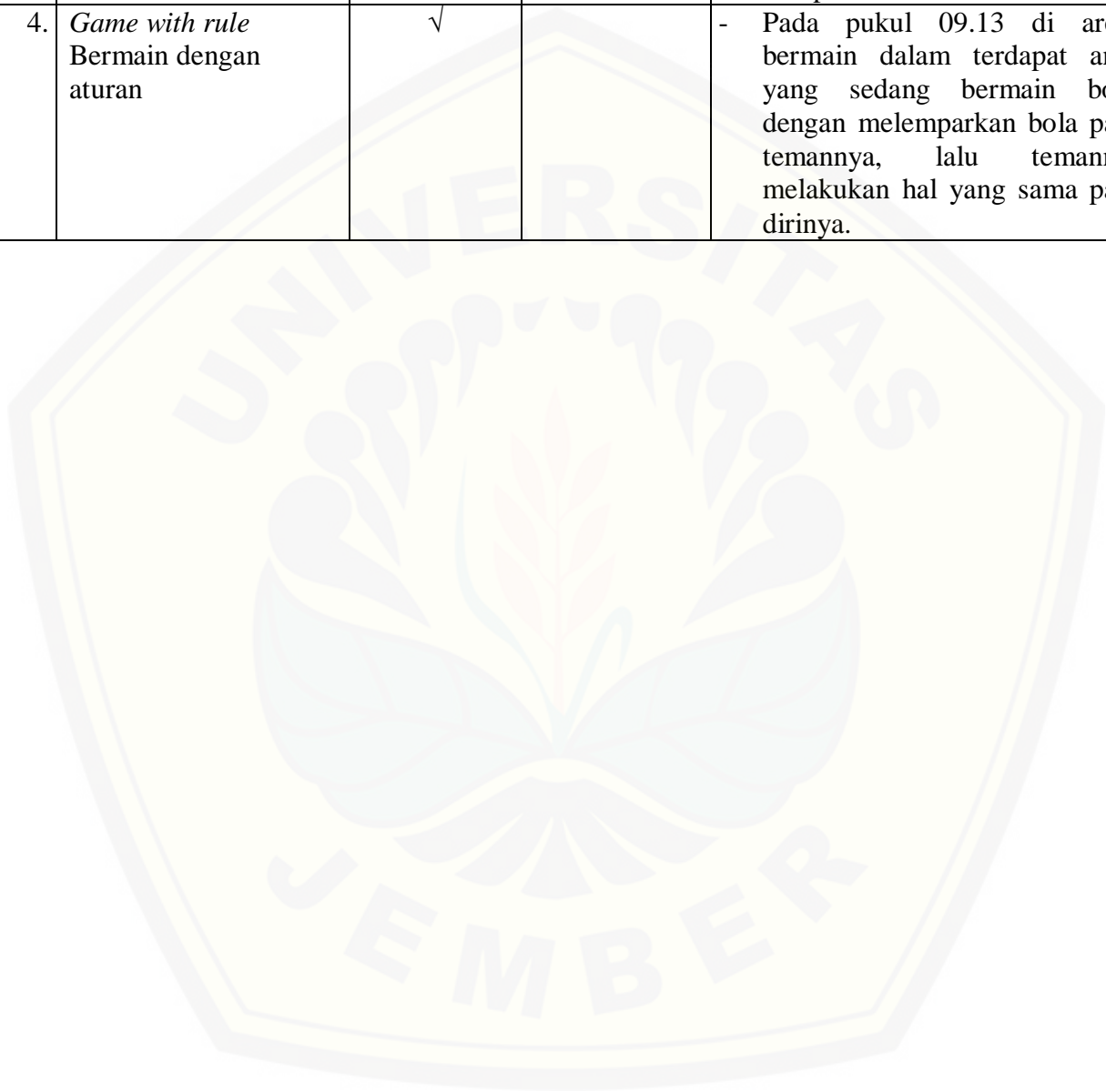
tersebut menggosok bajunya seolah-olah ia sedang menyetrikan sebuah baju. Setelah menggosoknya beberapa kali, anak tersebut melipatnya secara bergantian dan meletakkannya di sampingnya. Pada pukul 09.10 terdapat seorang anak yang bermain di arena bermain *outdoor*. Ia tampak menaiki bola dunia lalu bola dunia yang ia naiki diputar-putar. Pada pukul 09.11 terdapat seorang anak yang bermain di jembatan lengkung. Ia tampak melewati jembatan lengkung dan ia berhenti di jembatan lengkung tersebut. Pada pukul 09.13 terdapat beberapa anak yang mengambil beberapa benda, seperti balok, kardus, botol dan beberapa kursi. Mereka tampak sedang menata benda-benda tersebut. Seperti biasa pada saat ditanya apa yang sedang mereka lakukan dengan benda-benda tersebut. Seorang anak yang berada di depan menjawab jika ia sedang berulang tahun hari ini. Beberapa anak tersebut bermain seolah-olah mereka sedang berada di pesta ulang tahun sungguhan. Pada pukul 09.14 terdapat seorang anak yang sedang bermain di arena mandi bola. Pada pukul 09.16 terdapat seorang anak yang menyusun balok menjadi susunan yang panjang, kemudian anak tersebut tampak mengeluarkan suara kereta “Tutt... tutt”. Pada pukul 09.17 terdapat dua anak yang bermain bongkar pasang. Anak tersebut tampak merangkai bongkar pasang tersebut satu persatu. Pada saat ia ditanya apa yang ia buat, anak tersebut menjawab jika ia ingin membuat pistol seperti teman-temannya. Pada pukul 09.19 terdapat seorang anak yang bermain masak-masakan. Ia tampak dikelilingi dengan beberapa alat masak. Ia meletakkannya sebuah teflon mainan ke atas kompor yang ada di depannya. Pada pukul 09.22 terdapat seorang anak yang mengambil sebuah balok dan menyusun balok tersebut menjadi sebuah bangunan. Pada saat ia ditanya apa yang ia buat, ia menjawab jika ia sedang membuat sebuah istana. Pada pukul 09.33 terdapat seorang anak yang meminta guru untuk membuat gelang dan kalung dari *ronce box*. Dengan menunjuk *ronce box* yang ada di lemari. Kemudian guru mengambilnya lalu memberikannya pada anak tersebut. Anak tersebut mengambil talinya dan meronce sesuai dengan keinginannya. Pada pukul 09.46 guru memberikan instruksi pada anak-anak untuk membereskan mainannya masing-masing. Kemudian anak-anak membereskan mainannya dan mengembalikannya pada tempatnya masing-masing. Pada pukul 09.54 setelah anak-anak membereskan mainannya, mereka berkumpul untuk melakukan persiapan berdo’a bersama setelah belajar.

LAMPIRAN I. HASIL OBSERVASI *CHECKLIST*I.1 *Checklist* Kegiatan Bermain Anak Pertemuan Pertama

No.	Jenis Kegiatan Bermain Anak	Muncul	Tidak Muncul	Keterangan
1.	<i>Sensorimotor play</i> Bermain sensorimotor	√		- Pada pukul 09.37 terdapat seorang anak yang sedang bermain kotak stik huruf. Anak tersebut mengeluarkan stik huruf dari kotaknya. Saat stik hurufnya sudah terlepas semua, anak tersebut satu persatu mengambil stik hurufnya secara bergantian dan memasukkannya ke dalam lubang pada kotaknya sesuai dengan pasangan hurufnya.
2.	<i>Symbolic play</i> Bermain simbolik / bermain peran	√		- Pada pukul 08.55 terdapat anak yang sedang menaiki motor-motoran dan kuda-kudaan. kedua anak tersebut seolah-olah sedang menaiki wujud nyata dari mainan tersebut. Anak yang satu memainkan motor-motoran mini dari plastik, anak tersebut mendorongnya seakan-akan ia sedang mengendarai sebuah motor. Untuk anak yang satunya, anak tersebut menaiki kuda-kudaan mini dari plastik lalu mendorongnya seakan-akan ia sedang menaiki seekor kuda. Mendorongnya kesana dan kemari. - Pada pukul 09.18 terdapat anak yang sedang bermain peran bersama teman-temannya. Beberapa anak bermain seolah-olah ada yang menjadi seorang polisi dan menjadi seorang yang dikejar oleh polisi. Mereka berlari-larian seolah-olah sedang melakukan pengejaran oleh polisi, lalu ketika anak yang berperan sebagai polisi sudah mendapatkan salah satu

No.	Jenis Kegiatan Bermain Anak	Muncul	Tidak Muncul	Keterangan
				<p>temannya tersebut, anak yang berperan menjadi polisi memasukkannya ke dalam mandi bola yang seakan-akan dijadikan sebagai penjaranya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada pukul 09.34 terdapat seorang anak di dekat mandi bola sedang memegang mainan plastik berwarna kuning dan mendekatkannya ke mulutnya. Saat ditanya apa yang sedang ia lakukan anak tersebut menjawab bahwa ia sedang makan ayam goreng. Benda plastik berwarna kuning tersebut anak ibaratkan sebagai ayam goreng.</li> <li>- Pada pukul 09.35 terdapat seorang anak yang sedang bermain pistol bersama temannya. Mereka berdua tampak memegang sebuah balok panjang dan balok kayu panjang tersebut diibaratkan sebagai pistol yang ia gunakan.</li> <li>- Pada pukul 09.45 terdapat beberapa anak yang secara bersama-sama menata beberapa barang di dekat dinding. Saat ditanya apa yang mereka lakukan, mereka sedang bermain peran melakukan acara ulang tahun.</li> </ul>
3.	<i>Construction play</i> Bermain konstruksi	√		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada pukul 08.33 di kelompok merah, anak-anak diajak untuk bermain balok bersama. Guru memberikan kebebasan anak untuk menggunakan balok sesuai dengan keinginan anak. Karena terdapat beberapa bentuk balok pada lemari balok tersebut. Anak-anak secara bergantian mengambil balok-balok tersebut lalu membentuknya menjadi</li> </ul>

No.	Jenis Kegiatan Bermain Anak	Muncul	Tidak Muncul	Keterangan
				beberapa bentuk. Saat ditanya masing-masing anak menjawab tujuan pembuatan yang berbeda-beda. Ada yang membuat sebuah istana, kereta, rumah, lalu pesawat.
4.	<i>Game with rule</i> Bermain dengan aturan	√		- Pada pukul 09.13 di arena bermain dalam terdapat anak yang sedang bermain bola, dengan melemparkan bola pada temannya, lalu temannya melakukan hal yang sama pada dirinya.



## I.2 Checklist Kegiatan Bermain Anak Pertemuan Kedua

No.	Jenis Kegiatan Bermain Anak	Muncul	Tidak Muncul	Keterangan
1.	<i>Sensorimotor play</i> Bermain sensorimotor	√		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada pukul 09.17 terdapat seorang anak yang bermain tangga majemuk di arena bermain <i>outdoor</i>. Anak tersebut dengan memegang bagian dari tangga majemuk tersebut, lalu anak tersebut menaikinya satu persatu tangganya. Hingga anak tersebut berhasil berada di bagian atas dari tangga majemuk tersebut</li> <li>- Pada pukul 09.20 terdapat seorang anak yang sedang bermain tangga pelangi. Anak tersebut pada awalnya berada di bagian bawah tangga pelangi, kemudian anak tersebut memegang gagang dari tangga pelangi tersebut dan menaiki tangga dari tangga pelangi tersebut satu persatu. Pada saat anak tersebut sudah berada di tengah tangga pelangi, anak tersebut berhenti dan menghadap pada sisi tangga pelangi tersebut.</li> <li>- Pada pukul 09.25 terdapat seorang anak yang mengambil bagian-bagian papan titian di samping lemari. Anak tersebut mengambil papan pertama dan meletakkannya dilantai. Kemudian anak tersebut mengambil alas dari papan titian tersebut. Lalu anak tersebut menggabungkan antara papan titian tersebut dengan alasnya. Anak tersebut melakukannya berulang-ulang hingga papan titian sudah terangkai memanjang menjadi sebuah lintasan. Dengan papan titian yang sudah terangkai tersebut,</li> </ul>



No.	Jenis Kegiatan Bermain Anak	Muncul	Tidak Muncul	Keterangan
				<p>anak tersebut langsung menaiki dari ujung papan titian. Kemudian anak tersebut berjalan melewati papan titian tersebut. Ternyata diikuti dengan teman-temannya yang juga tertarik pada rangkaian papan titian tersebut. Mereka melakukannya secara bergantian dan dengan hati-hati.</p>
2.	<p><i>Symbolic play</i> Bermain simbolik / bermain peran</p>	√		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada pukul 08.47 terdapat seorang anak yang bermain balok di samping lemari balok. Anak tersebut menata balok menjadi bentuk yang panjang. Lalu tiba-tiba saja anak tersebut mendorong balok yang ia susun. Dan anak tersebut mengeluarkan suara dengan mengatakan "Tutt...tuutt".</li> <li>- Pada pukul 09.31 terdapat seorang anak menuju lemari alat permainan yang sering digunakan. Anak tersebut mengambil 2 donat pelangi, telenan, dan beberapa alat dapur untuk memasak. Lalu anak tersebut membawanya menuju tempat yang berada di samping mandi bola. Anak tersebut meletakkan donat pelangi di atas telenan dan seakan-akan anak tersebut sedang memotongnya.</li> <li>- Pada pukul 09.42 terdapat seorang anak yang bermain di dekat lemari alat permainan. Anak tersebut tampak sedang bercakap-cakap bersama temannya. Lalu anak tersebut mengambil alat permainan di lemari dan memberikannya pada temannya. Ternyata mereka sedang bermain jual-jualan. Artinya 1 anak yang berdiri di</li> </ul>

No.	Jenis Kegiatan Bermain Anak	Muncul	Tidak Muncul	Keterangan
				<p>dekat lemari berperan sebagai penjual dari alat-alat permainan tersebut dan untuk 1 temannya tersebut seolah-olah sebagai pembeli yang membeli alat permainannya. Pada waktu yang sama terdapat seorang anak yang mengambil boneka dari lemari dan berjalan dengan menggendong boneka tersebut. Anak tersebut kemudian menyodorkan sesuatu pada mulut boneka, ternyata anak tersebut sedang memberikan susu pada boneka tersebut. Lalu anak tersebut kembali menggendong bonekanya dengan mengayun-ayunkan tubuhnya.</p>
3.	<i>Construction play</i> Bermain konstruksi	√		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada pukul 08.35 terdapat seorang anak yang menghampiri lemari balok. Anak tersebut tiba-tiba mengambil balok dan menatanya pada bagian lemari balok yang kosong. Anak tersebut menata balok-balok tersebut sesuai dengan bentuknya. Kemudian anak tersebut menyusun balok menjadi susunan yang tinggi. Susunan balok yang tinggi tersebut ditambahi dengan berbagai bentuk balok yang lainnya.</li> <li>- Pada pukul 09.23 terdapat 4 anak bermain balok secara bersama-sama. Mereka berempat tampak asyik dengan bangunan balok yang sedang mereka bangun. Bangunan balok yang mereka susun tampak seperti terowongan dan dibawahnya terdapat lintasan yang memanjang. Pada saat</li> </ul>

No.	Jenis Kegiatan Bermain Anak	Muncul	Tidak Muncul	Keterangan
				<p>ditanya “Kalian sedang membuat apa?” lalu salah satu anak menjawab “Terowongan kereta”. Ternyata anak-anak tersebut sedang membangun lintasan rel kereta api beserta terowongan yang cukup tinggi. Kemudian anak-anak tersebut mengambil balok lain dan bermain peran kereta sedang berjalan pada lintasan tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada pukul 09.41 terdapat seorang anak yang bermain balok. Anak tersebut mengambil satu persatu balok dari lemari balok. Kemudian pada saat ditanya hendak membuat apa “Kamu sedang membuat apa?” lalu anak tersebut tersenyum dan menjawab “Istana”. Anak tersebut tampak menyusun balok-balok tersebut bagaikan istana yang tinggi.</li> </ul>
4.	<i>Game with rule</i> Bermain dengan aturan	√		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada pukul 08.56 terdapat seorang anak yang bermain sebuah bola. Anak tersebut menendang bola pada temannya, lalu mengejar bola yang menggelinding menuju temannya tersebut. Kedua anak tersebut kejar-kejaran untuk menendang dan mengoper bolanya. Seakan-akan mereka sedang melakukan pertandingan bola secara bersama-sama.</li> </ul>

## I.3 Checklist Kegiatan Bermain Anak Pertemuan Ketiga

No.	Jenis Kegiatan Bermain Anak	Muncul	Tidak Muncul	Keterangan
1.	<i>Sensorimotor play</i> Bermain sensorimotor	√		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada pukul 09.08 terdapat seorang anak yang sedang menaiki tangga pelangi di arena bermain <i>outdoor</i> dengan menaiki tangga pelangi tersebut satu persatu hingga anak tersebut berada pada tangga paling atas</li> <li>- Pada pukul 09.14 terdapat seorang anak yang bermain tangga majemuk. Anak tersebut bermain secara bersama-sama bersama teman-temannya. Anak-anak tersebut tampak terlihat menaiki tangga majemuknya satu persatu dengan berhati-hati. Sehingga anak-anak tersebut berhasil berada pada bagian atas dari tangga majemuk tersebut.</li> <li>- Pada pukul 09.18 terdapat seorang anak yang mengambil papan titian bersama alasnya. Lalu anak tersebut merangkai papan titian tersebut pada alasnya dengan mengambil satu persatu papan titiannya. Sehingga anak tersebut berhasil merangkai beberapa papan titian tersebut menjadi sebuah rangkaian yang panjang. Kemudian anak tersebut menaiki rangkaian papan titian tersebut dan berjalan dengan hati-hati agar tidak jatuh dari rangkaian papan titiannya tersebut.</li> <li>- Pada pukul 09.26 terdapat seorang anak yang menaiki rangkaian papan titian yang sebelumnya sudah dirangkai oleh seorang anak. Anak tersebut dengan hati-hati</li> </ul>

No.	Jenis Kegiatan Bermain Anak	Muncul	Tidak Muncul	Keterangan
				<p>berjalan melewati papan titian tersebut dari ujung hingga ujung kembali.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada pukul 09.34 terdapat seorang anak yang mengambil <i>puzzle</i> balok berbentuk tabung, lalu anak tersebut membawanya kebawah. Anak tersebut mengeluarkan balok tabung yang ada di lubang pada kotak <i>puzzlenya</i>. Kemudian anak tersebut memasukkan kembali balok-balok tabung tersebut secara bergantian pada lubang <i>puzzlenya</i>.</li> <li>- Pada pukul 09.41 terdapat seorang anak yang meminta izin pada gurunya untuk bermain <i>ronce box</i> yang ada di lemari alat permainan yang kedua. Kemudian gurunya membuka kunci dari lemari tersebut dan mengambilkan <i>ronce box</i> untuk anak-anak. Lalu anak-anak tersebut langsung membuka <i>ronce box</i> tersebut dan mengambil talinya. Anak-anak dengan kreasinya masing-masing meronce berbagai bentuk sesuai dengan keinginannya.</li> </ul>
2.	<i>Symbolic play</i> Bermain simbolik / bermain peran	√		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada pukul 09.25 terdapat beberapa anak yang berada di pojok baca. Ternyata anak-anak tersebut sedang bermain jual-jualan. Terdapat seorang anak yang berperan sebagai penjual yang berjualan buku-buku tersebut. Dan juga terdapat seorang anak yang berperan sebagai pembelinya. Seorang anak yang berperan sebagai pembelinya, membeli buku dengan memilih buku pada</li> </ul>

No.	Jenis Kegiatan Bermain Anak	Muncul	Tidak Muncul	Keterangan
				<p>tempat bukunya. Kemudian anak tersebut membeli buku tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada pukul 09.30 terdapat seorang anak bersama temannya yang sedang bermain masak-masakan. Beberapa anak tersebut mengambil alat masak di lemari alat permainan lalu membawanya kebawah. Lalu anak-anak tersebut menggunakan alat-alat masak tersebut untuk memasak. Seolah-olah mereka sedang memasak. Dengan meletakkan sendok di atas piring, memasukkan sayur pada wadah, dan meletakkan panci di atas kompor. Mereka saling bercakap-cakap terkait dengan kegiatan masak yang mereka lakukan.</li> </ul>
3.	<i>Construction play</i> Bermain konstruksi	√		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada pukul 09.06 terdapat seorang anak yang sedang bermain balok. Anak tersebut menyusun balok menjadi susunan yang panjang dengan beberapa ukuran balok yang ada.</li> <li>- Pada pukul 09.23 terdapat seorang anak yang menghampiri teman-temannya yang sedang bermain balok. Lalu anak tersebut turut serta bergabung untuk menyusun balok-balok tersebut menjadi susunan yang tinggi bersama teman-temannya.</li> </ul>
4.	<i>Game with rule</i> Bermain dengan aturan		√	

