LAPORAN PENELITIAN REGULER

PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN KONSTRUKTIF PADA LEMBAGA PAUD DI KOTA SEMARANG

TIM PENGUSUL:

ISMATUL KHASANAH, S.Pd.I, M.Pd	**NPP. 107801282**
EKA SARI SETIANINGSIH, S.Pd. M.Pd	**NPP. 158501466**
ASEP ARDIYANTO, S.Pd. M.Or	**NPP. 158701467**
YURIS SETYOADI, S.Pd. M.T	**NPP. 138201417**

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
2017

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian	:	Penggunaan Alat Permainan Konstruktif Pada Lembaga PAUD di Kota Semarang
Ketua Peneliti		
a. Nama Lengkap	:	Ismatul Khasanah, S.Pd.I.M.Pd
b. NIDN/ Golongan	:	0610107804
c. Strata/ Jab. Fungsional	:	Lektor/IIIc
d. Jabatan Struktural	:	-
e. Program Studi	:	PG-PAUD
f. Bidang Ilmu	:	Pendidikan Anak Usia Dini
g. Alamat Kantor	:	Jl. Sidodadi Timur No. 24 Semarang
h. No. HP	:	081315052383
i. Alamat Surel (Email)	:	ismatulkhasanahbejo@gmail.com
Anggota Peneliti		
a. Nama Anggota 1	:	Eka Sari Setianingsih, S.Pd. M.Pd
b. Nama Anggota 2	:	Asep Ardiyanto, S.Pd., M.Or
c. Nama Anggota 3	:	Yuris Setioadi, ST., M.Pd.
Lokasi Kegiatan/ Mitra		
a. Wilayah Mitra	:	Kota Semaranng
b. Propinsi		Jawa Tengah
Luaran yang dihasilkan	:	
Jangka Waktu	:	6 Bulan
Biaya Universitas	:	Rp. 10.000.000,- (Sepuluh Juta Rupiah)

Semarang, 18 Oktober 2017

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Ketua Peneliti,

Drs. Agus Suharno, M.Si.
NPP. 936501088

Ismatul Khasanah, S.Pd.I.M.Pd
NPP. 107801282

Menyetujui,
Ketua LPPM Universitas PGRI Semarang

Ir. Suwarno Widodo, M.Si.
NPP. 876101038

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL i

HALAMAN PENGESAHAN ii

DAFTAR ISI iii

DAFTAR TABEL..... iv

DAFTAR LAMPIRAN..... v

BAB 1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Fokus Penelitian 8

C. Rumusan Masalah……..... 8

D. Tujuan Penelitian ……..... 8

E. Manfaat Penelitian……..... 8

BAB 2. KAJIAN PUSTAKA

A. Bermain dan Alat Permainan Konstruktif..... 10

B. Pendidikan Anak Usia Dini..... 12

BAB 3. METODE PENELITIAN

A. Metode dan Alasan Penggunaan Metode..... 14

B. Waktu dan Tempat Penelitian..... 15

C. Instrumen Penelitian..... 15

D. Sampel Sumber Data ……..... 15

E. Teknik Pengumpulan Data..... 16

F. Teknik Analisis Data…….. 18

G. Rencana Pengujian Keabsahan Data..... 18

BAB 4. TEMUAN HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian ..……..... 20

B. Temuan Hasil Penelitian..... 21

BAB 5. PENUTUP

A. Simpulan 27

B. Saran 27

DAFTAR PUSTAKA 28

LAMPIRAN-LAMPIRAN 31

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1 **Fokus Penelitian, Teknik Pengumpulan dan Sumber Data** 17

DAFTAR LAMPIRAN

		Halaman
Lampiran 1	Biodata Peneliti	30
Lampiran 2	Surat Izin Penelitian	47
Lampiran 3	Surat Tugas	48
Lampiran 4	Poster	53
Lampiran 5	Artikel	54
Lampiran 6	Dokumentasi	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak merupakan pewaris dan investasi yang tak ternilai bagi orang tua dan bangsa. Anak yang sehat dan cerdas pasti akan membuat orang tua bangga. Pertumbuhan dan perkembangan mengalami peningkatan yang pesat pada usia dini, yaitu dari 0 sampai 5 tahun. Masa ini sering juga disebut sebagai fase *"Golden Age". Golden age* merupakan masa yang sangat penting untuk memperhatikan tumbuh kembang anak secara cermat agar sedini mungkin dapat terdeteksi apabila terjadi kelainan. Selain itu, penanganan kelainan yang sesuai pada masa *golden age* dapat meminimalisir kelainan pertumbuhan dan perkembangan anak sehingga kelaianan yang bersifat permanen dapat dicegah (Soejiningsih, 2003). Dengan adanya keinginan orang tua yang menginginkan anaknya cerdas pasti akan diberikan yang terbaik untuk mereka begitu juga dengan pemberian alat permainan. Pemilihan permainan yang benar dan tepat bisa meningkatkan potensi kecerdasan anak serta bisa menstimulus perkembangannnya. Saat ini banyak sekali permainan yang sifatnya hanya sebagai permainan dan belum menstimulus perkembangan dan potensi kecerdasan pada anak maka perlu pemilihan yang tepat dari orang tua dan lingkungan sekolah untuk memberikan permainan yang bisa menunjang stimulus pada anak sehingga bisa membentuk kecerdasan dan perkembangan anak. Pada anak usia prasekolah memiliki kreatif secara alamiah, tetapi tanpa disadari selama ini orang tua hanya membatasi daya kreatif dan potensi kecerdasan anak. Karena banyak orang yang menginginkan anaknya pintar dikelas sehingga kebebasan anak untuk bermain dan berimajinasi terampas. Padahal potensi kecerdasan anak dapat dikembangkan melalui bermain dengan alat permainan yang mendukung. Seperti alat permainan konstruktif. Pada permainan ini, anak diberi kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya. Jenis permainan konstrutif yang populer adalah membuat sesuatu. Misalnya, dari lempung (*plydough)*, balok, dan benda alam lainnya. Anak tidak akan bosan menggabungkan dan menyusun bentuk-bentuk kombinasi yang baru dengan alat permainan konstruktif. Dengan menggunakan alat permainan konstruktif, anak akan terangsang mewujudkan imajinasinya ke dalam sebuah karya nyata. Dengan demikian potensi kecerdasan yang dimiliki anak akan terstimulasi dengan baik dan optimal.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penelitian ini terfokus pada analisis penggunaan Alat Permainan Konstruktif pada lembaga PAUD di Kota Semarang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus masalah dalam penelitian ini adalah ”Bagaimanakah penggunaan alat Permainan Konstruktif pada lembaga PAUD di kota Semarang?”

Pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan fokus masalah di atas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penggunaan alat Permainan Konstruktif pada lembaga PAUD di kota Semarang?”
2. Bagaimanakah partisipasi orangtua dalam penggunaan alat Permainan Konstruktif pada lembaga PAUD di kota Semarang?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui secara mendalam tentang :

1. Penggunaan alat Permainan Konstruktif pada lembaga PAUD di kota Semarang.
2. Partisipasi orangtua dalam penggunaan alat Permainan Konstruktif pada lembaga PAUD di kota Semarang.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagi Peneliti

   Peneliti mendapatkan informasi tentang penggunaan alat Permainan Konstruktif pada lembaga PAUD di kota Semarang.
2. Bagi Lembaga Pendidikan

   Memberikan pemahaman mengenai urgensi alat Permainan Konstruktif pada lembaga PAUD di kota Semarang.

3. Bagi Orang Tua

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada orang tua agar lebih memperhatikan perkembangan anak dan menstimulasi dengan alat Permainan Konstruktif.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Bermain dan Alat Permainan Konstruktif

Bermain adalah awal timbulnya kreatifitas bagi setiap orang terutama bagi anak. Bermain menjadi penting karena dalam kegiatan bermain terdapat unsur yang menyenangkan sehingga anak akan dapat mengungkapkan gagasan-gagasannya secara bebas dalam hubungan dengan lingkungannya. Oleh karena itu kegiatan tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu dasar dalam mengembangkan kreatifitas anak. Berdasar hasil riset Galton (dalam Akbar, 2001) menyatakan bahwa kreatifitas dapat dipacu melalui lingkungan sejak usia dini. Kreatifitas bisa tampil dini dalam kehidupan anak dan terlihat pada saat anak bermain. Demikian juga, pernyataan senada yang dilontarkan oleh Mulyadi (2004) kreatifitas anak usia prasekolah, tidak bisa dilepaskan dari faktor bermain.

Kehidupan bermain adalah kehidupan anak-anak. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya, juga kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan caracara baru. Untuk mencapai tujuan tersebut "menumbuhkan kreatifitas" dibutuhkan intensitas bermain yang baik dan berkualitas dalam merangsang imajinasi untuk mengembangkan kreatifitas anak. Karena proses-proses mental yang dikembangkan sejak usia dini akan menjadi bagian menetap dari individu dan akan memberikan dampak-dampak terhadap perkembangan intelektual selanjutnya. Bermain bagi anak merupakan seluruh aktivitas termasuk bekerja, kesenangannya dan merupakan metode bagaimana mengenal dunia. Bermain tidak sekedar mengisi waktu, tetapi merupakan kebutuhan anak sebagaimana halnya makanan, perawatan, dan cinta kasih.

Anak memerlukan berbagai variasi permainan untuk kesehatan fisik, mental dan perkembangan emosinya. Melalui bermain, anak tidak hanya menstimulasi pertumbuhan fisik, kematangan social dan juga intelektual si anak, tapi juga dapat menstimulasi perkembangan psikologisnya. Anak tidak sekedar melompat, melempar atau berlari, tetapi mereka bermain dengan seluruh emosinya, perasaannya dan pikirannya. Sama halnya dengan Bruner (dalam Hurlock, 1996) yang mengatakan bahwa bermain pada masa anak-anak adalah kegiatan yang serius, yang merupakan bagian penting dalam perkembangan tahun-tahun pertama masa kanak-kanak, dan juga main merupakan kegiatan pokok dalam masa kanak-kanak.

Pada masa usia prasekolah anak akan mulai menghabiskan waktunya dengan bermain, bermain bagi anak usia prasekolah (3–5 tahun) bukan hanya sekedar membuang-buang waktu saja tetapi bermain bagi anak adalah hal yang menyenangkan dan dapat memperkaya hidup. Namun kesempatan bermain sedikit demi sedikit akan berkurang jika anak sudah mulai masuk sekolah, anak-anak akan lebih disibukkan dengan pelajaran serta pekerjaan rumah (PR) atau hal-hal yang lebih bersifat akademis, tetapi bagaimanapun juga dimana ada anak di situ ada permainan, dunia anak tidak dapat dipisahkan dari kegiatan bermain.

Hanya saja pada akhir masa kanak-kanak, baik anak laki-laki maupun anak perempuan sangat sadar akan kesesuaian jenis permainan bersama dengan kelompok jenis kelaminnya. Manfaat bermain bagi anak bukan hanya hiburan relaksasi, melainkan juga memungkinkan anak belajar, baik emosional maupun intelektual. Dari segi intelektual, bermain dapat membuat anak menyerap informasi baru dan kemudian memanipulasinya sehingga cocok dengan apa-apa yang telah diketahuinya. Melalui bermain seorang anak dapat mempraktekkan dan meningkatkan pemikirannya serta mengembangkan kreatifitasnya (Freeman & Munandar, 2001).

Salah satu bentuk permainan yang meningkatkan kreatifitas adalah permainan konstruktif, dimana anak diberi kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya. Jenis permainan konstrutif yang populer adalah membuat sesuatu dan menggambar. Membuat sesuatu misalnya dari lempung, pasir, balok, lilin, cat, kertas dan lain sebagainya. Dengan bermain konstruktif anak tidak akan bosan-bosannya menggabungkan dan menyusun bentuk-bentuk kombinasi yang baru dengan alat permainannya.

Permainan konstruktif tidak akan membuat anak merasa bosan karena dalam permainan ini yang dipentingkan adalah hasilnya dan kesenangan. Anak-anak akan sangat sibuk dengan membuat hal yang baru seperti dengan menggunakan balok-balok, lego dan lain-lain. Permainan juga tidak akan membuat anak menjadi malas, karena dalam permainan ini anak terus menggunakan daya imajinasinya untuk menghidupkan permainan ini dengan membuat hal-hal yang baru dan unik.

