

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Raudhatul Athfal Masyithoh I Sindutan Dan Raudhatul Athfal Sindutan II**

##### **1. Letak Geografis, Jumlah Guru dan Jumlah Siswa**

RA I Sindutan merupakan salah satu taman belajar bagi anak-anak usia dini yang berada di bawah naungan Kementrian Agama Republik Indonesia. RA I Sindutan terletak di desa Sindutan kecamatan Temon kabupaten Kulon Progo. Secara geografis letak RA I Sindutan terletak 8 kilometer disebelah barat kecamatan Temon, 15 kilometer dari pusat kabupaten Kulon Progo dan 60 Kilometer dari pusat propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Berbatasan langsung dengan wilayah kabupaten purworejo propinsi Jawa Tengah.

RA I Sindutan didirikan pada tanggal 1 november 1966. Pada saat itu masih menempati perumahan penduduk setempat yaitu rumah Bapak Zainal Abidin dalam kurun waktu 18 tahun. Setelah MIN I Kulon Progo selesai pambangunannya kemudian kegiatan belajar mengajar pindah menempati gedung MIN I Kulon Progo pada tahun 1984. Pada tahun 1992 RA I Sindutan sudah mempunyai gedung sendiri dengan tanah wakaf dari Bapak Saligi yang terletak persis di sebelah timur gedung MIN I Kulon Progo.

RA I Sindutan memiliki fasilitas sebuah gedung yang terdiri dari dua

ruang kelas, satu kantor guru, satu kamar mandi, UKS, tempat parkir serta halaman luas yang dilengkapi dengan berbagai alat peraga dan permainan untuk memenuhi kebutuhan anak didik yang diatur sedemikian rupa dengan harapan dapat membantu dalam kegiatan belajar mengajar.

RA I Sindutan berada di wilayah pedesaan yang mayoritas penduduk di sekitarnya beragama Islam. Batas geografis RA I Sindutan antara lain di sebelah barat berbatasan dengan MIN I KULON PROGO, sebelah utara berbatasan dengan perumahan warga, sebelah timur berbatasan dengan pekarangan warga, sedangkan sebelah selatan berbatasan dengan perumahan warga. Pada saat penelitian ini dilakukan, RA I Sindutan terdiri dari kepala sekolah, 8 orang guru dan mempunyai siswa sebanyak 106 anak, yang dibagi menjadi empat kelompok yaitu kelas A, kelas BI, kelas B2 dan kelas B3.

Dari tahun ke tahun, secara bertahap siswa yang belajar di RA I Sindutan terus meningkat, sehingga semua kegiatan belajar mengajar tidak mungkin dilaksanakan dalam satu sekolah yang kurang memadai dari segi tempatnya. Pada tahun 2009, RA I Sindutan kemudian mendapatkan wakaf tanah dari Bapak Mutaqi, yang kemudian pada tahun 2011 ditindak lanjuti oleh Kanwil pusat Daerah Istimewa Yogyakarta dengan dibangunnya RA Sindutan II di samping Masjid Faqih desa Sindutan yang terletak kurang lebih 1 kilo meter dari RA M I Sindutan.

Terhitung sejak awal pelajaran baru tahun 2012/2013, kegiatan belajar mengajar Rudhatul Athfal dibagi menjadi dua unit, yaitu RA I Sindutan

dan RA Sindutan II. Masing-masing RAudhatul Athfal memiliki 2 kelompok kelas dengan tujuan agar masing masing sekolah memiliki tempat yang luas untuk bermain dan beraktivitas anak-anak selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Masing-masing sekolah memiliki fasilitas yang sama yaitu, kantor, ruang kelas, kamar mandi, gudang, dapur, tempat bermain dan halaman yang luas.

**Tabel 2**  
**Jumlah Guru di Raudhatul Athfal**

	N	%
Kepala sekolah	1	11,11%
Guru	8	88,88%
Jumlah	9	100%

**Tabel 3**  
**Data Siswa RA I Sindutan**

Rentang Usia	N	%
4	5	10,86%
5	17	36,95%
6	21	45,56%
7	4	8,69%
	46	100%

**Tabel 4**  
**Data Siswa RA Sindutan II**

Rentang Usia	N	%
6	30	50%
7	30	50%
	60	100%

## 2. Visi dan Misi Raudhatul Athfal

### a. Visi Raudhatul Athfal

Terciptanya suasana bermain dan belajar yang atraktif, kondusif, mandiri sehingga menjadikan generasi Rabbani, Berakhlakul Karimah, beriman dan bertakwa.

### b. Misi Raudhatul Athfal

- 1) Meningkatkan pengajaran yang aktif, kreatif dan inovatif.
- 2) Memberikan pelayanan pada peserta didik secara optimal dengan pendidikan yang islami dan berkualitas.
- 3) Mengupayakan sarana dan prasarana yang memadai.

### c. Tujuan Raudhatul Athfal

Mengembangkan benih-benih keimanan dan ketaqwaan kepada Allah Subhanahuwata'ala sedini mungkin dalam kepribadian anak didik yang terwujud dalam perkembangan kehidupan jasmaniah dan ruhaniyah sesuai dengan tingkat perkembangan, serta anak didik mengenal memahami dan mengamalkan rukun iman dan rukun islam secara sederhana.

### **3. Struktur Organisasi RA I Sindutan dan RA Sindutan II**

Struktur organisasi RA I Sindutan terbagi menjadi dua bagian, yaitu struktur organisasi RA I Sindutan dan RA Sindutan II dan Srstruktur organisasi komite. Struktur organisasi RA M I Sindutan dan RA Sindutan II adalah sebagai berikut;

- a. Kepala Kementrian Agama kantor kabupaten Kulon Progo membawahi dan mengkomando Kasi Mapenda.
- b. Kasi Mapenda membawahi Pengawas Pendidikan Agama Kecamatan Temon.
- c. PPA kecamatan Temon bersama dengan UPTD dan DIKDAS Kecamatan Temon membawahi kepala RA
- d. Kepala RA membawahi guru RA I Sindutan dan RA Sindutan II
- e. Guru RA saling bekerjasama dan berkonsultasi.

### **4. Kurikulum Raudhatul Athfal**

Undang-undang nomor 20 tahun 2013 tentang sitem pendidikan nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman pnyelenggaraan kegiatan belajar mengajar. Kurikulum 2103 Raudhatul Athfal bertujuan untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh melalui lingkungan yang agamis sehingga membentuk kepribadian manusia yang berakhlak mulia, beriman produktif, kreatif, inovatif dan efektif serta mampu berkontribusi dalam

kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.<sup>141</sup>

Struktur Kurikulum di Raudhatul athfal merupakan pengorganisasian kompetensi inti, kompetensi dasar, muatan pembelajaran, program pengembangan, dan beban belajar.<sup>142</sup>

a. Muatan kurikulum

Muatan kurikulum di Raudhatul Athfal berisi program-program pengembangan yang terdiri dari :

1) Program pengembangan nilai agama dan moral

Pengembangan nilai agama dan moral mengenalkan nilai-nilai moral dan perilaku meliputi pendidikan aqidah akhlak, pendidikan ibadah, Al-Quran, Hadist dan doa harian, baik melalui kegiatan rutinitas dan tauladan dari guru agar menjadi kebiasaan sehari-hari di dalam sekolah maupun di luar sekolah sehingga menjadi bagian dari budaya sekolah. Ditunjang dengan lingkungan belajar yang agamis dan dilaksanakan dengan proses belajar yang menyenangkan.

2) Program pengembangan fisik dan motorik

Guru RA harus memahami kebutuhan, memberikan kesempatan, memfasilitasi alat, dan tempat yang mendukung kepada anak didik untuk bergerak, berlatih motorik kasar dan halus, serta membiasakan pola hidup sehat.

3) Program pengembangan kognitif

---

<sup>141</sup> Kementerian Agama RI, *Pengembangan Kurikulum 2013 Raudhatul Athfal*, 2015, hal. 9

<sup>142</sup> Kementerian Agama RI, *Pengembangan Kurikulum 2013 Raudhatul Athfal*, 2015, hal. 13-16

Guru RA harus mengetahui konsep pengetahuan dasar yang dapat di pelajari anak, mendukung keingintahuan anak dan mengoptimalkan ruang, alat, dan bahan dan sumber alam yang ada di lingkungan RA. Pembelajaran di RA dilaksanakan dengan pendekatan saintifik yang mendorong anak menjadikritis, analitis dan mengetahui cara untuk mengatasi masalah.

4) Program pengembangan bahasa

Guru RA harus menguasai tehnik berkomunikasi yang tepat untuk membantu anak mencapai kematangan bahasa ekspresif dan reseptif serta memfasilitasi tempat, alat dan waktu yang dapat digunakan anak untuk berlatih bahasa dan mengenal keaksaraan awal.

5) Program pengembangan sosial-emosional

Setiap guru harus memahami tahapan perkembangan sosial emosional anak, pengelolaan konflik emosional anak serta mendukung berkembangnya kesadaran untuk mengenal diri sendiri, berempati pada orang lain, nerperilaku sosial bagi anak dan memfasilitasi serta mendukung terciptanya lingkungan belajar yang membuat anak dapat tumbuh kematangan sosial emosionalnya

6) Program pengembangan seni

Guru memahami pengembangan seni bagi anak, memberi kesempatan, menyediakan tempat, waktu, alat yang dapat

digunakan anak untuk bereksplorasi, berekspresi, meningkatkan daya imajinasi dan mengapresiasi hasil karyanya dan orang lain dalam bentuk gerakan, musik alami, drama, dan beragam bidang seni lainnya dalam suasana yang menyenangkan.

b. Kompetensi inti

Kemampuan yang diharapkan dicapai anak setelah mengikuti proses belajar mengajar di RA yang dirancang melalui kurikulum disebut kompetensi. Kompetensi dalam kurikulum RA mengacu pada perkembangan anak. Kompetensi inti RA merupakan gambaran pencapaian standar tingkat pencapaian perkembangan anak pada akhir layanan di RA di usia 6 tahun. Secara terstruktur kompetensi inti mencakup: kompetensi inti 1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual, kompetensi inti 2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial, kompetensi inti 3 (KI-3) untuk kompetensi inti sikap pengetahuan, kompetensi inti 4 (KI-4) untuk kompetensi inti sikap ketrampilan, berikut penjabarannya:<sup>143</sup>

**Tabel 5**  
**Kompetensi inti**

KI-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya.
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh dan teman.
KI-3	Mengenali diri, keluarga teman, guru, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan

<sup>143</sup> Kementerian Agama RI, *Pengembangan Kurikulum 2013 Raudhatul Athfal*, 2015, hal. 15



	satuan pendidikan dengan cara; mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba): menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi / mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan, melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

### c. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar (KD) dalam Pendidikan Anak Usia Dini merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran tema pembelajaran, dan pengalaman belajar yang mengacu pada kompetensi inti. Kompetensi dasar terbagi menjadi empat : KD 1 sikap spiritual dalam rangka menjabarkan KI-1, KD 2 sikap sosial dalam rangka menjabarkan KI-2, KD 3 pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI-3, dan KD 4 adalah ketrampilan dalam rangka menjabarkan KI-4.

KD-1 dan KD-2 berupa sikap dan perilaku yang diharapkan berkembang pada diri anak setelah stimulasi melalui kurikulum yang diterapkan di Raudhatul Athfal. Pencapaian KD-1 dan KD-2 dilakukan melalui kegiatan rutin yang diterapkan di Raudhatul Athfal sepanjang hari dan sepanjang tahun dengan pembiasaan dan keteladanan dari guru RA. KD-3 dan KD-4 berupa kemampuan pengetahuan dan ketrampilan dikembangkan melalui kegiatan bermain yang terprogram melalui kegiatan pelaksanaan pembelajaran mingguan dan rencana

pelaksanaan pembelajaran harian yang disusun oleh Raudhatul Athfal.