## I.4 Checklist Kegiatan Bermain Anak Pertemuan Keempat

No.	Jenis Kegiatan Bermain Anak	Muncul	Tidak Muncul	Keterangan
5.	<i>Sensorimotor play</i> Bermain sensorimotor	√		- Pada pukul 08.37 terdapat anak yang meminta gurunya untuk bermain <i>ronce box</i> . Akhirnya gurunya mengeluarkan <i>ronce box</i> dan memberikannya pada anak tersebut. Anak tersebut diikuti dengan temannya langsung membuka <i>ronce box</i> nya dan langsung mengambil talinya. Beberapa anak tersebut meronce dengan memasukkannya pada tali dengan kreasi mereka sendiri sesuai dengan keinginan mereka.
6.	<i>Symbolic play</i> Bermain simbolik / bermain peran	√		- Pada pukul 08.49 terdapat seorang anak yang sedang menaiki mainan kuda-kudaan. Kemudian anak tersebut tampak menggerakkan mainan kuda-kudaan tersebut. Ia mendorong kuda-kudaan tersebut bergerak maju dan mundur. Kemudian anak tersebut mendorong mainan kuda-kudaan tersebut mendekati dinding. Ia seolah-olah sedang menaiki seekor kuda sungguhan. - Pada pukul 08.53 terdapat seorang anak yang sedang bermain masak-masakan dengan menggunakan alat masak yang ada di lemari. Anak tersebut berpura-pura memasak dengan alat-alat masak tersebut. Seolah-olah anak tersebut sedang memasak sungguhan. Pada saat ditanya apa yang dimasak oleh anak tersebut “Adik sedang masak apa?” kemudian anak tersebut menjawab “Masak air”, lalu anak tersebut meletakkan

No.	Jenis Kegiatan Bermain Anak	Muncul	Tidak Muncul	Keterangan
				sebuah panci mainan di atas sebuah kompor mainan, seolah-olah ia sedang memasak air sungguhan.
7.	<i>Construction play</i> Bermain konstruksi	√		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada pukul 08.39 terdapat beberapa anak yang sedang bermain lego berbentuk pipa. Lego tersebut terdiri dari beberapa warna dan bentuk. Anak tersebut bersama temannya langsung menyusun lego menjadi satu bagian hingga terbentuk sesuai dengan kreasi anak tersebut. Dengan menyatukan antara lego warna 1 dengan lego warna yang lainnya. Anak mngkreasikan bentuk dengan lego tersebut.</li> <li>- Pada pukul 09.02 terdapat 3 anak yang secara bersama-sama menyusun lego yang berbentuk tabung tersebut. Mereka merakit lego tersebut menjadi sebuah mobil yang panjang. Lalu mereka bertiga bercakap-cakap bersama terkait dengan mobil yang telah mereka buat. Ketiga anak tersebut secara bergantian menyatukan lego pada setiap bagian mobil tersebut.</li> <li>- Pada pukul 09.09 terdapat seorang anak yang mengambil sebuah balok satu persatu. Lalu anak tersebut menyusun balok-balok tersebut menjadi sebuah bangunan. Anak tersebut dibantu oleh temannya untuk membangun balok-balok tersebut. Pada saat anak tersebut ditanya hendak membangun apa “Kalian sedang membuat apa?” kemudian anak tersebut menjawab “Buat rumah”. Kedua anak tersebut meletakkan balok</li> </ul>



No.	Jenis Kegiatan Bermain Anak	Muncul	Tidak Muncul	Keterangan
				<p>satu persatu dengan hati-hati secara bergantian pada bangunan yang terbangun tinggi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada pukul 09.13 terdapat seorang anak yang bermain balok. Anak tersebut bermain sendirian dengan membangun balok tersebut. Anak tersebut tampak menggunakan topi bangunan di kepalanya. Anak tersebut tampak membangun dengan menyusun balok-balok menjadi sebuah bangunan sesuai dengan keinginannya.</li> </ul>
8.	<i>Game with rule</i> Bermain dengan aturan	√		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada pukul 09.34 terdapat 2 anak yang meminta pada guru untuk bermain congklak. Kemudian gurunya mengambilkan alat permainan congklak pada lemari. Kemudian kedua anak tersebut membawa congklak tersebut ke tempat untuk bermain. Kedua anak tersebut membuka congklaknya lalu membuka plastik bijinya. Lalu anak tersebut mengeluarkan biji congklak tersebut dan menatanya kedalam lubang congklak yang sudah tersedia. Kedua anak tersebut melakukan suit untuk menentukan siapa yang memulai permainan terlebih dahulu. Kedua anak tersebut secara bergantian memainkan biji congklak tersebut dengan mengisi lubang-lubang congklak tersebut.</li> </ul>

## I.5 Checklist Kegiatan Bermain Anak Pertemuan Kelima

No.	Jenis Kegiatan Bermain Anak	Muncul	Tidak Muncul	Keterangan
1.	<i>Sensorimotor play</i> Bermain sensorimotor	√		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada pukul 08.57 terdapat seorang anak yang mengambil sebuah stik balok. Tampak anak tersebut memasukkan satu persatu balok yang berlubang kecil seukuran dengan stik yang sudah tersedia. Anak tersebut tampak perlahan lahan menyesuaikan agar baloknya dapat masuk pada stiknya.</li> <li>- Pada pukul 09.03 terdapat seorang anak yang menaiki tangga pelangi. Anak tersebut tampak menaiki tangga pelangi tersebut satu persatu.</li> <li>- Pada pukul 09.27 terdapat seorang anak yang sedang bermain puzzle. Puzzle tersebut gambar binatang dan mobil. Kemudian anak tersebut menyusun puzzle sesuai dengan pola puzzle nya.</li> </ul>
2.	<i>Symbolic play</i> Bermain simbolik / bermain peran	√		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada pukul 08.51 terdapat dua anak yang menaiki kuda mainan dan motor mainan. Mereka berdua mendorongnya agar kuda dan motor yang mereka naiki seolah-olah berjalan seperti wujud aslinya</li> <li>- Pada pukul 09.07 terdapat seorang anak yang mengambil beberapa barang yang ada di sekitarnya, lalu ada menatanya. Pada saat ditanya apa yang sedang anak lakukan, anak tersebut menjawab “Untuk pesta ulang tahun”. Jadi anak tersebut dibantu oleh beberapa temannya untuk mempersiapkan sebuah acara ulang tahun. Anak-anak tersebut seolah-olah sedang</li> </ul>

No.	Jenis Kegiatan Bermain Anak	Muncul	Tidak Muncul	Keterangan
				berada pada pesta ulang tahun yang sebenarnya. Mereka juga menata kursi yang dikhususkan untuk melakukan kegiatan menonton bersama dan mereka juga mengundang teman-temannya untuk datang pada pesta ulang tahun tersebut..
3.	<i>Construction play</i> Bermain konstruksi	√		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada pukul 09.21 terdapat seorang anak yang bermain bongkar pasang, anak tersebut memasang satu persatu. Ia merangkainya dan pada saat ditanya apa yang sedang ia buat, anak tersebut menjawab “Aku bikin kereta”. Kemudian saat rangkaiannya sudah selesai, ia lalu meletakkan dibawah dan mendorongnya seolah-olah keretanya sedang berjalan.</li> <li>- Pada pukul 09.36 terdapat dua anak sedang bermain balok di dekat lemari balok. Kedua anak tersebut secara bergantian mengambil balok di lemari balok tersebut. Pada saat ditanya apa yang sedang mereka buat, kedua anak tersebut menjawab “Buat rumah”.</li> </ul>
4.	<i>Game with rule</i> Bermain dengan aturan		√	

## I.6 Checklist Kegiatan Bermain Anak Pertemuan Keenam

No.	Jenis Kegiatan Bermain Anak	Muncul	Tidak Muncul	Keterangan
1.	<i>Sensorimotor play</i> Bermain sensorimotor	√		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada pukul 09.04 terdapat seorang anak yang bermain papan balok berlubang. Anak tersebut tampak memasukkan baloknya satu persatu secara bergantian pada lubang di papan tersebut.</li> <li>- Pada pukul 09.21 terdapat seorang anak yang meminta pada gurunya untuk bermain menganyam yang ada di lemari. Lalu guru tersebut mengambilkan papan menganyam dengan lembaran menganyam, guru tersebut memberikannya pada anak tersebut. Kemudian anak tersebut memasukkan satu persatu lembaran menganyam pada papan menganyamnya satu persatu dengan berbagai warna.</li> <li>- Pada pukul 09.29 terdapat seorang anak yang sedang mengambil stik balok dari lemari. Anak tersebut memasukkan balok tersebut satu persatu. Anak tersebut memasukkan balok-balok tersebut sesuai dengan bentuknya. Setiap stik tersebut berisi balok dengan bentuk yang sama.</li> <li>- Pada pukul 09.39 terdapat seorang anak yang bermain di arena bermain <i>outdoor</i>. Terdapat anak yang menaiki tangga pelangi dengan melewati tangganya satu persatu, lalu terdapat seorang anak yang melewati jembatan lengkung lalu bertemu dengan temannya yang berada di jembatan gantung.</li> </ul>

No.	Jenis Kegiatan Bermain Anak	Muncul	Tidak Muncul	Keterangan
2.	<i>Symbolic play</i> Bermain simbolik / bermain peran	√		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada pukul 08.54 terdapat seorang anak yang bermain bongkar pasang. Anak tersebut tampak merangkai satu persatu bongkar pasang tersebut menjadi rangkaian yang panjang. Lalu anak tersebut mendorongnya dan mengeluarkan suara kereta. Anak tersebut tampak membuat kereta dari bongkar pasang.</li> <li>- Pada pukul 08.56 terdapat seorang anak yang menaiki kuda mainan. Anak tersebut mendorong kuda mainannya. Lalu disusul di belakangnya oleh temannya yang menaiki sebuah motor mainan. Kemudian mereka mendorongnya dan berjalan bersama-sama.</li> <li>- Pada pukul 09.33 terdapat seorang anak yang tampak sedang menggendong sebuah boneka. Anak tersebut mengayun-ayunkan tubuhnya seolah-olah ia sedang menggendong bayi.</li> </ul>
3.	<i>Construction play</i> Bermain konstruksi	√		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada pukul 09.08 terdapat seorang anak yang bermain balok. Anak tersebut mengambil balok dengan berbagai bentuk, lalu anak tersebut menyusun balok-balok tersebut menjadi sebuah susunan bentuk.</li> <li>- Pada pukul 09.23 terdapat seorang anak yang menyusun beberapa balok menjadi sebuah rangkaian balok yang panjang. Saat ditanya apa yang sedang anak tersebut lakukan, anak tersebut sedang membuat kereta.</li> <li>- Pada pukul 09.25 terdapat seorang anak yang sedang</li> </ul>

No.	Jenis Kegiatan Bermain Anak	Muncul	Tidak Muncul	Keterangan
				<p>merangkai beberapa bongkar pasang, saat ditanya apa yang hendak anak tersebut buat, anak tersebut menjawab jika ia sedang membuat kereta.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada pukul 09.31 terdapat seorang anak yang bermain balok. Anak tersebut menyusun balok satu persatu menjadi sebuah susunan. Saat ditanya apa yang sedang ia buat, anak tersebut menjawab jika ia sedang membuat rumah.</li> <li>- Pada pukul 09.46 terdapat seorang anak yang bermain bongkar pasang dan anak tersebut merangkainya. Pada saat ditanya anak tersebut hendak membuat apa, anak tersebut sedang membuat sebuah pistol mainan.</li> </ul>
4.	<i>Game with rule</i> Bermain dengan aturan		√	

## I.7 Checklist Kegiatan Bermain Anak Pertemuan Ketujuh

No.	Jenis Kegiatan Bermain Anak	Muncul	Tidak Muncul	Keterangan
1.	<i>Sensorimotor play</i> Bermain sensorimotor	√		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada pukul 09.01 terdapat seorang anak yang bermain stik balok. Anak tersebut mengambil stik balok dari lemari lalu meletakkannya di bawah. Anak tersebut mengambil baloknya satu persatu dan memasukkan baloknya pada stiknya. Anak tersebut mengumpulkan balok sesuai dengan bentuknya.</li> <li>- Pada pukul 09.33 terdapat seorang anak yang meminta guru untuk membuat gelang dan kalung dari <i>ronce box</i>. Dengan menunjuk-nunjuk <i>ronce box</i> yang ada di lemari. Kemudian guru mengambilnya lalu memberikannya pada anak tersebut. Anak tersebut mengambil talinya dan meronce sesuai dengan keinginannya.</li> </ul>
2.	<i>Symbolic play</i> Bermain simbolik / bermain peran	√		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada pukul 08.58 terdapat dua anak yang menaiki kuda mainan dan motor mainan secara bersamaan. Mereka seolah-olah sedang menaiki motor dan kuda yang sebenarnya.</li> <li>- Pada pukul 09.05 terdapat seorang anak yang mengambil sebuah keranjang berisi beberapa baju mainan dari kain perca. Lalu anak tersebut mengambil sebuah balok berbentuk persegi panjang. Anak tersebut mengambil satu persatu baju yang ada disampingnya, lalu anak tersebut menggosok bajunya seolah-olah ia sedang menyetrika sebuah baju. Setelah menggosoknya beberapa kali, anak tersebut melipatnya secara</li> </ul>

No.	Jenis Kegiatan Bermain Anak	Muncul	Tidak Muncul	Keterangan
				<p>bergantian dan meletakkan di sampingnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada pukul 09.13 terdapat beberapa anak yang mengambil beberapa benda, seperti balok, kardus, botol dan beberapa kursi. Mereka tampak sedang menata benda-benda tersebut. Seperti biasa pada saat ditanya apa yang sedang mereka lakukan dengan benda-benda tersebut. Seorang anak yang berada di depan menjawab jika ia sedang berulang tahun hari ini. Beberapa anak tersebut bermain seolah-olah mereka sedang berada di pesta ulang tahun sungguhan.</li> <li>- Pada pukul 09.16 terdapat seorang anak yang menyusun balok menjadi susunan yang panjang, kemudian anak tersebut tampak mengeluarkan suara kereta "Tutt... tutt".</li> <li>- Pada pukul 09.19 terdapat seorang anak yang bermain masak-masakan. Ia tampak dikelilingi dengan beberapa alat masak. Ia meletakkan sebuah teflon mainan ke atas kompor yang ada di depannya</li> </ul>
3.	<i>Construction play</i> Bermain konstruksi	√		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada pukul 08.55 terdapat dua anak yang sedang bermain bongkar pasang. Kedua anak tersebut merangkai bongkar pasang tersebut menjadi sebuah pistol. Pada saat pistolnya sudah jadi, anak tersebut kejar-kejaran bersama dengan temannya.</li> <li>- Pada pukul 08.59 terdapat seorang anak yang duduk sendirian dengan merangkai sebuah bongkar pasang. Ia tampak merangkainya satu</li> </ul>



No.	Jenis Kegiatan Bermain Anak	Muncul	Tidak Muncul	Keterangan
				<p>persatu bongkar pasang tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada pukul 09.17 terdapat dua anak yang bermain bongkar pasang. Anak tersebut tampak merangkai bongkar pasang tersebut satu persatu. Pada saat ia ditanya apa yang ia buat, anak tersebut menjawab jika ia ingin membuat pistol seperti teman-temannya.</li> <li>- Pada pukul 09.22 terdapat seorang anak yang mengambil sebuah balok dan menyusun balok tersebut menjadi sebuah bangunan. Pada saat ia ditanya apa yang ia buat, ia menjawab jika ia sedang membuat sebuah istana.</li> </ul>
4.	<i>Game with rule</i> Bermain dengan aturan		√	-

## I.8 Checklist Alat Permainan Edukatif

No.	Nama Alat Permainan Edukatif	Jumlah	Kondisi		Catatan
			Baik	Tidak Baik	
<b>a.</b>	<b>Alat Permainan Buatan Guru</b>				
1.	Kalender edukatif	1 buah	√		Terpakai
2.	Alat musik	1 set	√		Terpakai
3.	Papan hitung	1 buah		√	Terpakai
4.	Sedotan awan	1 buah		√	Terpakai
5.	<i>Flash card</i>	1 set	√		Terpakai
6.	Masukkan bola	1 set		√	Terpakai
<b>b.</b>	<b>Alat Permainan Buatan Anak</b>				
1.	-	-	-	-	-
<b>c.</b>	<b>Alat Permainan Buatan Pabrik</b>				
1.	<i>Puzzle</i> mini	16 set	√		Terpakai
2.	<i>Puzzle</i> balok	5 set	√		Terpakai
3.	<i>Puzzle</i> geometri	3 set	√		Terpakai
4.	Timbangan geometri	2 set	√		Belum Terpakai
5.	<i>Ronce box</i>	1 set	√		Terpakai
6.	Patung keluarga	1 set	√		Terpakai
7.	Menara susun	2 set	√		Terpakai
8.	Congklak	2 set	√		Terpakai
9.	Papan angka	4 set	√		Terpakai
10.	<i>Puzzle</i> binatang panjang	1 set	√		Terpakai
11.	Bongkar pasang kotak	3 set	√		Terpakai
12.	Boneka tangan	6 buah	√		Terpakai
13.	Boneka jari	22 buah	√		Terpakai
14.	Geometri susun	2 set	√		Terpakai
15.	<i>Puzzle</i> angka	4 set	√		Belum Terpakai

16.	<i>Puzzle</i> papan geometri	2 set	√		Belum Terpakai
17.	<i>Puzzle</i> papan hijaiyah	2 set	√		Belum Terpakai
18.	<i>Puzzle</i> papan huruf	2 set	√		Belum Terpakai
19.	<i>Puzzle</i> papan angka	1 set	√		Belum Terpakai
20.	Alat menjahit	2 set	√		Terpakai
21.	<i>Puzzle</i> bagian tubuh	2 set	√		Belum Terpakai
22.	<i>Puzzle</i> princess	1 set	√		Belum Terpakai
23.	Kereta geometri	2 set	√		Belum Terpakai
24.	<i>Wiregame</i> mobil	2 set	√		Belum Terpakai
25.	Papan rambu	5 buah	√		Terpakai
26.	<i>Maze</i> boneka	6 set	√		Belum Terpakai
27.	Kereta balok	1 set	√		Belum Terpakai
28.	Istana balok	1 set	√		Terpakai
29.	<i>Sliding car</i>	1 set	√		Belum Terpakai
30.	Bongkar pasang pipa	1 set	√		Terpakai
31.	Bongkar pasang susun	1 set	√		Terpakai
32.	Jam duduk	1 buah	√		Terpakai
33.	Boneka pukul	1 set	√		Belum Terpakai
34.	<i>Sliding</i> bola	1 set	√		Belum Terpakai
35.	Timbangan bulat	1 set	√		Belum Terpakai
36.	Papan hijaiyah	1 set	√		Belum Terpakai
37.	Stempel bintang	3 buah	√		Terpakai
38.	Miniatur buah	1 set	√		Terpakai
39.	Miniatur sayur	1 set	√		Terpakai
40.	Miniatur ikan	1 set	√		Terpakai
41.	<i>Puzzle 3D</i>	1 set	√		Terpakai
42.	Boneka	47 buah	√		Terpakai
43.	Kotak geometri	2 set	√		Terpakai
44.	Papan titian	1 set	√		Terpakai
45.	Alat masak	2 set	√		Terpakai

46.	Alat dokter	1 set		√	Terpakai
47.	Perkakas	1 set	√		Terpakai
48.	Truk	2 set	√		Terpakai
49.	Stik balok geometri	3 set	√		Terpakai
50.	Papan balok geometri	1 set	√		Terpakai
51.	Bongkar pasang bulat	1 set	√		Terpakai
52.	Bongkar pasang mini	1 set	√		Terpakai
53.	Patung polisi	1 set	√		Terpakai
54.	Patung sholat	1 set	√		Terpakai
55.	Patung wudhu	1 set	√		Terpakai
56.	Bombik	1 set	√		Terpakai
57.	Roda pelangi	10 buah	√		Terpakai
58.	Kepala patung	10 buah	√		Terpakai
59.	Kuda mainan	1 buah	√		Terpakai
60.	Motor mainan	1 buah	√		Terpakai
61.	Balok	473 buah	√		Terpakai
62.	Seluncuran	2 buah	√		Terpakai
63.	Bola dunia	1 buah	√		Terpakai
64.	Tangga majemuk	1 buah	√		Terpakai
65.	Jembatan lengkung	1 buah	√		Terpakai
66.	Jembatan gantung	1 buah	√		Terpakai
67.	Terowongan	1 buah	√		Terpakai
68.	Mandi bola	1 set	√		Terpakai
69.	Istana balon	1 buah	√		Terpakai

**LAMPIRAN J. LEMBAR HASIL WAWANCARA****J.1 Lembar Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah PAUD Nurus Shibyan**

Nama Subjek : Anik Kristanti, S.Pd. (Kepala Sekolah)  
 Hari/Tanggal : Senin, 4 November 2019  
 Waktu : 10.00 – 11.00 WIB  
 Tempat : PAUD Nurus Shibyan  
 Tujuan : Untuk mengetahui proses manajemen alat permainan edukatif di PAUD Nurus Shibyan  
 Bentuk : Wawancara semi terstruktur

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana proses perencanaan alat permainan edukatif di sekolah ini ?	Lembaga mempersiapkan alat permainan edukatif dengan merencanakan melalui pembuatan RPPH tentunya yang disesuaikan dengan RPPM dan kita jabarkan ke dalam RPPH. Kita rancang apa saja permainan yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran anak, lalu kita rancang alat permainan apa saja yang dibutuhkan sesuai dengan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran anak. pembuatan RPPH dilakukan secara bersama-sama untuk kegiatan pembelajaran setiap harinya dan untuk RPPM dibuat untuk setiap semesternya. Selanjutnya perencanaannya itu di data dengan daftar kebutuhan APE yang nantinya juga diajukan pada program bantuan pemerintah (BOP). Karena dalam pengajuan BOP, ada bagian untuk pengadaan APE di sekolah.
2.	Bagaimana proses pengadaan alat permainan edukatif di sekolah ini ?	Untuk pengadaan APE di lembaga ini selama kita mampu, kita akan membuat sendiri secara bersama-sama. Selain itu kita juga mendapatkan bantuan dari pemerintah. Dan untuk proses yang lain kita mengadakan lomba kepada wali murid untuk menambah APE yang ada di sekolah. APE yang sudah tidak ada maka kita akan membuatnya kembali dengan guru dan bekerja sama dengan wali murid. Agar APE tersebut tetap ada di lembaga. Biasanya setiap anak yang keluar kita wajibkan untuk melakukan

		pembaruan pada APE.
3.	Bagaimana proses penginventarisasian alat permainan edukatif di sekolah ini ?	Penginventarisasian APE yang ada di lembaga ini baik APE yang baru datang dan baru kita miliki itu kita masukkan ke dalam buku inventaris. Dengan kondisi baik, sedang, dan buruk. Nanti dalam jangka waktu 3 bulan sekali kita akan melihat APE yang sudah tidak layak maka kita beri keterangan pada buku inventaris APE. Semua alat permainan edukatif sudah masuk ke dalam buku inventaris.
4.	Bagaimana proses penggunaan alat permainan edukatif di sekolah ini ?	Seperti yang tadi bahwa penggunaan itu sesuai dengan kebutuhan RPPH di masing-masing kelas. Maka akan disiapkan APE nya. Selain dalam proses pelaksanaan RPPH, APE juga digunakan oleh anak untuk bermain dengan bebas beraturan. Artinya misalnya APE balok hari ini dibuka, maka APE balok tersebut bisa digunakan. Alat permainan yang lain yang ada di lemari itu boleh digunakan atau tidak itu ada waktunya.
5.	Bagaimana proses pemeliharaan alat permainan edukatif di sekolah ini ?	Untuk proses pemeliharaannya ya itu, setelah selesai proses bermain anak-anak, anak-anak harus mengembalikan ke tempatnya. Kemudian kita tata kembali, anak menata dengan bantuan gurunya otomatis ya seperti itu. Dan APE yang belum terpakai kita akan letakkan di lemari untuk APE itu mulai dikeluarkan.
6.	Bagaimana proses penghapusan alat permainan edukatif di sekolah ini ?	Penghapusan terhadap APE di lembaga ini, Untuk klasifikasi APE dilakukan penghapusan misalnya APE itu tidak layak, pecah, atau sudah tidak bisa digunakan sama sekali ya rusak itu. Untuk APE yang rusak tidak langsung kita buang, tetapi kita kumpulkan karena yang bantuan dari pemerintah bila rusak dan langsung kita buang maka tidak ada jejak. Mereka itu lebih senang apabila alat yang rusak tetap ada dan itu nanti menjadi bukti bahwa ini APE yang diberi bantuan oleh pemerintah itu sudah terpakai.