Alat permainan pada intinya merupakan media yang berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali keberadaan dirinya. Alat ini menjadi sarana bermain yang dapat digunakan dengan melibatkan seluruh panca indera. Kegiatan bermain tersebut akan menyenangkan sehingga aktivitas sel otak akan meningkat yang pada akhirnya

merangsang kecerdasan anak. Kegiatan bermain akan lebih baik apabila mengandung unsur edukatif. Permainan juga merupakan salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada masa awal anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah untuk bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dengan aktivitas lainnya. Karena itu, permainan bagi anakanak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh suatu hasil dari aktivitas tersebut. Hal ini disebabkan karena bagi anak-anak proses melakukan sesuatu lebih menarik daripada hasil yang akan didapatkannya (Martuti, 2008: 94).

Konstruktif yang dimaksud adalah kegiatan bermain yang memiliki unsur pembelajaran yang dapat membangun dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Pembelajaran konstruktif adalah suatu proses membangun pengetahuan di dalam kerangka berpikir kognitif berdasarkan pada pengalaman (Sanjaya: 2006). Anak mencari dan membangun pengetahuannya sendiri. Guru sebagai fasilitator bertugas mendorong dan mendampingi anak untuk mengkonstruksi sebuah makna. Jadi, Alat Permainan Konstruktif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai konstruktif (membangun pengetahuan anak) yang secara otomatis memiliki unsur edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Alat permainan konstruktif edukatif dapat berupa apa saja yang ada disekeliling, misalnya sapu, piring, gelas, sendok, tutup botol, dan lain-lain. Tetapi prinsip dasar dalam pemanfaatan Alat permainan adalah alat-alat tersebut dibuat sendiri dari bahan-bahan yang sudah tidak terpakai lagi atau bahan-bahan yang mudah diperoleh disekitar kita, atau lebih dikenal sebagai Alat permainan edukatif tradisional yang cenderung memiliki banyak manfaat, selain sederhana dalam desain, serba guna, aman, tahan lama dan merangsang atau menstimulasi otak anak, permainan edukatif dengan menggunakan alat tradisional ini lebih murah dan tidak menjadikan anak anti sosial, karena pada umumnya permainan dengan alat-alat ini melibatkan dua anak atau lebih (kelompok dalam kegiatan) (Freman dan Munandar, 1996: 253-254).

B. Pendidikan Anak Usia Dini

Berbagai temuan ilmiah mengungkapkan proses kehidupan manusia sejak bayi dalam rahim seorang ibu dan usia emas *(golden age*) yaitu sampai usia 5 tahun terutama pada 2 tahun pertama kehidupannya merupakan tahap kritis dalam perkembangan manusia. Pada masa ini,

pertumbuhan dan perkembangan otak berlangsung dengan sangat cepat dan sangat dipengaruhi rangsangan-rangsangan lingkungan terutama perawatan dan interaksi yang berkualitas yang diterima anak serta asupan zat gizi dan perawatan kesehatan. Pada usia dini kompetensi kognitif, emosi, dan sosial muali dibentuk dan diperluas. Kegagalan yang terjadi pada anak usia dini, terutama pada dua tahun pertama kehidupan mengakibatkan kegagalan pada usia selanjutnya, karena kegagalan tersebut bersifat permanen dan sangat sulit dipulihkan.

Otak anak tumbuh dan berkembang karena interaksi dengan lingkungannya dan belajar berfungsi dilingkungannya. Kekurangan stimulasi yang diperlukan otak anak akan berakibat pada mengecilnya otak anak dibandingkan dengan dengan anak normal yang mendapatkan stimulasi yang cukup dan tepat waktu. Hal ini akan mengganggu proses pertumbuhan otak anak secara alamiah. Oleh karena itu hubungan antara anak dengan orang tua atau pengasuh lainnya (*caregiver)* sangat berpengaruh terhadap perkembangan otak anak. Apabila hubungan antara anak dengan orang tua dan pengasuh lainnya bersifat positif, struktur kognitif anak belajar mengatur emosi dan perilakunya, demikian pula sebaliknya. Oleh karena itu kedekatan emosi anak dengan orang tua atau pengasuh merupakan landasan untuk perkembangan emosi anak dan untuk belajar hal-hal lain dalam hidupnya.

Menurut Rogers dalam Catron dan Allen (1999:58), keberhasilan guru yang sebenarnya menekankan pada tiga kualitas dan sikap yang utama, yaitu : (1) guru yang memberikan fasilitas untuk perkembangan anak menajdi manusia seutuhnya, (2) membuat suatu pelajaran menjadi berharga dengan menerima perasaan anak-anak dan kepribadian dan percaya bahwa yang lain dasarnya layak dipercaya membantu menciptakan suasana selama belajar, (3) mengembangkan pemahaman empati bagi guru yang peka / sensitif untuk mengenal perasaan anak-anak di dunia. Peran guru di dalam kelas boleh jadi bagian yang paling penting dari rencana pelajaran yang tak terlihat. Kekritisan dalam menentukan keefektifan dan kualitas dari perawatan dan pendidikan utuk anak kecil. Guru mungkin merupakan faktor yang paling penting dalam mendidik dan berpengalaman merawat anak.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Metode dan Alasan Penggunaan Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Berkenaan dengan metode tersebut, Arikunto (2013:32) menyebutkan bahwa pendekatan kualitatif dicirikan oleh tujuan peneliti yang berupaya memahami gejala-gejala yang sedemikian rupa yang tidak memerlukan kuantifikasi, atau karena gejala-gejala tersebut tidak dimungkinkan untuk diukur secara tepat.

Pendekatan kualitatif penulis gunakan dengan pertimbangan ingin mendalami secara keseluruhan hubungan-hubungan yang ada dalam situasi sosial selanjutnya dapat menemukan hal-hal yang baru. Penelitian kualitatif menunjuk pada makna, kedalaman konsep, definisi, ciri, metafora, lambang dan deskripsi sesuatu.

Penggunaan alat permainan konstruktif pada lembaga PAUD di kota Semarang yang menjadi fokus penelitian ini merupakan peristiwa naturalistik. Untuk keperluan penelitian ini diperlukan adaptasi prosedur penelitian deskriptif kualitatif secara naturalistik.

Rencana penelitian dilakukan melalui 3 tahap, dan setiap tahap terdiri dari kegiatan tertentu, kegiatan yang dilakukan pada tiap-tiap tahapan, menurut Sugiyono (2013:53) adalah:

1) Tahap Orientasi

Pada tahap ini ditentukan subjek awal, dilakukan pra-survey ke lokasi penelitian kemudian dilakukan pendalaman melalui sumber-sumber bacaan baik konsep teoritis maupun studi pendahuluan yang relevan dengan pendidikan keluarga dan memilih lokasi penelitian.

2) Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi ini dilakukan penelitian lapangan terhadap sumber data tentang penggunaan alat permainan konstruktif pada lembaga PAUD di kota Semarang. Beberapa hal yang dianggap penting bagi seorang peneliti sebelum kegiatan berlangsung, antara lain memahami latar, tata cara dan tata karma menghadapi subjek penelitian.

3) Tahap *Member Check*

Pada tahap ini membuat laporan tertulis yang ditujukan kepada responden guna menilai kesesuaian dengan hasil wawancara, penelitian dokumen dan observasi, kemudian meminta penjelasan kepada unsur-unsur terkait bila dipandang perlu. Hal ini dimaksudkan agar seluruh

data yang diperoleh dapat dijamin kebenaran tanpa keraguan validitasnya. Setelah pengecekan ulang berakhir agar dapat ditaksir dengan cermat dan bermakna, dilanjutkan dengan membuat laporan hasil penelitian.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian selama 6 bulan. Tempat penelitian adalah beberapa Lembaga PAUD Kota Semarang, yaitu PAUD Unggulan Taman Belia Candi, PAUD Harapan Bunda dan PAUD Sultan Agung 01.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri (ketua dan anggota tim peneliti), yaitu Ismatul Khasanah, S.Pd.I.,M.Pd (ketua), Eka Sari Setianingsih, S.Pd. M.Pd (anggota 1), Asep Ardiyanto, S.Pd., M.Or (anggota 2) dan Yuris Setioadi, S.Pd., M.T. (anggota 3). Peneliti kualitatif sebagai *human instrument*, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya.

D. Sampel Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Sampel sumber data dipilih secara *purposive* dan bersifat *snowball sampling*. Data kualitatif adalah data yang berbentuk kata-kata bukan angka-angka (Miles & Huberman, 1996, dalam Sugiyono). Data diperoleh melalui studi kepustakaan, wawancara mendalam dengan informan, dan observasi. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data yang sesuai dengan fokus penelitian, yaitu tentang analisis pengaruh penggunaan alat permainan konstruktif pada lembaga PAUD di Kota Semarang. Data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu data primer dan sekunder.

Data primer diperoleh dalam bentuk verbal, kata-kata atau ucapan lisan atau perilaku dari subjek (informan) yang berkaitan dengan analisis pengaruh penggunaan alat permainan konstruktif pada lembaga PAUD di Kota Semarang. Data sekunder bersumber dari dokumen-dokumen tertulis, hasil foto-foto yang digunakan sebagai pelengkap dari data primer.

Informan-informan yang dapat dijadikan responden dalam penelitian adalah : 1) Guru dan 2) Orang Tua anak didik. Berdasarkan hasil informan inilah data terkumpul, kemudian

orang pertama diminta untuk menentukan orang lain yang dapat memberikan informasi. Berdasarkan informan kunci tersebut selanjutnya dikembangkan untuk mencari informan lainnya dengan teknik bola salju *(snowball sampling).* Teknik ini digunakan untuk mencari informasi secara terus menerus dari informan satu ke informan lainnya, sehingga data yang diperoleh semakin banyak, akurat dan lengkap. Pengumpulan data dan informasi ini baru selesai apabila data yang diperoleh dianggap telah cukup.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk menghimpun data dan informasi tentang pengaruh penggunaan alat permainan konstruktif pada lembaga PAUD di Kota Semarang di PAUD Unggulan Taman Belia Candi, PAUD Harapan Bunda dan PAUD Sultan Agung 01. Prosedur pelaksanaannya disesuaikan dengan sumber data dan lokasi dimana responden melaksanakan tugasnya. Secara khusus dapat dinyatakan bahwa rencana penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan dijelaskan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Fokus Penelitian, Teknik Pengumpulan dan Sumber Data

No.	Fokus Penelitian	Teknis Pengumpulan Data	Sumber Data
1.	Observasi Kegiatan Bermain dan belajar di Lokasi Penelitian	Wawancara	Orang tua dan Guru
		Studi Dokumentasi	Dokumentasi
2.	Penggunaan alat permainan konstruktif pada lembaga PAUD	Observasi Kegiatan dan aktivitas Anak di Lembaga PAUD Penggunaan Lingkungan sebagai sumber belajar.	Aktivitas Anak Interaksi dengan Lingkungan Sekitar Hasil pengamatan / observasi berupa catatan, rekaman gambar dan suara, serta materi yang ditemukan
		Wawancara	
		a. Pendidik/Guru	Pendidik/Guru
		b. Pengasuh/ Orang tua anak didik	Pengasuh/Orang Tua Anak Didik
3.	Analisis penggunaan alat permainan konstruktif pada lembaga PAUD	a. Observasi	a. Kegiatan Anak di Lembaga PAUD
		b. Wawancara	b. Orang Tua
		c. Studi dokumentasi	c. Catatan pesan dan kesan

4.	Partisipasi orangtua mendampingi anak pada saat bermain di rumah	a. Observasi di rumah	a. orang tua dan anak didik
		b. Wawancara	b. Orang tua anak didik
		c. Studi Dokumentasi	c. Catatan dan foto kegiatan anak bersama orang tua

F. Teknik Analisis Data

Sesuai dengan pendekatan penelitian yang dipilih, maka analisis yang digunakan adalah analisis yang dimulai dari tahap observasi / pengamatan awal terhadap kondisi tentang objek penelitian secara umum melalui temuan dan fakta-fakta yang dideskripsikan dengan bentuk sajian data, yang selanjutnya dianalisis (interpretasi) secara kualitatif. Dengan pendekatan ini maka analisis data yang dilakukan analisis deskriptif kualitatif.

Selanjutnya dilakukan pengembangan awal, yaitu perancangan untuk mengkaji pengaruh penggunaan alat permainan konstruktif pada lembaga PAUD di kota Semarang. Kajian awal ini penting dilakukan dan dilanjutkan dengan wawancara kemudian dianalisis yang selanjutnya memberikan solusi untuk memfasilitasi anak serta mendampingi anak pada saat menggunakan Alat Permainan Konstruktif.