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Jenis Permainan Anak di Raudhatul Athfal dan Taman Kanak-Kanak**

Sesuai prinsipnya yaitu belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar, maka di Raudhatul Athfal para pendidik menyediakan berbagai macam jenis permainan, baik yang berada di dalam ruangan kelas maupun di luar ruangan kelas serta permainan yang dapat dilakukan sendiri atau berkelompok. Dalam pelaksanaan bermain di Raudhatul athfal, anak-anak diberi kebebasan untuk memilih permainan yang diinginkan dengan atau tanpa alat yang disediakan oleh guru. Tugas guru dalam permainan anak adalah mengawasi, mengadakan observasi serta memberi anjuran apabila diperlukan. Anak-anak juga sering melakukan jenis-jenis permainan yang pernah di lihatnya dalam lingkungan selain sekolah atau yang sudah di ajarkan guru dan orang lain.<sup>144</sup>

Pada penelitian ini observasi dilakukan pada anak-anak dengan permainan bebas dan spontan. Permainan ini biasanya dilakukan saat istirahat atau sesaat setelah anak sampai di sekolah dan sebelum pulang sekolah. Permainan bebas dan spontan merupakan bentuk bermain aktif yang digunakan sebagai wadah untuk anak melakukan apa saja, kapan saja, dan bagaimana mereka ingin lakukan. Tidak ada peraturan yang mengikat selama permainan tersebut menimbulkan kesenangan bagi anak.<sup>145</sup>

Di Raudhatul Athfal penempatan alat-alat diluar/halaman ataupun di

---

<sup>144</sup> Kementerian Agama RI, *Proses Belajar Mengajar Di Raudhatul Athfal*, 2001, hal 5-6

<sup>145</sup> Elizabeth Hurlock, *Perkembangan Anak . . . .* Hal. 328

dalam ruangan diatur dengan mengingat segi kebebasan gerak dan segi keamanan anak. Jenis-jenis permainan dan petunjuk praktis tentang alat kegiatan dan fungsinya dapat diuraikan sebagai berikut;

a. Permainan di dalam ruangan /ruang kelas

Permainan yang ada didalam kelas biasanya dilakukan sendiri ataupun berpasangan dua-dua, meskipun berkelompok tetapi masih dalam kelompok kecil, mengingat kondisi kelas yang tidak begitu luas. Jenis permainan tersebut antara lain:

- 1) Tepuk bersama, permainan yang sering dilakukan guru di dalam kelas ini merupakan permainan edukatif dan paling simpel. Dimana dalam permainan ini dapat melatih kekompakan serta kerja sama dan meningkatkan koordinasi tangan anak. Permainan ini dapat dilakukan sendiri atau secara berkelompok.
- 2) Menyusun balok dan puzzle, bermain balok dan puzzle dapat dilakukan secara berkelompok maupun sendiri. Pada Permainan ini lebih membutuhkan konsentrasi dan kreativitas anak.
- 3) Meronce, permainan ini dapat dilakukan secara berkelompok maupun sendiri-sendiri, dan cenderung disukai oleh anak-anak perempuan. Permainan ini dapat melatih kerja sama dan juga ketelitian. Sikap toleransi dapat ditanamkan saat anak-anak bermain meronce, anak-anak dituntut untuk bergantian dan bersabar mengambil alat main yang bentuknya berupa manik-manik kecil.

- 4) Mencari teman / umpetan permainan ini bertujuan untuk mengajak anak banyak bergerak dan berlari. Karena dalam permainannya anak akan bermain dengan cara mencari pasangannya yang sebelumnya telah disebutkan oleh guru atau salah satu temannya. Permainan ini dapat meningkatkan interaksi sosial antar teman saat mencari pasangan juga dapat meningkatkan komunikasi terhadap anak sehingga kemampuan berkomunikasi akan terlatih.
- 5) Permainan reseptip, permainan reseptip adalah permainan yang dilakukan anak dengan kartu, buku-buku bergambar atau bercerita. Dalam permainan ini tidak membutuhkan gerakan fisik yang berlebihan, akan tetapi lebih membutuhkan pikiran dan imajinasi yang tetap aktif. Permainan reseptip selain memperkaya pengetahuan dan bahasa anak. Juga dapat memupuk fantasi dan kematangan anak untuk belajar membaca.

b. Permainan di luar kelas / halaman

Alat permainan edukatif outdoor adalah jenis alat permainan yang berada di luar ruangan yang dapat digunakan sebagai sarana untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan edukatif dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Di Raudhatul Athfal permainan anak dapat dilakukan dengan menggunakan alat peraga edukatif maupun tanpa alat peraga. Alat peraga yang digunakan di Raudhatul Athfal antara lain adalah:

jungkitan, ayunan, tangga majemuk, perosotan, terowongan, mangkok putar, papan peluncur, papan titian, ban mobil bekas, bola dunia dan lain-lain. Permainan di luar ruangan ini selain untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak juga berpengaruh untuk menumbuhkan karakter anak. Melakukan permainan ini anak-anak harus mempunyai reaksi yang cepat, ketrampilan, ketangkasan, keberanian, kemauan berusaha, kemauan bekerjasama dan kepercayaan diri. Situasi di luar kelas dengan susunan dan jumlah alat-alatnya memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk belajar menggunakan alat bersama, bergiliran, bersikap jujur, dan menghargai hak-hak anak lain.

Jenis permainan yang dapat dilakukan anak di Raudhatul Athfal adalah sebagai berikut;

1) Permainan bebas di bak pasir

Kegiatan bermain bebas di bak pasir adalah kegiatan di luar ruangan yang dapat dilakukan sendiri-sendiri atau berkelompok. Dalam permainan ini akan berkembang aspek sosial anak, dan dalam permainan kelompok akan terjadi komunikasi yang intim sesama anak, mereka akan saling bantu membantu, saling meniru, dan akan saling bergantian memainkan alat-alat yang ada di bak pasir. Agar permainan di bak pasir ini benar-benar berfungsi sebagai alat untuk menanamkan sikap toleransi anak, maka guru hendaknya mengadakan pembinaan dan pengawasan

dengan baik.

2) Permainan di kebun/ alam sekitar

Kegiatan bermain di alam sekitar sangat berperan dalam menanamkan toleransi anak usia dini. Dengan memupuk perhatian dan kemauan anak didik terhadap alam sekitar, sehingga anak benar-benar mengagumi serta mencintai alam sekitarnya. Akan menumbuhkan rasa kasih sayang di dalam jiwanya terhadap benda-benda yang terdapat di alam sekitar.

3) Permainan dengan balok dan alat-alat pertukangan

Kegiatan permainan pertukangan adalah kegiatan yang bersifat kerja sama, alat-alat yang terbatas menuntut anak-anak untuk menggunakan alat-alat tersebut secara bergiliran, mereka akan saling bantu membantu untuk menyelesaikan suatu kegiatan serta mengetahui tujuan kegiatan yang dilakukan dengan bekerjasama

4) Permainan dengan bola

Permainan menggunakan alat peraga bola sangat efektif untuk menanamkan sikap toleransi anak, karena jumlah bola yang terbatas anak-anak diharuskan untuk bergantian / bergiliran memakai permainan tersebut. Dalam permainan bola perlu adanya kerjasama antar kelompok, seperti bermain menangkap bola yang dilakukan oleh dua orang atau lebih serta sepak bola yang dilakukan secara berkelompok. Dalam permainan ini

anak-anak dituntut untuk menghargai teman dan bermain dengan sportif tanpa melakukan kecurangan serta mau menerima kekalahan, karena pada umumnya permainan dengan menggunakan bola merupakan jenis permainan persaingan antar kelompok.

5) Permainan dengan congklak

Permainan ini tidak dapat dilakukan sendiri, congklak biasanya dimainkan oleh dua orang, dalam permainan ini sangat diperlukan kejujuran, ketrampilan dan pemikiran walaupun bentuknya yang masih sangat sederhana.

6) Permainan lompat tali

Di raudatul athfal, permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak perempuan. Permainan ini sangat membutuhkan kerjasama dan kekompakan, karena alat yang digunakan sendiri adalah harus menuntut anak-anak untuk bekerjasama dari mengumpulkan karet sampai menguntainya menjadi tali panjang yang kemudian dapat digunakan untuk bermain bersama-sama. Sikap toleransi dapat dipupuk dan ditunjukkan dari cara bermain anak, karena anak diharuskan bergantian mengayun tali tersebut.

7) Permainan dengan jungkitan, perosotan, papan titian dan ayunan

Kegiatan bermain bebas diluar ruangan dengan alat-alat besar ini sangat disukai oleh anak-anak untuk mengisi waktu istirahat mereka. Umumnya permainan ini dilakukan berkelompok dan

permainan ini sangat berpengaruh untuk mengembangka sikap toleransi sesama teman, dikarenakan alat permainan tersebut jumlahnya terbatas dan tidak sebanding dengan jumlah anak didik. Mereka dituntut untuk sabar menunggu giliran dan mau bergantian dengan teman yang lain. Dengan demikian akan terwujud kasih sayang diantara teman sebayanya.

8) Permainan dengan buih sabun

Bermain buih sabun kebanyakan dilakukan secara sendiri-sendiri, sikap toleransi dapat ditunjukkan saat anak bersama-sama bermain dan tidak saling mengganggu antar teman.

9) Permainan kucing-kucingan

Permainan ini merupakan permainan kerjasama dan tidak dapat dimainkan sendiri. Oleh karena itu permainan ini dapat dijadikan sebagai alat untuk menanamkan toleransi kepada anak. Dalam permainan ini terdapat pertukaran peran, dan anak diajarkan untuk berganti ganti peran serta tidak memaksakan kehendaknya sendiri untuk memainkan satu peran saja. Dan mau menerima peraturan-peraturan yang berlaku.

10) Permainan taman lalu lintas

Pada permainan taman lalu lintas sangat dibutuhkan kerjasama dan toleransi yang tinggi. Permainan ini dimainkan secara berkelompok dan membutuhkan beberapa anak untuk memainkannya. Anak-anak juga dituntut untuk bergiliran



memainkan peran dan menggunakan alat secara bergiliran.

#### 11) Permainan mencari teman

Permainan mencari teman ini termasuk jenis permainan yang sangat sederhana dan dilakukan secara berkelompok. Dalam permainan ini sikap toleransi anak-anak dapat berkembang. Anak harus bersabar mencari temannya yang bersembunyi, dibutuhkan ketenangan, kejujuran dan mau menerima kekalahan.

#### 12) Permainan tradisional

Permainan tradisional antara lain adalah suda manda, gobak sodor, egrang, lempar kaleng dan lain-lain. Permainan ini dapat dilakukan seorang diri, berpasangan maupun berkelompok.

#### 13) Bermain peran

Permainan peranan juga sangat dibutuhkan di Raudhatul Athfal dalam setiap tema kegiatan untuk menambah wawasan anak terhadap setiap tema pada setiap kegiatan belajar mengajar. Guru hendaknya berusaha agar kegiatan bermain peran ini dapat menanamkan sikap toleransi anak. Dalam permainan, setiap anak memegang peranan yang berbeda-beda, kemudian peran seorang anak akan berganti sesuai giliran. Seorang anak di bimbing untuk bergantian memainkan peranan.

## **2. Permainan Anak Di RA I Sindutan**

Bermain tidak dapat dipisahkan dari dunia anak. Banyak keuntungan yang didapat seorang anak dengan bermain, dengan bermain akan

membantu perkembangan motorik dan kemampuan kinestetik anak. Maka dari itu di RA I Sindutan diupayakan untuk memberikan kesempatan bermain bagi anak sesuai kebutuhan mereka selain kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Di RA I Sindutan memiliki berbagai alat permainan yang menarik untuk anak didiknya. Permainan tersebut ada yang berada diluar ruangan/halaman, di dalam ruangan dan permainan tradisional baik menggunakan alat maupun tidak menggunakan alat.

Berdasarkan wawancara dengan informan alat permainan di luar ruangan adalah sebagai berikut : bola dunia, ayunan, jaring laba-laba, bak pasir, papan titian, bebek-bebekan, kuda-kudaan, dan putaran. Sedangkan permainan yang ada di dalam kelas alat permainan tergolong berukuran kecil dan banyak, namun karena kondisi yang sebagian sudah tidak layak pakai, penulis hanya mengambil beberapa permainan untuk diobservasi, diantaranya adalah: bola bowling, leggo, kartu gambar, balok, manik-manik, dan puzzle.

Sedangkan menurut Ibu Jazimah, permainan Tradisional ada beberapa macam baik yang menggunakan alat maupun tidak menggunakan alat, permainan-permainan tersebut antara lain : tepuk anak-anak soleh, hompimpa, lompat tali, kucing dan tikus, jamur, taman lalu lintas, melempar dan menangkap bola, sepak bola, kejar-kejaran, engklek dan bakiak.