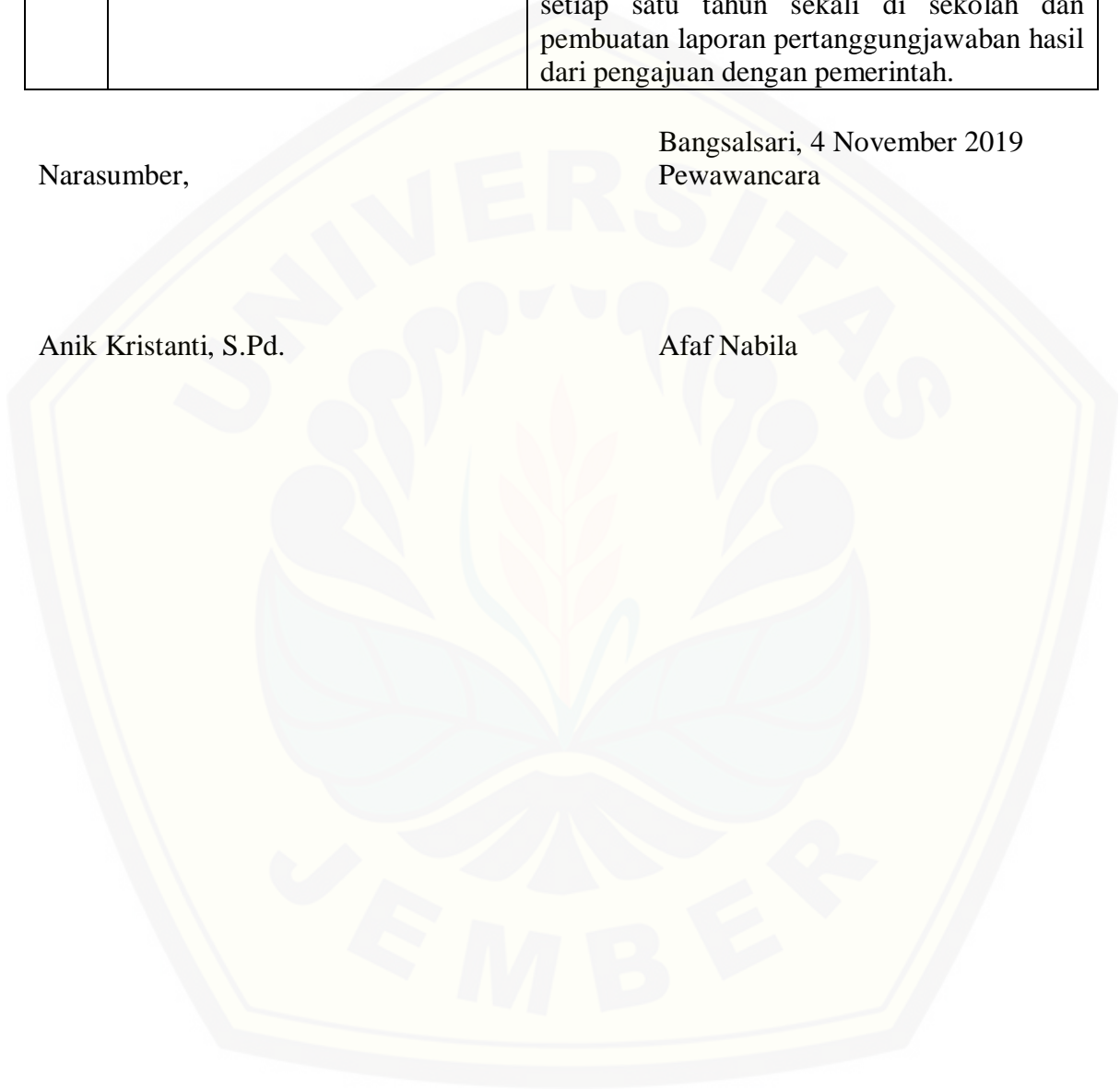
No.	Pertanyaan	Jawaban
7.	Bagaimana proses pertanggungjawaban alat permainan edukatif di sekolah ini ?	Untuk pertanggungjawaban ya apabila kita mendapat bantuan APE dari pemerintah ya kita gunakan, otomatis kita simpan pada tempat yang sudah ada dan itu kita gunakan dalam proses belajar mengajar bersama anak-anak. Untuk pelaksanaan pertanggungjawaban, biasanya kita lakukan setiap satu tahun sekali di sekolah dan pembuatan laporan pertanggungjawaban hasil dari pengajuan dengan pemerintah.

Narasumber,

Bangsalsari, 4 November 2019  
Pewawancara

Anik Kristanti, S.Pd.

Afaf Nabila



## J.2 Lembar Hasil Wawancara dengan Guru PAUD Nurus Shibyan

Nama Subjek : Tilawati Qur'an, S.Pd. (Guru Kelompok Merah)  
 Hari/Tanggal : Kamis, 7 November 2019  
 Waktu : 10.00 – 11.00 WIB  
 Tempat : PAUD Nurus Shibyan  
 Tujuan : Untuk mengetahui terkait dengan kegiatan bermain anak di PAUD Nurus Shibyan  
 Bentuk : Wawancara semi terstruktur

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Jenis permainan yang seperti apa anak bermain <i>sensorimotor play</i> (bermain sensorimotor) di sekolah ini ?	Bermain stik, dengan stik es yang ujungnya kita beri warna, seperti warna hijau dan warna kuning. Nanti anak menyesuaikan ujung stik yang berwarna itu dengan menggabungkan sesuai warnanya. Dan juga ketika anak bermain dengan meronce, menganyam.
2.	Alat permainan apa yang digunakan anak pada saat bermain <i>sensorimotor play</i> (bermain sensorimotor) ?	Bisa dengan stik es krim itu, bisa dengan kelereng yang dimasukkan ke dalam lubang yang kecil-kecil, terus anak juga bisa menjapit kelerengnya. Dengan alat meronce dan menganyam.
3.	Jenis permainan yang seperti apa anak bermain <i>symbolic play</i> (bermain simbolik / bermain peran) ?	Anak-anak biasanya bermain jual-jualan. Dan juga anak bermain keluarga-keluargaan dengan menggunakan APE yang ada ayahnya, ibunya, anaknya. Ada anak yang bisa jadi ayahnya, jadi ibunya, jadi anaknya. Terus bisa bermain balok dengan menjadikan balok itu anak jadikan sebagai telepon atau hp. Bisa juga waktu anak bermain panggung sandiwara, ada yang jadi koki, pedagang, polisi.
4.	Alat permainan apa yang digunakan anak pada saat bermain <i>symbolic play</i> (bermain simbolik / bermain peran) ?	Itu tadi seperti balok, masak-masakan, itu juga alat musik. Kadang bermain musik juga bisa bermain peran. Ada anak yang main drumnya, ada yang jadi penyanyinya.
5.	Jenis permainan yang seperti apa anak bermain <i>construction play</i> (bermain konstruksi) ?	Bisa bermain lego, bermain balok, atau kardus yang tidak dipakai itu kita susun menjadi bentuk macam-macam. Kadang



No.	Pertanyaan	Jawaban
		anak-anak membuat istana, kadang kolam, kadang jembatan, kadang mobil bisa aja.
6.	Alat permainan apa yang digunakan anak pada saat bermain <i>construction play</i> (bermain konstruksi) ?	Balok, ada kardus yang tidak dipakai, ada kaleng, ada ban juga bisa. Macam-macam sesuai dengan imajinasi anak untuk membangun sebuah benda.
7.	Jenis permainan yang seperti apa anak bermain <i>game with rule</i> (bermain dengan aturan) ?	Kadang kita kan ada lomba ya, lomba setiap kelas. Ada lomba memasukkan bendera ke dalam kaleng. Memasukkan paku ke dalam botol, nanti kita pasti jelaskan aturan mainnya bagaimana pada anak-anak. Disitu anak-anak bisa mengikuti aturannya. Sebenarnya semua permainan harus bermain dengan aturan. Contohnya anak harus disiplin, mengembalikan permainan ketempatnya lagi, tidak berebut, bermain bersama.
8.	Alat permainan apa yang digunakan anak pada saat bermain <i>game with rule</i> (bermain dengan aturan) ?	Ambil satu contoh satu saja ya, misalkan balok APE yang digunakan. Ketika anak selesai bermain, anak diminta untuk membereskannya setelah bermain. itu salah satu contoh aturan yang harus diikuti oleh anak.

Narasumber,

Bangsalsari, 7 November 2019  
Pewawancara

Tilawati Qur'an, S.Pd.

Afaf Nabila

### J.3 Lembar Hasil Wawancara dengan Guru PAUD Nurus Shibyan

Nama Subjek : Ustik Wahyunti Pragari, S.Pd. (Guru Kelompok Kuning)  
 Hari/Tanggal : Kamis, 14 November 2019  
 Waktu : 10.00 – 11.00 WIB  
 Tempat : PAUD Nurus Shibyan  
 Tujuan : Untuk mengetahui terkait dengan kegiatan bermain anak di PAUD Nurus Shibyan  
 Bentuk : Wawancara semi terstruktur

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Jenis permainan yang seperti apa anak bermain <i>sensorimotor play</i> (bermain sensorimotor) di sekolah ini ?	Kegiatan permainan meronce. Karena pada saat anak sedang meronce, anak membutuhkan koordinasi mata dan tangan.
2.	Alat permainan apa yang digunakan anak pada saat bermain <i>sensorimotor play</i> (bermain sensorimotor) ?	Untuk alat permainan yang digunakan untuk bermain meronce yakni alat meronce. Jadi ada mainan khusus meronce yang ada di sekolah ini. Isinya alat meronce berbentuk segitiga, lingkaran, bunga dan bentuk yang lain. Nanti itu bisa dibuat menjadi sebuah gelang, kalung dan yang lain.
3.	Jenis permainan yang seperti apa anak bermain <i>symbolic play</i> (bermain simbolik / bermain peran) ?	Anak bermain musik. Karena disitu anak-anak juga ada yang bermain peran. Ada yang menggunakan bahan barang bekas yang bisa dibuat sebagai gantinya alat musik ecek-ecek, kaleng bekas biskuit juga bisa digunakan sebagai gantinya drum. Yang lainnya itu seperti main peran pasar-pasaran, ada yang jadi penjual dan ada yang jadi pembelinya, main dokter-dokteran dan main masak-masakan juga bisa.
4.	Alat permainan apa yang digunakan anak pada saat bermain <i>symbolic play</i> (bermain simbolik / bermain peran) ?	Alat permainan yang bisa digunakan adalah alat musik yang dibuat dari barang bekas. Misalkan itu kaleng bekas yang dibuat untuk menggantikan drum, terus botol sama botol aqua yang diisi biji-bijian yang bisa dibuat untuk ecek-ecek. Alat masak-masakan dan dokter-dokteran juga.
5.	Jenis permainan yang seperti apa anak bermain <i>construction play</i> (bermain konstruksi) ?	Bermain balok, terkadang pada saat anak bermain balok anak bisa membuat istana, rumah, tempat jalannya kereta dan bentuk-

No.	Pertanyaan	Jawaban
		bentuk yang lain. Yang lainnya itu bermain lego menjadi bentuk yang diinginkan seperti pistol dan mobil-mobilan dan juga merangkai <i>puzzle</i> .
6.	Alat permainan apa yang digunakan anak pada saat bermain <i>construction play</i> (bermain konstruksi) ?	Ya lego, <i>puzzle</i> dan balok dengan macam-macam bentuk. Ada segitiga, terus persegi panjang, persegi, lingkaran.
7.	Jenis permainan yang seperti apa anak bermain <i>game with rule</i> (bermain dengan aturan) ?	Bermain congklak, petak umpet, bermain dalam lingkaran dan juga bermain mencari tempat duduk. Cara bermainnya pertamanya kita bernyanyi bersama, setelah waktu habis anak-anak mencari tempat duduk. Anak yang tidak mendapatkan tempat duduk nanti mendapatkan hukuman seperti baca doa, bernyanyi. Dengan dipandu oleh guru.
8.	Alat permainan apa yang digunakan anak pada saat bermain <i>game with rule</i> bermain dengan aturan) ?	Congklak dan untuk kegiatan bermain mencari tempat duduk bisa menggunakan kursi kecil bisa dan juga roda bekas warna-warni juga bisa

Narasumber,

Bangsalsari, 14 November 2019  
Pewawancara

Ustik Wahyunti Pragari, S.Pd.

Afaf Nabila

## LAMPIRAN K. TRANSKIP TRIANGULASI DATA

**Implementasi Manajemen Alat Permainan Edukatif Sebagai Penunjang Kegiatan Bermain Anak  
di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember**

<b>Indikator</b>	<b>Hasil Observasi</b>	<b>Hasil Wawancara</b>	<b>Hasil Dokumentasi</b>	<b>Kesimpulan</b>
Proses perencanaan alat permainan edukatif di PAUD Nurus Shibyan	-	“Lembaga mempersiapkan alat permainan edukatif dengan merencanakan melalui pembuatan RPPH tentunya yang disesuaikan dengan RPPM dan kita jabarkan ke dalam RPPH. Kita rancang apa saja permainan yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran anak, lalu kita rancang alat permainan apa saja yang dibutuhkan sesuai dengan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran anak. pembuatan RPPH dilakukan secara bersama-sama untuk kegiatan pembelajaran setiap harinya dan untuk RPPM dibuat untuk setiap semesternya. Selanjutnya perencanaannya itu di data	Hasil dokumentasi yang berkaitan dengan perencanaan alat permainan yang ada di PAUD Nurus Shibyan, dibuktikan dengan adanya dokumen foto bukti pengajuan yang dilakukan pada pemerintah. Bukti pengajuan yang dibuat oleh sekolah berupa proposal pengajuan bantuan operasional penyelenggara pada pemerintah. Isi dari proposal BOP tersebut diantaranya adalah surat pengajuan, profil sekolah, daftar rencana kebutuhan sekolah salah satunya alat permainan yang disusun dalam RKAS.	Proses perencanaan dilakukan oleh kepala sekolah dan guru. Pada proses perencanaan ini dilakukan dengan menyusun rencana alat permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan sekolah. Kebutuhan ini didasari kebutuhan pada RPPH. Dengan dilakukannya perencanaan terhadap alat permainan yang nantinya akan dilakukan pengajuan pada pemerintah dengan menyusun proposal pengajuan yang dinamakan bantuan operasional penyelenggara, dimana aspek penting dalam BOP ini adalah daftar

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
		<p>dengan daftar kebutuhan APE yang nantinya juga diajukan pada program bantuan pemerintah (BOP). Karena dalam pengajuan BOP, ada bagian untuk pengadaan APE di sekolah.” (Kepala sekolah PAUD Nurus Shibyan, 4 November 2019)</p> <p>“Sebelum kita melakukan kegiatan pada inti, kita merencanakan dan menata terlebih dahulu APE apa saja yang dibutuhkan dan akan digunakan. Disesuaikan dengan tema, misalnya pada tema aku maka APE yang digunakan yang berkaitan dengan tema aku itu.” (Guru kelompok merah PAUD Nurus Shibyan, 7 November 2019)</p> <p>“Guru menyiapkan RPPH sesuai dengan RPPM yang</p>		rencana dari kebutuhan sekolah.

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
		telah dibuat dan merencanakan alat-alat permainan apa saja yang digunakan sesuai dengan RPPH nya. Apabila dari perencanaan RPPH yang sebelumnya APE tersebut sudah ada, jadi diajukan untuk APE yang lain yang dibutuhkan” (Guru kelompok kuning PAUD Nurus Shibyan, 14 November 2019)		
Proses pengadaan alat permainan edukatif di PAUD Nurus Shibyan	-	“Untuk pengadaan APE di lembaga ini selama kita mampu, kita akan membuat sendiri secara bersama-sama. Selain itu kita juga mendapatkan bantuan dari pemerintah. Dan untuk proses yang lain kita mengadakan lomba kepada wali murid untuk menambah APE yang ada di sekolah. APE yang sudah tidak ada maka kita akan membuatnya kembali dengan guru dan bekerja sama dengan wali murid.	Hasil dokumentasi yang berkaitan dengan pengadaan alat permainan yang ada di PAUD Nurus Shibyan, dibuktikan dengan adanya dokumen foto alat-alat permainan edukatif yang tertata rapi di lemari khusus APE dan proposal pengajuan bantuan pemerintah. Dengan adanya bukti fisik berupa kumpulan beberapa macam alat	Proses pengadaan alat permainan dilakukan dari beberapa proses pengadaan. Yang pertama yakni dari pembuatan alat permainan oleh guru, dimana pembuatan alat permainan ini dibuat secara bersama-sama oleh kepala sekolah dan guru menggunakan bahan-bahan bekas yang ada di sekitar. Untuk pengadaan yang kedua yakni berasal dari

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
		<p>Agar APE tersebut tetap ada di lembaga. Biasanya setiap anak yang keluar kita wajibkan untuk melakukan pembaruan pada APE.” (Kepala sekolah PAUD Nurus Shibyan, 4 November 2019)</p> <p>“Guru dituntut untuk lebih kreatif ya, selama kita bisa membuat, maka membuat. Selain itu dengan membeli juga. Akan tetapi alangkah baiknya jika kita membuat sendiri.” (Guru kelompok merah PAUD Nurus Shibyan, 7 November 2019)</p> <p>“Untuk pengadaannya itu bisa dari bantuan pemerintah, terus swadaya dari wali murid, bisa dari bahan bekas yang dibuat oleh guru sendiri.” (Guru kelompok kuning PAUD Nurus Shibyan, 14</p>	<p>permainan yang sudah disusun rapi yang siap digunakan oleh anak. Pengadaan alat permainan edukatif ini dibuktikan dengan keberadaan alat-alat permainan yang diadakan dari beberapa sumber pengadaan.</p>	<p>realisasi pengajuan pemerintah. Artinya, pengajuan kepada pemerintah yang sebelumnya sudah diajukan dilakukan pembelajaran terhadap kebutuhan yang sudah dilampirkan, salah satunya pembelian alat permainan edukatif oleh pihak sekolah. Dan untuk proses pengadaan yang ketiga yakni berasal dari sumbangan alat permainan yang dilakukan oleh wali murid.</p>

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
Proses penginventarisasian alat permainan edukatif di PAUD Nurus Shibyan	-	<p data-bbox="974 274 1330 304">November 2019)</p> <p data-bbox="974 311 1330 1007">“Penginventarisasian APE yang ada di lembaga ini baik APE yang baru datang dan baru kita miliki itu kita masukkan ke dalam buku inventaris. Dengan kondisi baik, sedang, dan buruk. Nanti dalam jangka waktu 3 bulan sekali kita akan melihat APE yang sudah tidak layak maka kita beri keterangan pada buku inventaris APE. Semua alat permainan edukatif sudah masuk ke dalam buku inventaris.” (Kepala sekolah PAUD Nurus Shibyan, 4 November 2019)</p> <p data-bbox="974 1050 1330 1327">“Pada tahap ini kita bisa mencatat ya setiap APE yang kita punya, APE yang kita buat, ataupun APE yang sudah pernah beli dalam bentuk buku inventaris yang sudah disiapkan. Proses</p>	Hasil dokumentasi yang berkaitan dengan penginventarisasian alat permainan yang ada di PAUD Nurus Shibyan, dibuktikan dengan adanya dokumen foto buku inventaris alat-alat permainan edukatif. Dalam buku inventaris dijelaskan apa saja nama-nama alat permainan yang dimiliki oleh sekolah, jumlah dari alat permainan, kondisi dari alat permainan, serta kolom keterangan yang sudah disediakan.	Proses penginventarisasian dilakukan dengan pencatatan yang dilakukan oleh guru terhadap alat-alat permainan yang dimiliki oleh sekolah kedalam buku inventaris khusus alat permainan edukatif. Di dalam buku inventaris disertai dengan nama-nama alat permainan edukatif, jumlah alat permainan edukatif, kondisi alat permainan edukatif. Pencatatan ini dilakukan terhadap semua alat permainan edukatif yang dimiliki oleh sekolah.



Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
		<p>pencatatan APE di buku inventaris setiap pengadaan APE itu.” (Guru kelompok merah PAUD Nurus Shibyan, 7 November 2019)</p> <p>“Kalau ada mainan baru maka masuk pada buku inventaris, untuk di data terlebih dahulu kemudian bisa dimainkan oleh anak-anak. Untuk mainan yang rusak di buku inventaris di simpan sebagai bukti apabila ada survei dari pihak Diknas.” (Guru kelompok kuning PAUD Nurus Shibyan, 14 November 2019)</p>		
Proses penggunaan alat permainan edukatif di PAUD Nurus Shibyan	Dari hasil observasi terkait dengan penggunaan alat permainan edukatif yang ada di PAUD Nurus Shibyan, alat permainan digunakan pada saat pembelajaran, akan tetapi alat permainan digunakan dalam pembelajaran pada	“Seperti yang tadi bahwa penggunaan itu sesuai dengan kebutuhan RPPH di masing-masing kelas. Maka akan disiapkan APE nya. Selain dalam proses pelaksanaan RPPH, APE juga digunakan oleh anak untuk bermain dengan	Hasil dokumentasi yang berkaitan dengan penggunaan alat permainan yang ada di PAUD Nurus Shibyan, dibuktikan dengan adanya dokumen foto pada saat alat permainan digunakan	Proses penggunaan alat permainan edukatif dilakukan dengan penggunaan oleh anak-anak di PAUD Nurus Shibyan. Anak-anak menggunakan alat permainan edukatif pada saat pembelajaran

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>saat tema pembelajaran membutuhkan alat permainan tersebut untuk menunjang kegiatan bermain anak. Seperti penggunaan balok yang sempat digunakan oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan alat permainan juga digunakan pada saat jam istirahat dimulai. Anak-anak menggunakan alat permainan sesuai dengan keinginannya anak untuk bermain. Seperti contohnya pada hasil observasi yang sudah dilakukan terkait penggunaan alat permainan oleh anak untuk kegiatan bermain pada observasi : Pada pukul 09.37 terdapat seorang anak yang sedang bermain kotak stik huruf. Anak tersebut mengeluarkan stik huruf dari kotaknya. Saat stik hurufnya sudah terlepas</p>	<p>bebas beraturan. Artinya misalnya APE balok hari ini dibuka, maka APE balok tersebut bisa digunakan. Alat permainan yang lain yang ada di lemari itu boleh digunakan atau tidak itu ada waktunya.” (Kepala sekolah PAUD Nurus Shibyan, 4 November 2019)</p> <p>“APE digunakan pada saat anak melakukan aktivitas, misalkan pada saat anak main, pada saat kegiatan inti pembelajaran. Dan pada saat pembukaan juga disampaikan APE yang digunakan dalam pembelajaran disesuaikan dengan tema.” (Guru kelompok merah PAUD Nurus Shibyan, 7 November 2019)</p> <p>“Digunakan pada waktu anak bermain, pada waktu</p>	<p>oleh anak untuk bermain. Dokumentasi penggunaan alat permainan edukatif dibuktikan dengan pada saat anak-anak menggunakan alat permainan edukatif untuk kegiatan bermain, penggunaan dalam proses pembelajaran maupun pada saat jam istirahat berlangsung.</p>	<p>jika tema pembelajaran sesuai dengan kebutuhan menggunakan alat permainan edukatif. Penggunaan alat permainan edukatif juga digunakan secara bebas pada saat jam istirahat berlangsung. Penggunaan alat permainan edukatif digunakan secara bebas oleh anak khusus pada alat permainan yang memang tempat alat permainan yang sering digunakan. Untuk alat permainan yang masih belum boleh digunakan diletakkan di sebuah lemari khusus, karena alat-alat permainan tersebut ada waktunya sendiri untuk dapat dimainkan.</p>

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>semua, anak tersebut satu persatu mengambil stik hurufnya secara bergantian dan memasukkannya ke dalam lubang pada kotaknya sesuai dengan pasangan hurufnya. (Observasi pertama anak bermain <i>sensorimotor play</i>)</p> <p>Pada pukul 09.30 terdapat seorang anak bersama temannya yang sedang bermain masak-masakan. Beberapa anak tersebut mengambil alat masak di lemari alat permainan lalu membawanya kebawah. Lalu anak-anak tersebut menggunakan alat-alat masak tersebut untuk memasak. Seolah-olah mereka sedang memasak. Dengan meletakkan sendok di atas piring, memasukkan sayur pada wadah, dan meletakkan panci di atas kompor. Mereka saling bercakap-cakap terkait</p>	<p>pembelajaran juga bisa, sesuai dengan RPPH nya, dan juga pada saat jam istirahat anak-anak boleh main sepuasnya dan semaunya anak ingin main apa” (Guru kelompok kuning PAUD Nurus Shibyan, 14 November 2019)</p>		

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>dengan kegiatan masak yang mereka lakukan. (Observasi ketiga anak bermain <i>symbolic play</i>).</p> <p>Pada pukul 08.33 di kelompok merah, anak-anak diajak untuk bermain balok bersama. Guru memberikan kebebasan anak untuk menggunakan balok sesuai dengan keinginan anak. Karena terdapat beberapa bentuk balok pada lemari balok tersebut. Anak-anak secara bergantian mengambil balok-balok tersebut lalu membentuknya menjadi beberapa bentuk. Saat ditanya masing-masing anak menjawab tujuan pembuatan yang berbeda-beda. Ada yang membuat sebuah istana, kereta, rumah, lalu pesawat. (Observasi pertama anak bermain <i>Construction play</i>)</p>			

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>Pada pukul 09.34 terdapat 2 anak yang meminta pada guru untuk bermain congklak. Kemudian gurunya mengambilkan alat permainan congklak pada lemari. Kemudian kedua anak tersebut membawa congklak tersebut ke tempat untuk bermain. Kedua anak tersebut membuka congklaknya lalu membuka plastik bijinya. Lalu anak tersebut mengeluarkan biji congklak tersebut dan menatanya kedalam lubang congklak yang sudah tersedia. Kedua anak tersebut melakukan suit untuk menentukan siapa yang memulai permainan terlebih dahulu. Kedua anak tersebut secara bergantian memainkan biji congklak tersebut dengan mengisi lubang-lubang congklak tersebut. (Observasi keempat anak</p>			

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
<p>Proses pemeliharaan alat permainan edukatif di PAUD Nurus Shibyan</p>	<p>bermain <i>Game with rule</i>).</p> <p>Dari hasil observasi terkait dengan pemeliharaan alat permainan edukatif yang ada di PAUD Nurus Shibyan, proses pemeliharaan alat permainan edukatif dilakukan dengan melakukan penyimpanan alat permainan pada beberapa lemari yang tersedia. Alat permainan ditata rapi dan juga pada saat anak selesai menggunakan, anak-anak mengembalikan alat permainan tersebut pada tempatnya kembali. Seperti contohnya pada hasil observasi yang sudah dilakukan terkait pemeliharaan alat permainan oleh anak untuk kegiatan bermain pada observasi kedua :</p> <p>Pada pukul 09.47 guru meminta anak-anak untuk melakukan kegiatan beres-</p>	<p>“Untuk proses pemeliharannya ya itu, setelah selesai proses bermain anak-anak, anak-anak harus mengembalikan ke tempatnya. Kemudian kita tata kembali, anak menata dengan bantuan gurunya otomatis ya seperti itu. Dan APE yang belum terpakai kita akan letakkan di lemari untuk APE itu mulai dikeluarkan.” (Kepala sekolah PAUD Nurus Shibyan, 4 November 2019)</p> <p>“Anak-anak menata setelah anak bermain, mengembalikan kembali pada tempatnya, sesuai dengan tempatnya. Misalkan balok, anak dituntut untuk membereskannya dan menatanya kembali di lemari balok.” (Guru</p>	<p>Hasil dokumentasi yang berkaitan dengan pemeliharaan alat permainan yang ada di PAUD Nurus Shibyan, dibuktikan dengan adanya dokumen foto penyimpanan alat permainan dan pada saat anak-anak sedang membereskan mainannya. Pada saat anak-anak mengembalikan kembali alat permainan yang sudah mereka gunakan pada lemari-lemari alat permainan sesuai dengan tempatnya.</p>	<p>Proses pemeliharaan dilakukan oleh seluruh pihak sekolah, kepala sekolah, guru, dan juga anak-anak. Dimana untuk proses pemeliharaan pada alat permainan dengan penataan alat permainan di lemari dan pengembalian pada saat setelah digunakan. Artinya pada saat anak telah menggunakan alat permainan tersebut anak-anak membereskan kembali dengan mengembalikan pada tempatnya masing-masing. Untuk perawatann alat permainan juga dilakukan pada alat permainan yang memang membutuhkan perbaikan, seperti contohnya alat permainan <i>outdoor</i></p>

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	beres alat permainan yang digunakan. Anak-anak langsung membereskan mainannya secara bersama-sama dan meletakkannya pada tempatnya masing-masing.	kelompok merah PAUD Nurus Shibyan, 7 November 2019)  “Pemeliharaannya kita bersama anak-anak menjaganya, pada saat anak selesai bermain dibereskan kembali pada tempatnya. Ini juga ada pemeliharaan permainan yang ada di luar, ada pengecatan setiap satu tahun sekali dan perbaikan untuk permainan yang rusak-rusak, mungkin dilas dan yang lain. Untuk tanggung jawab pemeliharaan alat permainan di dalam kelas langsung oleh gurunya dan anak-anak” (Guru kelompok kuning PAUD Nurus Shibyan, 14 November 2019)		yang membutuhkan proses perbaikan seperti pengecatan ulang dan pengelasan.
Proses penghapusan alat permainan edukatif di PAUD Nurus Shibyan	-	“Penghapusan terhadap APE di lembaga ini, Untuk klasifikasi APE dilakukan penghapusan	Hasil dokumentasi yang berkaitan dengan penghapusan alat permainan yang ada di	Proses penghapusan dilakukan oleh pihak sekolah yang bertujuan untuk menyimpan alat-

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
		<p>misalnya APE itu tidak layak, pecah, atau sudah tidak bisa digunakan sama sekali ya rusak itu. Untuk APE yang rusak tidak langsung kita buang, tetapi kita kumpulkan karena yang bantuan dari pemerintah bila rusak dan langsung kita buang maka tidak ada jejak. Mereka itu lebih senang apabila alat yang rusak tetap ada dan itu nanti menjadi bukti bahwa ini APE yang diberi bantuan oleh pemerintah itu sudah terpakai.” (Kepala sekolah PAUD Nurus Shibyan, 4 November 2019)</p> <p>“Untuk alat permainan yang rusak, disimpan dan apabila sudah tidak dapat digunakan lagi maka dapat dibuang. Tapi untuk yang dari pemerintah tetap disimpan di sekolah untuk jadi sebuah bukti fisik.”</p>	<p>PAUD Nurus Shibyan, dibuktikan dengan adanya dokumen foto tempat penyimpanan alat permainan yang sudah tidak layak pakai dan rusak. Pada tempat yang sudah disediakan tersebut berisi beberapa alat permainan yang disimpan karena sudah tidak dapat digunakan lagi.</p>	<p>alat permainan yang memiliki beberapa kategori penghapusan. Artinya alat-alat permainan ini tidak digunakan lagi. Beberapa kategori tersebut diantaranya adalah alat permainan yang rusak, pecah, dan sudah tidak layak dipakai untuk dimainkan oleh anak. Maka alat-alat permainan tersebut dipindahkan di tempat khusus yang sudah disediakan.</p>



Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
		<p>(Guru kelompok merah PAUD Nurus Shibyan, 7 November 2019)</p> <p>“Alat yang sudah rusak, lalu alat yang sudah rusak itu tidak kita langsung dibuang, kalau yang beli dengan dana pemerintah itu harus ada barang yang rusak untuk dijadikan bukti untuk membeli mainan yang baru.” (Guru kelompok kuning PAUD Nurus Shibyan, 14 November 2019)</p>		
<p>Proses pertanggungjawaban alat permainan edukatif di PAUD Nurus Shibyan</p>	<p>-</p>	<p>“Untuk pertanggungjawaban ya apabila kita mendapat bantuan APE dari pemerintah ya kita gunakan, otomatis kita simpan pada tempat yang sudah ada dan itu kita gunakan dalam proses belajar mengajar bersama anak-anak. untuk pelaksanaan pertanggungjawaban,</p>	<p>Hasil dokumentasi yang berkaitan dengan pertanggungjawaban alat permainan yang ada di PAUD Nurus Shibyan, dibuktikan dengan adanya dokumen foto laporan pertanggungjawaban yang berisi deskripsi hasil dari laporan pertanggungjawaban pengajuan yang</p>	<p>Proses pertanggungjawaban dilakukan oleh pihak sekolah dengan menyusun laporan pertanggungjawaban atas pengajuan yang sebelumnya telah dilakukan pada pemerintah. Penyusunan laporan pertanggungjawaban ini dilakukan secara</p>

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
		<p>biasanya kita lakukan setiap satu tahun sekali di sekolah dan pembuatan laporan pertanggungjawaban hasil dari pengajuan dengan pemerintah.” (Kepala sekolah PAUD Nurus Shibyan, 4 November 2019)</p> <p>“Selain dirawat dan dijaga setiap alat permainan yang kita punya kita masukkan ke dalam buku inventaris. Ada laporan yang dilakukan setiap tahunnya bersama guru dan kepala sekolah.” (Guru kelompok merah PAUD Nurus Shibyan, 7 November 2019)</p> <p>“Setiap mendapatkan bantuan alat permainan, kita selalu memasukkan ke dalam inventaris. Baik dalam keadaan yang masih baru dan alat permainan</p>	<p>sebelumnya sudah diajukan. Salah satunya adalah alat permainan edukatif. Dan juga pertanggungjawaban yang dilakukan oleh anak, perilaku anak yang melakukan tanggung jawab terhadap mainan yang ia gunakan, yang bertujuan untuk melakukan proses pemeliharaan alat permainan yang telah ia gunakan.</p>	<p>bersama-sama dengan guru, dimana isi dari laporan pertanggungjawabannya berupa hasil dari bukti fisik yang didapatkan hasil dari pengajuan. Selain itu untuk proses pertanggungjawaban juga dilakukan di sekolah, yang dilakukan oleh kepala sekolah bersama para guru melalui rapat di akhir tahun terkait dengan pelaksanaan selama satu tahun.</p>

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
		yang akan digunakan itu dimasukkan ke dalam buku inventaris. Dalam kondisi baru maupun rusak. Dan untuk kegiatan evaluasi dilakukan setiap tahunnya” (Guru kelompok kuning PAUD Nurus Shibyan, 14 November 2019)		
Kegiatan bermain <i>sensorimotor play</i> (bermain sensorimotor) anak di PAUD Nurus Shibyan	<p><b>Observasi ke - 1</b> Pada pukul 09.37 terdapat seorang anak yang sedang bermain kotak stik huruf. Anak tersebut mengeluarkan stik huruf dari kotaknya. Saat stik hurufnya sudah terlepas semua, anak tersebut satu persatu mengambil stik hurufnya secara bergantian dan memasukkannya ke dalam lubang pada kotaknya sesuai dengan pasangan hurufnya.</p> <p><b>Observasi ke - 2</b> Pada pukul 09.17 terdapat seorang anak yang bermain tangga majemuk di arena</p>	<p><b>Jenis Permainan</b> “Kegiatan permainan meronce. Karena pada saat anak sedang meronce, anak membutuhkan koordinasi mata dan tangan.” (Guru kelompok kuning PAUD Nurus Shibyan, 14 November 2019)</p> <p><b>Alat Permainan</b> “Untuk alat permainan yang digunakan untuk bermain meronce yakni alat meronce. Jadi ada mainan khusus meronce yang ada di sekolah ini. Isinya alat meronce berbentuk segitiga, lingkaran, bunga dan</p>	Hasil dokumentasi yang berkaitan dengan kegiatan bermain anak jenis <i>sensorimotor play</i> (bermain sensorimotor) anak di PAUD Nurus Shibyan, dibuktikan dengan adanya dokumen foto pada saat anak sedang melakukan kegiatan bermain <i>sensorimotor play</i> (bermain sensorimotor).	Kegiatan bermain <i>sensorimotor play</i> (bermain sensorimotor), anak bermain dengan mengkoordinasikan panca indera anak dengan motorik anak. Kegiatan bermain seperti meronce yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan. Beberapa kegiatan bermain <i>sensorimotor play</i> (bermain sensorimotor) yang terlihat dari proses pengamatan melalui observasi seperti pada saat anak bermain meronce, menganyam,

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>bermain <i>outdoor</i>. Anak tersebut dengan memegang bagian dari tangga majemuk tersebut, lalu anak tersebut menaikinya satu persatu tangganya. Hingga anak tersebut berhasil berada di bagian atas dari tangga majemuk tersebut</p> <p>Pada pukul 09.20 terdapat seorang anak yang sedang bermain tangga pelangi. Anak tersebut pada awalnya berada di bagian bawah tangga pelangi, kemudian anak tersebut memegang gagang dari tangga pelangi tersebut dan menaiki tangga dari tangga pelangi tersebut satu persatu. Pada saat anak tersebut sudah berada di tengah tangga pelangi, anak tersebut berhenti dan menghadap pada sisi tangga pelangi tersebut. Pada pukul 09.25 terdapat seorang anak yang</p>	<p>bentuk yang lain. Nanti itu bisa dibuat menjadi sebuah gelang, kalung dan yang lain.” (Guru kelompok kuning PAUD Nurus Shibyan, 14 November 2019)</p> <p><b>Jenis Permainan</b>  “Bermain stik, dengan stik es yang ujungnya kita beri warna, seperti warna hijau dan warna kuning. Nanti anak menyesuaikan ujung stik yang berwarna itu dengan menggabungkan sesuai warnanya. Dan juga ketika anak bermain dengan meronce, menganyam.” (Guru kelompok merah PAUD Nurus Shibyan, 7 November 2019)</p> <p><b>Alat Permainan</b>  “Bisa dengan stik es krim itu, bisa dengan kelereng yang dimasukkan ke dalam lubang yan kecil-kecil,</p>		<p>melewati papan titian, dan memasukkan balok pada stik.</p>

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>mengambil bagian-bagian papan titian di samping lemari. Anak tersebut mengambil papan pertama dan meletakkannya dilantai. Kemudian anak tersebut mengambil alas dari papan titian tersebut. Lalu anak tersebut menggabungkan antara papan titian tersebut dengan alasnya. Anak tersebut melakukannya berulang-ulang hingga papan titian sudah terangkai memanjang menjadi sebuah lintasan. Dengan papan titian yang sudah terangkai tersebut, anak tersebut langsung menaiki dari ujung papan titian. Kemudian anak tersebut berjalan melewati papan titian tersebut. Ternyata diikuti dengan teman-temannya yang juga tertarik pada rangkaian papan titian tersebut. Mereka melakukannya</p>	<p>terus anak juga bisa menjapit kelerengnya. Dengan alat meronce dan menganyam.” (Guru kelompok merah PAUD Nurus Shibyan, 7 November 2019)</p> <p><b>Jenis Permainan</b>  “Anak bermain <i>sensorimotor play</i> yakni bermain menganyam, anak menganyam. Karena pada saat anak menganyam membutuhkan konsentrasi dan koordinasi antara tangan dan mata.” (Kepala sekolah PAUD Nurus Shibyan, 4 November 2019)</p> <p><b>Alat Permainan</b>  “Alat yang digunakan ini disini matras berwarna-warni, kertas yang bergambar juga bisa digunakan misalnya bergambar ikan terus anak menganyam disitu,</p>		