G. Rencana Pengujian Keabsahan Data

Cara yang digunakan dalam menguji keabsahan data atau memeriksa kebenaran data adalah dengan uji derajat kepercayaan *(credibility)*, uji keteralihan *(*transferability*)*, uji kebergantungan *(dependability)*, dan uji kepastian *(konfirmability)*.

1. Uji derajat kepercayaan *(credibility)*

Derajat kepercayaan digunakan untuk memenuhi kriteria bahwa data dan informasi yang dikumpulkan peneliti harus mengandung nilai kebenaran bagi pembaca yang kritis maupun subjek yang diteliti. Untuk memperoleh data yang sahih dalam penelitian ini memakai beberapa teknik pencapaian kredibilitas data, yaitu :

a. Observasi

Observasi secara terus menerus yang dilakukan selama 2 bulan dimaksudkan untuk mengamati dan memahami fenomena dan peristiwa yang terjadi pada anak di kota Semarang secara lebih mendalam, sehingga ditemukan hal-hal yang relevan untuk keperluan penelitian.

b. Triangulasi Data

Kegiatan yang dilakukan untuk menjamin keterpercayaan data yang diperoleh dalam penelitian dengan jalan (1) triangulasi sumber, yaitu untuk mengecek kebenaran data dengan membandingkan data yang diperoleh dari satu informan dengan informan lainnya. (2) triangulasi metode yaitu dengan cara mengecek kebenaran data yang diperoleh dari informan dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda, dan (3) diskusi dengan teman sejawat yang berpengalaman dalam penelitian kualitatif seperti dosen pembimbing dan saran serta masukan dari rekan-rekan.

c. Member *chek*

Tujuan mengadakan member check adalah agar informasi yang telah diperoleh dan yang akan digunakan dalam penulisan laporan dapat sesuai dengan apa yang dimaksud informan dan *key* informan.

2. Uji keteralihan *(transferability)*

Nilai transfer berkenaan dengan pertanyaan, hingga hasil penelitian ini dapat diterapkan atau digunakan dalam situasi lain. Supaya orang lain dapat memahami hasil penelitian kualitatif ini sehingga ada kemungkinan untuk menerapkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti dalam membuat laporannya harus memberikan uraian yang rinci, jelas, sistematis dan dapat dipercaya. Dengan demikian maka pembaca menjadi jelas atas hasil penelitian ini, sehingga dapat memutuskan dapat atau tidaknya untuk mengaplikasikan hasil penelitian tersebut ke tempat lain.

3. Uji kebergantungan *(Dependability)*

Uji Dependability dilakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian. Dilakukan oleh auditor atau pembimbing untuk mengaudit keseluruhan aktifitas peneliti dalam melakukan penelitian.

4. Uji kepastian *(Konfirmabilitas)*

Tercapainya konfirmabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan meminta pembimbing untuk memeriksa proses penelitian, taraf kebenaran data serta tafsirannya.

BAB IV
TEMUAN HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

PAUD Unggulan Taman Belia Candi Semarang memiliki Motto "*Getthe Best Future With Playing and Learning Programme*". Pusat Unggulan PAUD Taman Belia Candi Semarang berawal dari pendidikan kelompok bermain yang berdiri tanggal 23 Januari tahun 2000, dengan akte notaris no. 12 tahun 1999 dibawah naungan Yayasan Putri Ibu. PAUD Unggulan Taman Belia Candi bertempat di jalan Singotoro No. 10 A telah mendapatkan perhatian dan simpati yang lebih dari masyarakat sekitarnya. PAUD Unggulan Taman Belia menggunakan kurikulum 2013 dalam melaksanakan pembelajaran, serta memberikan layanan Taman Pengasuhan Anak terpercaya dan berkualitas dalam merawat, mengasuh, dan mendidik anak menjadi pribadi yang sehat, cerdas, kreatif serta religius. Pembelajaran di PAUD Unggulan Taman Belia Candi menggunakan model sentra.

Lokasi Penelitian kedua adalah PAUD Harapan Bunda Semarang yang terletak di Brigjen Sudarto Plamongan Sari Semarang. PAUD Harapan Bunda memiliki Motto "Ceria, Mandiri, dan Berakhlak Mulia". Adapun Visi Sekolah menjadi Sekolah Unggul yang Meletakkan dasar bagi terbentuknya pribadi anak yang ceria, mandiri dan berakhla mulia. Model Pembelajaran yang dilaksanakan di PAUD Harapan Bunda adalah model Sentra.

Lokasi penelitian ketiga adalah PAUD Sultan Agung 01 Semarang terletak di Jl.Sompok 2 No. 6 Semarang. Model Pembelajaran yang digunakan adalah Semi Sentra. Artinya masa transisi dari Area ke Sentra.

Ketiga lokasi penelitian tersebut memiliki persamaan penggunaan model, kemiripan alat bermain dan durasi anak belajar dan bermain. Pembelajaran di sekolah dimulai dari pukul 07.00 sampai dengan pukul 10.30. Sedangkan khusus untuk Program TPA dilanjutkan kegiatan dari selesai pembelajaran sampai pukul 16.00.

Adapun **di** Pusat Unggulan PAUD Taman Belia Candi Semarang menggunakan model pembelajaran sentra. Terdapat 8 sentra yaitu: Sentra Balok, Sentra Peran**,** Sentra Seni**,** Sentra Persiapan, Sentra Iman dan Taqwa (IMTAQ), Sentra Gerak Neurokinestetik, Sentra Bahan Alam, dan SAINS, serta Sentra Masak. Sentra neurokinestetik menjadi program andalan guna membantu kematangan syaraf untuk kesiapan belajar tinkat selanjutnya. Stimulasi yang

diberikan kemudian dilanjutkan di semua sentra yang ada sehingga kematangan syaraf anak menjadi lebih baik.

Model pembelajaran sentra di ketiga sekolah tersebut menggunakan pendekatan saintifik yaitu penerapan kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam program kegiatan yang memaksimalkan panca indra anak. Dalam hal ini pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak secara personal (masing-masing anak) mendapatkan perhatian lebih. Dengan begitu alat dan bahan yang digunakan untuk bermain sentra menjadi sumber belajar anak. Anak-anak tidak sekedar bermain karena guru selalu memberikan penguatan saat anak bermain. Guru-guru di PAUD Unggulan Taman Belia Candi Semarang, Harapan Bunda Semarang, dan Sultan Agung Semarang dituntut kreatif untuk menggunkan segala sesuatu yang ada di lingkungan sekolah sebagi sumber belajar peserta didik. Media dari bahan-bahan bekas pakaipun bisa dirubah menjadi media bermain anak yang sangat kreatif. Sumber belajar lain melainkan buku-buku bacaan yang terdapat disetiap sentra.

B. Temuan Hasil Penelitian

Berdasarkan observasi pendahuluan di beberapa sekolah di Kota Semarang, ditemukan penggunaan alat permainan konstruktif sangatlah terbatas untuk itu perlu dilakukan kegiatan tentang bagaimana penggunaan tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam penelitian pengembangan tentang alat permainan konstruktif di tahun yang akan datang.

Proses kehidupan manusia sejak bayi dalam rahim seorang ibu dan usia emas *(golden age*) yaitu sampai usia 5 tahun terutama pada 2 tahun pertama kehidupannya merupakan tahap kritis dalam perkembangan manusia. Pada masa ini, pertumbuhan dan perkembangan otak berlangsung dengan sangat cepat dan sangat dipengaruhi rangsangan-rangsangan lingkungan terutama perawatan dan interaksi yang berkualitas yang diterima anak serta asupan zat gizi dan perawatan kesehatan. Pada usia dini kompetensi kognitif, emosi, dan sosial muali dibentuk dan diperluas. Kegagalan yang terjadi pada anak usia dini, terutama pada dua tahun pertama kehidupan mengakibatkan kegagalan pada usia selanjutnya, karena kegagalan tersebut bersifat permanen dan sangat sulit dipulihkan.

Otak anak tumbuh dan berkembang karena interaksi dengan lingkungannya dan belajar berfungsi dilingkungannya. Kekurangan stimulasi yang diperlukan otak anak akan berakibat pada mengecilnya otak anak dibandingkan dengan dengan anak normal yang mendapatkan

stimulasi yang cukup dan tepat waktu. Hal ini akan mengganggu proses pertumbuhan otak anak secara alamiah. Oleh karena itu hubungan antara anak dengan orang tua atau pengasuh lainnya (*caregiver)* sangat berpengaruh terhadap perkembangan otak anak. Apabila hubungan antara anak dengan orang tua dan pengasuh lainnya bersifat positif, struktur kognitif anak belajar mengatur emosi dan perilakunya, demikian pula sebaliknya. Oleh karena itu kedekatan emosi anak dengan orang tua atau pengasuh merupakan landasan untuk perkembangan emosi anak dan untuk belajar hal-hal lain dalam hidupnya.

Menurut Rogers dalam Catron dan Allen (1999:58), keberhasilan guru yang sebenarnya menekankan pada tiga kualitas dan sikap yang utama, yaitu : (1) guru yang memberikan fasilitas untuk perkembangan anak menajdi manusia seutuhnya, (2) membuat suatu pelajaran menjadi berharga dengan menerima perasaan anak-anak dan kepribadian dan percaya bahwa yang lain dasarnya layak dipercaya membantu menciptakan suasana selama belajar, (3) mengembangkan pemahaman empati bagi guru yang peka / sensitif untuk mengenal perasaan anak-anak di dunia. Peran guru di dalam kelas boleh jadi bagian yang paling penting dari rencana pelajaran yang tak terlihat. Kekritisan dalam menentukan keefektifan dan kualitas dari perawatan dan pendidikan utuk anak kecil. Guru mungkin merupakan faktor yang paling penting dalam mendidik dan berpengalaman merawat anak.

Bermain adalah awal timbulnya kreatifitas bagi setiap orang terutama bagi anak. Bermain menjadi penting karena dalam kegiatan bermain terdapat unsur yang menyenangkan sehingga anak akan dapat mengungkapkan gagasan-gagasannya secara bebas dalam hubungan dengan lingkungannya. Oleh karena itu kegiatan tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu dasar dalam mengembangkan kreatifitas anak. Kreatifitas bisa tampil dini dalam kehidupan anak dan terlihat pada saat anak bermain.

Kehidupan bermain adalah kehidupan anak-anak. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya, juga kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan caracara baru. Untuk mencapai tujuan tersebut “menumbuhkan kreatifitas” dibutuhkan intensitas bermain yang baik dan berkualitas dalam merangsang imajinasi untuk mengembangkan kreatifitas anak.

Manfaat bermain bagi anak bukan hanya hiburan relaksasi, melainkan juga memungkinkan anak belajar, baik emosional maupun intelektual. Dari segi intelektual, bermain dapat membuat anak menyerap informasi baru dan kemudian memanipulasinya sehingga cocok dengan apa-apa

yang telah diketahuinya. Melalui bermain seorang anak dapat mempraktekkan dan meningkatkan pemikirannya serta mengembangkan kreatifitasnya (Freeman & Munandar, 2001).

Anak memerlukan berbagai variasi permainan untuk kesehatan fisik, mental dan perkembangan emosinya. Melalui bermain, anak tidak hanya menstimulasi pertumbuhan fisik, kematangan social dan juga intelektual si anak, tapi juga dapat menstimulasi perkembangan psikologisnya. Anak tidak sekedar melompat, melempar atau berlari, tetapi mereka bermain dengan seluruh emosinya, perasaannya dan pikirannya. Sama halnya dengan Bruner (dalam Hurlock, 1996) yang mengatakan bahwa bermain pada masa anak-anak adalah kegiatan yang serius, yang merupakan bagian penting dalam perkembangan tahun-tahun pertama masa kanak-kanak. Dan juga main merupakan kegiatan pokok dalam masa kanak-kanak.

Salah satu bentuk permainan yang meningkatkan kreatifitas adalah permainan konstruktif, dimana anak diberi kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya. Jenis permainan konstrutif yang populer adalah membuat sesuatu dan menggambar. Membuat sesuatu misalnya dari lempung, pasir, balok, lilin, cat, kertas dan lain sebagainya. Dengan bermain konstruktif anak tidak akan bosan-bosannya menggabungkan dan menyusun bentuk-bentuk kombinasi yang baru dengan alat permainannya.

Permainan konstruktif tidak akan membuat anak merasa bosan karena dalam permainan ini yang dipentingkan adalah hasilnya dan kesenangan. Anak-anak akan sangat sibuk dengan membuat hal yang baru seperti dengan menggunakan balok-balok, lego dan lain-lain. Permainan juga tidak akan membuat anak menjadi malas, karena dalam permainan ini anak terus menggunakan daya imajinasinya untuk menghidupkan permainan ini dengan membuat hal-hal yang baru dan unik.