Menurut informan dunia bermain adalah dunia anak, anak-anak yang sehat aktif dan kreatif tentu saja sangat menyukai permainan-permainan

anak, Anak yang pendiam pun juga suka bermain walaupun cara mereka bermain berbeda dengan anak-anak yang lebih aktif. Anak-anak bermain tanpa mengenal waktu, setiap kesempatan luang yang ada disekolah selalu digunakan anak untuk bermain.

Anak-anak ya kalau sudah mainan kadang lupa waktu, sudah waktunya masuk kelas masih nawar "nanti dulu bu guruuuuu" kalau anak yang agak pendiam yo nurut aja suruh masuk kelas. Tapi ya itu kalau kalau anak yang aktif harus beberapa kali di ingatkan baru mau nurut"

Selama penelitian berlangsung peneliti melihat anak-anak sangat antusias pada permainan bebas dan spontan. Gambaran tentang beberapa permainan tersebut akan diuraikan beserta bagaimana anak-anak memainkan permainan yang ada di RA I Sindutan:

a. Bola dunia

- 1) Peralatan yang dibutuhkan : Bola dunia merupakan alat permainan yang terletak di halaman Raudhatul Athfal. Peralatan yang dibutuhkan adalah bola dunia, tanah yang lapang dan datar.
- 2) Cara bermain : Karena bentuknya yang besar dan kokoh, bola dunia dapat dimainkan dalam kelompok besar, yaitu lima sampai sepuluh anak ataupun lebih. Anak-anak bermain bola dunia, : Hickam, Yusuf, Habibi, Farhan, Rafa, Wahid dan Riski. Saat permainan berlangsung anak-anak dapat naik secara bersamaan dari empat sisi, namun karena yang bermain lebih dari empat anak, maka mau tidak mau anak-anak harus mengantri untuk naik.

Pada saat menunggu tersebut terjadi sedikit perselisihan

antara Rafa dan Wahid, karena Wahid terlalu lama berhenti di tangga bagian bawah, maka Rafa yang kurang Sabar berteriak " cepeeeet to wahid ki jaan" sambil bersungut-sungut, Wahid karena merasa masih ingin duduk ditempat tersebut segera menjawab " kamu lewat sana saja, aku mau duduk disini" rafa menjawab "gak mauuu". farhan mengingatkan wahid untuk segera naik agar Rafa dapat segera ikut naik bola dunia. Setelah di atas anak-anak pun bermain tanpa ada perselisihan lagi, Tidak sampai hitungan menit Wahid dan Rafa segera akur kembali dan bermain bersama.

b. Jaring laba-laba

- 1) Peralatan yang dibutuhkan : Jaring laba-laba, tanah yang lapang dan datar.
- 2) Cara bermain: Sebenarnya permainan ini adalah permainan individual tetapi dapat dimainkan secara berkelompok, bermain sendiri namun tetap berinteraksi bersama teman-temannya. Anak-anak bermain dengan cara memanjat keatas dengan menaiki tali dan merayap keatas seperti laba-laba. Dapat dimainkan secara berkelompok 4 sampai 6 anak. Anak- laki laki dan perempuan dapat menggunakan jaring laba-laba secara bersamaan, Husna, Vicky, Syifa, Sandi dan bintang memanjat secara bersamaan. Saat bermain interaksi yang terjadi hanya seputar perbincangan anak-anak dan tidak teerjadi perselisihan

c. Ayunan

- 1) Peralatan yang dibutuhkan : Ayunan yang terbuat dari besi dan kokoh, tanah yang lapang dan datar.
  - 2) Cara bermain : bermain ayunan identik digemari oleh anak-anak perempuan. Mereka dapat menggunakan ayunan secara berkelompok, dengan cara mengayunkan besi pada pegangan tangan maka ayunan ini dapat bergerak maju mundur. Karena permainan ini sangat digemari kadang terjadi perselisihan diantara anak-anak tersebut. Billa, Sabrina, Fellita, Sofi sedang asyik bermain ayunan, sedangkan rose dan nissa menunggu giliran mereka bermain dengan berdiri disamping ayunan. Setelah beberapa saat, Nissa meminta Felli dan Sofi untuk turun agar mereka bisa bergantian bermain. Tetapi felli menolak dan terus bermain mengayunkan ayunan. Karena merasa kesal Nissa menangis dan mengadu kepada ibu guru dengan mengatakan dia ingin bermain ayuan. Ibu guru membujuk Felli agar mau bergantian bermain ayunan. Setelah diberi pengertian akhirnya Fellita dan Soffi bersedia sedikit bergeser agar temannya dapat bergabung untuk bermain, sehingga Rose dan Nissa dapat bermain ayunan bersama.
- d. Mangkok Putar
- 1) Peralatan yang dibutuhkan : Mangkok putar berupa dudukan dari besi berbentuk bulat dan dapat memutar.
  - 2) Cara bermain : Bermain mangkok putar seperti memutar setir

pada mobil. Mangkok putar dapat dimainkan secara berkelompok sampai dengan 6 sampai 8 anak, yang sering terjadi pada permainan ini adalah ketika anak-anak sedang memutar setir kendali salah seorang anak akan memutar dengan kencang. Zivara, Ayub, Zahra, Tiara, Rahmad, sedang bermain mangkok putar, hickam ingin agar mangkok putar berjalan lebih cepat sehingga Hickam mengajak bersama Fico memutar mainan tersebut dengan cepat dan menggelantung di pinggir pegangan ayunan, sehingga membuat Tiara dan Rahmad yang ikut bermain menjadi ketakutan dan berteriak, Tiara terlihat menangis. Zivara mengadukan hickam dan Fico kepada ibu guru dan meminta agar Hickam dan Fico memperlambat setir mangkok putar.

e. Papan titian

- 1) Peralatan yang dibutuhkan : Papan titian
- 2) Cara bermain : Bermain papan titian dapat dimainkan secara bersama-sama namun sebenarnya permainan tersebut adalah permainan individu yang hanya membutuhkan keseimbangan dan keberanian. Anak-anak berbaris melewati papan dari besi dan berjalan diatas papan titian yang telah disediakan. Keseimbangan diperlukan agar tidak terjatuh saat melewati papan titian. Menurut guru kelas A, kadang anak tidak sabar menanti giliran dan sering merebut giliran temannya. Cara mengatasinya adalah dengan

menasehati supaya mau menunggu samapi tiba pada gilirannya.<sup>146</sup>

f. Bebek-bebekan

- 1) Peralatan yang di butuhkan : bebek-benekan terbuat dari kayu
- 2) Cara bermain : Permainan ini berupa dudukan berbentuk bebek dan terbuat dari kayu. Saat observasi peneliti melihat Syafa dan Cahya yang tengah asyik bermain bebek-bebekan. Interaksi yang terjadi adalah anak-anak tersebut sedang berbincang kegiatan mereka di rumah sebelum berangkat sekolah tadi pagi. Syafa mengatakan dia diantar oleh neneknya dan Cahya diantar oleh Ibu dan Ayahnya.

g. Bak pasir

- 1) Peralatan yang dibutuhkan : Bak pasir, berbagai macam alat permainan (pohon plastik, mobil plastik, masak-masakan, berbagai jenis tanaman buatan).
- 2) Cara bermain : Bak pasir dilengkapi dengan aneka macam mainan agar anak bereksplorasi membuat berbagai macam ide dan bentuk. Billa, Naufalyn, Yusuf, Ahsan, Bintang, Syafiq, Galih Sandi dan Nabila bermain bersama di dalam bak pasir. Karena tempatnya yang tidak terlalu luas maka anak-anak pun sedikit berdesakkan. Naufalyn dan Billa yang sedang asyik membuat taman, tapi Bintang, Yusuf dan anak laki-laki lainnya sedang membuat lintasan untuk bermain balap mobil merebut tempat mereka

---

<sup>146</sup> Wawancara dengan Ibu Jazimah, Hari Rabu, 29 November 2017 jam 10.00-10.15 tempat di RAI Sindutan

membuat taman dan merusak taman tersebut. Naufalyn mengajak Billa untuk bergeser. Sedangkan Yusuf tetap memperluas lintasan balap mobil sehingga membuat taman yang sedang dibuat menjadi rusak kembali bahkan sampai kelantai. Naufalyn dan Billa mendatangi guru dan mengadukan Yusuf ; "Bu Guru aku nang Yusuf raoleh dolanan nang kono kae" bu guru bertanya pada kelompok anak tersebut dan bertanya siapa yang lebih dulu bermain di bak pasir, mereka menjawab Naufalyn. kemudian guru meminta agar Yusuf dan teman-temannya mau bergeser dan berbagi tempat dengan Naufalyn. Naufalyn membereskan mainan yang terjatuh dibantu Billa, Ahsan, dan Galih. Naufalyn kembali bermain membuat taman walaupun tempatnya agak berdesakkan dengan Yusuf dan teman-temannya.

h. Balok

- 1) Peralatan yang dibutuhkan : balok terbuat dari kayu dengan berbagai macam bentuk dan warna.
- 2) Cara bermain : Bermain balok sangat menyenangkan bagi anak-anak, karena dapat mengembangkan imajinasi mereka membentuk berbagai bentuk yang mereka inginkan. Ayub sedang bermain asyik sendiri bermain balok, Ayub mengatakan ingin membuat jembatan. Di kelas B1 terlihat Rizki dan Yusuf juga sedang asyik menyusun balok-balok menjadi bentuk-bentuk yang mereka inginkan. Menurut guru kelas B1 anak-anak bermain



balok dengan membentuk rumah dan lain-lain dan jarang terjadi pertengkaran di area balok. Hal ini terjadi karena jumlah balok yang sangat banyak dan beraneka ragam sehingga membuat anak bebas memilih dan tidak perlu berebut.<sup>147</sup>

i. Kartu gambar

- 1) Peralatan yang di butuhkan : kartu gambar (gambar binatang dengan namanya)
- 2) Cara bermain : Kartu gambar dimainkan bersama guru kelas masing-masing. Dalam permainan ini guru duduk berhadapan dengan dengan anak-anak dan memperlihatkan kartu gambar, tugas anak-anak adalah menebak dengan cepat nama binatang yang diperlihatkan oleh guru kelas. Menurut guru kelas permainan ini sering digunakan untuk melatih bahasa dan kognitif anak. Gambar dapat berganti-ganti sesuai tema kegiatan belajar mengajar pada saat permainan kartu gambar.

j. Leggo

- 1) Peralatan yang dibutuhkan ; Leggo besar dan leggo kecil
- 2) Cara bermain: Bermain leggo dapat dilakukan secara berkelompok dan sendiri-sendiri, namun biasanya anak-anak lebih sering bermain leggo sendiri. Rezza, Raffi, Habib, Tiara sedang asyik membentuk bentuk sesuai keinginan mereka dengan menggunakan leggo. Interaksi yang terjadi adalah mereka

berbincang-bincang dan bertanya seputar bentuk yang ingin di buat dari leggo masing-masing. Hampir sama dengan permainan balok. Jumlah leggo yang banyak membuat anak-anak tidak perlu berebut untuk bermain leggo.

k. Tepuk anak

- 1) Peralatan yang dibutuhkan ; anak
- 2) Cara bermain: Berbagai tepuk anak di RA dijadikan sebuah permainan dan penyemangat bagi anak-anak. Permainan ini biasanya dilakukan bersama ibu guru dan anak-anak menirukan atau menunggu aba-aba dari guru untuk tepuk yang akan dimainkan. Salah satu tepuk yang diobservasi oleh peneliti adalah tepuk konsentrasi. Guru memberi aba-aba, setelah tepuk dua kali bersama anak-anak guru menyebutkan salah satu bagian tubuh yang harus di pegang oleh anak-anak. Pada permainan ini konsentrasi dan pemahaman bahasa sangat dibutuhkan agar anak-anak dapat mengikuti aba-aba dari guru.

l. Boneka tangan

- 1) Peralatan yang dibutuhkan : boneka tangan berbagai macam bentuk (Ibu, Ayah, Kakak dan Adik)
- 2) Cara bermain : Bermain boneka tangan termasuk permainan drama atau bermain peran. Dapat dimainkan oleh satu atau dua orang, dan membutuhkan waktu yang fleksibel antara 3 sampai 6 menit tergantung dengan perbendaharaan kata dan kemampuan

berbahasa yang dimiliki oleh pemain. Bentuk boneka tangan yang dimiliki adalah bentuk keluarga berbentuk ayah, ibu kakak perempuan dan bayi.