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>secara bergentian dan dengan hati-hati.</p> <p><b>Observasi ke – 3</b>            Pada pukul 09.08 terdapat seorang anak yang sedang menaiki tangga pelangi di arena bermain <i>outdoor</i> dengan menaiki tangga pelangi tersebut satu persatu hingga anak tersebut berada pada tangga paling atas            Pada pukul 09.14 terdapat seorang anak yang bermain tangga majemuk. Anak tersebut bermain secara bersama-sama bersama teman-temannya. Anak-anak tersebut tampak terlihat menaiki tangga majemuknya satu persatu dengan berhati-hati. Sehingga anak-anak tersebut berhasil berada pada bagian atas dari tangga majemuk tersebut.            Pada pukul 09.18 terdapat seorang anak yang</p>	<p>bergambar tanaman bergambar buah juga bisa” (Kepala sekolah PAUD Nurus Shibyan, 4 November 2019)</p>		

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>mengambil papan titian bersama alasnya. Lalu anak tersebut merangkai papan titian tersebut pada alasnya dengan mengambil satu persatu papan titiannya. Sehingga anak tersebut berhasil merangkai beberapa papan titian tersebut menjadi sebuah rangkaian yang panjang. Kemudian anak tersebut menaiki rangkaian papan titian tersebut dan berjalan dengan hati-hati agar tidak jatuh dari rangkaian papan titiannya tersebut.</p> <p>Pada pukul 09.26 terdapat seorang anak yang menaiki rangkaian papan titian yang sebelumnya sudah dirangkai oleh seorang anak. Anak tersebut dengan hati-hati berjalan melewati papan titian tersebut dari ujung hingga ujung kembali.</p> <p>Pada pukul 09.34 terdapat seorang anak yang</p>			

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>mengambil <i>puzzle</i> balok berbentuk tabung, lalu anak tersebut membawanya kebawah. Anak tersebut mengeluarkan balok tabung yang ada di lubang pada kotak <i>puzzlenya</i>. Kemudian anak tersebut memasukkan kembali balok-balok tabung tersebut secara bergantian pada lubang <i>puzzlenya</i>.</p> <p>Pada pukul 09.41 terdapat seorang anak yang meminta izin pada gurunya untuk bermain <i>ronce box</i> yang ada di lemari alat permainan yang kedua. Kemudian gurunya membuka kunci dari lemari tersebut dan mengambilkan <i>ronce box</i> untuk anak-anak. Lalu anak-anak tersebut langsung membuka <i>ronce box</i> tersebut dan mengambil talinya. Anak-anak dengan kreasinya masing-masing meronce berbagai bentuk sesuai</p>			



Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>dengan keinginannya.</p> <p><b>Observasi ke – 4</b>            Pada Pukul 08.37 terdapat anak yang meminta gurunya untuk bermain <i>ronce box</i>. Akhirnya gurunya mengeluarkan <i>ronce box</i> dan memberikannya pada anak tersebut. Anak tersebut diikuti dengan temannya langsung membuka <i>ronce box</i> nya dan langsung mengambil talinya. Beberapa anak tersebut meronce dengan memasukkannya pada tali dengan kreasi mereka sendiri sesuai dengan keinginan mereka.</p> <p><b>Observasi ke – 5</b>            Pada pukul 08.57 terdapat seorang anak yang mengambil sebuah stik balok. Tampak anak tersebut memasukkan satu persatu balok yang</p>			

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>berlubang kecil seukuran dengan stik yang sudah tersedia. Anak tersebut tampak perlahan lahan menyesuaikan agar baloknya dapat masuk pada stiknya.</p> <p>Pada pukul 09.03 terdapat seorang anak yang menaiki tangga pelangi. Anak tersebut tampak menaiki tangga pelangi tersebut satu persatu.</p> <p>Pada pukul 09.27 terdapat seorang anak yang sedang bermain puzzle. Puzzle tersebut gambar binatang dan mobil. Kemudian anak tersebut menyusun puzzle sesuai dengan pola puzzle nya.</p> <p><b>Observasi ke - 6</b></p> <p>Pada pukul 09.04 terdapat seroang anak yang bermain papan balok berlubang. Anak tersebut tampak memasukkan baloknya satu persatu</p>			

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>secara bergantian pada lubang di papan tersebut. Pada pukul 09.21 terdapat seorang anak yang meminta pada gurunya untuk bermain menganyam yang ada di lemari. Lalu guru tersebut mengambil papan menganyam dengan lembaran menganyam, guru tersebut memberikannya pada anak tersebut. Kemudian anak tersebut memasukkan satu persatu lembaran menganyam pada papan menganyamnya satu persatu dengan berbagai warna.</p> <p>Pada pukul 09.29 terdapat seorang anak yang sedang mengambil stik balok dari lemari. Anak tersebut memasukkan balok tersebut satu persatu. Anak tersebut memasukkan balok-balok tersebut sesuai dengan bentuknya. Setiap</p>			

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>stik tersebut berisi balok dengan bentuk yang sama. Pada pukul 09.39 terdapat seorang anak yang bermain di arena bermain <i>outdoor</i>. Terdapat anak yang menaiki tangga pelangi dengan melewati tangganya satu persatu, lalu terdapat seorang anak yang melewati jembatan lengkung lalu bertemu dengan temannya yang berada di jembatan gantung.</p> <p><b>Observasi ke - 7</b>            Pada pukul 09.01 terdapat seorang anak yang bermain stik balok. Anak tersebut mengambil stik balok dari lemari lalu meletakkannya di bawah. Anak tersebut mengambil baloknya satu persatu dan memasukkan baloknya pada stiknya. Anak tersebut mengumpulkan balok sesuai dengan bentuknya.</p>			

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>Pada pukul 09.33 terdapat seorang anak yang meminta guru untuk membuat gelang dan kalung dari <i>ronce box</i>. Dengan menunjuk-nunjuk <i>ronce box</i> yang ada di lemari. Kemudian guru mengambilkan lalu memberikannya pada anak tersebut. Anak tersebut mengambil talinya dan meronce sesuai dengan keinginannya.</p>			
<p>Kegiatan bermain <i>symbolic play</i> (bermain simbolik / bermain peran) anak di PAUD Nurus Shibyan</p>	<p><b>Observasi ke - 1</b>            Pada pukul 08.55 terdapat anak yang sedang menaiki motor-motoran dan kuda-kudaan. kedua anak tersebut seolah-olah sedang menaiki wujud nyata dari mainan tersebut. Anak yang satu memainkan motor-motoran mini dari plastik, anak tersebut mendorongnya seakan-akan ia sedang mengendarai sebuah motor. Untuk anak yang satunya,</p>	<p><b>Jenis Permainan</b>            “Anak bermain musik. Karena disitu anak-anak juga ada yang bermain peran. Ada yang menggunakan bahan barang bekas yang bisa dibuat sebagai gantinya alat musik ecek-ecek, kaleng bekas biskuit juga bisa digunakan sebagai gantinya drum. Yang lainnya itu seperti main peran pasar-pasaran, ada yang jadi penjual dan ada</p>	<p>Hasil dokumentasi yang berkaitan dengan kegiatan bermain anak jenis <i>symbolic play</i> (bermain simbolik / bermain peran) anak di PAUD Nurus Shibyan, dibuktikan dengan adanya dokumen foto pada saat anak melakukan kegiatan <i>symbolic play</i> (bermain simbolik / bermain peran).</p>	<p>Kegiatan <i>symbolic play</i> (bermain simbolik / bermain peran), anak bermain dengan pemahaman sebuah simbol. Artinya, anak mengibaratkan sebuah benda menjadi sebuah benda lain yang berhubungan dengan kegiatan yang ia lakukan. Dan juga anak melakukan permainan peran dalam dirinya baik untuk ia sendiri</p>

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>anak tersebut menaiki kuda-kudaan mini dari plastik lalu mendorongnya seakan-akan ia sedang menaiki seekor kuda. Mendorongnya kesana dan kemari.</p> <p>Pada pukul 09.18 terdapat anak yang sedang bermain peran bersama teman-temannya. Beberapa anak bermain seolah-olah ada yang menjadi seorang polisi dan menjadi seorang yang dikejar oleh polisi. Mereka berlari-larian seolah-olah sedang melakukan pengejaran oleh polisi, lalu ketika anak yang berperan sebagai polisi sudah mendapatkan salah satu temannya tersebut, anak yang berperan menjadi polisi memasukkannya ke dalam mandi bola yang seakan-akan dijadikan sebagai penjaranya.</p> <p>Pada pukul 09.34 terdapat</p>	<p>yang jadi pembelinya, main dokter-dokteran dan main masak-masakan juga bisa.” (Guru kelompok kuning PAUD Nurus Shibyan, 6 November 2019)</p> <p><b>Alat Permainan</b>  “Alat permainan yang bisa digunakan adalah alat musik yang dibuat dari barang bekas. Misalkan itu kaleng bekas yang dibuat untuk menggantikan drum, terus botol sama botol aqua yang diisi biji-bijian yang bisa dibuat untuk ecek-ecek. Alat masak-masakan dan dokter-dokteran juga.” (Guru kelompok kuning PAUD Nurus Shibyan, 6 November 2019)</p> <p><b>Jenis Permainan</b>  “Anak-anak biasanya bermain jual-jualan. Dan juga anak bermain keluarga-keluargaan</p>		<p>maupun bersama orang lain. Dibuktikan dengan kegiatan bermain yang anak lakukan seperti kegiatan bermain masak-masakan dan seorang anak yang mengibaratkan sebuah balok menjadi sebuah setrika.</p>

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>seorang anak di dekat mandi bola sedang memegang mainan plastik berwarna kuning dan mendekatkannya ke mulutnya. Saat ditanya apa yang sedang ia lakukan anak tersebut menjawab bahwa ia sedang makan ayam goreng. Benda plastik berwarna kuning tersebut anak ibaratkan sebagai ayam goreng.</p> <p>Pada pukul 09.35 terdapat seorang anak yang sedang bermain pistol bersama temannya. Mereka berdua tampak memegang sebuah balok panjang dan balok kayu panjang tersebut diibaratkan sebagai pistol yang ia gunakan.</p> <p>Pada pukul 09.45 terdapat beberapa anak yang secara bersama-sama menata beberapa barang di dekat dinding. Saat ditanya apa yang mereka lakukan, mereka</p>	<p>dengan menggunakan APE yang ada ayahnya, ibunya, anaknya. Ada anak yang bisa jadi ayahnya, jadi ibunya, jadi anaknya. Terus bisa bermain balok dengan menjadikan balok itu anak jadikan sebagai telepon atau hp. Bisa juga waktu anak bermain panggung sandiwara, ada yang jadi koki, pedagang, polisi.” (Guru kelompok merah PAUD Nurus Shibyan, 6 November 2019)</p> <p><b>Alat Permainan</b>            “Itu tadi seperti balok, masak-masakan, itu juga alat musik. Kadang bermain musik juga bisa bermain peran. Ada anak yang main drumnya, ada yang jadi penyanyinya.” (Guru kelompok merah PAUD Nurus Shibyan, 6 November 2019)</p> <p><b>Jenis Permainan</b></p>		

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>sedang bermain peran melakukan acara ulang tahun.</p> <p><b>Observasi ke – 2</b>            Pada pukul 08.47 terdapat seorang anak yang bermain balok di samping lemari balok. Anak tersebut menata balok menjadi bentuk yang panjang. Lalu tiba-tiba saja anak tersebut mendorong balok yang ia susun. Dan anak tersebut mengeluarkan suara dengan mengatakan “Tutt...tuutt”.</p> <p>Pada pukul 09.31 terdapat seorang anak menuju lemari alat permainan yang sering digunakan. Anak tersebut mengambil 2 donat pelangi, telenan, dan beberapa alat dapur untuk memasak. Lalu anak tersebut membawanya menuju tempat yang berada di samping mandi bola. Anak tersebut meletakkan</p>	<p>“Main <i>symbolic play</i> kita biasanya bermain peran, anak-anak disini biasanya bermain jual-jualan, main nonton bioskop, karena disini ada alat-alatnya yang bisa digunakan oleh anak.”            (Kepala sekolah PAUD Nurus Shibyan, 6 November 2019)</p> <p><b>Alat Permainan</b>            “Disini ada alat-alat masak yang digunakan, bisa laptop bekas yang bisa digunakan oleh anak-anak. Kalau untuk menonton bioskop karena disini lembaganya ada tv kabel, maka anak-anak akan menata kursi di depan tv tersebut dan mereka melihat ke televisi.”            (Kepala sekolah PAUD Nurus Shibyan, 6 November 2019)</p>		



Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>donat pelangi di atas telenan dan seakan-akan anak tersebut sedang memotongnya.</p> <p>Pada pukul 09.42 terdapat seorang anak yang bermain di dekat lemari alat permainan. Anak tersebut tampak sedang bercakap-cakap bersama temannya. Lalu anak tersebut mengambil alat permainan di lemari dan memberikannya pada temannya. Ternyata mereka sedang bermain jual-jualan. Artinya 1 anak yang berdiri di dekat lemari berperan sebagai penjual dari alat-alat permainan tersebut dan untuk 1 temannya tersebut seolah-olah sebagai pembeli yang membeli alat permainannya. Pada waktu yang sama terdapat seorang anak yang mengambil boneka dari lemari dan berjalan dengan</p>			

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>menggendong boneka tersebut. Anak tersebut kemudian menyodorkan sesuatu pada mulut boneka, ternyata anak tersebut sedang memberikan susu pada boneka tersebut. Lalu anak tersebut kembali menggendong bonekanya dengan mengayun-ayunkan tubuhnya.</p> <p><b>Observasi ke – 3</b>            Pada pukul 09.25 terdapat beberapa anak yang berada di pojok baca. Ternyata anak-anak tersebut sedang bermain jual-jualan. Terdapat seorang anak yang berperan sebagai penjual yang berjualan buku-buku tersebut. Dan juga terdapat seorang anak yang berperan sebagai pembelinya. Seorang anak yang berperan sebagai pembelinya, membeli buku dengan memilih buku pada tempat bukunya. Kemudian</p>			

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>anak tersebut membeli buku tersebut.</p> <p>Pada pukul 09.30 terdapat seorang anak bersama temannya yang sedang bermain masak-masakan. Beberapa anak tersebut mengambil alat masak di lemari alat permainan lalu membawanya kebawah. Lalu anak-anak tersebut menggunakan alat-alat masak tersebut untuk memasak. Seolah-olah mereka sedang memasak. Dengan meletakkan sendok di atas piring, memasukkan sayur pada wadah, dan meletakkan panci di atas kompor. Mereka saling bercakap-cakap terkait dengan kegiatan masak yang mereka lakukan.</p> <p><b>Observasi ke – 4</b></p> <p>Pada pukul 08.49 terdapat seorang anak yang sedang menaiki mainan kuda-kudaan. Kemudian anak tersebut tampak</p>			

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>menggerakkan mainan kuda-kudaan tersebut. Ia mendorong kuda-kudaan tersebut bergerak maju dan mundur. Kemudian anak tersebut mendorong mainan kuda-kudaan tersebut mendekati dinding. Ia seolah-olah sedang menaiki seekor kuda sungguhan.</p> <p>Pada pukul 08.53 terdapat seorang anak yang sedang bermain masak-masakan dengan menggunakan alat masak yang ada di lemari. Anak tersebut berpura-pura memasak dengan alat-alat masak tersebut. Seolah-olah anak tersebut sedang memasak sungguhan. Pada saat ditanya apa yang dimasak oleh anak tersebut “Adik sedang masak apa?” kemudian anak tersebut menjawab “Masak air”, lalu anak tersebut meletakkan sebuah panci mainan di atas sebuah</p>			

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>kompot mainan, seolah-olah ia sedang memasak air sungguhan</p> <p><b>Observasi ke – 5</b> Pada pukul 08.51 terdapat dua anak yang menaiki kuda mainan dan motor mainan. Mereka berdua mendorongnya agar kuda dan motor yang mereka naiki seolah-olah berjalan seperti wujud aslinya Pada pukul 09.07 terdapat seorang anak yang mengambil beberapa barang yang ada di sekitarnya, lalu ada menatanya. Pada saat ditanya apa yang sedang anak lakukan, anak tersebut menjawab “Untuk pesta ulang tahun”. Jadi anak tersebut dibantu oleh beberapa temannya untuk mempersiapkan sebuah acara ulang tahun. Anak-anak tersebut seolah-olah sedang berada pada pesta</p>			

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>ulang tahun yang sebenarnya. Mereka juga menata kursi yang dikhususkan untuk melakukan kegiatan menonton bersama dan mereka juga mengundang teman-temannya untuk datang pada pesta ulang tahun tersebut.</p> <p><b>Observasi ke – 6</b>            Pada pukul 08.54 terdapat seorang anak yang bermain bongkar pasang. Anak tersebut tampak merangkai satu persatu bongkar pasang tersebut menjadi rangkaian yang panjang. Lalu anak tersebut mendorongnya dan mengeluarkan suara kereta. Anak tersebut tampak membuat kereta dari bongkar pasang.            Pada pukul 08.56 terdapat seorang anak yang menaiki kuda mainan. Anak tersebut mendorong kuda</p>			

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>mainannya. Lalu disusul di belakangnya oleh temannya yang menaiki sebuah motor mainan. Kemudian mereka mendorongnya dan berjalan bersama-sama.</p> <p>Pada pukul 09.33 terdapat seorang anak yang tampak sedang menggendong sebuah boneka. Anak tersebut mengayunkan tubuhnya seolah-olah ia sedang menggendong bayi.</p> <p><b>Observasi ke - 7</b></p> <p>Pada pukul 08.58 terdapat dua anak yang menaiki kuda mainan dan motor mainan secara bersamaan. Mereka seolah-olah sedang menaiki motor dan kuda yang sebenarnya.</p> <p>Pada pukul 09.05 terdapat seorang anak yang mengambil sebuah keranjang berisi beberapa baju mainan dari kain</p>			

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>perca. Lalu anak tersebut mengambil sebuah balok berbentuk persegi panjang. Anak tersebut mengambil satu persatu baju yang ada disampingnya, lalu anak tersebut menggosok bajunya seolah-olah ia sedang menyetrika sebuah baju. Setelah menggosoknya beberapa kali, anak tersebut melipatnya secara bergantian dan meletakkan di sampingnya.</p> <p>Pada pukul 09.13 terdapat beberapa anak yang mengambil beberapa benda, seperti balok, kardus, botol dan beberapa kursi. Mereka tampak sedang menata benda-benda tersebut. Seperti biasa pada saat ditanya apa yang sedang mereka lakukan dengan benda-benda tersebut. Seorang anak yang berada di depan menjawab jika ia sedang</p>			



Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>berulang tahun hari ini. Beberapa anak tersebut bermain seolah-olah mereka sedang berada di pesta ulang tahun sungguhan.</p> <p>Pada pukul 09.16 terdapat seorang anak yang menyusun balok menjadi susunan yang panjang, kemudian anak tersebut tampak mengeluarkan suara kereta “Tutt... tutt”.</p> <p>Pada pukul 09.19 terdapat seorang anak yang bermain masak-masakan. Ia tampak dikelilingi dengan beberapa alat masak. Ia meletakkan sebuah teflon mainan ke atas kompor yang ada di depannya</p>			
<p>Kegiatan bermain <i>construction play</i> (bermain konstruksi) anak di PAUD Nurus Shibyan</p>	<p><b>Observasi ke - 1</b></p> <p>Pada pukul 08.33 di kelompok merah, anak-anak diajak untuk bermain balok bersama. Guru memberikan kebebasan anak untuk menggunakan balok sesuai dengan</p>	<p><b>Jenis Permainan</b></p> <p>“Bermain balok, terkadang pada saat anak bermain balok anak bisa membuat istana, rumah, tempat jalannya kereta dan bentuk-bentuk yang lain. Yang lainnya itu bermain</p>	<p>Hasil dokumentasi yang berkaitan dengan kegiatan bermain anak jenis <i>construction play</i> (bermain konstruksi) anak di PAUD Nurus Shibyan, dibuktikan dengan adanya</p>	<p>Kegiatan <i>construction play</i> (bermain konstruksi), anak bermain konstruksi ditandai pada saat seorang anak sedang merangkai, menyusun, membangun sesuatu.</p>

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>keinginan anak. Karena terdapat beberapa bentuk balok pada lemari balok tersebut. Anak-anak secara bergantian mengambil balok-balok tersebut lalu membentuknya menjadi beberapa bentuk. Saat ditanya masing-masing anak menjawab tujuan pembuatan yang berbeda-beda. Ada yang membuat sebuah istana, kereta, rumah, lalu pesawat.</p> <p><b>Observasi ke – 2</b> Pada pukul 08.35 terdapat seorang anak yang menghampiri lemari balok. Anak tersebut tiba-tiba mengambil balok dan menatanya pada bagian lemari balok yang kosong. Anak tersebut menata balok-balok tersebut sesuai dengan bentuknya. Kemudian anak tersebut menyusun balok menjadi susunan yang tinggi.</p>	<p>lego menjadi bentuk yang diinginkan seperti pistol dan mobil-mobilan dan juga merangkai puzzle.” (Guru kelompok kuning PAUD Nurus Shibyan, 14 November 2019)</p> <p><b>Alat Permainan</b> “Ya lego, puzzle dan balok dengan macam-macam bentuk. Ada segitiga, terus persegi panjang, persegi, lingkaran.” (Guru kelompok kuning PAUD Nurus Shibyan, 14 November 2019)</p> <p><b>Jenis Permainan</b> “Bisa bermain lego, bermain balok, atau kardus yang tidak dipakai itu kita susun menjadi bentuk macam-macam. Kadang anak-anak membuat istana, kadang kolam, kadang jembatan, kadang mobil bisa aja.” (Guru kelompok merah PAUD Nurus</p>	<p>dokumen foto pada saat anak melakukan kegiatan <i>construction play</i> (bermain konstruksi).</p>	<p>Anak merangkai, menyusun, membangun sesuatu dengan tujuan yang ada dalam pikirannya. Dibuktikan pada saat anak bermain balok, anak menyusun beberapa balok menjadi beberapa bentuk, seperti istana, rumah, kereta dan bentuk yang lainnya. Serta anak merangkai beberapa bongkar pasang menjadi sebuah pistol.</p>