Alat permainan pada intinya merupakan media yang berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali keberadaan dirinya. Alat ini menjadi sarana bermain yang dapat digunakan dengan melibatkan seluruh panca indera. Kegiatan bermain tersebut akan menyenangkan sehingga aktivitas sel otak akan meningkat yang pada akhirnya merangsang kecerdasan anak. Kegiatan bermain akan lebih baik apabila mengandung unsur edukatif. Permainan juga merupakan salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada masa awal anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah untuk

bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dengan aktivitas lainnya. Karena itu, permainan bagi anakanak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh suatu hasil dari aktivitas tersebut. Hal ini disebabkan karena bagi anak-anak proses melakukan sesuatu lebih menarik daripada hasil yang akan didapatkannya (Martuti, 2008: 94).

Konstruktif yang dimaksud adalah kegiatan bermain yang memiliki unsur pembelajaran yang dapat membangun dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Pembelajaran konstruktif adalah suatu proses membangun pengetahuan di dalam kerangka berpikir kognitif berdasarkan pada pengalaman (Sanjaya: 2006). Anak mencari dan membangun pengetahuannya sendiri. Guru sebagai fasilitator bertugas mendorong dan mendampingi anak untuk mengkonstruksi sebuah makna.

Jadi, Alat Permainan Konstruktif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai konstruktif (membangun pengetahuan anak) yang secara otomatis memiliki unsur edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Alat permainan konstruktif edukatif dapat berupa apa saja yang ada disekeliling, misalnya sapu, piring, gelas, sendok, tutup botol, dan lain-lain.

Tetapi prinsip dasar dalam pemanfaatan Alat permainan adalah alat-alat tersebut dibuat sendiri dari bahan-bahan yang sudah tidak terpakai lagi atau bahan-bahan yang mudah diperoleh disekitar kita, atau lebih dikenal sebagai Alat permainan edukatif tradisional yang cenderung memiliki banyak manfaat, selain sederhana dalam desain, serba guna, aman, tahan lama dan merangsang atau menstimulasi otak anak, permainan edukatif dengan menggunakan alat tradisional ini lebih murah dan tidak menjadikan anak anti social.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif penulis gunakan dengan pertimbangan ingin mendalami secara keseluruhan hubungan-hubungan yang ada dalam situasi sosial selanjutnya dapat menemukan hal-hal yang baru. Penelitian kualitatif menunjuk pada makna, kedalaman konsep, definisi, ciri, metafora, lambang dan deskripsi sesuatu.

Pemanfaatan alat permainan konstruktif pada lembaga PAUD di kota Semarang yang menjadi fokus penelitian ini merupakan peristiwa naturalistik. Untuk keperluan penelitian ini diperlukan adaptasi prosedur penelitian deskriptif kualitatif secara naturalistik.

Waktu penelitian selama 6 bulan. Tempat penelitian adalah beberapa Lembaga PAUD Kota Semarang. Instrumen penelitian dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri (ketua dan anggota tim peneliti), yaitu Ismatul Khasanah, S.Pd.I.,M.Pd (ketua), Eka Sari Setianingsih, S.Pd. M.Pd (anggota 1), Asep Ardiyanto, S.Pd., M.Or (anggota 2) dan Yuris Setioadi, S.Pd., M.T. (anggota 3). Peneliti kualitatif sebagai *human instrument*, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuan.

Pengaruh penggunaan alat permainan konstruktif pada lembaga PAUD di kota Semarang. Kajian awal ini penting dilakukan dan dilanjutkan dengan wawancara dan *Forum Grup Discussion (FGD)* kemudian memberikan solusi untuk efektifitas pola asuh dengan memfasilitasi anak serta mendampingi anak pada saat menggunakan Alat Permainan Konstruktif. Berdasarkan temuan di lapangan, APE yang ada sudah banyak yang rusak dan sebagian lagi APE yang dibeli oleh lembaga. Sehingga pengembangan kreativitas anak masih perlu dikembangkan secara maksimal.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran sambil bermain sudah hampir sepenuhnya sesuai dengan prinsip perkembangan menurut Bredecamp and Coople (2008), yaitu perkembangan semua aspek saling mempengaruhi dan berkaitan satu sama lain, perkembangan yang terjadi relative dalam suatu urutan tertentu dan dapat diramalkan, pengalaman awal anak memiliki pengaruh yang kumulatif dan tertunda, pembelajaran dengan bermain, serta kondisi terbaik anak untuk berkembang dan belajar adalah dalam komunitas yang menghargai, memenuhi kebutuhan fisiknya, dan aman secara fisik maupun psikologis.

Artinya semua aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa sudah semuanya ikut terlibat dalam pembelajaran dan penggunaan APE yang ada pada lembaga PAUD di Semarang. Hanya saja alat permainan konstruktif yang ada pada lembaga PAUD di Semarang belum semuanya maksimal sesuai harapan, dikarenakan alat permainan yang ada masih banyak yang menggunakan kardus, karton, tutup botol dan lain sebagainya, APE yang ada sudah banyak yang rusak dan APE yang ada beberapa dibeli oleh lembaga, APE yang ada bukan buatan siswa dg guru. Sehingga anak belum terangsang dalam mewujudkan imajinasinya ke dalam sebuah karya

nyata. Dengan demikian potensi kecerdasan yang dimiliki anak belum dapat terstimulasi dengan baik dan optimal.

Oleh sebab itu diperlukan kreatifitas dan inovasi yang maksimal dari guru untuk bersama-sama membuat APE dengan siswa tidak hanya yang berbahan karton dan kardus namun menggunakan bahan serta jenis-jenis permainan konstruktif yang akan mampu merangsang imajinasi anak-anak ke dalam sebuah karya nyata, bukan APE yang dibeli dan buatan guru semata.

BAB V
PENUTUP

A. SIMPULAN

Alat permainan konstruktif yang ada pada lembaga PAUD di Semarang belum semuanya maksimal sesuai harapan, dikarenakan alat permainan yang ada masih banyak yang menggunakan kardus, karton, tutup botol dan lain sebagainya, APE yang ada sudah banyak yang rusak dan APE yang ada beberapa dibeli oleh lembaga, APE yang ada bukan buatan siswa dg guru. Sehingga anak belum terangsang dalam mewujudkan imajinasinya ke dalam sebuah karya nyata.

B. SARAN

Saran yang dapat diberikan adalah guru diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam membuat dan memanfaatkan alat permainan konstruktif bagi anak-anak sehingga anak akan terangsang mewujudkan imajinasinya ke dalam sebuah karya nyata. Dengan demikian potensi kecerdasan yang dimiliki anak akan terstimulasi dengan baik dan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Ameliola, S., Nugraha, D.H. 2013. *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi.* Malang : Universitas Negeri Malang.

Ananda, 2013. *Teknologi dan Pengguna Program digital di Era Modern*, Rhineka Chipta: Bandung

Arikunto, Suharsimi (2013)*Prosedur Penelitian Pendidikan:* Bandung: Rhineka Cipta

Brawijaya. http://icssis.files.wordpress. com/2013/09/2013-0229.pdf. Diakses 12 september 2014.

Dahlan, S.M. (2011). *Statistik untuk Kedokteran dan Kesehatan.* Jakarta : Salemba Medika.

Delima,R.,Arianti,N.K.,& Pramudyawardani, B. 2015. *Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun*. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi* , Vol.1, No.1.

Departemen Pendidikan Nasional.Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa. 2008. Indonesia: Gramedia Pustaka Utama.

Depdiknas. (2007). *Prestasi Belajar.* Jakarta : Depdiknas.

Dhieni, Nurbiana dkk. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa.* Cetakan Ke-5. Jakarta: Universitas Terbuka.

Fajrin, Okky Rachma. 2015. *"Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar"* Jurnal Idea Societa Vol 2 No 6 (2015)

Firiyani Nurul, dewi Tresnawati, dan Nahdi Hadiyanto. 2014. *"Mengenalkan Aplikasi Pengenalan Huruf, Angka, dan Warna untuk Anak Usia Dini Berbasis Android"*. *Jurnal Algoritma*, Vol. 11 Nomor 1, 2014, hal.:1-9.

Hasella, M.O. 2013. *Dampak penggunaan smarthphone di kalangan pelajar*. Universitas Lambung Mangkurat program studi ilmu komputer fakultas MIPA. http://www.slideshare.net/nur_ Anita92/metpen-28928073. Diakses 15 April 2016.

Jamani, H., Arkanudin., & Syarmiati. 2013. *Perilaku siswa pengguna handphone studi kasus pada siswa SMP Negeri 4 Sungai Raya kabupaten kubu raya.* Pontianak : Universitas Tanjung Pura. Jurnal.untan.ac.id/index.php/jpmis/ article/download/2578/pdf. Diakses 12 September 2014.

Karman. 2013. *Riset Penggunaan Media dan Perkembangannya Kini*. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media* , Vol.17, No.1.

Khasanah, Ismatul Agung Prasetyo, Ellya Rakhmawati. 2015. Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA.*Volume 1. No. 1.

Kim, Y. 2013. *Young Children in the Digital Age.* Las Vegas: University of Nevada Cooperative Extension

Maulida, H.O. 2013. *Menelisik pengaruh penggunaan aplikasi gadget moderator*. Surakarta : Manajemen.

Moleong, Lexy. 2009 .”*Metode Penelitian Kualitatif*”. Bandung; Rosdakarya.

Muflikha, Elok Siti. 2013. “*Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Media Tutup Botol Hias Di Paud Kenanga I Kabupaten Pesisir Selatan”.* Spektrum PLS, Volume 1, Nomor 1 (hlm.17-32).

Nasir, A.B.D., Muhith, A. & Ideputri,M.E. 2011. *Metodologi penelitian Kesehatan.* Yogyakarta : Nuha Medika.

Nazir, Mohammad. 2003. *Metode Penelitian*. Jakarta : Penerbit Ghalia Indonesia.

Nikmah, A. 2013. *Dampak penggunaan handphone terhadap prestasi siswa.* Ejurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya : Volume 5. http://dispendik.surabaya.go.id/surabayabelajar/jurnal/199/5.7.pdf. Diakses 14 November 2014.

Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan.* Jakarta : Rineka Cipta

Panji, Aditya. 2014. ”Hasil Survei Pemakaian Internet Remaja Indonesia” (online) *file:///H:/SEMNAS%20Risa/Fixz%20daftar%20Pusataka/panjiii.html.* diakses tanggal 12 April 2016.

Pekerti, A.B. (2013). *Pengaruh Jejaring Sosial terhadap kelakuan seseorang.* Semarang : Universitas Negeri semarang.http://ilmiah2013/11/pengaruh -jejaring-sosial-terhadap_11.html. Diakses 14 November 2014.

Piyeke, J., Bidjuni, H., & Wowiling, F.2014. *Hubungan tingkat stress dengan durasi bermain game online pada remaja di manado.*

Prakoso, P. (2013*). Pengaruh penggunaan gadget pada mahasiswa dan hubungannya dengan prestasi mahasiswa (studi kasus mahasiswa FMIPA UNLAM).* Kalimantan : Universitas Lambung Mangkurat. http://www.slides hare.net/PrasetyoBondan1/laporantahap-akhir-pengaruh-penggunaangadget.html. Diakses 14 November.

Prianggoro, Hasto. 2016. *“Anak dan Gadget yang Penting Aturan Main”. (online) http://www.tabloid-nakita.com/read/1/anak-dan-gadget-yang-penting-aturan-main* . Diakses tanggal 14 April 2016.

Rahmattullah, Muhammad. 2015. *“Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar”.* Edisi Khusus No. 1, Agustus 2015, hal.:179-182

Sanjaya, R., Wibhowo, C. 2011. *Menyiasati tren digitas pada anak menggunakan teknilogi informatika.* Jakarta : PT Elex Media Komputindo.

Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D:* Bandung: Alfabheta

Syah, M. 2003. *Psikologi Belajar.* Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Valentin, R. H. 2013. *Pengaruh teknologi terhadap gaya hidup manusia, dunia pendidikan, dan psikologi manusia.* Semarang : Universitas Negeri Semarang. http://jurnalulmiahtp2013com/2013/12/pengaruh-teknologi-terhadapgaya-hidup.html. Diakses 26 september 2014.

VandenBos, Gary. APA Dictionary of Psychology. 2007. Washington DC: American Psychological Association.