Felli dan Afrina terlihat berbincang-bincang menggunakan boneka tangan. Felli mengambil boneka berbentuk ibu dan Afrina mengambil boneka bentuk kakak perempuan. Mereka memainkan peran saat Ibu Felly sedang memasak dan Kakak Afrina ingin membantu ibu memasak. Permainan ini berlangsung 2 sampai 3 menit karena perbedaan perbendaharaan kata dan kalimat yang digunakan keduanya. Felli menggunakan bahasa jawa sedangkan Afrina menggunakan bahasa Indonesia. Walaupun masing-masing paham dan mengerti maksud dari lawan bicaranya namun komunikasi menjadi kurang lancar.

m. Kucing dan tikus

- 1) Peralatan yang dibutuhkan : anak-anak dan lapangan yang luas
- 2) Cara bermain : Permainan kucing dan tikus sangat familiar dikalangan anak-anak. Permainan ini membutuhkan pemain 10 atau lebih. Saat observasi dilakukan permainan kucing mengejar tikus ini dimainkan oleh 10 anak sebagai benteng dan 2 orang anak sebagai pemeran kucing dan tikus. 10 anak tersebut bergandengan tangan untuk membentuk lingkaran. Sesuai kesepakatan pemain kucing dan tikus ditunjuk oleh teman-teman. Dalam kesempatan itu yang terpilih sebagai pemain adalah Fariz

dan Rose, sedangkan benteng yang membentuk lingkaran adalah Vicky, Wahid, Nisa, Habibi, dan Afrina. Karena merasa lebih kuat Fariz memilih untuk menjadi kucing, sedangkan Rose tidak mau menjadi tikus karena tidak mau dikejar anak laki-laki walaupun telah dibujuk oleh guru dan teman lainnya, akhirnya pemain tikus di gantikan oleh Rafa yang menawarkan diri.

Saat permainan berlangsung terjadi perselisihan karena teman-teman membantu tikus supaya tidak tertangkap sehingga membuat kucing marah dan tidak mau melanjutkan permainan. Faris pergi begitu saja sambil cemberut dan teman-teman pun menyoraki yang akhirnya membuat Faris menangis. Secara spontan Vicky ditemani Rose meminta tolong dan mengadukan kejadian tersebut kepada guru, sedangkan Avrin membujuk Faris agar berhenti menangis. Melihat kejadian tersebut ibu guru datang dan menjelaskan bagaimana seharusnya permainan dilakukan dan meminta anak-anak agar sportif dan tidak mengolok-olok anak lain, serta saling meminta maaf. Permainan tersebut dilanjutkan dengan mengganti Galih sebagai kucing, Nizam sebagai Tikus dan Rafa pun mau bergantian menjadi bentengnya.

n. Hompimpa (kejar-kejaran)

- 1) Peralatan yang dibutuhkan : anak-anak dan lapangan yang luas
- 2) Cara bermain : Anak-anak bergerombol sebanyak 7 anak laki-laki (Farhan, Reza, Rizky, Habib, Habibi, Fico, Ayub). Meeka

menyanyikan sebuah lagu dengan irama yang cepat sambil mengipaskan tangan. "hompimpa alaium gambheng" nyanyian tersebut bertujuan untuk mencari seorang anak yang telapak tanganya diletakkan pada posisi yang berbeda, nyanyian tersebut diulang-ulang sampai benar benar ada seorang anak yang berbeda letak tangannya. Anak yang berbeda cara meletakkannya tersebut diberi nama "sing dadi" atau dia yang akan bertugas mengejar 6 anak lainnya sampai semua tertangkap. Dan permainan dilanjutkan sama dari awal permainan.

Pada permainan ini giliran pertama menjadi "sing dadi" adalah Farhan, Farhan mengejar teman-temannya sampai semua tertangkap. Dan permainan dilanjutkan dengan menyanyikan lagi lagu hompimpa, masalah mulai muncul saat yang menjadi "sing dadi" adalah Farhan lagi. Farhan berkata kalau dia tidak mau menjadi "sing dadi" dan mengatakan "capek dari tadi aku terus yang ngejar" kemudian Farhan tidak mau melanjutkan permainan lagi. Dan permainan dilanjutkan tanpa Farhan, namun setelah beberapa saat farhan ingin bergabung bermain lagi karena melihat teman-temannya berkejar-kejaran. Permainan ini tidak menunggu reaksi dari yang mengejar karena biasanya hanya dengan menepuk bahu sudah dianggap menangkap teman.

o. Bermain bola

1) Peralatan yang dibutuhkan : bola dan lapangan yang luas

- 2) Cara bermain : Permainan bola yang sering dilakukan di RA I Sindutan adalah dengan menangkap dan melemparkannya bola kembali. Menurut guru kelas:

Kalau anak-anak disini lebih seneng main bola yang kecil, melempar dan menangkap bola, berpasang-pasangan dan bergantian begitu, tapi pake bola yang lebih besar juga bisa.

Permainan dimulai dengan anak-anak dibuat garis sejajar sebanyak 4 anak, barisan saling berhadapan sehingga memerlukan 8 orang anak. Billa berhadapan Sabrina, Sofi berhadapan dengan Naufalyn, Cahya berhadapan dengan Ainun dan Wahid berhadapan dengan Galih. Ibu guru pendamping memberi aturan bahwa anak-anak harus berdiri berhadapan, mereka harus melempar bola dan teman didepannya menangkap bola tersebut kemudian melemparkannya kembali kepada teman yang disebelahnya, demikian seterusnya. Dalam permainan ini bola hanya ada satu dan mengharuskan anak-anak untuk sabar menunggu giliran selanjutnya. Perselisihan dalam permainan ini adalah ketika Wahid segera ingin mendapatkan giliran melempar bola namun tidak sabar menunggu sehingga berteriak " cepaaat jangan lama-lama" dan membuat sabilla yang sedang memegang bola menjadi takut sehingga bola terjatuh, Sabilla pun menangis karena merasa tidak berhasil melempar bola. Sabrina meminta Wahid untuk meminta maaf, " kasian Billa cepetan minta maaf kamu" seorang temannya mengambil bola yang terjatuh dan meminta Billa untuk berhenti menangis. Permainan dilanjutkan

kembali setelah suasana menjadi kondusif.

### 3. Permainan Anak Di RA Sindutan II

Sebagai unit Pendidikan Anak Usia Dini yang tergolong baru beragam permainan di RA Sindutan II di tata sedemikian rupa sehingga menarik perhatian anak untuk menggunakannya. Beberapa permainan yang ada di halaman sekolah antara lain : terowongan, ayunan, putaran, bola dunia, perosotan, jungkitan, panjatan, papan titian, jembatan buatan, sepak bola. Sedangkan permainan yang ada di dalam ruangan antara lain balok, bola bowling, manik-manik, puzzle, congklak, taman lalu lintas.

Anak-anak banyak banget mainannya, dapet dari temenne dari rumah juga mungkin mereka sering main, malah tau cublak-cublak suweng barang. Padahal kadang di sekolah kita gak ngajari mainan kaya gitu ya buuu...

Menurut informan permainan tradisional sangat beragam dan kadang muncul secara spontan dari anak-anak, mereka memperoleh pengalaman bermain dari rumah dan dibawa ke sekolah, permainan-permainan tradisional tersebut antara lain: jamuran, lompat tali, petak umpet, kotak pos, betet tingtong, kucing dan tikus, ular naga, polisi dan pencuri, cublak-cublak suweng.

Berikut ini adalah gambaran beberapa permainan di RA Sindutan II, yang di observasi oleh peneliti selama beberapa bulan :

#### a. Ayunan

- 1) Peralatan yang dibutuhkan : Ayunan
- 2) Cara bermain : Anak-anak biasanya bergerombol saat bermain.

Ayunan di RA sendiri dapat di pakai bersama lebih dari 6 orang.

Neyla, Frida, Sheril, Vira tampak asyik bermain ayunan. Perselisihan terjadi saat Fazila dan Qonita ingin bergabung bermain ayunan namun Neyla mengatakan " kamu gak usah main disini". Anak-anak perempuan biasanya akan mengadakan hal seperti ini apabila tidak melihat ada guru yang mendampingi saat mereka bermain. Qonita mendatangi guru dan mengatakan " bu guru aku gak boleh main di ayunan sama neyla" bi guru meminta Qonita untuk mencoba meminta ikut bermain ayunan lagi. Namun ternyata Neyla masih tidak mengijinkannya dan setelah guru menyampaikan pada Neyla untuk mau berbagi tempat duduk di ayunan karena masih cukup untuk ditambah dua temannya lagi, baru neyla mengizinkan teman-temannya untuk bergabung di ayunan. Akhirnya neyla bermain bersama mereka bercanda seperti tadi tidak terjadi perselisihan.

b. Putaran

- 1) Peralatan yang dibutuhkan : putaran
- 2) Cara bermain : Mangkok putar di RA Sindutan 2 nampaknya lebih kondusif dibandingkan dengan di RA I Sindutan, disini anak-anak bermain bersama antara anak laki-laki dan anak perempuan. Alya, Rafael, Saka, Oktavia, Keisya, Safira, dan Aidil nampak sedang didalam mangkok putar. Rafael dan Saka terlihat sedang memutar kemudi dengan pelan. Namun pada beberapa kejadian sebelumnya pernah terjadi saefa pusing dan mual karena anak laki-laki (Ibnu,



Fiqi) biasanya sering mengganggu anak-anak perempuan yang sedang bermain. Mereka memutar ayunan dengan sangat cepat. Karena takut saefa hanya menangis di atas putaran. Biasanya setelah melihat kejadian tersebut anak-aak akan mengadukan kejadian tersebut pada guru mereka.

c. Panjatan

- 1) Peralatan yang dibutuhkan : panjatan dan tanah yang lapang
- 2) Cara bermain : Bermain di area ini memerlukan kekuatan dan ketangkasan serta keberanian karena arenanya yang tinggi. Anak-anak dapat bermain secara berkelompok 10 anak lebih. Satu kejadian menunjukkan bahwa saat anak lain mengalami kesulitan bermain ternyata banyak teman-teman lain yang dengan spontan membantu.

Ghaisan, Santori, Ibutu, Dimas, Aziz, Puri, Hasna, Arya, hanif, Juna, dan beberapa teman lainnya sedang berada diatas panjatan, saat Santori yang mempunyai badan gemuk ingin bergabung di papan panjatan Santori tiba-tiba terpeleset dan terjatuh. Teman-temannya spontan menertawakan Santori, namun saat mengetahui Santori ingin menangis karena kesakitan, Juna, Ghaisan, Aziz, Dimas, serentak turun menolong Santori dan menenangkannya.

d. Perosotan

- 1) Peralatan yang dibutuhkan : perosotan dan tanah yang lapang
- 2) Cara bermain ; Bermain perosotan di halaman lebih membutuhkan

kesabaran karena tempatnya yang memanjang dan sempit, sehingga hanya cukup untuk satu anak yang dapat meluncur ke bawah. Bermain di perosotan kadang menimbulkan perselisihan karena anak-anak tidak sabar menanti. Anak-anak yang lebih aktif biasanya kurang sabar menunggu giliran mereka untuk meluncur. Beberapa anak berbaris untuk menunggu giliran antri meluncur, anak-laki-laki dan perempuan dapat bermain bersama di perosotan. Fina tiba-tiba melaporkan pada guru bahwa Ibnu baru saja mendorong Zahra karena tidak sabar menunggu zahra meluncur. Setelah guru datang ke tempat kejadian ternyata Zahra menangis sambil memegang tangannya yang sedikit terluka karena terjatuh di dorong Ibnu. Guru menasehati Ibnu agar mau antri dan bersabar menunggu giliran meluncur. Guru juga bertanya apa yang harus dilakukan pada Zahra, Ibnu pun menjawab "minta maaf bu guru" Ibnu pun bersalaman sambil meminta maaf, tanpa diminta beberapa anak perempuan yang ikut bermain kemudian menenangkan Zahra dan membantu guru mengobati luka Zahra.

e. Sepak bola

- 1) Peralatan yang dibutuhkan : bola dan lapangan
- 2) Cara bermain: Anak laki-laki di RA Sindutan 2 mempunyai permainan khusus yang biasanya mereka mainkan setiap hari jumat dan sabtu pagi. Permainan tersebut adalah sepak bol, dapat dilakukan di halaman dan dapat pula dilapangan disamping RA,

namun harus atas se izin guru dan di dampingi oleh guru. Sepak bola yang dimainkan anak-anak RA lebih sederhana, pada saat observasi semua anak laki-laki mengikuti permainan ini kecuali. Para pemain yang berjumlah 12 anak laki-laki dibagi rata menjadi dua kelompok. Masing masing kelompok memiliki satu orang kiper yang berjaga di tiang gawang. Ibnu dan Fariz bertugas untuk menjaga gawang masing-masing kelompok.