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>Susunan balok yang tinggi tersebut ditambahi dengan berbagai bentuk balok yang lainnya.</p> <p>Pada pukul 09.23 terdapat 4 anak bermain balok secara bersama-sama. Mereka berempat tampak asyik dengan bangunan balok yang sedang mereka bangun. Bangunan balok yang mereka susun tampak seperti terowongan dan dibawahnya terdapat lintasan yang memanjang. Pada saat ditanya “Kalian sedang membuat apa?” lalu salah satu anak menjawab “Terowongan kereta”. Ternyata anak-anak tersebut sedang membangun lintasan rel kereta api beserta terowongan yang cukup tinggi. Kemudian anak-anak tersebut mengambil balok lain dan bermain peran kereta sedang berjalan pada lintasan</p>	<p>Shibyan, 7 November 2019)</p> <p><b>Alat Permainan</b>  “Balok, ada kardus yang tidak dipakai, ada kaleng, ada ban juga bisa. Macam-macam sesuai dengan imajinasi anak untuk membangun sebuah benda.”(Guru kelompok merah PAUD Nurus Shibyan, 7 November 2019)</p> <p><b>Jenis Permainan</b>  “Kalau untuk bermain kontruksi, disini bermain ini menata sesuatu menata bentuk.”  (Kepala sekolah PAUD Nurus Shibyan, 4 November 2019)</p> <p><b>Alat Permainan</b>  “Alat permainannya kita punya balok, ada bombik, terus ada lego”  (Kepala sekolah PAUD Nurus Shibyan, 4</p>		

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>tersebut.            Pada pukul 09.41 terdapat seorang anak yang bermain balok. Anak tersebut mengambil satu persatu balok dari lemari balok. Kemudian pada saat ditanya hendak membuat apa “Kamu sedang membuat apa?” lalu anak tersebut tersenyum dan menjawab “Istana”. Anak tersebut tampak menyusun balok-balok tersebut bagaikan istana yang tinggi.</p> <p><b>Observasi ke - 3</b>            Pada pukul 09.06 terdapat seorang anak yang sedang bermain balok. Anak tersebut menyusun balok menjadi susunan yang panjang dengan beberapa ukuran balok yang ada.            Pada pukul 09.23 terdapat seorang anak yang menghampiri teman-temannya yang sedang</p>	<p>November 2019)</p>		

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>bermain balok. Lalu anak tersebut turut serta bergabung untuk menyusun balok-balok tersebut menjadi susunan yang tinggi bersama teman-temannya.</p> <p><b>Observasi ke - 4</b>            Pada pukul 08.39 terdapat beberapa anak yang sedang bermain lego berbentuk pipa. Lego tersebut terdiri dari beberapa warna dan bentuk. Anak tersebut bersama temannya langsung menyusun lego menjadi satu bagian hingga terbentuk sesuai dengan kreasi anak tersebut. Dengan menyatukan antara lego warna 1 dengan lego warna yang lainnya. Anak mengkreasikan bentuk dengan lego tersebut.</p> <p>Pada pukul 09.02 terdapat 3 anak yang secara bersama-sama menyusun lego yang berbentuk</p>			

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>tabung tersebut. Mereka merakit lego tersebut menjadi sebuah mobil yang panjang. Lalu mereka bertiga bercakap-cakap bersama terkait dengan mobil yang telah mereka buat. Ketiga anak tersebut secara bergantian menyatukan lego pada setiap bagian mobil tersebut.</p> <p>Pada pukul 09.09 terdapat seorang anak yang mengambil sebuah balok satu persatu. Lalu anak tersebut menyusun balok-balok tersebut menjadi sebuah bangunan. Anak tersebut dibantu oleh temannya untuk membangun balok-balok tersebut. Pada saat anak tersebut ditanya hendak membangun apa “Kalian sedang membuat apa?” kemudian anak tersebut menjawab “Buat rumah”. Kedua anak tersebut</p>			

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>meletakkan balok satu persatu dengan hati-hati secara bergantian pada bangunan yang terbangun tinggi.</p> <p>Pada pukul 09.13 terdapat seorang anak yang bermain balok. Anak tersebut bermain sendirian dengan membangun balok tersebut. Anak tersebut tampak menggunakan topi bangunan di kepalanya. Anak tersebut tampak membangun dengan menyusun balok-balok menjadi sebuah bangunan sesuai dengan keinginannya.</p> <p><b>Observasi ke – 5</b></p> <p>Pada pukul 09.21 terdapat seorang anak yang bermain bongkar pasang, anak tersebut memasang satu persatu. Ia merangkainya dan pada saat ditanya apa yang sedang ia buat, anak tersebut menjawab “Aku</p>			

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>bikin kereta'. Kemudian saat rangkaiannya sudah selesai, ia lalu meletakkan dibawah dan mendorongnya seolah-olah keretanya sedang berjalan. Pada pukul 09.36 terdapat dua anak sedang bermain balok di dekat lemari balok. Kedua anak tersebut secara bergantian mengambil balok di lemari balok tersebut. Pada saat ditanya apa yang sedang mereka buat, kedua anak tersebut menjawab "Buat rumah".</p> <p><b>Observasi ke - 6</b>            Pada pukul 09.08 terdapat seorang anak yang bermain balok. Anak tersebut mengambil balok dengan berbagai bentuk, lalu anak tersebut menyusun balok-balok tersebut menjadi sebuah susunan bentuk. Pada pukul 09.23 terdapat seorang anak yang</p>			



Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>menyusun beberapa balok menjadi sebuah rangkaian balok yang panjang. Saat ditanya apa yang sedang anak tersebut lakukan, anak tersebut sedang membuat kereta.</p> <p>Pada pukul 09.25 terdapat seorang anak yang sedang merangkai beberapa bongkar pasang, saat ditanya apa yang hendak anak tersebut buat, anak tersebut menjawab jika ia sedang membuat kereta.</p> <p>Pada pukul 09.31 terdapat seorang anak yang bermain balok. Anak tersebut menyusun balok satu persatu menjadi sebuah susunan. Saat ditanya apa yang sedang ia buat, anak tersebut menjawab jika ia sedang membuat rumah.</p> <p>Pada pukul 09.46 terdapat seorang anak yang bermain bongkar pasang dan anak tersebut merangkainya. Pada saat ditanya anak</p>			

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>tersebut hendak membuat apa, anak tersebut sedang membuat sebuah pistol mainan.</p> <p><b>Observasi ke - 7</b> Pada pukul 08.55 terdapat dua anak yang sedang bermain bongkar pasang. Kedua anak tersebut merangkai bongkar tersebut menjadi sebuah pistol. Pada saat pistolnya sudah jadi, anak tersebut kejar-kejaran bersama dengan temannya. Pada pukul 08.59 terdapat seorang anak yang duduk sendirian dengan merangkai sebuah bongkar pasang. Ia tampak merangkainya satu persatu bongkar pasang tersebut. Pada pukul 09.17 terdapat dua anak yang bermain bongkar pasang. Anak tersebut tampak merangkai bongkar pasang tersebut satu persatu. Pada saat ia</p>			

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>ditanya apa yang ia buat, anak tersebut menjawab jika ia ingin membuat pistol seperti teman-temannya.</p> <p>Pada pukul 09.22 terdapat seorang anak yang mengambil sebuah balok dan menyusun balok tersebut menjadi sebuah bangunan. Pada saat ia ditanya apa yang ia buat, ia menjawab jika ia sedang membuat sebuah istana.</p>			
<p>Kegiatan bermain <i>game with rule</i> bermain dengan aturan) anak di PAUD Nurus Shibyan</p>	<p><b>Observasi ke - 1</b>            Pada pukul 09.13 di arena bermain dalam terdapat anak yang sedang bermain bola, dengan melemparkan bola pada temannya, lalu temannya melakukan hal yang sama pada dirinya.</p> <p><b>Observasi ke – 2</b>            Pada pukul 08.56 terdapat seorang anak yang bermain sebuah bola. Anak tersebut menendang bola pada temannya, lalu mengejar</p>	<p><b>Jenis Permainan</b>            “Bermain congklak, petak umpet, bermain dalam lingkaran dan juga bermain mencari tempat duduk. Cara bermainnya pertamanya kita bernyanyi bersama, setelah waktu habis anak-anak mencari tempat duduk. Anak yang tidak mendapatkan tempat duduk nanti mendapatkan hukuman seperti baca doa, bernyanyi. Dengan dipandu oleh guru.”(Guru</p>	<p>Hasil dokumentasi yang berkaitan dengan kegiatan bermain anak jenis <i>game with rule</i> bermain dengan aturan) anak di PAUD Nurus Shibyan, dibuktikan dengan adanya dokumen foto pada saat anak melakukan kegiatan <i>game with rule</i> bermain dengan aturan).</p>	<p>Kegiatan <i>game with rule</i> bermain dengan aturan), pada saat seorang anak bermain aturan artinya dalam permainan yang anak lakukan terdapat aturan yang harus diikuti dan ketika memainkannya harus disesuaikan dengan aturannya. Dibuktikan pada saat sedang bermain congklak bersama temannya. Pada</p>

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>bola yang menggelinding menuju temannya tersebut. Kedua anak tersebut kejar-kejaran untuk menendang dan mengoper bolanya. Seakan-akan mereka sedang melakukan pertandingan bola secara bersama-sama.</p> <p><b>Observasi ke – 3</b> -</p> <p><b>Observasi ke – 4</b> Pada pukul 09.34 terdapat 2 anak yang meminta pada guru untuk bermain congklak. Kemudian gurunya mengambilkan alat permainan congklak pada lemari. Kemudian kedua anak tersebut membawa congklak tersebut ke tempat untuk bermain. Kedua anak tersebut membuka congklaknya lalu membuka plastik bijinya. Lalu anak tersebut mengeluarkan biji</p>	<p>kelompok kuning PAUD Nurus Shibyan, 14 November 2019)</p> <p><b>Alat Permainan</b> “Congklak dan untuk kegiatan bermain mencari tempat duduk bisa menggunakan kursi kecil bisa dan juga roda bekas warna-warni juga bisa” (Guru kelompok kuning PAUD Nurus Shibyan, 14 November 2019)</p> <p><b>Jenis Permainan</b> “Kadang kita kan ada lomba ya, lomba setiap kelas. Ada lomba memasukkan bendera ke dalam kaleng. Memasukkan paku ke dalam botol, nanti kita pasti jelaskan aturan mainnya bagaimana pada anak-anak. Disitu anak-anak bisa mengikuti aturannya. Sebenarnya semua permainan harus</p>		<p>permainan congklak terdapat aturan main yang dimainkan secara bergantian dengan mengisi lubangnya satu persatu secara bergantian. dan anak harus mengikuti aturan tersebut saat memainkannya.</p>

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
	<p>congklak tersebut dan menatanya kedalam lubang congklak yang sudah tersedia. Kedua anak tersebut melakukan suit untuk menentukan siapa yang memulai permainan terlebih dahulu. Kedua anak tersebut secara bergantian memainkan biji congklak tersebut dengan mengisi lubang-lubang congklak tersebut.</p> <p><b>Observasi ke – 5</b> -</p> <p><b>Observasi ke – 6</b> -</p> <p><b>Observasi ke - 7</b> -</p>	<p>bermain dengan aturan. Contohnya anak harus disiplin, mengembalikan permainan ketempatnya lagi, tidak berebut, bermain bersama.” (Guru kelompok merah PAUD Nurus Shibyan, 7 November 2019)</p> <p><b>Alat Permainan</b> “Ambil satu contoh satu saja ya, misalkan balok APE yang digunakan. Ketika anak selesai bermain, anak diminta untuk membereskannya setelah bermain. itu salah satu contoh aturan yang harus diikuti oleh anak.” (Guru kelompok merah PAUD Nurus Shibyan, 7 November 2019)</p> <p><b>Jenis Permainan</b> “Untuk bermain di dalam <i>game with rule</i> ini, kita biasanya bermain anak-anak bermain cepat-</p>		

Indikator	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Kesimpulan
		<p>cepatan berjalan di papan titian” (Kepala sekolah PAUD Nurus Shibyan, 14 November 2019)</p> <p><b>Alat Permainan</b> “Alat permainannya menggunakan papan titian yang berukuran 20 cm” (Kepala sekolah PAUD Nurus Shibyan, 14 November 2019)</p>		

**LAMPIRAN L. FOTO KEGIATAN PENELITIAN**

Gambar L.1 Proses wawancara bersama kepala sekolah



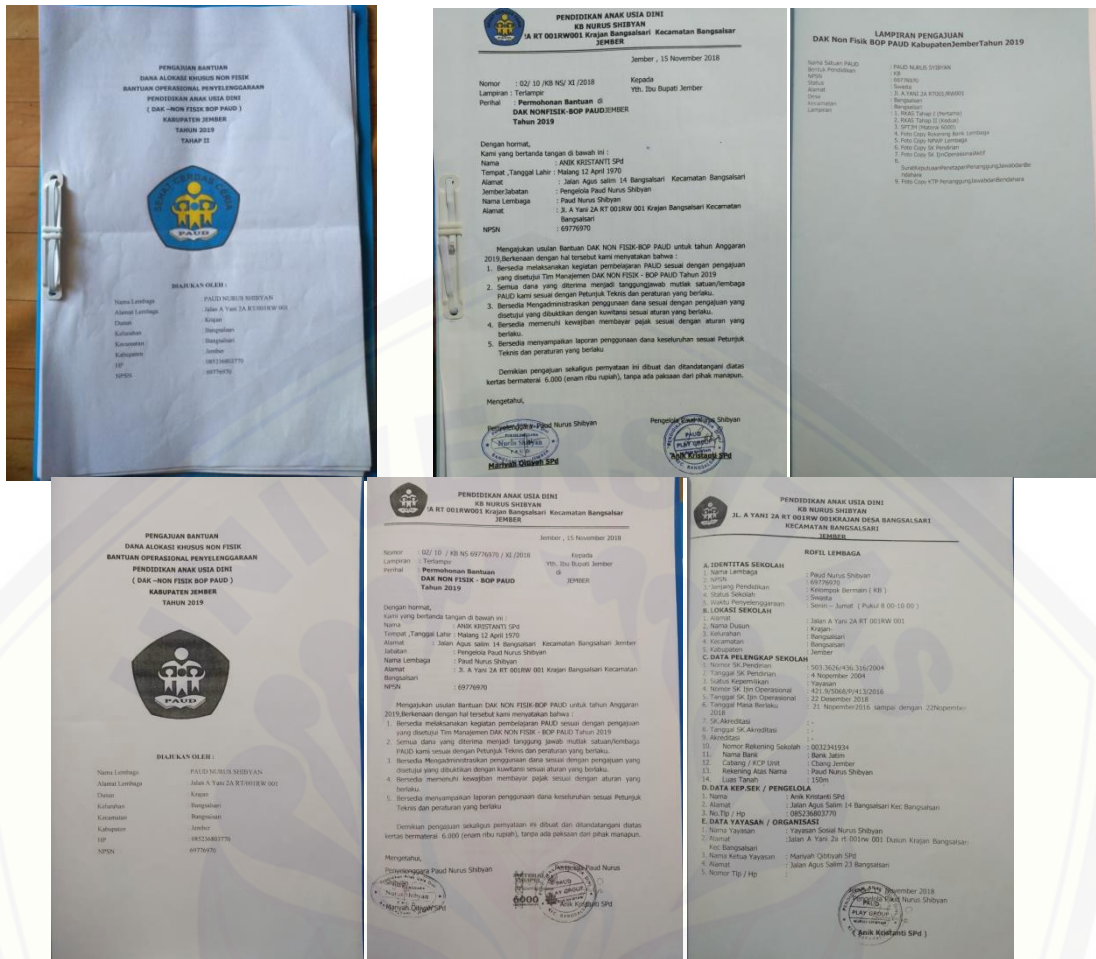
Gambar L.2 Proses wawancara bersama guru kelompok kuning



Gambar L.3 Proses wawancara bersama guru kelompok merah



Gambar L.4 Bukti proses perencanaan alat permainan untuk pengajuan pemerintah





TAHUN ANGGARAN 2019						
No	URAIAN KEGIATAN		KIRKJAN BIAYA			Waktu
	Vol.	Satuan	Harga Satuan	Jumlah	Waktu	
<b>A. KEGIATAN PEMBELAJARAN DAN BERMAIN ( 50% )</b>						
<b>1. BAHAN PEMBELAJARAN PESERTA DIDIK 45 %</b>						
<b>a. Tema Tanaman</b>						
Total KIRKJAN						<b>7.150.000</b>
Semester 2						<b>3.575.000</b>
20 April 2018-30 April 2019						
1	48	buah	2.500	120.000		
2	10	pak	10.000	100.000		
3	10	buah	10.000	100.000		
4	42	buah	50.000	2.100.000		
5	42	buah	30.000	1.260.000		
6	2	buah	10.000	20.000		
7	2	buah	40.000	80.000		
8	2	buah	50.000	100.000		
9	2	buah	50.000	100.000		
<b>b. Tema Kenderaan</b>						
10	13	buah	1.000	13.000		
11	3	buah	15.000	45.000		
12	5	buah	3.000	15.000		
13	3	buah	2.000	6.000		
14	47	buah	3.000	141.000		
15	10	buah	14.000	140.000		
<b>c. Tema Alam Semesta</b>						
Total KIRKJAN						<b>1.115.000</b>
16	4	pak	50.000	200.000		
17	1	buah	15.000	15.000		
18	1	pak	30.000	30.000		
19	12	buah	3.000	36.000		
20	2	buah	10.000	20.000		
21	2	buah	20.000	40.000		
22	2	buah	15.000	30.000		
23	47	buah	10.000	470.000		
24	2	pak	30.000	60.000		

<b>2. PENYEDIAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF 40 %</b>					
1	1	buah	45.000	45.000	
2	1	buah	130.000	130.000	
3	1	buah	30.000	30.000	
4	1	buah	10.000	10.000	
5	1	buah	30.000	30.000	
6	1	buah	100.000	100.000	
7	1	buah	10.000	10.000	
8	2	buah	45.000	90.000	
9	1	buah	35.000	35.000	
10	2	buah	35.000	70.000	
11	2	buah	45.000	90.000	
12	1	buah	80.000	80.000	
13	1	buah	15.000	15.000	
14	1	buah	25.000	25.000	
15	1	buah	40.000	40.000	
16	1	buah	15.000	15.000	
17	1	buah	40.000	40.000	
<b>3. PENYEDIAAN ALAT MENGAJAR BAGI PENDIDIK 15 %</b>					
1	5	pak	25.000	125.000	
2	30	buah	1.000	30.000	
3	30	buah	1.000	30.000	
4	30	buah	1.000	30.000	
5	30	buah	1.000	30.000	
6	30	buah	1.000	30.000	
7	30	buah	1.000	30.000	
8	30	buah	1.000	30.000	
9	30	buah	1.000	30.000	
10	30	buah	1.000	30.000	
<b>4. KEGIATAN PINDUKUNG ( 25% )</b>					
<b>a. Pembelian Makanan Tambahan (PMT)</b>					
1	1	buah	5.000	5.000	
<b>2. Pembayaran Alat-alat DOTK</b>					
1	2	buah	20.000	40.000	
2	1	buah	10.000	10.000	
3	2	buah	10.000	20.000	
4	1	buah	5.000	5.000	
<b>3. Kegiatan Parenting</b>					
1	100	buah	15.000	1.500.000	
2	100	buah	15.000	1.500.000	
<b>4. Bantuan 4.1. Bantuan</b>					
1	2	buah	30.000	60.000	
2	2	buah	30.000	60.000	
3	2	buah	30.000	60.000	
4	2	buah	30.000	60.000	
5	2	buah	30.000	60.000	
6	2	buah	30.000	60.000	
7	2	buah	30.000	60.000	
8	2	buah	30.000	60.000	
9	2	buah	30.000	60.000	
10	2	buah	30.000	60.000	
<b>5. Administrasi</b>					
1	10	buah	25.000	250.000	
2	10	buah	25.000	250.000	

<b>2. PENYEDIAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF 40 %</b>						
Total KIRKJAN						<b>3.115.000</b>
1. Kegiatan ZPTI						<b>1.150.000</b>
1	1	buah	500.000	500.000		
2	1	buah	100.000	100.000		
3	1	buah	50.000	50.000		
4	1	buah	50.000	50.000		
5	1	buah	50.000	50.000		
6	1	buah	50.000	50.000		
7	1	buah	50.000	50.000		
8	1	buah	50.000	50.000		
<b>2. Dukungan Penyediaan Alat Publikasi</b>						
1	1	buah	100.000	100.000		
2	100	buah	3.500	350.000		
<b>3. Langganan Listrik telepon dan Internet</b>						
1	6	buah	10.000	60.000		
2	1	buah	48.000	48.000		
Jumlah A, B dan C :						<b>14.000.000</b>