Widiawati. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak.* Jakarta : Universitas Budi Luhur.

Widiawati Iis, Hendra Sugiman dan Edy. 2014. *"Pengaruh Perkembangan Gadget Terhadap Daya Kembangan Anak". Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu,* Jakarta 10 Mei, hal.:106-112.

Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. 2014. *Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak.* Jakarta : Universitas Budi Luhur.

Yatim, F. 2005. *Gangguan kesehatan anak usia sekolah Ed 1.* Jakarta : Pustaka popular obor.

Lampiran 1. Biodata Ketua Peneliti

BIODATA KETUA PENGUSUL

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Ismatul Khasanah, S.Pd.I.M.Pd
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIP/NIK/Identitas Lainya/NPP	107801282
5	NIDN	0610107804
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Gayau Sakti, 10 Oktober 1978
7	e-mail	ismah_unjkt@yahoo.co.id
8	Nomor Telepon /HP	0813 1505 2383
9	Alamat Kantor	Jl.Sidodadi Timur No.24 Semarang
10	Nomor Telepon/Faks	024-8316377
11	Nomor Telepon/Faks	024-8448217
12	Lulusan yang telah dihasilkan	200 Alumni
13	Mata Kuliah yang diampu	Konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini
		Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	STAIN MAULANA HASANUDIN BANTEN (IAIN SMHB)	UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA	-
Bidang Ilmu	Pendidikan Agama Islam	Pendidikan Anak Usia Dini	
Tahun Masuk-Lulus	19 Oktober 2002	1 April 2009	

Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Pengaruh Kualitas Hubungan Walikelas dengan Peserta didik Terhadap Motivasi Belajar (Survey di Pondok Pesantren Daar el Qolam Gintung Jayanti Tangerang, 2002)	Perkembangan Logika Matematika Anak Usia 4-5 Tahun : studi Kualitatif pada kelompok A TK Ikal I kayu Putih Jak-Tim	
Nama Pembimbing/Promotor	. Drs.Suhaeri . Drs. Wawan Wahyudin, M.Pd.I	3. Prof. Dr. R. Santosa Murwani 4. Prof. Dr. Martini Jamaris, M.Sc.Ed	

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir (bukan skripsi, tesis, maupun disertasi)

No	Thn	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml(Juta Rp)
1	2010	Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini	IKIP PGRI Semarang	Rp. 2.000.000
2	2010	Identifikasi Model Sekolah Ramah Anak (SRA) Jenjang Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Se-Kecamatan Semarang Selatan	IKIP PGRI Semarang	Rp.8.000.000
3	2012	Pembentukan Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional	IKIP PGRI Semarang	Rp.6.000.000
4	2013	Model KKN POSDAYA di kota Semarang	DIKTI	Rp.71.000.000

5	2014	Model Pendidikan Karakter Pada Peserta didik Paud Di Kota Semarang	APBI Universitas PGRI Semarang	Rp. 8.500.000

D. Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat dalam 5 tahun terakhir

No	Thn	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml(Rp)
1	April 2011	IbM Pos PAUD Kelurahan Tambak Rejo, Kec.Gayamsari, Semarang	IKIP PGRI Semarang	Rp.5.000.000
2	Maret 2012	Pentingnya Bintek dalam pengembangan karakteristik tenaga pengajar di Pos paud sebagai perwujudan mutu pendidik professional	IKIP PGRI Semarang	Rp. 2.700.000
3	April 2012	IbM Kelompok PKK Kelurahan Tambak Aji Ngaliyan, Semarang	IKIP PGRI Semarang	Rp.5.000.000
4	Juli 2012	Pelatihan Pembelajaran kontekstual bagi tutor Pos Paud di kelurahan Rowosari, Kec.Tembalang kota Semarang	IKIP PGRI Semarang	Rp.5.960.000
5	Oktober 2012	Pelatihan pembuatan APE berbasis kearifan local pada kader pos paud, orang tua dan pengurus PKK di lingkungan Desa Banyu Urip Margorejo PATI	IKIP PGRI Semarang	Rp.4.810.000

		Desa Banyu Urip Margorejo PATI		
6	Maret 2013	IbM Kader Pos PAUD Kel Tambak Rejo	IKIP PGRI Semarang	Rp.4.250.000
7	Mei 2013	IbM Pembinaan Kompetensi Profesional dan Pedagogik bagi tutor Paud di kelurahan Pendrikan Kidul Kec.Semarang tengah Kota Semarang	IKIP PGRI Semarang	Rp.5.000.000
8	Oktober 2014	IbM Pembelajaran Ramah Anak di Grobogan	Universitas PGRI Semarang	Rp.5.000.000
9	2016	IbM Pendidikan Keluarga	Universitas PGRI Semarang	Rp. 4.000.000

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam Pengajuan usulan Penelitian Reguler di lingkungan Universitas PGRI Semarang.

Semarang, Mei 2017
Pengusul,

Ismatul Khasanah, S.Pd.I.M.Pd
NIDN. 0610107804

Biodata Anggota 2

A. Data Diri

1	Nama Lengkap (gelar)	Eka Sari Setianingsih, S.Pd., M.Pd.	
2	Jabatan fungsional	Tenaga Pengajar	
3	Pangkat Golongan	Penata Muda Tk.I/IIIb	
4	NPP	158501466	
5	NIDN	0617098504	
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Pringombo, 17 September 1985	
7	Alamat Rumah	Dusun Podosari RT.001 RW.002 No.1050 Podosari-Pringsewu, Lampung 35373	
8	Alamat Domisili	Jalan kendeng IV Nomor 15A BendangNgisor, Sampangan-Semarang	
9	Nomor Telepon/ Faks/ HP	081931740148 / 085769443385	
10	Alamat kantor	UPGRIS GU Lt.2 Sidodadi Timur No.24 Dr. Cipto Semarang	
11	Nomor Telepon/ Faks	(024) 8316377 Faks. 8448217	
13	Alamat Email	ekasari129@yahoo.com	
14	Mata Kuliah yang Diampu	1	Penulisan Karya Ilmiah & Skripsi
		2	Perkembangan Peserta Didik
		3	Psikologi Pendidikan
		4	Strategi Belajar Mengajar
		5	Telaah Pengembangan Kurikulum

B. Riwayat Pendidikan

	S1	**S2**	**S3**
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta (UAD)	Universitas Negeri Semarang (UNNES)	
Bidang Ilmu	Bimbingan dan Konseling	Bimbingan dan Konseling	
Tahun Masuk-Lulus	2004-2009	2011-2014	

Judul Skripsi/Thesis/Disertasi	Peningkatan Kebiasaan Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Peserta didik Kelas II Madrasah Tsanawiyah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2008/2009	Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Problem Solving* Untuk Meningkatkan Keterbukaan Diri Peserta didik Kelas XI SMA N 1 Sewon Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014	
Nama Pembimbing/Promotor	Prof. Dr. Suharsimi Arikunto Dra. ST. Martaningsih, M.Pd	Dr. Anwar Sutoyo, M.Pd. Dr. Edy Purwanto, M. Si.	

C. Pengalaman Pengabdian Pada Masyarakat 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian	Pendanaan	
			Sumber	Jmlh
1	2009	Layanan Bimbingan dan Konseling di SD Sekabupaten Pringsewu Lampung	STKIP Muhammadiyah Pringsewu Lampung	1.500.000
2	2010	Pengembangan Kreativitas Anak di Kabupaten Pringsewu Lampung	STKIP Muhammadiyah Pringsewu Lampung	1.500.000
3	2015	IbM bagi Orang Tua/ Wali Murid Sekolah Dasar Negeri Pleburan 2 Kota Semarang	UPGRIS	6.000.000

4	2016	IbM Batik Kendal	UPGRIS	3.750.000
5	2016	Sosialisasi dan workshop pendidikan inklusi di SD N Bendan Ngisor Sampangan Semarang	UPGRIS	3.500.000
6	2017	IbM Parenting bagi orangtua	UPGRIS	6.500.000

D. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jmlh
1	2016	Evaluasi Implementasi Manajemen Pendidikan Inklusi Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tingkat SMP N Pageruyung Kendal	LPPM UPGRIS	4.500.000
2	2016	Analisis Pendidikan Inklusi di SD Bina Harapan Semarang	LPPM UPGRIS	6.500.000
3	2017	Evaluasi pendidikan inklusi tingkat SMP di Jawa Tengah	DIKTI	20.000.000
4	2017	Penggunaan APE	LPPM UPGRIS	10.000.000

E. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah Dalam Jurnal 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Artikel	Volume/ Nomor/ Tahun	Nama Jurnal
1	2015	Keterbukaan Diri Peserta didik *(Self-Disclosure)*	ISSN 2406-8691 Volume 2/nomor 2/2015	Jurnal BK-Empati

2	2016	Peran Penting Bimbingan dan Konseling Dalam Memberikan Layanan Bimbingan Belajar di SD	***Jurnal mallih Peddas Vol 6, No 1 Desember 2016*** ISSN: 2088-5792	Jurnal Malih Peddas PGSD

F. Pengalaman Mernyampaikan Makalah Secara Oral Pada Pertemuan/Seminar Ilmiah Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Seminar Nasional BK	Layanan Bimbingan dan Konseling Di SD Sekabupaten Pringsewu Lampung	2009 di Aula SDN 1 Ambarawa-Pringsewu Lampung
2	Seminar Nasional BK	Pengembangan Kreativitas Anak Di Kabupaten Pringsewu Lampung	2010 di Aula STKIP Muhammadiyah Pringsewu-Lampung (STKIP MPL)
3	Seminar Nasional BK	Konseling Krisis Untuk Membantu Individu Korban Pascatrauma Kabut Asap	2015 di Auditorium Lt.2 Universitas Muhammadiyah Malang (UMM). 13 Desember 2015
4	Seminar Nasional PGSD	Menumbuhkan Jiwa *Entreprenuership* Pada Peserta didik Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran *Talking Stick*	2016 di Ruang Auditorium Gedung Pusat Lt.7 Universitas PGRI Semarang (UPGRIS). 22 Mei 2016

5	Seminar Nasional Hasil-hasil Penelitian 2016 LPPM UPGRIS	Evaluasi Implementasi Pendidikan Inklusi di SMP N 1 Pageruyung Kendal	2016 di Gedung Pusat Lt.7 Universitas PGRI Semarang (22-23 Oktober 2016)
6	Seminar Nasional & Bedah Buku FIP UPGRIS	Pengintegrasian Pendidikan Karakter Bagi Mahasiswa Melalui Setiap Mata Kuliah	17 Desember 2016 Gedung Pusat Lt.7 Universitas PGRI Semarang
7	Seminar ALFA VII "Pembelajaran Aktif dan Prpfesionalisme di Era Globalisasi"	Analisis pendidikan inklusi di SD Bina Harapan Semarang	Gedung Pusat Lt.7 Universitas PGRI Semarang
8	Seminar Internasional ICSET UNNES	Evaluasi pendidikan inklusi tingkat SMP di Jawa Tengah	13-15 September 2017 UTC Hotel Semarang
9	Seminar Hasil-hasil penelitian LPPM	Analisis musik inklusi	Gedung Pusat Lt.7 Universitas PGRI Semarang

6	Seminar Nasional & Bedah Buku FIP UPGRIS	Pengintegrasian Pendidikan Karakter Bagi Mahasiswa Melalui Setiap Mata Kuliah	17 Desember 2016 Gedung Pusat Lt.7 Universitas PGRI Semarang

G. Penghargaan yang Pernah Diraih Dalam 10 Tahun Terakhir

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	Wisudawan Terbaik Program Study Bimbingan dan Konseling	UAD Yogyakarta	2009

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam usulan Penelitian Reguler di Lingkungan Universitas PGRI Semarang.