Tetapi berbeda dengan permainan sepak bola pada umumnya, biasanya anak-anak akan memasukkan bola dengan asal-asalan, entah gawang sendiri atau gawang lawan. Yang kemudian menjadi kiper pun akan ikut maju untuk menendang bola dan lupa dengan tugasnya untuk menjaga gawang. Selanjutnya peneliti melihat gawang dari kelompok Fariz dijaga oleh dijaga oleh 3 anak sekaligus, Juna, Vano dan Fariz. Pada tingkat RA memang masih sulit untuk menerapkan peraturan bermain sepak bola yang sebenarnya, tetapi melihat kekompakan anak-anak tersebut permainan tidak dihentikan walaupun tidak sesuai dengan peraturan bermain sepak bola yang sesungguhnya.

Perselisihan lainnya adalah saat ditengah-tengah permainan teman-teman perempuannya ingin bergabung untuk bermain. Vanno dan Ibnu kompak melarang, mereka mengatakan bahwa anak-anak perempuan tidak boleh bermain sepak bola bersama dengan anak laki-laki karena nanti pasti akan kalah di pertandingan. Zahra

kemudian meminta izin kepada guru untuk ikut bermain. Namun karena kondisi yang kurang memungkinkan, guru kemudian mengkondisikan anak-anak perempuan untuk melihat di pinggir lapangan dan memberi semangat.

f. Kelereng

- 1) Peralatan yang dibutuhkan : kelereng
- 2) Cara bermain : Saat anak-anak ingin bermain kelereng mereka harus meminta izin terlebih dahulu. Santori, meminta izin untuk bermain kelereng sehingga diambilkan 6 buah kelereng oleh Ibu guru. Kemudian dia mengajak Juna, Vano, Ibnu, Irvan, Arkhan, Fariz, dan Hanif. Mereka membuat lingkaran dan meletakkan kelereng tersebut ditengah-tengah, kemudian Juna bertugas untuk membidik kelereng tersebut sehingga kelereng akan menggelinding menuju ke setiap anak. 6 dari 8 anak akan mendapatkan kelereng dan berteriak "Yeeeeee" dengan gembira dan 2 anak dengan sabar menunggu giliran selanjutnya untuk mendapat giliran memperoleh kelereng yang menggelinding. Hanif yang sebelumnya belum mendapatkan kelereng kelihatan bersabar dengan tetap menunggu kelereng menggelinding ke arahnya. Setelah tiba giliran Hanif mendapatkan kelereng, dia kelihatan sangat gembira dan bersorak " yeeeeee aku juga dapat".

g. Papan titian

- 1) Peralatan yang dibutuhkan : papan titian dan beban ringan (buku,

penggaris dan lainnya)

- 2) Cara bermain : Anak-anak mencoba untuk berjalan seimbang sambil membawa beban ringan di atas kepala, diusahakan agar beban tidak terjatuh. Hari itu guru kelas B3 mengajak permainan ini dan mengurutkan sesuai absen kelas, anak-anak berdiri berbaris berurutan dan guru memanggil satu persatu anak untuk berjalan bolak-balik sambil membawa beban.

Permainan ini seperti kompetisi, anak yang menjatuhkan buku akan disoraki "Huuuuuu" dan yang berhasil melewati tanpa menjatuhkan buku akan mendapat teriakan "Horeeeee". Namun sesuai kesepakatan teriakan "huuuu" di ganti dengan "ayo ayooo" agar anak-anak lebih bersemangat. Setelah permainan selesai guru menanyakan "apakah tadi saat bermain ada yang menjatuhkan buku?" anak-anak kompak menjawab "ada bu guru".

Apakah tadi ada yang bukunya terjatuh di atas papan titian?  
 Ada bu guruuu  
 Ayo siapa??  
 Saya bu guru ( Alisha, Safira, Syifa, Vanno, Salsa)  
 Yang lainnya siapa lagi?  
 Itu bu guru ramadhaaaan bu guruuu

Ramadhan yang memang pendiam tidak berani untuk mengatakan bahwa dia menjatuhkan buku, matanya berkaca-kaca sambil menggelengkan kepala. Guru mengatakan bahwa Ramadhan tidak perlu takut takut karena bu guru tidak akan memarahi dan ahrus tetap berusaha. Pada saat tersebut Zahra yang memang senga membatu dan menghibur temannya mengatakan mengatakan " iya Ramadahan gak

apa apa bukunya jatuh, nanti diulangi lagi."

h. Terowongan

- 1) Peralatan yang dibutuhkan : terowongan dengan tangga besi dan drum sebagai terowongannya
- 2) Cara bermain : Permainan terowongan dimainkan atau dilewati oleh satu anak saja saat melewati terowongan. Anak-anak akan memasuki terowongan dengan memanjat tangga terlebih dahulu dan membungkukkan badan kemudian memasuki terowongan sepanjang 2 meter. Kadang-kadang ada anak yang setelah memasuki terowongan dan setelah sampai ditengah anak tersebut berhenti untuk duduk di dalam terowongan dan harus membuat teman yang lain menunggu di luar terowongan.

i. Lompat tali

- 1) Peralatan yang dibutuhkan : tali panjang dari susunan karet
- 2) Cara bermain : Permainan lompat tali biasanya sangat digemari oleh anak-anak putri. Anak-anak menggunakan gelang karet yang kemudian di buat tali simpul memanjang sehingga membentuk tali. Sebelum anak-anak bermain mereka membuat kesepakatan dengan teknik hompimpa, sebanyak enam anak putri berhopimpa dan yang kalah akan memegang dan memutar tali, diulang sampai dua kali. Giliran pertama memegang tali adalah neyla dan alisha sedangkan yang bergiliran melompat adalah Afrida, Alya, Qonita, dan Nazwa. Anak-anak mulai bermain dengan cara tali di putar

dan satu persatu anak melompat di atas tali tersebut. Seseuai kesepakatan permainan yang selanjutnya memutar tali adalah anak yang kakinya tersangkut tali. Pada lompatan pertama Alya dan Nazwa kakinya tersangkut tali dan menggantikan Neyla dan Alisha. Permainan berlanjut sampai anak-anak merasa bosan dan berganti permainan yang lain.

j. Balok

- 1) Peralatan yang dibutuhkan
- 2) Cara bermain ; Bermain balok biasanya memerlukan waktu lebih dari 10 menit, anak-anak mengambil balok yang ada dalam rak mainan dan menyusun sesuai bentuk atau bangunan yang mereka inginkan. Dimas putra dan dan Kun Najihan sedang terlihat bermain balok membentuk gedung bertingkat sedangkan disampingnya Himada membentuk sebuah jembatan. Mereka berbincang-bincang tentang bentuk bangunan yang mereka buat dan menyebutkan bagian bagian dari bangunan tersebut.

k. Leggo

- 1) Peralatan yang dibutuhkan : leggo
- 2) Cara bermain : Bermain leggo membutuhkan waktu 2-5 menit untuk membuat bentuk yang mereka inginkan. Hampir seperti balok mainan ini dapat dibentuk menjadi berbagai macam kreasi. Anak laki-laki biasanya akan membentuk robot-robotan. Dan anak

perempuan identik membuat istana atau rumah dengan pagarnya. Yasir dan Nizam bermain membentuk robot dari leggo dan mengatakan bahwa robot tersebut bernama ultraman ribut, sedangkan yasir saat ditanya hanya tersenyum dan tidak mau mengatakan apa yang sedang ia buat dari leggo. Regina terlihat asyik membuat bentuk istana sedangkan Nidya menyambung istana tersebut dan membuat bentuk pagar disekelilingnya.

1. Petak umpet atau "*delikan*"

- 1) Peralatan yang dibutuhkan ; anak-anak
- 2) Cara bermain : Bermain petak umpet membutuhkan pemain yang lebih banyak, bisa lebih dari 10 anak. Permainan ini juga membutuhkan waktu yang lebih lama yaitu 10 sampai 15 menit. Salah seorang anak akan menjadi orang yang mencari teman-temannya bersembunyi. Cara memilihnya adalah dengan hompimpa. Pemain yang kalah akan menutup mata sementara teman-teman lainnya akan bersembunyi.

Pada permainan ini sering terjadi perselisihan karena anak yang mencari temannya merasa sendiri dan kesulitan mencari teman-temannya. Seperti yang terjadi pada permainan petak umpet yang diceritakan oleh informan berikut ini:

Wah lagi mainan petak umpet, belum selesai nyari temennya udah mogok duluan. Gak sabar nyari temen-temennya akhirnya malah mogok dan nangis.

Ya regina tadi nangis.. Sampai temen-temennya yang belum ketemu keluar deh.. Ya sudah mainannya belum selesai trus Regina udahan mainannya, kayaknya diganti sama Ibnu kok samapai selesai.



m. Kotak pos

Lirik lagu kotak pos:

Kotak pos belum di isi, mari kita isi dengan misi-misian. Pak lurah  
minta huruf apa?!

Pak lurah minta huruf B

B bebeeeeek B becaaaaaak B bungaaaaaa

- 1) Peralatan yang dibutuhkan ; anak-anak
- 2) Cara bermain : Syair lagu tersebut sering terdengar saat anak-anak perempuan bermain di halaman, namun kadang anak laki-laki juga ikut bermain kotak pos. Permainan tersebut membutuhkan waktu 5-10 menit. Permainan kotak pos dimainkan oleh lebih dari 10 anak. Permainan ini merupakan permainan tebak-tebakkan, yang diawali dengan membentuk lingkaran besar anak-anak, rafa, Nissa, Velli, nidya, Saifa, dimas putra, Yasir dan beberapa teman yang lain berdiri menengadahkan tangannya sambil menepukkan tangannya ke telapak tangan teman disampingnya secara berurutan dan menyanyikan lagu kotak pos, tepuk pertama di mulai dari Nissa dan semua anak mulai ikut menyanyi, saat lagu berakhir maka tangan terakhir yang mendapat giliran tepuk terakhir harus memilih huruf, tepuk terakhir adalah yasir dan yasir menyebut huruf A, maka yang berdiri disamping yasir harus menyebut sebuah kata yang diawali dengan huruf "A" Dimas Putra dengan cekatan menyebut kata "apel"

Pada permainan sebelumnya ada beberapa anak yang kesulitan untuk menyebutkan satu kata dari huruf yang telah di pilih. Dalam permainan ini teman yang mengetahui kata apa yang harus diucapkan

akan segera membantu dan permainan akan segera dilanjutkan.

n. Betet ting tong

Lirik lagu Betet ting tong :

Betet ting tong legendut gong. Gonge ilang camcau gulo tetes  
bung sinabung ilang.

- 1) Peralatan yang dibutuhkan : anak-anak
- 2) Cara bermain : Permainan tradisional ini membutuhkan waktu 5 sampai 10 menit tergantung banyaknya anak yang bermain. Permainan ini dapat dimainkan oleh 2 anak lebih. Pada saat penelitian berlangsung peneliti mendampingi Syifa, Rafa, Fariha, Hasna dan Fazila bermain betet ting tong, anak-anak duduk melingkar sambil merentangkan kelima jarinya membentuk lingkaran. Rafa mulai bernyanyi sambil menunjuk jari secara berurutan. Saat lagu berakhir jari yang terakhir ditunjuk akan ditekuk kebawah dan dilanjutkan menyanyikan lagu betet ting tong secara bergantian sampai semua jari tertekuk ke bawah dan permainan selesai.

o. Cublak cublak suweng

- 1) Peralatan yang dibutuhkan ; anak-anak
- 2) Cara bermain ; Permainan cublak-cublak suweng di bawa secara spontan oleh salah seorang anak RA di awal tahun ajaran. Pada saat jalan sehat Zahra mengajak teman-temannya untuk bermain cublak-cublak suweng. Permainan ini membutuhkan waktu kurang lebih 10 menit. 6 anak bermain, Afrida duduk sambil

membungkukkan badannya sedangkan Zahra dan ke empat temannya duduk mengelilingi Afrida sambil membuka telapak tangan diletakkan di atas punggung Afrida. Zahra memimpin permainan sambil bernyanyi dan memutarakan sebuah batu, batu akan diletakkan pada pemain terakhir jika nyanyian telah selesai dan pemain yang membungkuk harus menebak siapakah diantara kelima anak tersebut yang memegang batu.