Semarang, 20 Maret 2019  
Bersifat Paud Buruk Sibyan

**TIHAWATI O. S. PM**

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**  
04 NURUS SHIBYAN  
1. 2A RT 001 RW 001 KECAMATAN BANGSALSAI KECAMATAN JEMBER

**SURAT PERNYATAAN TANGGAP JAWAB HUTUK**  
Nomor : 1 / surat 0019980 / 2017 / 2019

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mengajukan bantuan DAM Non Fisik - BOP PAUD tahun anggaran 2019 yang akan di berikan akan mendukung operasional PAUD dan tidak untuk keperluan pribadi.
2. Pengajuan bantuan DAM Non Fisik - BOP PAUD tahun anggaran 2019 yang akan kami terima dan digunakan Rp 28.200.000 ( Dua Puluh Delapan Juta Dua Ratus Ribu Rupiah )
3. Kami terima DAM Non Fisik - BOP PAUD Tahun Anggaran 2019 yang kami peroleh dengan PPKS yang kami buat ( 1 kali ) dalam 1 ( satu ) tahun yaitu 50% untuk Tahap I ( pertama ) dan 50 % Tahap 2 ( kedua ) dengan memperhatikan komponen kegiatan kegiatan sesuai prosedur yang berlaku.
4. Penerimaan DAM Non Fisik BOP PAUD Tahun Anggaran 2019:
  - Tahap I ( Pertama ) : Rp 14.100.000
    - a. Kegiatan Pembelajaran dan Bermain : Rp 7.050.000
    - b. Kegiatan Pendukung : Rp 4.935.000
    - c. Kegiatan Lainnya : Rp 2.115.000
  - Tahap II ( Kedua ) : Rp 14.100.000
    - a. Kegiatan Pembelajaran dan Bermain : Rp 7.050.000
    - b. Kegiatan Pendukung : Rp 4.935.000
    - c. Kegiatan Lainnya : Rp 2.115.000
5. Apabila dikemudian hari Pernyataan ini tidak sesuai dengan keadaan yang sebenarnya maka kami bersedia dikenakan sanksi administratif dan tidak bertanggung jawab dan / atau tuntutan lainnya sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian Surat Pernyataan Tanggapan Jawab Hutuk ini di buat dengan sebenarnya dan benar-benar cukup untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 20 Maret 2019  
PAUD NURUS SHIBYAN

**TIHAWATI O. S. PM**

Buku ini milik Bapak, wanita, diterbitkan oleh  
Penerbitan Indira Lestari Cahaya  
Nomor: BAKIR JAKAT

No. I A. 0782049

Kategori: CAKUPAN  
Sub-kategori: PAKAR  
Tipe: BUKU  
Jumlah Lembar: 205  
Jumlah Halaman: 205  
Jumlah Gambar: 10  
Jumlah Tabel: 1  
Jumlah Gambar: 10  
Jumlah Tabel: 1

**PERNYATAAN** No. I A. 0782049

1. Bersifat Non Fisik. Bantuan PPKS PAUD untuk keperluan operasional PAUD.
2. Bantuan ini akan digunakan untuk keperluan operasional PAUD.
3. Bantuan ini akan digunakan untuk keperluan operasional PAUD dan tidak untuk keperluan pribadi.
4. Bantuan ini akan digunakan untuk keperluan operasional PAUD dan tidak untuk keperluan pribadi.
5. Bantuan ini akan digunakan untuk keperluan operasional PAUD dan tidak untuk keperluan pribadi.
6. Bantuan ini akan digunakan untuk keperluan operasional PAUD dan tidak untuk keperluan pribadi.
7. Bantuan ini akan digunakan untuk keperluan operasional PAUD dan tidak untuk keperluan pribadi.

Jember, 20 Maret 2019  
PAUD NURUS SHIBYAN

**TIHAWATI O. S. PM**

**PERNYATAAN**

Buku ini milik Bapak, wanita, diterbitkan oleh  
Penerbitan Indira Lestari Cahaya  
Nomor: BAKIR JAKAT

No. I A. 0782049

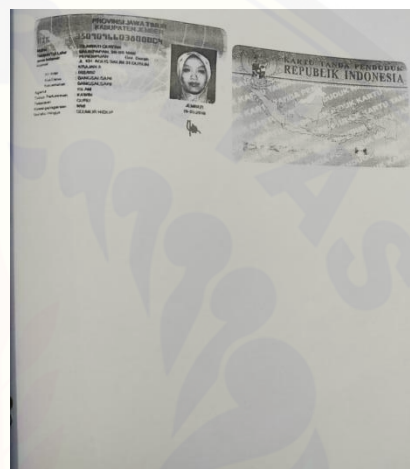
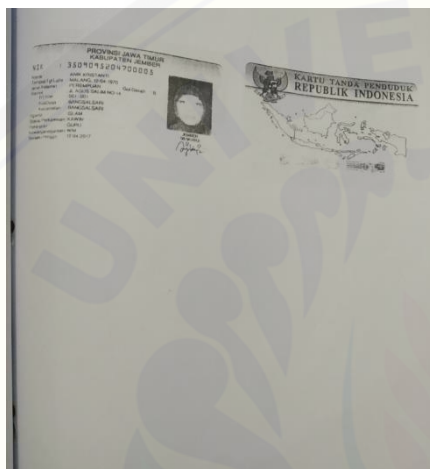
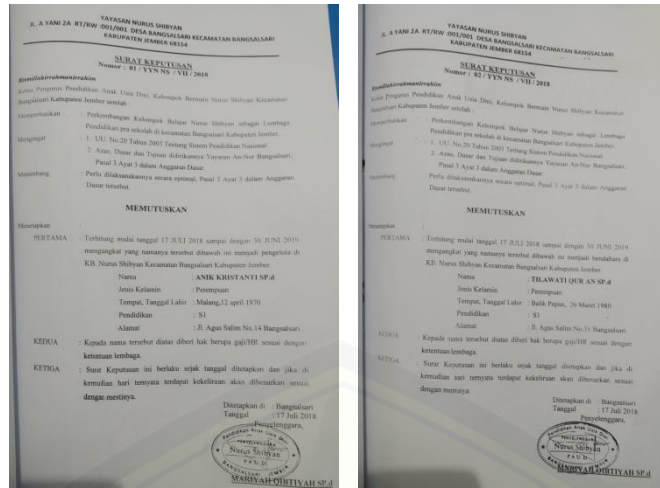
Kategori: CAKUPAN  
Sub-kategori: PAKAR  
Tipe: BUKU  
Jumlah Lembar: 205  
Jumlah Halaman: 205  
Jumlah Gambar: 10  
Jumlah Tabel: 1

**PERNYATAAN** No. I A. 0782049

1. Bersifat Non Fisik. Bantuan PPKS PAUD untuk keperluan operasional PAUD.
2. Bantuan ini akan digunakan untuk keperluan operasional PAUD.
3. Bantuan ini akan digunakan untuk keperluan operasional PAUD dan tidak untuk keperluan pribadi.
4. Bantuan ini akan digunakan untuk keperluan operasional PAUD dan tidak untuk keperluan pribadi.
5. Bantuan ini akan digunakan untuk keperluan operasional PAUD dan tidak untuk keperluan pribadi.
6. Bantuan ini akan digunakan untuk keperluan operasional PAUD dan tidak untuk keperluan pribadi.
7. Bantuan ini akan digunakan untuk keperluan operasional PAUD dan tidak untuk keperluan pribadi.

Jember, 20 Maret 2019  
PAUD NURUS SHIBYAN

**TIHAWATI O. S. PM**

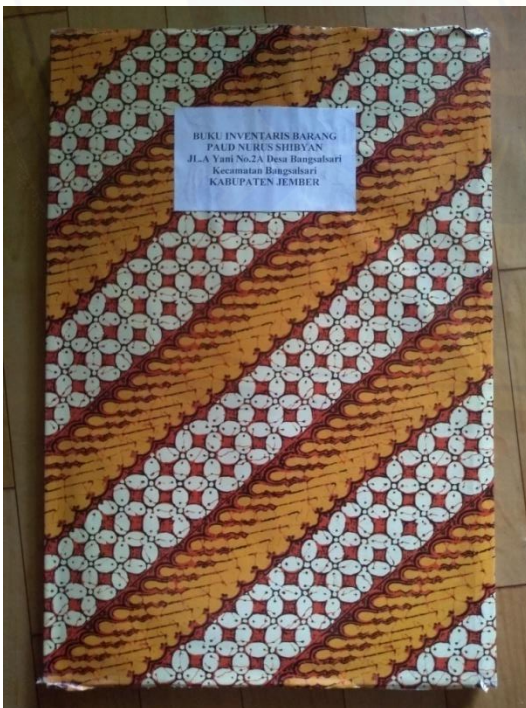


Gambar L.5 Bukti proses pengadaan sekumpulan alat permainan edukatif





Gambar L.6 Bukti proses penginventarisasian sekumpulan alat permainan edukatif



No	Tgl Penemuan	Nama Barang	Jml	Alat Kasang	Perkiraan Harga	Tgl Dibayar
2017-2018		Mainan Seder	4		0	
		Benda	4		0	
		Alat kerajinan	2		0	
		Benahan Tangan	3		0	
		Tangis	2		0	
		Dalcan	2		0	
		Benda Besar	3		0	
		Selidun	2		0	
		Bergambar Kasang	3		0	
		Mecha Busin	1		0	
		Kanva lama Benge	3		0	
		Magan Mini	1		0	
		Dilar Tamaga	1		0	
		Combak	1 set		0	
		Musik 3 an	2 set		0	
		Plano tempat buah	4		0	
		Pasak Bola	2		0	
		Bola Bowling	2 set		0	
		Bola kecil Mmasari			0	
		Bola	676		0	
		Vitamin			0	
		Fun Doh	1 set		0	
		Musik 1 an	1 set		0	
		Mobil 2 an	3 set		0	
		Dorok 3 an	2 set		0	
		Dokter 2 an	2 set		0	
		Alat Perkhayangan	2 set		0	
		Masam Bristang	2 set		0	
		Roda	1		0	
2017		Musik Galax	1	800	0	
		Kane shape animal	1	200	0	
		Kane shape busan	1	200	0	
		Kane shape bola	1	200	0	
		Kanide	1	500	0	
		Papan Hewan	1	200	0	

No	Nama Barang	Jml	Asal Barang	Fungsi Barang	Nilai
1	Kayu Tahan	1	BOP	B	
2	Kayu Papan	1	BOP	B	
3	Walaupun Model - Bantal	1	BOP	B	
4	Jam Dinding	1	BOP	B	
5	Kereta Bantal -	1	BOP	B	
6	Alas	1	BOP	B	
7	Stirling Car Mini	1	BOP	B	
8	Stirling Car Bikon	1	BOP	B	
9	Timbangan Bantal	1	BOP	B	
10	Timbangan Bulat	1	BOP	B	
11	Timbangan kg bantal	1	BOP	B	
12	Bosola	1	BOP	B	
13	Balok Transportasi	1	BOP	B	
14	Apa Keluarga	1	BOP	B	
15	Panggung Bantal	1	BOP	B	

No	Nama Barang	Jml	Asal Barang	Fungsi Barang	Nilai
1	Jasmani - Janyani	2		Rusak	
2	Agunan	1		Rusak	
3	Persiapan	1		Rusak ringan	
4	Balok kecil	21			
5	Balok Besar	30			
6	Mobil Besar				
7	Mobil kecil				
8	Beranda Kandang	5		Rusak	
9	Beranda Kayu	10		Rusak	
10	Papan Bantal	4		Rusak	
11	Puzzle kayu	5		Rusak	
12	Bola Besar	6		Baik	
13	Bola sedang			Baik	
14	Bola kecil				
15	Alas Musik	4		Rusak	
16	Buah-Buahan kayu	10		Baik	
17	Topeng Kayu	6		Rusak	
18	Botolong 1 Kayu	10		Rusak (5)	
19	Buah Kayu kayu	10		Rusak	
20	Kesamping	6		Baik	
21	Mobil Kecil				
22	Bola Besar	20			
23	Bola Kecil	100			
24	Bola Besar	100			
25	Alas Musik	8			
26	Kabana kecil	2			
27	Kabana Besar	2			
28	Embelan	10000			
29	Drum band	100			

Gambar L.7 Bukti proses penggunaan alat permainan edukatif





Gambar L.8 Bukti proses pemeliharaan alat permainan edukatif



Gambar L.9 Bukti proses penghapusan alat permainan edukatif (tempat penyimpanan)



Gambar L.10 Bukti proses pertanggungjawaban alat permainan

**LAPORAN PERTANGGUNG JAWABAN**

DANA ALOKASI KHUSUS NON FGR  
BANTUAN OPERASIONAL PENYELENGGARAAN  
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
KABUPATEN JEMBER

TAHUN 2019  
TAHAP I

Disampaikan kepada Yth :  
IBU BUPATI JEMBER

Disusun oleh :  
PAUD NURUS SHIBYAN  
NPSN : 69776970

Jl. A YANI 2A DUSUN KRAJAN A RT/RW 001/001 DESA BANGSALSARI  
KECAMATAN BANGSALSARI  
KABUPATEN JEMBER  
NO. HP 085236803770

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
KELOMPOK BERBAHAN NURUS SHIBYAN  
Jl. A YANI 2A BANGSALSARI KEC. BANGSALSARI  
KABUPATEN JEMBER PROVINSI JAWA TIMUR

**PROFIL LEMBAGA**

- Nama Lembaga : PAUD NURUS SHIBYAN
- Alamat Lembaga : Jl. A Yani 2A
- Dusun : Krajan A
- Desa : Bangsalsari
- Kecamatan : Bangsalsari
- Kabupaten : Jember
- Provinsi : JAWA TIMUR
- Identitas Pengelola
  - Nama : ANIK KRISTANTI,SI
  - Jabatan : Pengelola PAUD NURUS SHIBYAN
  - Alamat Rumah : Jl. Agus Salim No. 14
  - Dusun/Kec. : Bangsalsari, Kab. Jember
  - No. Telepon : 085236803770
- NPSN : 69776970
- Jumlah Anak : 47 anak
- Nama Bank : Bank BRI
- Nama di Rekening : PAUD NURUS SHIBYAN
- No. Rekening : 82110100945554
- Nama Bank : Bank SA TIM
- Nama di Rekening : PAUD NURUS SHIBYAN
- No. Rekening : 00231934
- Nama NPWP Lembaga : PAUD NURUS SHIBYAN
- No. NPWP : 0122184018201040
- No. NPI Operasional : 4219447794132013

Pengelola PAUD NURUS SHIBYAN  
ANIK KRISTANTI,SI

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
PAUD NURUS SHIBYAN  
Jl. A YANI 2A DUSUN KRAJAN A RT/RW 001/001 DESA BANGSALSARI  
Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember

No : 000/004/007/001/001/2019  
Lampiran : 1 (satu) Lembar  
Perihal : Laporan Pertanggung Jawaban  
2019

Disusun di kami sampaikan Laporan Pertanggung Jawaban Bantuan DAK Non Fiskal BOP PAUD tahun 2019 Tahap I sebagai berikut :

Nama Lembaga : PAUD NURUS SHIBYAN  
Alamat : Jl. A Yani 2A  
Dusun/Lingkungan : Krajan A RT/RW 001/001  
Desa/Kec. : Bangsalsari  
Kabupaten : Bangsalsari  
Tanggal Penyerahan Dana : 13 Mei 2019  
Dana yg diterima : Rp. 14.100.000,-

Bantuan DAK Non Fiskal BOP PAUD tahun 2019 Tahap I, ini kami gunakan sesuai proposal dan jakrah sebagai berikut :

- Kegiatan Pembelajaran dan Bermain ( 50 % ) Rp. 7.050.000
- Kegiatan pendamping ( 37% ) Rp. 4.973.000
- Kegiatan lainnya ( 13% ) Rp. 2.113.000

Demi kelengkapan, serta dan ter pengurusan dan bantuan sebagaimana terlampir.

Bersama Laporan Pertanggung Jawaban Bantuan Non Fiskal BOP PAUD tahun 2019 yang kami buat dengan penuh tanggung jawab atas bantuannya dan disampaikan terima kasih.

Pengelola  
PAUD NURUS SHIBYAN  
ANIK KRISTANTI,SI

No	URAIAN KEGLIATAN	RINCIAN BIAYA			Waktu
		Vol.	Satuan	Harga Satuan	
1	KEGIATAN PEMBELAJARAN DAN BERMAIN ( 50%)			7.050.000	Semester 2
1	BAHAN PEMBELAJARAN PESERTA DIDIK 45 %			3.173.000	
	<b>a. Tema Tanaman</b>			1.273.000	
	pat kecil	48	buah	2.500	120.000
	botol sajian	10	pele	15.000	150.000
	botol sajian + buah	10	pele	10.000	100.000
	banan	4	kartrong	50.000	200.000
	buku mewarnai tanaman	47	buah	10.000	470.000
	kain flanel	3	meter	30.000	90.000
	kancing kecil	1	berbagai	40.000	40.000
	kancing besar	2	pele	55.000	110.000
	kep. plastik			30.000	30.000
	<b>b. Tema Kendaraan</b>			738.000	
	pat kecil	13	buah	1.000	13.000
	kepung styrofoam	5	buah	15.000	75.000
	kep. fof	5	buah	1.000	5.000
	benang akr	5	buah	1.000	5.000
	garnasi manan -manan kendaraan	47	buah	10.000	470.000
	buku mewarnai kendaraan	10	buah	14.000	140.000
	pat kur + pita			350.000	350.000
	<b>c. Tema Alam Semesta</b>			95.000	
	pasir buiran	4	pele	90.000	360.000
	pasir buiran	3	pele	15.000	45.000
	catlilan pasir	1	pele	25.000	25.000
	plastik botol berbagai	10	buah	3.000	30.000
	benang wol	2	buah	20.000	40.000
	benang wol	2	buah	20.000	40.000
	nampan besar	2	pele	15.000	30.000
	Tegupung Kardi	47	buah	10.000	470.000
	baby oil				
	Buku				

Pembelian barang		2019	2020
<b>2. PENYEDIAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) 40 %</b>			
1. Peraga Kalkitiga	3 buah	40.000	2.800.000
2. Pongring Botol	1 buah	180.000	1.800.000
3. Peraga piring buah	1 buah	60.000	180.000
4. Blok bangun datar	1 buah	97.000	97.000
5. Rambu-rambu	1 set	53.000	53.000
6. Siding air	1 set	45.000	45.000
7. Bumbuk SP 2018	1 set	140.000	140.000
8. Pinak	3 set	40.000	120.000
9. Pinak Warna Tangkal silinder	2 buah	55.000	110.000
10. Boneka Geometri	1 buah	88.000	88.000
11. Boneka jari	1 set	35.000	35.000
12. Minatur rumah badan	1 set	280.000	280.000
13. Marcapada	1 set	260.000	260.000
14. Kapak Tahan	1 set	450.000	450.000
15. Absen Binatang	3 set	150.000	450.000
16. Cangkir	2 set	124.500	249.000
<b>3. PENYEDIAAN ALAT MENGAJAR BAGI PENDIDIK 15 %</b>			<b>1.057.000</b>
1. Buku Tulis	5 set	25.000	125.000
2. Buku Gambar	5 set	25.000	125.000
3. Metera 3000	30 buah	1.000	30.000
4. Metera 6000	5 buah	6.000	30.000
5. Tisu	5 set	33.000	165.000
6. 10 Staples	2 set	5.000	10.000
7. Staples	3 set	20.000	60.000
8. Kertas HVS 70 gram	3 rim	50.000	150.000
9. Kertas plot	10 set	5.500	55.000
10. Buku Pengajaran Guru	3 buah	79.000	237.000
<b>R. KEGIATAN PENDUKUNG ( 35% )</b>			<b>4.935.000</b>
<b>1. Pemberian Makanan Tambahan (PMT)</b>			
a. 47 Smp x 4 kegiatan	188 OK	5.000	1.524.000
b. Transport pengangkutan makanan pendirian 5 orang x 2 kegiatan			200.000
<b>2. Pembelian Alat-alat DOTK</b>			
a. Minyak Kayu Putih	2 botol	20.000	40.000
b. Plaster luka	2 botol	25.000	50.000
c. Vitamin untuk anak	3 botol	5.000	15.000
d. Kapsul	2 botol	12.000	24.000
e. Obat merah			1.700.000
<b>3. Kegiatan Parenting</b>			
a. 50 orang x 2 kegiatan	100 OK	15.000	1.500.000
b. Transport pemateri 2 orang	2 OK	100.000	200.000
<b>Bantuan Transport Pendidik</b>			

B. Perbaikan Meja dan Prasarana				
a. Perbaikan APE luar	1 buah	500.000	500.000	
b. Perbaikan Asrama	1 buah	500.000	500.000	
<b>2. Dukungan Persewaan Alat Publikasi</b>			<b>425.000</b>	
a. Beker 1 x 4 meter	1 buah	200.000	200.000	
b. Beker 100	100 buah	225.000	225.000	
<b>3. Lunasanan Listrik telepon dan internet</b>			<b>600.000</b>	
a. Tegangan Listrik	6 bulan	50.000	300.000	
b. Pulsa Modern Mifi	6 bulan	60.000	360.000	
<b>Jumlah A, B dan C :</b>			<b>14.100.000</b>	