Semarang, Mei 2017
Pengusul,

Eka Sari Setianingsih, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0617098504

Biodata Anggota 3

A. Data Diri

1. Nama Lengkap : Asep Ardiyanto, M. Or
2. Jabatan Fungsional : Tenaga Pengajar
3. Jabatan Struktural : -
4. NIP/NPP : 158701467
5. NIDN : 0616128701
6. Tempat dan Tanggal Lahir : Sleman, 16 Desember 1987
7. Alamat Rumah : Gading Kulon, Donokerto, Turi, Sleman Yogyakarta 55551
8. Nomer HP : 085228160950
9. Alamat Kantor : UPGRIS GU Lt.2 Sidodadi Timur No.24 Dr. Cipto Semarang
10. Nomor Telf/Fax : (024) 8316377 Faks. 8448217
11. Alamat Email : ardiyanto.hernanda@gmail.com
12. Mata Kuliah yang Diampu : Perkembangan Peserta didik

B. Riwayat Pendidikan

	D2	**S1**	**S2**	**S3**
Nama Perguruan Tinggi	UNY	UNY	UNY	
Bidang Ilmu	PGSD Penjas	PGSD Penjas	Olahraga Usia Dini	
Tahun Masuk-Lulus	2006-2008	2009-2011	2012-2014	
Judul Skripsi/Thesis/Disertasi		Perbedaan status kesegaran jasmani kelas IV dan V berdasarkan keberangkatan ke sekolah dengan mengayuh sepeda dan berjalan kaki di SD Negeri Pokoh 2, Kec Ngemplak, Kab Sleman	Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan	

Nama Pembimbing/Promotor		Drs. Ngatman, Suwito, M. Pd	Dr. Pamuji Sukoco, M. Pd	

C. Pengalaman Pengabdian Pada Masyarakat 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian	Pendanaan	
			Sumber	Jmlh
1	2015	IbM Bagi Orang Tua/Wali Murid SD Negeri Pleburan 2 Kota Semarang	UPGRIS	Rp. 6.250.000
2	2016	IbM bagi Ibu-ibu PKK Kelurahan Mlatiharjo Kecamatan Semarang Timur Kota Semarang	UPGRIS	Rp. 6.750.000

D. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	**Tahun**	**Judul Penelitian**	**Pendanaan**	
			Sumber	**Jmlh**
1	2014	Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan	Pribadi	Rp.4.000.000
2	2016	Peran Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	UPGRIS	Rp. 6.750.000

E. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah Dalam Jurnal 5 Tahun Terakhir

No	**Tahun**	**Judul Artikel**	**Volume/ Nomor/ Tahun**	**Nama Jurnal**
1	2014	Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan	Vol 2/No. 2/2014	Jurnal Keolahragaan Pascasarjana UNY
2	2015	Pengaruh Model Latihan dan Koordinasi Terhadap Keterampilan Ekstrakurikuler Bola Basket SD	Vol 5, No. 2 Desember	Malih Peddas

		Negeri Pokoh 2	2015	
3	2016	Peran Perseptual Motoric Terhadap Perkembangan Gerak Anak	Vol. 1, No. 1 Juli 2016	Jendela Olahraga

1	2014	Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan	Vol 2/No. 2/2014	Jurnal Keolahragaan Pascasarjana UNY
2	2015	Pengaruh Model Latihan dan Koordinasi Terhadap Keterampilan Ekstrakurikuler Bola Basket SD Negeri Pokoh 2	Vol 5, No. 2 Desember 2015	Malih Peddas
3	2016	Peran Perseptual Motoric Terhadap Perkembangan Gerak Anak	Vol. 1, No. 1 Juli 2016	Jendela Olahraga

F. Pengalaman Menyampaikan Makalah Secara Oral Pada Pertemuan/Seminar Ilmiah Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Seminar Nasional	Model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan	20 Maret 2016, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam usulan Penelitian.

Semarang, Mei 2017
Pengusul,

Asep Ardiyanto, M. Or
NIDN. 0616128701

Biodata Anggota 4

A. Identitas Diri Anggota	
Nama Lengkap (dengan gelar)	Yuris Setyoadi, S.Pd., MT
Jabatan Fungsional	Tenaga Pengajar
Jabatan Struktural	
NIP/NIK/Identitas lainnya	138201417
NIDN	0625108202
Tempat dan Tanggal Lahir	Semarang, 25 Oktober 1982
Alamat Rumah	Jl. Sambiroto Baru 69 Semarang
Nomor Telepon/Faks/HP	08562696996
Alamat Kantor	Jl. Lontar 1, Sidodadi Semarang
Nomor Telepon/Faks	024-8452230
Alamat e-mail	yurismesin@gmail.com
Lulusan yang telah dihasilkan	-
Mata kuliah yang diampu	CAD-CAM
	Metode Elemen Hingga
	Perancangan Produk

B.Riwayat Pendidikan

	S1	S2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Negeri Semarang	Universitas Diponegoro
Bidang Ilmu	Pendidikan Teknik Mesin	Teknik Mesin
Tahun Masuk - Lulus	2005-2008	2009-2012
Judul Skripsi/Thesis/Desertasi	Pengaruh Nilai Teori Terhadap Nilai Praktik Mata Diklat Pemindah Daya Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Mekanik Otomotif	Rancang Bangun Prototipe Artificial Hip Joint Untuk Dimensi Orang Indonesia
Nama Pembimbing	1. Drs. M. Burhan, M.Pd	1.Dr. Jamari, ST., MT
	2. Drs. Suratno	2.Dr. Ir. Toni Prahasto., MASc

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan
		Sumber
2015	Rancang Bangun Printer 3 Dimensi Tipe *Fuse Deposition Modeling* (FDM)	LPPM Universitas PGRI Semarang
2016	Rancang Bangun Casis dan Bodi Kendaraan Konsep Urban Untuk Kompetisi Shelll *Eco Marathon*	LPPM Universitas PGRI Semarang

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat Dalam 5 Tahun Terakhir

Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan
		Sumber
2014	PERAWATAN DAN OPERASIONAL TRAKTOR RODA DUA BAGI KELOMPOK TANI DI KAB. PURBALINGGA	LPPM Universitas PGRI Semarang
2015	(IbM) USAHA PELAYANAN JASA ALSINTAN DIDESA NGEMPLAK KECAMATAN KALIKOTES KAB. KLATEN	LPPM Universitas PGRI Semarang
2016	(IbM) MGMP GURU TEKNIK MESIN	LPPM Universitas PGRI Semarang

E. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah Dalam Jurnal Dalam 5 Tahun Terakhir

Judul Artikel Ilmiah	Volume/Nomor/Tahun
Integrasi *Software* CAD-CAM Dalam Sistem Operasi Mesin Bubut CNC	Volume 2 Edisi Desember 2015 ISSN 2460-4801

F. Pengalaman Penyampaian Makalah Secara Oral Pada Pertemuan/Seminar Ilmiah Dalam 5 Tahun Terakhir

Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
Proseding Seminar Nasional Sains dan Teknologi FT. ke 2	Analisa Kontak Pada Sambungan Tulang Pinggul Buatan Menggunakan Metode Elemen Hingga	2011 UNWAHAS SEMARANG
Proseding Seminar Nasional TEKNOIN UII Yogyakarta	Proses Desain dan Manufaktur *Arificial Hip Joint*	2011 UII YOGYAKARTA
Proseding Seminar Nasional Hasil Penelitian	Desain Dan Manufaktur Printer 3 Dimensi Tipe *Fused Deposition Modeling* (FDM)	2015 UPGRIS SEMARANG

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima resikonya.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan penelitian.

Semarang, Mei 2017

Pengusul

Yuris Setyoadi, S.Pd., MT

NIDN. 0625108202

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
Jalan Dr. Wahidin No. 118, Telp. (024) 8412180, Fax. (024) 8317752
Semarang – 50254
website: www.disdik.semarangkota.go.id, e-mail: disdik@semarangkota.go.id

SURAT IZIN KEPALA DINAS PENDIDIKAN KOTA SEMARANG

Nomor : 070 / 4386

TENTANG
IZIN PENELITIAN

Dasar : Surat dari Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas PGRI Semarang nomor : 035/Ijin/LPPM-UPGRIS/VII/2017 tanggal 26 Juli 2017 perihal permohonan izin penelitian, dengan ini Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang.

MEMBERIKAN IZIN

Kepada ;

No	Nama	NPP
1	Ismatul Khasanah, S.Pd.I., M.Pd.	107801282
2	Eka Sari Setianingsih, S.Pd., M.Pd.	158501466
3	Asep Ardiyanto, S.Pd. M.Or.	158701467
4	Yuris Setyoadi, S.Pd., M.T.	138201417

Untuk melaksanakan penelitian pada PAUD Unggulan Taman Belia Candi, PAUD Harapan Bunda dan TK Sultan Agung Semarang, dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut ;

1) Saat penelitian tidak mengganggu proses kegiatan belajar dan mengajar pada PAUD dan TK tersebut,
2) Menaati peraturan dan ketentuan yang berlaku pada PAUD dan TK tersebut
3) Hasil penelitian tidak dipublikasikan untuk mencari keuntungan/ kepentingan lain.
4) Kegiatan penelitian dilaksanakan pada bulan Juli s.d September 2017
5) Menyampaikan laporan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang segera setelah selesai pelaksanaan penelitian

Surat izin penelitian ini, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Semarang
Pada tanggal : 31 Juli 2017

An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
KOTA SEMARANG
Sekretaris

PEMERINTAH KOTA SEMARANG DINAS PENDIDIKAN

Ir. GUNAWAN WICAKSONO
Pembina Tk. I
NIP. 196007031990031009

Tembusan Yth ;
1. Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang sebagai laporan
2. Kepala TK Sultan Agung Semarang
3. Kepala PAUD Unggulan Taman Belia Semarang
4. Kepala PAUD Harapan Bunda Semarang
5. Pertinggal

Lampiran 3 Surat Tugas

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
Jl. Dr. Cipto - Lontar No. 1 Semarang - Indonesia Telp. (024) 8451279, 8451824 Faks. 8451279
Email : lppmupgrismg@yahoo.co.id Website : lppm.upgrisms.ac.id

SURAT TUGAS
Nomor : 145/ST/LPPM-UPGRIS/VI/2017

Dengan ini Ketua LPPM Universitas PGRI Semarang memberi tugas kepada :

Nama	: Ismatul Khasanah. S.Pd.I., M.Pd.
NIDN	: 107801282
Pangkat/Golongan	: Penata / III c
Jabatan Fungsional	: Lektor
Pekerjaan	: Dosen FIP Universitas PGRI Semarang
Pada hari / tgl	: Juni s/d Nopember 2017
Tempat	: Lembaga PAUD di Kota Semarang
Keperluan	:Kegiatan Penelitian dengan judul Penggunaan Alat Permainan Konstruktif pada Lembaga PAUD di Kota Semarang

Demikian agar tugas ini dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan setelah selesai harap melaporkan hasilnya.

Mengetahui,
Telah melaksanakan tugas

Wiwik Chitra Pratiwi, S.Pd

Semarang, 15 Juni 2017
Ketua,

Ir. Suwarno Widodo, M.Si.
NPP. 876101038

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
Jl. Dr. Cipto - Lontar No. 1 Semarang - Indonesia Telp. (024) 8451279, 8451824 Faks. 8451279
Email : lppmupgrismg@yahoo.co.id Website : lppm.upgrismg.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor : 145/ST/LPPM-UPGRIS/VI/2017

Dengan ini Ketua LPPM Universitas PGRI Semarang memberi tugas kepada :

Nama	: Yuris Setyoadi. S.Pd., M.T.
NIDN	: 138201417
Pangkat/Golongan	: Penata Muda Tk.I/ III b
Jabatan Fungsional	: Tenaga Pengajar
Pekerjaan	: Dosen F. Teknik Universitas PGRI Semarang
Pada hari / tgl	: Juni s/d Nopember 2017
Tempat	: Lembaga PAUD di Kota Semarang
Keperluan	:Kegiatan Penelitian dengan judul Penggunaan Alat Permainan Konstruktif pada Lembaga PAUD di Kota Semarang

Demikian agar tugas ini dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan setelah selesai harap melaporkan hasilnya.

Mengetahui,
Telah melaksanakan tugas

Pusat Unggulan PAUD Provinsi Jawa Tengah
TAMAN BELIA CANDI
Jl. Dr. Ir. Ir. A Candi Semarang
Phone. (024) 8312730
Fax. (024) 8312731

Wiwik Chitra Pratiwi, S.Pd

Semarang, 15 Juni 2017
Ketua,

Ir. Suwarno Widodo, M.Si.
NPP. 876101038

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
Jl. Dr. Cipto - Lontar No. 1 Semarang - Indonesia Telp. (024) 8451279, 8451824 Faks. 8451279
Email : lppmupgrismg@yahoo.co.id Website : lppm.upgrismg.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor : 145/ST/LPPM-UPGRIS/VI/2017

Dengan ini Ketua LPPM Universitas PGRI Semarang memberi tugas kepada :

Nama	: Eka Sari Setianingsih. S.Pd., M.Pd.
NIDN	: 158501466
Pangkat/Golongan	: Penata Muda Tk.I / III b
Jabatan Fungsional	: Tenaga Pengajar
Pekerjaan	: Dosen FIP Universitas PGRI Semarang
Pada hari / tgl	: Juni s/d Nopember 2017
Tempat	: Lembaga PAUD di Kota Semarang
Keperluan	:Kegiatan Penelitian dengan judul Penggunaan Alat Permainan Konstruktif pada Lembaga PAUD di Kota Semarang

Demikian agar tugas ini dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan setelah selesai harap melaporkan hasilnya.