Cublak-cublak suweng suwenge teng kelenter mambu  
ketumuk gudel tak empo lewa lewo sopo ngguyu ndelikake sir  
sir pong dele kopong sir sir pong dele kopong.

Afrida kemudian mulai menebak sambil melihat kepalan tangan temannya tanpa boleh menyentuh. Putaran pertama dan kedua Afrida selalu gagal menebak dan dia kembali membungkuk. Selanjutnya setelah Afrida selesai menebak batu yang ada di genggam tangan temannya, pemain yang bertugas untuk membungkuk berganti dan permainan kembali dilanjutkan.

p. Polisi dan penjahat (kejar-kejaran)

- 1) Peralatan yang dibutuhkan: Alat peraga rambu-rambu lalu lintas
- 2) Cara bermain : Permainan ini seperti permainan kejar-kejaran tetapi lebih menggunakan tokoh peran. Waktu permainan sangat fleksibel tergantung tingkat kebosanan anak-anak. Permainan kejar-kejaran ini sangat rentan dengan perselisihan karena yang tertangkap akan menunggu reaksi dari yang menangkap, seperti yang terjadi saat observasi berlangsung, Juna dan Vanno sedang

bermain polisi dan penjahat, Juna sebagai polisi mengajar Vanno. Namun saat tertangkap banyak teman-teman lain, Ibnu, Irvan, Dimas, dan Katon ikut menubruk Vanno sampai terjatuh. Vanno yang tidak sengaja diperlakukan demikian membalas dengan memukul teman-temannya. Perkelahian baru berhenti setelah guru datang untuk melerai dan meminta anak-anak untuk saling memaafkan dan mengakui siapa yang salah.

Banyak permainan yang dapat dimanfaatkan dalam rangka menanamkan nilai toleransi pada anak. Seperti pemakaian alat-alat secara bergiliran, menyelesaikan pekerjaan/ kegiatan secara gotong royong, tidak merampas alat yang sedang digunakan oleh teman-temannya, tidak mengganggu teman yang sedang bermain, tidak harus seorang anak selalu terlebih dahulu mempergunakan setiap alat permainan, mau berbagi mainan. Sehingga akan muncul sikap yang menunjukkan bahwa alat-alat perlengkapan permainan tersebut adalah milik bersama. Dengan demikian maka kegiatan bermain akan berjalan dengan menyenangkan. Tidak terjadi pengrusakan alat-alat karena memperebutkan suatu alat permainan. Anak-anak yang mulai dapat menanamkan nilai-nilai toleransi akan sanggup mentaati peraturan-peraturan tertentu dan dapat bermain serta bersosialisasi dengan baik.

### **C. Pembahasan**

#### **1. Nilai-nilai Toleransi dalam Permainan Anak**

Dalam setiap permainan tugas guru adalah memberi kesempatan kepada anak untuk memperoleh berbagai pengalaman bermain dengan beraneka

ragam alat dan bahan permainan, mengawasi, mengarahkan, membimbing dengan seksama serta membantu anak-anak disaat yang dibutuhkan, agar pada tiap taraf perkembangan anak, mereka mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang dibutuhkan.<sup>148</sup>

Dalam kesehariannya baik di rumah maupun disekolah, anak menghabiskan waktu untuk banyak bermain. Bermain mempunyai kekuatan yang luar biasa dan memiliki peran yang besar terhadap imajinasi, serta kreativitas dan kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah. Bermain sarat akan nilai dan menyehatkan. Permainan anak-anak baik permainan modern maupun tradisional adalah penjelmaan nilai-nilai dan tradisi keseharian. Nilai-nilai tersebut terkonsep dalam aturan-aturan dalam setiap permainan. Dalam kelompok bermain akan mengajarkan kerjasama, kepatuhan dalam aturan mengajarkan penghargaan terhadap kesepakatan bersama.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti maka dapat ditemukan nilai-nilai yang muncul dari permainan-permainan yang dilakukan oleh anak-anak Raudhatul Athfal 1 Sindutan dan Raudhatul Athfal Sindutan II:

---

<sup>148</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Bermain Bebas di Taman Kanak-kanak*. . . Hal. 19



**Tabel 7**  
**Permainan anak di RA Sindutan II**

No	Jenis Permainan	Nilai Yang Muncul															
		Berkelompok	Berkomunikasi	Berinteraksi	Mau Berbagi	Mau Antri	Menerima teman	Mencintai teman	Sportif	Menyesal	Mengendalikan emosi	bermasyarakat	Mau Minta Maaf	Sabar	Bekerjasama	Menolong	Berdamai
1	Ayunan	√	√	√	√	√	√	√	-	√	√	-	√	-	√	√	√
2	Putaran	√	√	√	√	√	√	√	-	√	√	-	√	√	√	√	√
3	Sepak bola	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	-	√
4	Perosotan	√	√	√	√	√	√	√	-	-	√	√	-	-	-	-	√
5	Bola dunia	√	√	√	√	√	√	√	-	√	√	√	√	√	-	√	√
6	Papan titian	-	√	-	-	√	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	Puzzle	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	Kelereng	√	√	√	√	-	√	√	√	-	-	√	-	-	-	-	√
9	Lompat tali	√	√	√	√	√	√	√	-	-	√	-	-	√	√	-	√
10	Balok	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11	Leggo	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12	Kotak pos	√		√	√	-	√	√	√	-	√	√	-	√		√	√
13	Betet tingtong	√		√	√	-	√	√	-	-	√	√	-	√		-	√
14	Cublak-cublak suweng	√		√		-	√	√	√	-	√	√	-	√	√	-	√
15	Polisi penjhat	√		√	√	-	√	√	√	√	√	√	√	-	√	√	√

Dari tabel yang telah dijabarkan peneliti akan memaparkan tentang nilai-nilai toleransi yang muncul dari permainan permainan anak yang telah dilakukan oleh anak-anak Raudhatul Athfal selama penelitian berlangsung, tabel pertama adalah nilai-nilai yang muncul saat observasi dilakukan di Raudhatul Athfal I Sindutan dan tabel selanjutnya adalah nilai-nilai yang muncul saat observasi berlangsung di Raudhatul Athfal Sindutan II.

**a. Internalisasi nilai toleransi melalui permainan di Raudhatul Ahfal I Sindutan**

- 1) Permainan Bola dunia, dalam permainan bola dunia dibutuhkan fisik yang kuat dan keberanian. Selain untuk mengembangkan motorik anak muncul toleransi nilai-nilai antara lain :
  - a) Melatih komunikasi dengan sesama teman
  - b) Melatih interaksi dengan teman
  - c) Melatih kesabaran dan ketertiban
  - d) Melatih anak untuk mau berbagi
  - e) Melatih anak untuk mau bersabar menunggu giliran atau mengantri
  - f) Melatih anak untuk menyelesaikan masalahnya sendiri
  - g) Melatih anak untuk tidak menyimpan perasaan dendam
- 2) Permainan jaring laba-laba, selain untuk melatih kesehatan fisik anak pada permainan jaring laba-laba juga muncul nilai-nilai toleransi, antara lain ;
  - a) Melatih kebersamaan anak tanpa membedakan gender



- b) Melatih anak-anak untuk berinteraksi dengan teman sebayanya dengan cara bercerita atau berbincang-bincang saat berada di atas jaring laba-laba
  - c) Melatih anak untuk menjalin hubungan emosional dengan teman sebaya
- 3) Permainan ayunan, selain untuk melatih anak bersosialisasi dengan teman sebayanya, ada beberapa nilai-nilai toleransi yang muncul saat anak-anak bermain ayunan, nilai-nilai tersebut antara lain :
- a) Mengajarkan anak untuk mengelola emosi dan egonya
  - b) Mengajarkan anak untuk mau berbagi
  - c) Mengajarkan anak untuk mau mengantri
  - d) Mengajarkan anak untuk bersabar
- 4) Permainan mangkok putar, selain untuk menjaga keseimbangan dan kesehatan fisik anak, nilai-nilai toleransi juga muncul saat anak bermain mangkok putar. Beberapa nilai-nilai toleransi yang muncul saat anak bermain mangkok putar :
- a) Melatih kerjasama anak. Anak bekerjasama dalam memutar mainan, walaupun akhirnya mereka memutar terlalu cepat sehingga membuat anak lain ketakutan. Dalam hal ini anak masih perlu bimbingan tentang akibat dari perbuatan yang dilakukannya.
  - b) Mengendalikan ego dan emosi negatifnya.
  - c) Menyelesaikan masalah
  - d) Mengajarkan sikap peduli dengan cara menolong teman yang

sedang menangis atau ketakutan dan meminta bantuan.

- e) Menerima saran dari orang lain.
- 5) Permainan bebek-bebekan, permainan ini melatih perkembangan motorik anak, selain itu dalam bermain bebek-bebekan interaksi sosial akan muncul jika terjadi percakapan dengan teman, atau saat bermain bebek-bebekan anak tidak hanya seorang diri. Karena alat yang digunakan terbatas dan hanya mampu untuk bermain dua anak saja, maka nilai-nilai yang lain seperti sabar dan mengantri juga akan muncul jika memang ada teman lain yang ingin berganti bermain permainan ini.
- 6) Permainan papan titian, selama observasi berlangsung papan titian di Raudhatul Athfal memang kurang diminati anak-anak. Selain catnya yang sudah mengelupas, penempatan alat permainan ini ada didalam ruangan dan juga kurang adanya eksplorasi dari guru sehingga papan titian terkadang hanya dilewati beberapa anak untuk berjalan saja. Namun demikian nilai-nilai dari permainan ini tetap muncul, anak akan melatih keseimbangan tubuhnya dan mereka berlatih untuk mengantri dibelakang anak lain serta belajar untuk tidak mengganggu dengan mendorong atau mendahului.
- 7) Permainan balok. Permainan balok lebih kepada permainan individu, nilai-nilai yang muncul antara lain mengembangkan kreativitas anak, melatih ketelitian dan kesabaran dalam membentuk kreasi yang diinginkan. Saat bermain balok anak akan membutuhkan konsentrasi

dan anak akan asyik dengan baloknya masing-masing sehingga terkadang tidak berkomunikasi dengan teman-temannya. Dari hasil observasi mainan balok yang beragam dan dengan jumlah yang banyak memberi kesempatan anak untuk tidak berebut mainan. Dari hasil pengamatan anak-anak akan bersosialisasi atau bercakap-cakap dengan temannya apabila mereka bermain dalam kelompok kecil, namun percakapan tersebut hanya sebentar saja karena mereka lebih berkonsentrasi dengan permainannya.

- 8) Permainan leggo, hampir sama dengan permainan balok yang mempunyai jumlah banyak serta beraneka ragam warna, permainan leggo juga lebih membutuhkan ketelitian, mengembangkan kreativitas dan imajinasi. Anak-anak akan lebih bereksplorasi dengan meniru desain-desain yang pernah mereka lihat sebelumnya, sehingga nilai-nilai toleransi kurang muncul dalam permainan ini. Nilai-nilai lain yang muncul dalam permainan ini adalah untuk melatih tanggung jawab, di mana anak harus mengembalikan alat mainan pada tempatnya.
- 9) Permainan boneka tangan, dalam permainan boneka tangan muncul nilai-nilai kebersamaan walaupun ada perbedaan bahasa yang kurang dipahami oleh anak lain. Melatih kemampuan bersosialisasi anak, tanpa memandang perbedaan-perbedaan bahasa dan latar belakang budaya. Anak berlatih untuk mengenal dan memahami perbedaan di antara teman-temannya.

10) Permainan kucing dan tikus, selain melatih perkembangan fisik motorik dalam permainan ini banyak sekali nilai-nilai toleransi yang muncul, nilai-nilai toleransi tersebut antara lain :

- a) Menerima perbedaan dan mau bermain bersama tanpa memandang latar gender dan perbedaan.
- b) Melatih kepekaan. Selama permainan berlangsung, para pemain yang berdiri membentuk lingkaran dilatih untuk fokus dan peka terhadap pergerakan pemain yang berperan sebagai kucing untuk menangkap tikus.
- c) Meningkatkan kerjasama. Para pemain bekerjasama dengan sesama anggota kelompok untuk mengatur strategi agar tikus tidak dapat ditangkap oleh kucing.
- d) Melatih sportivitas. pemain harus berkompetisi secara sportif dalam permainan
- e) Melatih anak mengelola emosi dengan menerima kekalahan saat ditangkap oleh lawan.
- f) Bersikap peduli. Pemain menolong pemain lain yang mendapat masalah dengan cara menenangkan dan membujuk anak yang menangis atau dengan cara meminta bantuan dari guru.
- g) Anak-anak akan belajar menyelesaikan masalah yang terjadi saat permainan berlangsung.