Menyetujui  
Pengeola Paud Nurus Shiban

Jember, 25 Maret 2019  
Bendahara Paud Nurus Shiban

**ANIK KRISTANTI, S.Pd**

**TIWATI O, S. Pd**



BUKU KAS DAN ALOKASI KHUSUS NON FISIK BOP PAUD PAUD NURUS SHIBAN (NPSN 69776970) TAHUN ANGGARAN 2019											
PENERIMAAN					PENGULANG						
NO	TANGGAL	KETERANGAN	JUMLAH		NO	TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	JUMLAH (Rp)	NO	KETERANGAN	JUMLAH (Rp)
			DEBIT	SALDO							
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	31/05/2019	Pengambilan Dana Alokasi Khusus	14.100.000	14.100.000	1	05/01/2019	14/06/2019	PARENTING I & II	750.000	1	Kegiatan
		Bantuan Operasional			2	05/01/2019	14/06/2019	PEMATERI PARENTING I & II	200.000	2	Kegiatan
					3	07/01/2019	14/06/2019	PEMELIAN BAHAN AJAR TEMA TANAMAN I	90.000	3	Kegiatan
					4	07/01/2019	14/06/2019	PEMELIAN BAHAN AJAR TEMA TANAMAN II	400.000	4	Kegiatan
					5	07/01/2019	14/06/2019	PEMELIAN BAHAN AJAR TEMA TANAMAN III	180.000	5	Kegiatan
		Penyenggaraan PAUD Tahun Anggaran 2019			6	13/02/2019	14/06/2019	BALUS PAUD (LUM)	450.000	6	Kegiatan
		di Bank Jatin Cabang Jember			7	19/01/2019	14/06/2019	PMT I & II	750.000	7	Kegiatan
					8	21/01/2019	14/06/2019	PEMELIAN ATK UNTUK PENDIDIK	1.075.000	8	Kegiatan
					9	31/03/2019	14/06/2019	PEMELIAN BUKU PRISANGAN UNTUK GURU	1.647.000	9	Kegiatan
					10	31/03/2019	14/06/2019	PEMELIAN KUOTA INTERNET (1)	62.500	10	Kegiatan
					11	31/03/2019	14/06/2019	PEMELIAN PULSA LISTRIK (1)	53.500	11	Kegiatan
					12	07/02/2019	17/06/2019	PEMELIAN APE DALAM	2.830.000	12	Kegiatan
					13	11/02/2019	17/06/2019	PMT I & II	750.000	13	Kegiatan
					14	15/02/2019	17/06/2019	PEMELIAN OBAT OBATAN	200.000	14	Kegiatan
					15	15/02/2019	17/06/2019	PEMELIAN BAHAN AJAR TEMA KENDARAAN	365.000	15	Kegiatan
					16	23/02/2019	17/06/2019	PENINGKATAN KAPASITAS PERIODA I & II	400.000	16	Kegiatan
					17	25/02/2019	17/06/2019	PEMELIAN KUOTA INTERNET (2)	62.500	17	Kegiatan
					18	25/02/2019	17/06/2019	PEMELIAN PULSA LISTRIK (2)	53.500	18	Kegiatan
					19	25/02/2019	17/06/2019	PERBAIKAN LEMAR	500.000	19	Kegiatan
					20	30/03/2019	17/06/2019	PERBAIKAN KUNJUN	500.000	20	Kegiatan



21	30/03/2019	17/06/2019	PEMBELIAN KUOTA INTERNET (3)	62.500	22	Kegiatan Lainnya
22	30/03/2019	17/06/2019	PEMBELIAN PULSA LESTRIK (3)	52.500	22	Kegiatan Lainnya
23	18/04/2019	18/06/2019	PEMBELIAN BAHAN AJAR TEMA ALAM SEMESTA (1)	405.000	23	Kegiatan Pembelajaran
24	18/04/2019	18/06/2019	PEMBELIAN BAHAN AJAR TEMA ALAM SEMESTA (2)	90.000	24	Kegiatan Pembelajaran
25	20/04/2019	18/06/2019	PEMBELIAN BAHAN AJAR TEMA ALAM SEMESTA (3)	40.000	25	Kegiatan Pembelajaran
26	20/04/2019	18/06/2019	PEMBELIAN BAHAN AJAR TEMA ALAM SEMESTA (4)	65.000	26	Kegiatan Pembelajaran
27	25/04/2019	18/06/2019	PEMBELIAN PULSA LESTRIK (4)	52.500	27	Kegiatan Lainnya
28	25/04/2019	18/06/2019	PEMBELIAN KUOTA INTERNET (4)	62.500	28	Kegiatan Lainnya
29	07/05/2019	18/06/2019	PENGADAAN RPPH	225.000	29	Kegiatan Pendukung
30	15/05/2019	18/06/2019	PEMBELIAN STTB + SAMPUL	456.000	30	Kegiatan Pendukung
31	25/05/2019	18/06/2019	PEMBELIAN PULSA LESTRIK (5)	52.500	31	Kegiatan Lainnya
32	25/05/2019	18/06/2019	PEMBELIAN KUOTA INTERNET (5)	62.500	32	Kegiatan Lainnya
33	14/06/2019	18/06/2019	PEMBELIAN BANNER + LEAFLET	425.000	33	Kegiatan Lainnya
34	26/06/2019	18/06/2019	PEMBELIAN PULSA LESTRIK (6)	52.500	34	Kegiatan Lainnya
35	26/06/2019	18/06/2019	PEMBELIAN KUOTA INTERNET (6)	62.500	35	Kegiatan Lainnya
				14.100.000		

Jember, 29 Juni 2019  
Bandarhara/Penanggung Jawab  
Tilawati Q. S.Pd

REKAPITULASI PENGGUNAAN DANA DAK NON FISK ROP PAUD  
TAHUN ANGGARAN 2019

Nama Satuan : PAUD NURUS SHIBYAN  
Desa/Kelurahan : Banguluhari  
Kecamatan : Banguluhari  
Kabupaten/Kota : Jember  
Provinsi : Jawa Timur

NO.	JENIS PENGELUARAN	TANGGAL	JUMLAH (Rp.)	NOMOR BUKTI	KETERANGAN (Detail Kegiatan)
1	PARENTING & PEMATEM II	05/01/2019	1.500.000	1	Kegiatan Pendukung
2	PEMATEM PARENTING & B	20/06/2019	400.000	2	Kegiatan Pendukung
3	PEMBELIAN BAHAN AJAR TEMA TANAMAN (1)	05/01/2019	400.000	3	Kegiatan Pembelajaran
4	PEMBELIAN BAHAN AJAR TEMA TANAMAN (2)	07/01/2019	100.000	4	Kegiatan Pembelajaran
5	PEMBELIAN BAHAN AJAR TEMA TANAMAN (3)	07/01/2019	185.000	5	Kegiatan Pembelajaran
6	GUGUS PAUD (LURI)	12/01/2019	450.000	6	Kegiatan Pendukung
7	PMT I & PMT IV	19/01/2019	712.000	7	Kegiatan Pendukung
8	PEMBELIAN ATK UNTUK PENDEKIK	18/04/2019	1.073.000	8	Kegiatan Pembelajaran
9	PEMBELIAN BUKU PEGANGAN UNTUK GURU DAN SISWA	11/01/2019	1.647.000	9	Kegiatan Pembelajaran
10	PEMBELIAN INTERNET (1)	31/01/2019	62.500	10	Kegiatan Lainnya
11	PEMBELIAN PULSA LESTRIK (1)	31/01/2019	52.500	11	Kegiatan Lainnya
12	PEMBELIAN APE DALAM	03/02/2019	2.820.000	12	Kegiatan Pembelajaran

13	PMT I & PMT II	11/02/2019	712.000	13	Kegiatan Pendukung
14	PEMBELIAN OBAT OBATAN	28/01/2019	200.000	14	Kegiatan Pendukung
15	PEMBELIAN BAHAN AJAR TEMA TANAMAN	15/02/2019	100.000	15	Kegiatan Pembelajaran
16	PENINGKATAN KAPASITAS PENDEKIK I & II	21/02/2019	400.000	16	Kegiatan Pendukung
17	PEMBELIAN KUOTA INTERNET (2)	25/02/2019	62.500	17	Kegiatan Lainnya
18	PEMBELIAN KUOTA LESTRIK (2)	25/02/2019	52.500	18	Kegiatan Lainnya
19	PERBAIKAN LEMARI	25/03/2019	500.000	19	Kegiatan Lainnya
20	PERBAIKAN ANUNAN	30/03/2019	500.000	20	Kegiatan Lainnya
21	PEMBELIAN KUOTA INTERNET (3)	30/03/2019	62.500	21	Kegiatan Lainnya
22	PEMBELIAN KUOTA LESTRIK (3)	30/03/2019	52.500	22	Kegiatan Lainnya
23	PEMBELIAN BAHAN AJAR TEMA ALAM SEMESTA (1)	18/04/2019	405.000	23	Kegiatan Pembelajaran
24	PEMBELIAN BAHAN AJAR TEMA ALAM SEMESTA (2)	18/04/2019	90.000	24	Kegiatan Pembelajaran
25	PEMBELIAN BAHAN AJAR TEMA ALAM SEMESTA (3)	20/04/2019	40.000	25	Kegiatan Pembelajaran
26	PEMBELIAN BAHAN AJAR TEMA ALAM SEMESTA (4)	20/04/2019	65.000	26	Kegiatan Pembelajaran
27	PEMBELIAN KUOTA LESTRIK (4)	25/04/2019	52.500	27	Kegiatan Lainnya
28	PEMBELIAN KUOTA INTERNET (4)	25/04/2019	62.500	28	Kegiatan Lainnya
29	PENGADAAN RPPH	07/05/2019	225.000	29	Kegiatan Pendukung
30	PEMBELIAN STTB + SAMPUL	15/05/2019	456.000	30	Kegiatan Pendukung
31	PEMBELIAN KUOTA LESTRIK (5)	25/05/2019	52.500	31	Kegiatan Lainnya
32	PEMBELIAN KUOTA INTERNET (5)	25/05/2019	62.500	32	Kegiatan Lainnya
33	PEMBELIAN BANNER DAN LEAFLET	14/06/2019	425.000	33	Kegiatan Lainnya

Jember, 29 Juni 2019  
Bandarhara/Penanggung Jawab  
Tilawati Q. S.Pd

34	PEMBELIAN KUOTA LESTRIK	26/06/2019	52.500	34	Kegiatan Lainnya
35	PEMBELIAN KUOTA INTERNET (6)	30/06/2019	62.500	35	Kegiatan Lainnya
Jumlah Total :				14.100.000	

Jember, 29 Juni 2019  
Bandarhara/Penanggung Jawab  
Tilawati Q. S.Pd

REKAPITULASI PENGGUNAAN DANA DAK NON FISK ROP PAUD  
TAHUN ANGGARAN 2019

Nama Satuan : PAUD NURUS SHIBYAN  
Desa/Kelurahan : Banguluhari  
Kecamatan : Banguluhari  
Kabupaten/Kota : Jember  
Provinsi : Jawa Timur

NO	JENIS PENGELUARAN	JUMLAH	NO BUKTI
1	PROGRAM PEMBELAJARAN		
a	PEMBELIAN BAHAN AJAR TEMA TANAMAN (1)	Rp. 120.000	1
b	PEMBELIAN BAHAN AJAR TEMA TANAMAN (2)	Rp. 400.000	4
c	PEMBELIAN BAHAN AJAR TEMA TANAMAN (3)	Rp. 185.000	5
d	PEMBELIAN BUKU PEGANGAN UNTUK GURU DAN SISWA	Rp. 1.647.000	9
e	PEMBELIAN ATK UNTUK PENDEKIK	Rp. 1.073.000	8
f	PEMBELIAN BAHAN AJAR TEMA TANAMAN (4)	Rp. 100.000	15
g	PEMBELIAN BAHAN AJAR TEMA ALAM SEMESTA (1)	Rp. 405.000	23
h	PEMBELIAN BAHAN AJAR TEMA ALAM SEMESTA (2)	Rp. 90.000	24
i	PEMBELIAN BAHAN AJAR TEMA ALAM SEMESTA (3)	Rp. 40.000	25
j	PEMBELIAN BAHAN AJAR TEMA ALAM SEMESTA (4)	Rp. 65.000	26
Jumlah		Rp. 7.050.000,-	
2	PROGRAM PENDUKUNG		
a	PARENTING & PARENTING II	Rp. 1.500.000	1
b	PEMATEM PARENTING & B	Rp. 400.000	2
c	GUGUS PAUD (LURI)	Rp. 450.000	6
d	PMT I & IV	Rp. 712.000	7
e	PMT II & III	Rp. 712.000	13
f	PEMBELIAN OBAT OBATAN	Rp. 200.000	14
g	PENINGKATAN KAPASITAS PENDEKIK I & II	Rp. 400.000	16

Jember, 29 Juni 2019  
Bandarhara/Penanggung Jawab  
Tilawati Q. S.Pd

a.	PENGADAAN RPPH	Rp. 225.000	29
b.	PEMBELIAN STTB + SAMPUL	Rp. 456.000	30
c.	PEMBELIAN KUOTA INTERNET (1)	Rp. 62.500	11
d.	PEMBELIAN KUOTA INTERNET (2)	Rp. 62.500	17
e.	PEMBELIAN KUOTA INTERNET (3)	Rp. 62.500	18
f.	PEMBELIAN KUOTA INTERNET (4)	Rp. 62.500	19
g.	PERBAIKAN LEMARI	Rp. 500.000	20
h.	PERBAIKAN ANUNAN	Rp. 500.000	21
i.	PEMBELIAN KUOTA INTERNET (5)	Rp. 62.500	22
j.	PEMBELIAN KUOTA INTERNET (6)	Rp. 62.500	27
k.	PEMBELIAN KUOTA INTERNET (7)	Rp. 62.500	28
l.	PEMBELIAN KUOTA INTERNET (8)	Rp. 62.500	31
m.	PEMBELIAN KUOTA INTERNET (9)	Rp. 62.500	32
n.	PEMBELIAN BANNER DAN LEAFLET	Rp. 425.000	33
o.	PEMBELIAN KUOTA INTERNET (10)	Rp. 62.500	35
Jumlah		Rp. 14.100.000	

Jember, 29 Juni 2019  
Bandarhara/Penanggung Jawab  
Tilawati Q. S.Pd

REKAPITULASI PENGGUNAAN DANA  
KEGIATAN PEMBELAJARAN

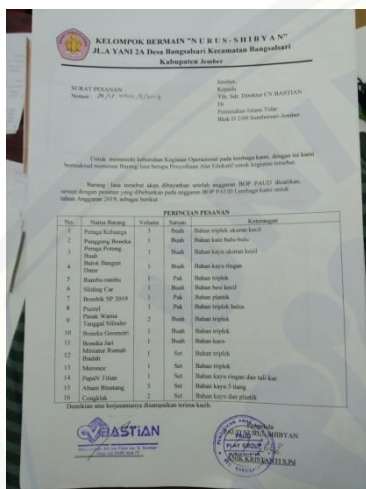
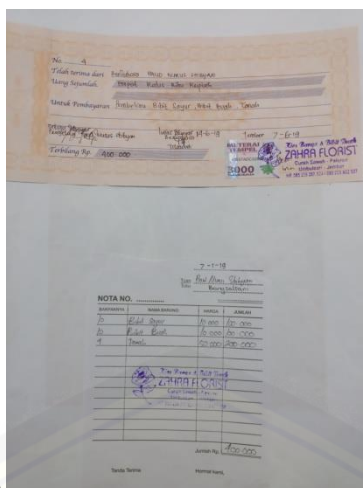
NO.	NAMA KEGIATAN	JUMLAH	PROSENTASE
1.	Raham pembelajaran peserta didik	Rp. 3.173.000,-	
2.	Penyediaan alat permainan edukatif	Rp. 2.820.000,-	50%
3.	Penyediaan alat mengajar bagi pendidik	Rp. 1.057.000,-	
<b>Jumlah</b>		<b>Rp. 7.050.000,-</b>	

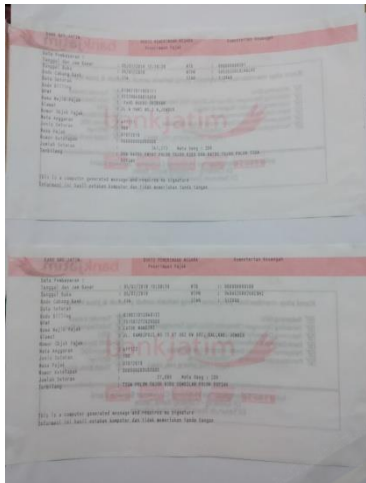
Jember, 29 Juni 2019  
Bandarhara/Penanggung Jawab  
Tilawati Q. S.Pd

REKAPITULASI PENGGUNAAN DANA  
KEGIATAN PEMBELAJARAN

NO.	NAMA KEGIATAN	JUMLAH	PROSENTASE
1.	Raham pembelajaran peserta didik	Rp. 3.173.000,-	
2.	Penyediaan alat permainan edukatif	Rp. 2.820.000,-	50%
3.	Penyediaan alat mengajar bagi pendidik	Rp. 1.057.000,-	
<b>Jumlah</b>		<b>Rp. 7.050.000,-</b>	

Jember, 29 Juni 2019  
Bandarhara/Penanggung Jawab  
Tilawati Q. S.Pd





**REKAPITULASI PENGGUNAAN DANA**  
KEGIATAN PENDUKUNG

NO.	NAMA KEGIATAN	JUMLAH PENGELUARAN	PROSENTASE
1.	Pembelian makanan Luncheon	Rp. 1.504.000,-	35%
2.	Pembelian alat obat-obatan dan vitamin	Rp. 200.000,-	
3.	Kegiatan parenting	Rp. 1.700.000,-	
4.	Bantuan Transport pendaki bentuk kegiatan Cujug dan pengangkutan Kapasitas pendaki	Rp. 850.000,-	
5.	Administrasi	Rp. 681.000,-	
<b>JUMAH</b>		<b>Rp. 4.935.000,-</b>	

Jember, 29 Juni 2019

Mengetahui  
Bendahara/Pemangku Jawab

Anik Wicakanti, S.Pd  
 Tawati Q, S.Pd

**KEGIATAN  
PENDUKUNG**

**KELOMPOK BERMAIN "N URUS - S HIBYAN"**  
JILAYANI 2A Desa Bangsalhari Kecamatan Bangsalhari  
Kabupaten Jember

SURAT PESANAN  
Nomor: 07/07/19/001

Jember, 29 Juni 2019  
Kepada: Yth. Sdr. Warung Bu Ratna  
Bangsalhari  
Kabupaten Jember

Untuk memenuhi kebutuhan pada kegiatan pembelajaran pada lembaga kami, dengan ini kami bermaksud memesan barang untuk kebutuhan tersebut.

Barang tersebut akan dibayarkan setelah anggaran BOP PAUD dicairkan, sesuai dengan pesanan yang dibawakan pada anggaran BOP PAUD Lembaga kami untuk tahun Anggaran 2019, sebagai berikut:

No.	Nama Barang	Volume	Satuan	Keterangan
1.	Nasi sop telur	47	Piring	Nasi dituangkan dengan Sop telur berisi beberapa sayuran
2.	Ayam Kripi	47	Buah	Ayam dengan tepung digoreng kripi

Demikian atas kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Tanda Terima

Anik Wicakanti, S.Pd

**BU RATNA**

Surabaya, 29 Juni 2019

PAUD PAUD GROUP

Anik Wicakanti, S.Pd

**BU RATNA**

Surabaya, 29 Juni 2019

PAUD PAUD GROUP

Anik Wicakanti, S.Pd



**KEGIATAN  
LAINNYA**



Gambar L.11 Anak bermain *sensorimotor play*



Gambar L.12 Anak bermain *symbolic play*




Gambar L.13 Anak bermain *construction play*



Gambar L.14 Anak bermain *game with rule*



## LAMPIRAN M. SURAT IJIN PENELITIAN

 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121  
Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-334988  
Laman: [www.fkip.unej.ac.id](http://www.fkip.unej.ac.id)

---

Nomor : 8714 /UN25.1.5 / LT/ 2019 30 OCT 2019  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

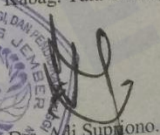

Yth. Kepala  
PAUD Nurus Shibyan  
Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Afaf Nabila  
NIM : 160210205044  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Rencana Pelaksanaan : Oktober 2019 s.d Desember 2019

Berkenaan dengan penyelesaian tugas akhirnya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember dengan judul "Manajemen Alat Permainan Edukatif Sebagai Penunjang Kegiatan Bermain Anak di PAUD Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Wakil Dekan I  
Kabag. Tata Usaha,  
  
Drs. Adi Supriyono. &  
NIP. 196306271994031002  


## LAMPIRAN N. BIODATA MAHASISWA

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

**a. Identitas Diri**

Nama : Afaf Nabila  
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 25 Mei 1998  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Alamat Asal : Jl. A. Yani No. 110 Bangsalsari-Jember  
 No. HP : 085704326577  
 E-mail : afafnabila9@gmail.com

**b. Riwayat Pendidikan**

No.	Jenjang Pendidikan	Kab/Kodya	Tahun Lulus
1.	RA Perwanida 11 Bangsalsari	Jember	2004
2.	SDN Bangsalsari 02	Jember	2010
3.	SMP Negeri 1 Bangsalsari	Jember	2013
4.	SMA Negeri Rambipuji	Jember	2016
5.	Universitas Jember	Jember	2020