Mengetahui,
Telah melaksanakan tugas

.....

Semarang, 15 Juni 2017
Ketua,

Ir. Suwarno Widodo, M.Si.
NPP. 876101038

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
Jl. Dr. Cipto - Lontar No. 1 Semarang - Indonesia Telp. (024) 8451279, 8451824 Faks. 8451279
Email : lppmupgrismg@yahoo.co.id Website : lppm.upgrismg.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor : 145/ST/LPPM-UPGRIS/VI/2017

Dengan ini Ketua LPPM Universitas PGRI Semarang memberi tugas kepada :

Nama	: Asep Ardiyanto. S.Pd., M.Or.
NIDN	: 158701467
Pangkat/Golongan	: Penata Muda Tk.I/ III b
Jabatan Fungsional	: Tenaga Pengajar
Pekerjaan	: Dosen FIP Universitas PGRI Semarang
Pada hari / tgl	: Juni s/d Nopember 2017
Tempat	: Lembaga PAUD di Kota Semarang
Keperluan	:Kegiatan Penelitian dengan judul Penggunaan Alat Permainan Konstruktif pada Lembaga PAUD di Kota Semarang

Demikian agar tugas ini dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan setelah selesai harap melaporkan hasilnya.

Mengetahui,
Telah melaksanakan tugas

.....

Semarang, 15 Juni 2017
Ketua,

Ir. Suwarno Widodo, M.Si.
NPP. 876101038

Lampiran 4 Poster

Lampiran 5 Artikel

PEMANFAATAN ALAT PERMAINAN KONSTRUKTIF PADA LEMBAGA PAUD DI KOTA SEMARANG

Eka Sari Setianingsih[1], Ismatul Khasanah[2], Asep Ardiyanto[3], Yuris Setyoadi[4]
email: ekasari129@yahoo.com , ismatulkhasanahbejo@gmail.com , ardiyanto.hernanda@gmail.com, yurismesin@gmail.com
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

Abstrak

Potensi kecerdasan anak dapat dikembangkan melalui bermain dengan alat permainan yang mendukung seperti alat permainan konstruktif. Yang dimaksud konstruktif adalah bahwasanya anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting dan krayon. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penggunaan alat permainan konstruktif pada lembaga PAUD di kota Semarang yang menjadi fokus penelitian ini merupakan peristiwa naturalistik. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui secara mendalam tentang penggunaan alat Permainan Konstruktif pada lembaga PAUD di kota Semarang dan partisipasi orangtua dalam penggunaan alat Permainan Konstruktif pada lembaga PAUD di kota Semarang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alat permainan konstruktif yang ada pada lembaga PAUD di Semarang belum semuanya maksimal, dikarenakan alat permainan yang ada masih banyak yang menggunakan kardus, karton, tutup botol dan lain sebagainya, APE yang ada sudah banyak yang rusak dan APE yang ada beberapa dibeli oleh lembaga, bukan buatan siswa dg guru. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan alat permainan konstruktif pada lembaga PAUD di kota Semarang belum maksimal sesuai harapan. Saran yang dapat diberikan adalah guru diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam membuat dan memanfaatkan alat permainan konstruktif bagi anak-anak sehingga anak akan terangsang mewujudkan imajinasinya ke dalam sebuah karya nyata. Dengan demikian potensi kecerdasan yang dimiliki anak akan terstimulasi dengan baik dan optimal.

Kata Kunci: APE, Konstruktif, PAUD

Abstract

Potential intelligence of the child can be developed through play with an instrument of gaming that supports as an instrument of gaming constructive. Referred to constructive is that the kids make up to the beams in which forms, sand, mud, clay, beads , paint, pasta, scissors and a crayon. This study adopted qualitative approaches. The use of an instrument of gaming constructive at an institute of PAUD within the city of Semarang become the focus of the research is events naturalistic. The purpose to be achieved in this study is to find deeply about the use of an instrument of gaming constructive at an institute of PAUD within the city of Semarang and the participation of parents in the use of an instrument of gaming constructive at an institute of PAUD within the city of Semarang. This research result indicates that an instrument of gaming constructive that is at an institute of paud in semarang not all maximum , reconstructive a game there is a lot which the use of cardboard, cardboard, bottle caps and others, APE that there are damaged and APE of which there are several purchased by institutions, not artificial students with teachers. Can be concluded that the utilization of an instrument of gaming constructive at an institute of PAUD within the city of Semarang not maximum as expected. Advice that can be given are teachers is expected to be more creative and innovative in making and using an instrument of gaming constructive for children and the will aroused realize imagination is into a real work. Thus potential intelligence owned children will stimulated optimally.

Keywords*: *APE, Constructive, PAUD

PENDAHULUAN

Anak merupakan pewaris dan investasi yang tak ternilai bagi orang tua dan bangsa. Anak yang sehat dan cerdas pasti akan membuat orang tua bangga. Pertumbuhan dan perkembangan mengalami peningkatan yang pesat pada usia dini, yaitu dari 0 sampai 5 tahun. Masa ini sering juga disebut sebagai fase *"Golden Age". Golden age* merupakan masa yang sangat penting untuk memperhatikan tumbuh kembang anak secara cermat agar sedini mungkin dapat terdeteksi apabila terjadi kelainan. Selain itu, penanganan kelainan yang sesuai pada masa *golden age* dapat meminimalisir kelainan pertumbuhan dan perkembangan anak sehingga kelaianan yang bersifat permanen dapat dicegah (Soejiningsih, 2003). Dengan adanya keinginan orang tua yang menginginkan anaknya cerdas pasti akan diberikan yang terbaik untuk mereka begitu juga dengan pemberian alat permainan. Pemilihan permainan yang benar dan tepat bisa meningkatkan potensi kecerdasan anak serta bisa menstimulus perkembangannnya. Saat ini banyak sekali permainan yang sifatnya hanya sebagai permainan dan belum menstimulus perkembangan dan potensi kecerdasan pada anak maka perlu pemilihan yang tepat dari orang tua dan lingkungan sekolah untuk memberikan permainan yang bisa menunjang stimulus pada anak sehingga bisa membentuk kecerdasan dan perkembangan anak.

Pada anak usia prasekolah memiliki kreatif secara alamiah, tetapi tanpa disadari selama ini orang tua hanya membatasi daya kreatif dan potensi kecerdasan anak. Karena banyak orang yang menginginkan anaknya pintar dikelas sehingga kebebasan anak untuk bermain dan berimajinasi terampas. Padahal potensi kecerdasan anak dapat dikembangkan melalui bermain dengan alat permainan yang mendukung. Seperti alat permainan konstruktif. Pada permainan ini, anak diberi kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya. Jenis permainan konstrutif yang populer adalah membuat sesuatu. Misalnya, dari lempung (*plydough)*, balok, dan benda alam lainnya. Anak tidak akan bosan menggabungkan dan menyusun bentuk-bentuk kombinasi yang baru dengan alat permainan konstruktif. Dengan menggunakan alat permainan konstruktif, anak akan terangsang mewujudkan imajinasinya ke dalam sebuah karya nyata. Dengan demikian potensi kecerdasan yang dimiliki anak akan terstimulasi dengan baik dan optimal.

Berdasarkan observasi pendahuluan di beberapa sekolah di Kota Semarang, ditemukan penggunaan alat permainan konstruktif sangatlah terbatas untuk itu perlu dilakukan kegiatan tentang bagaimana penggunaan tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam penelitian pengembangan tentang alat permainan konstruktif di tahun yang akan datang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berbagai temuan ilmiah mengungkapkan proses kehidupan manusia sejak bayi dalam rahim seorang ibu dan usia emas *(golden age*) yaitu sampai usia 5 tahun terutama pada 2 tahun pertama kehidupannya merupakan tahap kritis dalam perkembangan manusia. Pada masa ini, pertumbuhan dan perkembangan otak berlangsung dengan sangat cepat dan sangat dipengaruhi rangsangan-rangsangan lingkungan terutama perawatan dan interaksi yang berkualitas yang diterima anak serta asupan zat gizi dan perawatan kesehatan. Pada usia dini kompetensi kognitif, emosi, dan sosial muali dibentuk dan diperluas. Kegagalan yang terjadi pada anak usia dini, terutama pada dua tahun pertama kehidupan mengakibatkan kegagalan pada usia selanjutnya, karena

kegagalan tersebut bersifat permanen dan sangat sulit dipulihkan.

Otak anak tumbuh dan berkembang karena interaksi dengan lingkungannya dan belajar berfungsi dilingkungannya. Kekurangan stimulasi yang diperlukan otak anak akan berakibat pada mengecilnya otak anak dibandingkan dengan dengan anak normal yang mendapatkan stimulasi yang cukup dan tepat waktu. Hal ini akan mengganggu proses pertumbuhan otak anak secara alamiah. Oleh karena itu hubungan antara anak dengan orang tua atau pengasuh lainnya (*caregiver)* sangat berpengaruh terhadap perkembangan otak anak. Apabila hubungan antara anak dengan orang tua dan pengasuh lainnya bersifat positif, struktur kognitif anak belajar mengatur emosi dan perilakunya, demikian pula sebaliknya. Oleh karena itu kedekatan emosi anak dengan orang tua atau pengasuh merupakan landasan untuk perkembangan emosi anak dan untuk belajar hal-hal lain dalam hidupnya.

Menurut Rogers dalam Catron dan Allen (1999:58), keberhasilan guru yang sebenarnya menekankan pada tiga kualitas dan sikap yang utama, yaitu : (1) guru yang memberikan fasilitas untuk perkembangan anak menajdi manusia seutuhnya, (2) membuat suatu pelajaran menjadi berharga dengan menerima perasaan anak-anak dan kepribadian dan percaya bahwa yang lain dasarnya layak dipercaya membantu menciptakan suasana selama belajar, (3) mengembangkan pemahaman empati bagi guru yang peka / sensitif untuk mengenal perasaan anak-anak di dunia. Peran guru di dalam kelas boleh jadi bagian yang paling penting dari rencana pelajaran yang tak terlihat. Kekritisan dalam menentukan keefektifan dan kualitas dari perawatan dan pendidikan utuk anak kecil. Guru mungkin merupakan faktor yang paling penting dalam mendidik dan berpengalaman merawat anak.

Bermain adalah awal timbulnya kreatifitas bagi setiap orang terutama bagi anak. Bermain menjadi penting karena dalam kegiatan bermain terdapat unsur yang menyenangkan sehingga anak akan dapat mengungkapkan gagasan-gagasannya secara bebas dalam hubungan dengan lingkungannya. Oleh karena itu kegiatan tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu dasar dalam mengembangkan kreatifitas anak. Kreatifitas bisa tampil dini dalam kehidupan anak dan terlihat pada saat anak bermain.

Kehidupan bermain adalah kehidupan anak-anak. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya, juga kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan caracara baru. Untuk mencapai tujuan tersebut “menumbuhkan kreatifitas” dibutuhkan intensitas bermain yang baik dan berkualitas dalam merangsang imajinasi untuk mengembangkan kreatifitas anak.

Manfaat bermain bagi anak bukan hanya hiburan relaksasi, melainkan juga memungkinkan anak belajar, baik emosional maupun intelektual. Dari segi intelektual, bermain dapat membuat anak menyerap informasi baru dan kemudian memanipulasinya sehingga cocok dengan apa-apa yang telah diketahuinya. Melalui bermain seorang anak dapat mempraktekkan dan meningkatkan pemikirannya serta mengembangkan kreatifitasnya (Freeman & Munandar, 2001).

Anak memerlukan berbagai variasi permainan untuk kesehatan fisik, mental dan perkembangan emosinya. Melalui bermain, anak tidak hanya menstimulasi pertumbuhan fisik, kematangan social dan juga intelektual si anak, tapi juga dapat menstimulasi perkembangan psikologisnya. Anak tidak sekedar melompat, melempar atau berlari, tetapi mereka bermain dengan seluruh emosinya, perasaannya dan pikirannya. Sama halnya dengan Bruner (dalam

Hurlock, 1996) yang mengatakan bahwa bermain pada masa anak-anak adalah kegiatan yang serius, yang merupakan bagian penting dalam perkembangan tahun-tahun pertama masa kanak-kanak. Dan juga main merupakan kegiatan pokok dalam masa kanak-kanak.