11) Permainan hompimpa, permainan ini dapat melatih bahasa dan perkembangan fisik motorik. Nilai-nilai toleransi yang muncul dalam

permainan hompimpa adalah :

- a) Melatih konsentrasi saat nyanyian dihentikan maka gerakan tangan juga berhenti
- b) Melatih sportivitas. Para pemain harus berkompetisi supaya dapat mengejar pemain lain dan bersedia bergantian peran.
- c) Menerima kekalahan. Para pemain harus mengakui jika pemain lain dapat menangkapnya

12) Permainan bola, dalam permainan bola dibutuhkan fisik yang kuat keberanian dan kelincahan, adapun nilai-nilai toleransi yang muncul dari permainan ini adalah

- a) Melatih sportivitas, melatih agar anak tidak sombong saat menang dan tidak merasa rendah diri serta menerima kekalahan saat kalah.
- b) Melatih rasa percaya diri, pemain harus percaya diri dalam menendang bola agar dapat masuk ke gawang.
- c) Melatih daya pikir, karena pemain harus mencari strategi bagaimana caranya agar bola dapat dimasukkan ke gawang.
- d) Menumbuhkan semangat perjuangan
- e) Melatih kerjasama antar pemain
- f) Melatih anak untuk bersosialisasi
- g) Melatih anak untuk menyatukan perbedaan dan mengendalikan egonya agar dapat bekerjasama dengan teman.

13) Permainan bak pasir, dalam permainan bak pasir peneliti menemukan beberapa nilai-nilai toleransi yang muncul pada anak, nilai-nilai toleransi tersebut antara lain ;

- a) Melatih agar anak menghargai ide dari anak lain
- b) Melatih kebersamaan tanpa memandang perbedaan dan gender
- c) Melatih hidup bersosialisasi, berkomunikasi, dan berbagi dengan teman, dalam hal ini berbagi tempat dengan teman.
- d) Melatih kreativitas dan imajinasi anak
- e) Melatih anak untuk menyelesaikan masalahnya

14) Permainan kartu gambar, nilai-nilai yang muncul dalam permainan kartu bergambar adalah :

- a) Memperkaya kosa kata dan bahasa anak
- b) Menambah wawasan anak
- c) Melatih komunikasi pada anak
- d) Melatih kognitif dan emosional anak

15) Permainan tepuk anak, nilai-nilai yang muncul dalam permainan ini adalah :

- a) Melatih perkembangan bahasa pada anak
- b) Melatih perkembangan motorik anak
- c) Melatih anak untuk bersosialisasi
- d) Melatih konsentrasi anak

**b. Internalisasi nilai toleransi melalui permainan di Raudhatul Ahfal****Sindutan II**

- 1) Permainan ayunan, nilai-nilai yang muncul pada permainan ayunan adalah :
  - a) Melatih anak untuk menerima perbedaan dan mau bermain bersama tanpa membeda-bedakan dari kelas yang berbeda
  - b) Melatih anak untuk melatih emosi dan egonya dengan cara anak mau untuk berganti dan bergiliran menggunakan alat main
  - c) Melatih anak untuk memecahkan masalah apabila terjadi perselisihan
  - d) Melatih anak agar mau berdamai setelah terjadi perselisihan dan tidak menyimpan dendam
- 2) Permainan putaran, dalam permainan putaran muncul nilai-nilai yang sangat beragam, nilai-nilai tersebut antara lain :
  - a) Melatih anak untuk menerima perbedaan dan mau bermain bersama. Dalam hal ini anak-anak mau bermain dengan teman yang berbeda kelas dan tidak membeda-bedakan gender
  - b) Melatih anak untuk dapat mengelola emosi negatifnya. Dalam permainan ini terlihat anak-anak mengganggu pemain lain dan pada akhirnya melihat akibat dari perbuatan tersebut temannya menjadi menangis dan ketakutan.
- 3) Permainan papan panjat, selain untuk melatih ketangkasan dan melatih perkembangan motorik anak, dalam permainan panjatan muncul

nilai-nilai moral sabagai berikut:

- a) Melatih anak untuk bersosialisasi dan berinteaksi dengan teman-temannya saat bermain
  - b) Melatih anak untuk mengelola emosi negatifnya, dalam permainan ini anak-anak segera berhenti mengolok-olok temannya yang terjatuh
  - c) Melatih anak untuk mempunyai sikap peduli, dalam permainan ini anak-anak terlihat mau segera menolong temannya yang menangis
- 4) Permainan perosotan, selain melatih ketangkasan dan keberanian pada permainan perosotan muncul nilai-nilai sebagai berikut :
- a) Melatih kesabaran anak, anak anak mengantri untk dapat menaiki papan luncur
  - b) Melatih anak untuk dapat mengelola emosi negatifnya. Dalam permainan ini anak dilatih untuk tidak mengganggu temannya yang sedang bermain
  - c) Melatih anak untuk bersikap peduli. Dalam hal ini anak-anak mencari pertolongan dan mau menolong temannya yang terluka
  - d) Melatih anak untuk menyelesaikan masalah
  - e) Melatih anak untuk mau mengakui kesalahan dengan cara meminta maaf
  - f) Melatih anak untuk mau memafkan dan tidak menyimpan dendam



- 5) Permainan bola, dalam permainan bola di Raudhatul Athfal, muncul nilai-nilai sebagai berikut :
- a) Melatih perkembangan motorik anak
  - b) Melatih anak untuk bersikap sportif
  - c) Melatih anak untuk mau menerima kekalahan
  - d) Melatih anak untuk mengatur strategi bagaimana bola dapat dimasukkan ke dalam gawang
  - e) Melatih anak untuk mau menerima perbedaan, dalam hal ini anak berlatih untuk tidak membeda-bedakan gender.
- 6) Permainan papan titian, bermain papan tititan selain melatih keseimbangan dan keberanian akan muncul nilai-nilai sebagai berikut :
- a) Melatih sportivitas anak dalam berkompetisi
  - b) Melatih kejujuran anak dan mau mengakui kesalahan atau kekalahan
  - c) Melatih anak untuk tidak mudah berputus asa
- 7) Permainan puzzle, pada permainan puzzle anak-anak berlatih ketelitian dan kesabaran dalam menyusun kepingan-kepingannya. Permainan puzzle lebih kepada pada permainan individu, karena itu nilai-nilai toleransi kadang tidak muncul dalam permainan ini dan hanya memerlukan tanggung jawab dari anak untuk embereskan mainannya kembali.
- 8) Permainan kelereng, pada saat anak-anak bermain kelereng mereka

belajar mengasah ketelitian dan konsentrasi, selain itu nilai-nilai toleransi yang muncul dari permainan ini adalah :

- a) Melatih kesabaran anak dalam menunggu giliran mendapat kelereng
  - b) Melatih anak bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya
- 9) Permainan lompat tali, dalam permainan lompat tali anak-anak berlatih mengembangkan motoriknya untuk menjadi kuat, kelincahan dan keberanian juga dibutuhkan dalam permainan ini. Nilai-nilai toleransi juga muncul dalam permainan ini. Nilai-nilai toleransi yang muncul dalam permainan lompat tali antara lain :
- a) Melatih anak bermain sportif, dalam permainan ini anak belajar untuk menerima dan mau memutar tali karet dan apabila terjadi kekalahan sesuai kesepakatan anak berlatih menerima kekalahan tersebut
  - b) Melatih kesabaran, anak berlatih sabar dan mau mengantri menunggu giliran melompat
  - c) Melatih anak untuk berbagi mainan dengan temannya
  - d) Melatih kerjasama, dalam permainan ini dua orang pemain yang bertugas memantulkan tali harus bekerjasama dalam memutar tali agar dapat memutar bersamaan
- 10) Permainan balok, pada permainan ini anak-anak berlatih mengembangkan kreativitas dan imajinasinya, anak-anak juga terlihat

berkomunikasi tentang permainannya. Tetapi karena permainan ini tergolong permainan individu, maka nilai-nilai toleransi kurang begitu muncul.

11) Permainan leggo, hampir sama dengan permainan balok permainan leggo juga merupakan permainan individu dimana anak-anak saat bermain lebih terlihat berkonsentrasi untuk membentuk kreativitas dari balok.

12) Permainan kotak pos, dalam permainan kotak pos selain anak dapat memperkaya bahasa dan kosa kata, nilai-nilai toleransi juga muncul dalam permainan ini, nilai-nilai toleransi tersebut antara lain :

- a) Melatih anak untuk menghargai perbedaan dengan mau bermain bersama tanpa membedakan gender
- b) Melatih anak untuk bermain sportif, dan mau mengakui kekalahan saat tidak bisa menebak kata.
- c) Melatih anak untuk bersikap peduli dengan menolong teman yang mengalami kesulitan
- d) Melatih anak untuk bersosialisasi dengan teman sebaya.
- e) Melatih anak untuk berkomunikasi dengan teman sebaya

13) Permainan betet tingtong, dalam permainan betet ting tong muncul nilai-nilai sebagai berikut :

- a) Melatih anak memperkaya kosakata bahasa daerah
- b) Melatih anak bersosialisasi dengan teman sebaya
- c) Melatih anak untuk hidup rukun dengan kelompoknya atau

dengan teman sebayanya.

14) Permainan cublak-cublak suweng, dalam permainan cublak-cublak

suweng muncul nilai-nilai toleransi sebagai berikut :

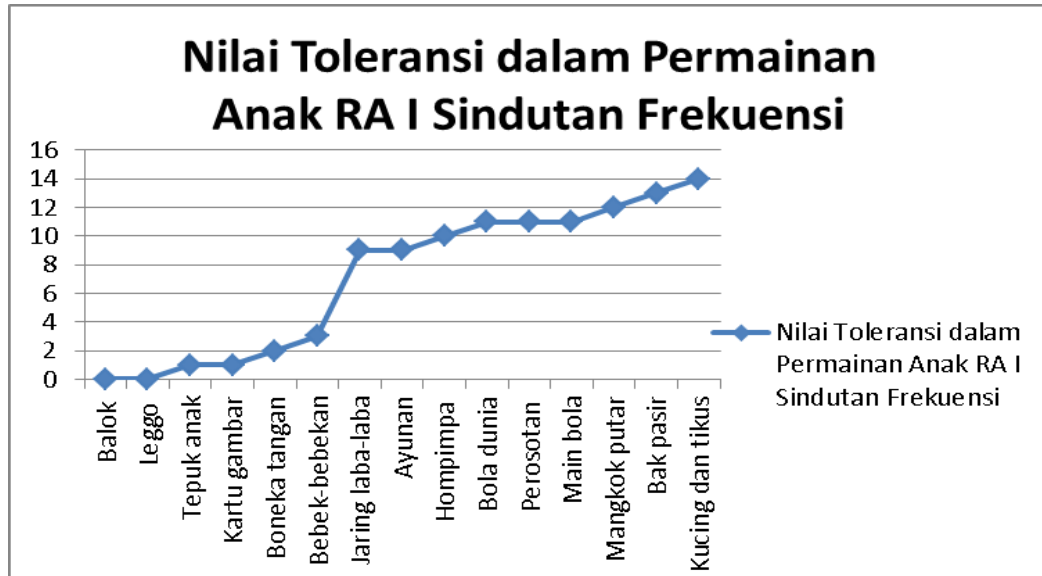
- a) Memperkaya kosa kata dan bahasa daerah
- b) Melatih anak untuk hidup rukun dan bermain bersama
- c) Melatih anak untuk mau bersosialisasi dengan teman sebaya
- d) Melatih anak untuk bersikap sportif
- e) Melatih anak untuk mau bergiliran bermain

15) Permainan polisi dan penjahat, dalam permainan polisi dan penjahat

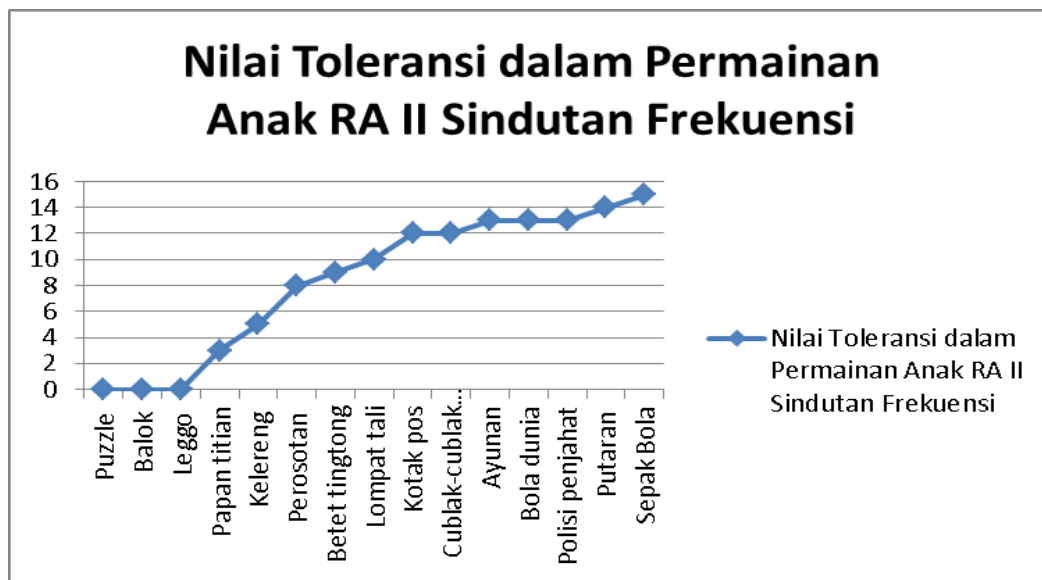
biasanya para pemain adalah anak laki-laki yang aktif, tidak jarang dalam permainan ini terjadi perselisihan dan pertengkaran, tetapi dari perselisihan dan pertengkaran tersebut akan muncul nilai-nilai toleransi dalam diri anak. Nilai-nilai toleransi tersebut antara lain :

- a) Melatih anak untuk mengharagai perbedaan dengan mau bermain dengan siapa saja tanpa memandang latar belakang keluarganya
- b) Melatih anak untuk bersikap sportif
- c) Melatih anak untuk mengelola emosi negatifnya, dengan tidak mengganggu dan cepat marah. Dan mau meminta maaf.
- d) Melatih anak untuk bertanggung jawab dengan mau meminta maaf jika berbuat salah
- e) Melatih anak untuk bersikap peduli dengan mau menolong teman yang sedang kesulitan.

**Diagram 1**  
**Nilai-nilai toleransi yang muncul di Raudhatul Athfal I Sindutan**



**Diagram 2**  
**Nilai-nilai toleransi yang muncul di Raudhatul Athfal Sindutan II**



Dari grafik yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa jenis permainan anak di Raudhatul Athfal I Sindutan yang mampu memberikan sumbangan terbesar dalam menginternalisasikan nilai-nilai toleransi kepada anak didik adalah permainan tradisional kucing menangkap tikus dan permainan bak pasir. Sedangkan permainan balok, leggo, tepuk anak dan kartu gambar kurang atau tidak memunculkan nilai-nilai toleransi dalam diri anak didik.

Mengajarkan dan menanamkan sikap saling menghormati dan menghargai sejak usia dini dapat dilakukan oleh para pendidik dan orang tua dengan cara memberikan tauladan pada anak-anak bagaimana cara mengelola emosi sendiri, menumbuhkan rasa cinta kasih kepada orang lain dan mau memahami orang lain. Mendiskusikan keragaman dan menghargai sesama membuat anak paham tentang nilai-nilai toleransi yang akan ditanamkan. Berikan kesempatan kepada mereka untuk lebih banyak bermain bersama sebanyak-banyaknya teman yang mereka miliki dan mereka akan belajar keragaman yang ada diantara mereka, mereka akan melihat bahwa setiap orang memberi kontribusi yang berarti, serta mengalami sendiri persamaan dan perbedaan diantara mereka.<sup>149</sup>

Permainan kucing menangkap tikus adalah permainan secara berkelompok yang mengharuskan anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi, berinteraksi dan berkomunikasi secara mendalam akan membuat anak semakin dekat dengan teman bermainnya, kedekatan anak

---

<sup>149</sup> Ratna Megawangi & Team, Sekolah Berbasis Karakter, Seminar Nasional Indonesia Heritage Foundation, 2016

dalam bermain adalah bukti bahwa anak menyayangi dan mencintai teman bermain mereka. Menyayangi teman bermainnya akan membuat anak menerimanya dalam kelompok bermain tanpa memandang betuk fisik, perbedaan bahasa dan latar belakang keluarga.

Dalam permainan kucing menangkap tikus juga dibutuhkan rasa sportifitas yang tinggi, anak-anak harus mau bergantian dalam memainkan peran tikus maupun memainkan peran kucing secara bergantian. Anak-anak harus saling bekerjasama, bermusyawarah dan menjaga kekompakan dalam membuat benteng dan membantu tikus, serta menahan amarah apabila terjadi perselisihan. Namun apabila terjadi perselisihan anak-anak akan belajar untuk menyelesaikannya masalah tersebut dengan cara mereka sendiri. Selama observasi dilakukan, peneliti menemukan bahwa anak-anak tidak keberatan untuk saling memaafkan apabila terjadi perselisihan, dan bermain kembali dengan rukun dengan teman-teman mereka. Apabila permasalahan yang terjadi belum dapat diselesaikan maka tugas guru adalah menjelaskan dan memberi nasehat seperlunya serta menengahi permasalahan tersebut.

Di RA I Sindutan dalam permainan bak pasir, anak bermain secara berkelompok dan berinteraksi, berkomunikasi, menyelesaikan masalah dan saling memaafkan. Dalam permainan tersebut terselip nilai yang sangat penting dan bermfaat setelah mereka dewasa kelak yaitu anak belajar untuk mengantri dan berbagi alat bermain dan tempat bermain, menghormati usaha yang telah dilakukan teman, tidak merusak hasil

permainan teman dan mampu bekerjasama dalam membuat sebuah hasil bermain.

Di Raudhatul Athfal I Sindutan Permainan leggo, balok, tepuk anak dan kartu yang kurang memunculkan nilai-nilai toleransi, dalam permainan tersebut peneliti menemukan anak-anak tidak ingin atau tidak mau menjalin komunikasi dan berinteraksi dengan temannya, mereka lebih mementingkan kesendiriannya dalam membuat kreatifitas, namun permainan tersebut masih menjadi permainan yang digemari anak-anak. Permainan tersebut menarik bagi anak-anak karena mempunyai beragam bentuk dan warna yang bermacam-macam. Permainan balok, leggo dimainkan hampir setiap hari oleh anak-anak di Raudhatul Athfal I Sindutan. Menurut guru kelas permainan tersebut adalah permainan pengaman agar anak-anak tidak bertengkar karena berebut mainan.

Kalau mainan leggo dan balok anak-anak jadi anteng dan tidak rebutan, makanya kami belikan banyak balok dan leggo supaya anak-anak senang.<sup>150</sup>

Sedangkan permainan tradisional kurang diminati oleh anak-anak Raudhatul Athfal I Sindutan. Hal tersebut dikarenakan anak-anak belum mengenal permainan tersebut dan kurangnya intensitas guru dalam mengajak anak dan memperkenalkan anak permainan-permainan tradisional yang sangat penting perannya dalam menginternalisasikan nilai-nilai toleransi dalam kehidupan anak.

---

<sup>150</sup> Wawancara dengan kepala RA, ibu Maghfiroh, pada 28 Agustus 2017 di RA I Sindutan



Sedangkan di Raudhatul Athfal Sindutan II permainan anak yang memunculkan nilai-nilai toleransi yang lebih banyak adalah permainan sepak bola kemudian permainan putaran, ayunan, dan bola dunia, selanjutnya adalah permainan tradisional. Pada permainan sepak bola, anak-anak sangat terlihat kemampuan sosialnya, mereka berkomunikasi dan berinteraksi satu dengan yang lainnya dengan intens, nilai kerjasama dan sportifitas sangat terlihat selain kekompakan kebersamaan dan kesabaran.

Pada permainan putaran, ayunan dan bola dunia, nilai yang muncul dan paling penting bagi anak-anak adalah mereka mau antri untuk menaiki permainan tersebut secara bergiliran. Dengan mau mengantri anak dapat belajar banyak hal, anak akan bersabar untuk menunggu giliran, anak-anak akan belajar untuk menghormati hak dan milik orang lain dan tidak merebut tempat atau hak orang lain serta anak belajar untuk mengendalikan sikap egoisnya.

Namun sayangnya di Raudhatul Athfal Sindutan II bermain sepak bola atau permainan tradisional hanya dimainkan oleh anak-anak setiap hari sabtu. Hal tersebut karena keterbatasan waktu dan kurangnya tempat untuk bermain sehingga harus meminjam lapangan yang membutuhkan waktu kurang lebih 10 menit berjalan kaki untuk sampai lapangan tersebut. Guru hendaknya harus mampu membuat strategi agar permainan bola dapat dimainkan lebih sering lagi oleh anak-anak.

Sedangkan dalam permainan di luar ruangan, seperti bola dunia dan

putaran kendala yang dihadapi adalah ketakutan dari orang tua yang menginginkan anaknya lebih berkembang secara kognitif, sehingga orang tua terkadang berpesan kepada anaknya untuk tidak terlalu banyak bermain disekolah dan lebih banyak belajar dan mengikuti nasihat guru.

Di Raudhatul Athfal Sindutan II intensitas bermain leggo, puzzle dan balok yang kurang memberikan nilai-nilai toleransi kepada anak sedikit berkurang. Anak-anak lebih sering bermain permainan di luar ruangan seperti bola dunia ayunan dan lain-lain. Namun kendala dari permainan tersebut adalah kurangnya pengawasan dari guru, pada saat anak-anak bermain guru akan mengajar membaca huruf hijaiyah kepada anak-anak secara bergiliran. Sehingga karena kurangnya pengawasan dalam bermain sering terjadi pertengkaran yang kemudian membuat anak menangis karena kurang mampu menyelesaikan masalah mereka.

Selama observasi berlangsung peneliti menemukan bahwa di Raudhatul Athfal I Sindutan dan Raudhatul Athfal Sindutan II terjadi komunikasi yang erat dalam permainan berkelompok, dalam permainan diluar ruangan dengan menggunakan alat-alat peraga, peneliti menemukan bahwa anak-anak sangat dekat dengan teman bermainnya. Dalam kelompok bermain mereka belajar bersosial, berkomunikasi, bermusyawarah, menghargai dan menyayangi teman, dalam perselisihan mereka untuk mencari jalan keluar dan menyelesaikan masalah, mereka belajar untuk saling memaafkan dan tidak menyimpan dendam. Anak-anak akan bermain bersama kembali dengan riang walaupun beberapa menit sebelumnya

mereka sedang berselisih.

Di Raudhatul Athfal I Sindutan dan Raudhatul Athfal Sindutan II pada saat pada saat anak-anak bermain permainan anak, anak-anak mengasah kemampuan mereka dalam bertoleransi dengan teman-temannya. Mereka mengisi waktu untuk bermain-main, bercakap-cakap, saling berbagi, memecahkan masalah bersama-sama, saling bercanda, melakukan kegiatan bermain secara bersama-sama dengan riang gembira, dan mereka belajar bekerjasama dalam kelompok kecil. Dengan toleransi, mereka mampu memperkaya cita rasa sehingga memberikan pengaruh dahsyat dalam membangun kehidupan pribadi, kognitif dan sosial untuk anak di kemudian hari.

Sikap guru dan orang tua seharusnya memberi anak kebebasan bermain tetapi tetap dalam pengawasan dan bimbingan secukupnya apabila memang diperlukan. Melakukan pengawasan bukan berarti guru harus menemani anak-anak bermain secara terus menerus, guru memantau anak-anak bermain sesuai dengan waktu yang telah disepakati. Peran orang tua tidak kalah penting dalam menumbuhkan sikap toleransi pada anak, agar orang tua memahami dan mengerti akan arti pentingnya menginternalisasikan nilai-nilai moral pada anak, maka pihak sekolah dan keluarga harus saling bekerjasama. Pihak sekolah bisa mengadakan parenting secara berkala dan pihak keluarga secara aktif menanyakan perkembangan perilaku anak-anak mereka.