Salah satu bentuk permainan yang meningkatkan kreatifitas adalah permainan konstruktif, dimana anak diberi kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya. Jenis permainan konstrutif yang populer adalah membuat sesuatu dan menggambar. Membuat sesuatu misalnya dari lempung, pasir, balok, lilin, cat, kertas dan lain sebagainya. Dengan bermain konstruktif anak tidak akan bosan-bosannya menggabungkan dan menyusun bentuk-bentuk kombinasi yang baru dengan alat permainannya.

Permainan konstruktif tidak akan membuat anak merasa bosan karena dalam permainan ini yang dipentingkan adalah hasilnya dan kesenangan. Anak-anak akan sangat sibuk dengan membuat hal yang baru seperti dengan menggunakan balok-balok, lego dan lain-lain. Permainan juga tidak akan membuat anak menjadi malas, karena dalam permainan ini anak terus menggunakan daya imajinasinya untuk menghidupkan permainan ini dengan membuat hal-hal yang baru dan unik.

Alat permainan pada intinya merupakan media yang berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali keberadaan dirinya. Alat ini menjadi sarana bermain yang dapat digunakan dengan melibatkan seluruh panca indera. Kegiatan bermain tersebut akan menyenangkan sehingga aktivitas sel otak akan meningkat yang pada akhirnya merangsang kecerdasan anak. Kegiatan bermain akan lebih baik apabila mengandung unsur edukatif. Permainan juga merupakan salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada masa awal anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah untuk bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dengan aktivitas lainnya. Karena itu, permainan bagi anakanak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh suatu hasil dari aktivitas tersebut. Hal ini disebabkan karena bagi anak-anak proses melakukan sesuatu lebih menarik daripada hasil yang akan didapatkannya (Martuti, 2008: 94).

Konstruktif yang dimaksud adalah kegiatan bermain yang memiliki unsur pembelajaran yang dapat membangun dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Pembelajaran konstruktif adalah suatu proses membangun pengetahuan di dalam kerangka berpikir kognitif berdasarkan pada pengalaman (Sanjaya: 2006). Anak mencari dan membangun pengetahuannya sendiri. Guru sebagai fasilitator bertugas mendorong dan mendampingi anak untuk mengkonstruksi sebuah makna.

Jadi, Alat Permainan Konstruktif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai konstruktif (membangun pengetahuan anak) yang secara otomatis memiliki unsur edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Alat permainan konstruktif edukatif dapat berupa apa saja yang ada disekeliling, misalnya sapu, piring, gelas, sendok, tutup botol, dan lain-lain.

Tetapi prinsip dasar dalam pemanfaatan Alat permainan adalah alat-alat tersebut dibuat sendiri dari bahan-bahan yang sudah tidak terpakai lagi atau bahan-bahan yang mudah diperoleh disekitar kita, atau lebih dikenal sebagai Alat permainan edukatif tradisional yang cenderung memiliki banyak manfaat, selain

sederhana dalam desain, serba guna, aman, tahan lama dan merangsang atau menstimulasi otak anak, permainan edukatif dengan menggunakan alat tradisional ini lebih murah dan tidak menjadikan anak anti sosial, karena pada umumnya permainan dengan alat-alat ini melibatkan dua anak atau lebih (kelompok dalam kegiatan) (Freman dan Munandar, 1996: 253-254).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Berkenaan dengan metode tersebut, Arikunto (2013:32) menyebutkan bahwa pendekatan kualitatif dicirikan oleh tujuan peneliti yang berupaya memahami gejala-gejala yang sedemikian rupa yang tidak memerlukan kuantifikasi, atau karena gejala-gejala tersebut tidak dimungkinkan untuk diukur secara tepat.

Pendekatan kualitatif penulis gunakan dengan pertimbangan ingin mendalami secara keseluruhan hubungan-hubungan yang ada dalam situasi sosial selanjutnya dapat menemukan hal-hal yang baru. Penelitian kualitatif menunjuk pada makna, kedalaman konsep, definisi, ciri, metafora, lambang dan deskripsi sesuatu.

Pemanfaatan alat permainan konstruktif pada lembaga PAUD di kota Semarang yang menjadi fokus penelitian ini merupakan peristiwa naturalistik. Untuk keperluan penelitian ini diperlukan adaptasi prosedur penelitian deskriptif kualitatif secara naturalistik.

Rencana penelitian dilakukan melalui 3 tahap, dan setiap tahap terdiri dari kegiatan tertentu, kegiatan yang dilakukan pada tiap-tiap tahapan, menurut Sugiyono (2013:53) adalah:

4) Tahap Orientasi
   Pada tahap ini ditentukan subjek awal, dilakukan pra-survey ke lokasi penelitian kemudian dilakukan pendalaman melalui sumber-sumber bacaan baik konsep teoritis maupun studi pendahuluan yang relevan dengan pendidikan keluarga dan memilih lokasi penelitian.
5) Tahap Eksplorasi
   Tahap eksplorasi ini dilakukan penelitian lapangan terhadap sumber data tentang penggunaan alat permainan konstruktif pada lembaga PAUD di kota Semarang. Beberapa hal yang dianggap penting bagi seorang peneliti sebelum kegiatan berlangsung, antara lain memahami latar, tata cara dan tata karma menghadapi subjek penelitian.
6) Tahap *Member Check*
   Pada tahap ini membuat laporan tertulis yang ditujukan kepada responden guna menilai kesesuaian dengan hasil wawancara, penelitian dokumen dan observasi, kemudian meminta penjelasan kepada unsur-unsur terkait bila dipandang perlu. Hal ini dimaksudkan agar seluruh data yang diperoleh dapat dijamin kebenaran tanpa keraguan validitasnya. Setelah pengecekan ulang berakhir agar dapat ditaksir dengan cermat dan bermakna, dilanjutkan dengan membuat laporan hasil penelitian.

Waktu penelitian selama 6 bulan. Tempat penelitian adalah beberapa Lembaga PAUD Kota Semarang. Instrumen penelitian dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri (ketua dan anggota tim peneliti), yaitu Ismatul Khasanah, S.Pd.I.,M.Pd (ketua), Eka Sari Setianingsih, S.Pd. M.Pd (anggota 1), Asep Ardiyanto, S.Pd., M.Or (anggota 2) dan Yuris Setioadi, S.Pd., M.T. (anggota 3). Peneliti kualitatif sebagai *human instrument*, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuan.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Sampel sumber data dipilih secara *purposive* dan bersifat *snowball sampling*. Data kualitatif adalah data yang berbentuk kata-kata bukan angka-angka (Miles & Huberman, 1996, dalam Sugiyono). Data diperoleh melalui studi kepustakaan, wawancara mendalam dengan informan, dan observasi. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data yang sesuai dengan fokus penelitian, yaitu tentang analisis pengaruh penggunaan alat permainan konstruktif pada lembaga PAUD di Kota Semarang. Data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu data primer dan sekunder.

Data primer diperoleh dalam bentuk verbal, kata-kata atau ucapan lisan atau perilaku dari subjek (informan) yang berkaitan dengan analisis pengaruh penggunaan alat permainan konstruktif pada lembaga PAUD di Kota Semarang. Data sekunder bersumber dari dokumen-dokumen tertulis, hasil foto-foto yang digunakan sebagai pelengkap dari data primer.

Teknik pengumpulan data digunakan untuk menghimpun data dan informasi tentang pengaruh penggunaan alat permainan konstruktif pada lembaga PAUD di Kota Semarang. Prosedur pelaksanaannya disesuaikan dengan sumber data dan lokasi dimana responden melaksanakan tugasnya.

Selanjutnya dilakukan pengembangan awal, yaitu perancangan untuk mengkaji pengaruh penggunaan alat permainan konstruktif pada lembaga PAUD di kota Semarang. Kajian awal ini penting dilakukan dan dilanjutkan dengan wawancara dan *Forum Grup Discussion (FGD)* kemudian memberikan solusi untuk efektifitas pola asuh dengan memfasilitasi anak serta mendampingi anak pada saat menggunakan Alat Permainan Konstruktif. Berdasarkan temuan di lapangan, APE yang ada sudah banyak yang rusak dan sebagian lagi APE yang dibeli oleh lembaga. Sehingga pengembangan kreativitas anak masih perlu dikembangkan secara maksimal.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran sambil bermain sudah hampir sepenuhnya sesuai dengan prinsip perkembangan menurut Bredecamp and Coople (2008), yaitu perkembangan semua aspek saling mempengaruhi dan berkaitan satu sama lain, perkembangan yang terjadi relative dalam suatu urutan tertentu dan dapat diramalkan, pengalaman awal anak memiliki pengaruh yang kumulatif dan tertunda, pembelajaran dengan bermain, serta kondisi terbaik anak untuk berkembang dan belajar adalah dalam komunitas yang menghargai, memenuhi kebutuhan fisiknya, dan aman secara fisik maupun psikologis.

Artinya semua aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa sudah semuanya ikut terlibat dalam pembelajaran dan penggunaan APE yang ada pada lembaga PAUD di Semarang. Hanya saja alat permainan konstruktif yang ada pada lembaga PAUD di Semarang belum semuanya maksimal sesuai harapan, dikarenakan alat permainan yang ada masih banyak yang menggunakan kardus, karton, tutup botol dan lain sebagainya, APE yang ada sudah banyak yang rusak dan APE yang ada beberapa dibeli oleh lembaga, APE yang ada bukan buatan siswa dg guru. Sehingga anak belum terangsang dalam mewujudkan imajinasinya ke dalam sebuah karya nyata. Dengan demikian potensi kecerdasan yang dimiliki anak belum dapat terstimulasi dengan baik dan optimal.

Oleh sebab itu diperlukan kreatifitas dan inovasi yang maksimal dari guru untuk bersama-sama membuat APE dengan siswa tidak hanya yang berbahan karton dan kardus namun menggunakan bahan serta jenis-jenis permainan konstruktif yang akan mampu merangsang

imajinasi anak-anak ke dalam sebuah karya nyata, bukan APE yang dibeli dan buatan guru semata.

PENUTUP

Simpulan

Alat permainan konstruktif yang ada pada lembaga PAUD di Semarang belum semuanya maksimal sesuai harapan, dikarenakan alat permainan yang ada masih banyak yang menggunakan kardus, karton, tutup botol dan lain sebagainya, APE yang ada sudah banyak yang rusak dan APE yang ada beberapa dibeli oleh lembaga, APE yang ada bukan buatan siswa dg guru. Sehingga anak belum terangsang dalam mewujudkan imajinasinya ke dalam sebuah karya nyata.

Saran

Saran yang dapat diberikan adalah guru diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam membuat dan memanfaatkan alat permainan konstruktif bagi anak-anak sehingga anak akan terangsang mewujudkan imajinasinya ke dalam sebuah karya nyata. Dengan demikian potensi kecerdasan yang dimiliki anak akan terstimulasi dengan baik dan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Ameliola, S., Nugraha, D.H. 2013. *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi*. Malang : Universitas Negeri Malang.

Ananda, 2013. *Teknologi dan Pengguna Program digital di Era Modern*, Rhineka Chipta: Bandung

Arikunto, Suharsimi (2013)*Prosedur Penelitian Pendidikan:* Bandung: Rhineka Cipta

Brawijaya. http://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2013-0229.pdf. Diakses 12 september 2014.

Dahlan, S.M. (2011). *Statistik untuk Kedokteran dan Kesehatan.* Jakarta : Salemba Medika.

Delima,R.,Arianti,N.K.,& Pramudyawardani, B. 2015. *Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun*. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi* , Vol.1, No.1.

Departemen Pendidikan Nasional.Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa. 2008. Indonesia: Gramedia Pustaka Utama.

Depdiknas. (2007). *Prestasi Belajar.* Jakarta : Depdiknas.

Dhieni, Nurbiana dkk. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Cetakan Ke-5. Jakarta: Universitas Terbuka.

Fajrin, Okky Rachma. 2015. *"Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar"* Jurnal Idea Societa Vol 2 No 6 (2015)

Firiyani Nurul, dewi Tresnawati, dan Nahdi Hadiyanto. 2014. *"Mengenalkan Aplikasi Pengenalan Huruf, Angka, dan Warna untuk Anak Usia Dini Berbasis Android"*. *Jurnal Algoritma*, Vol. 11 Nomor 1, 2014, hal.:1-9.

Hasella, M.O. 2013. *Dampak penggunaan smarthphone di kalangan pelajar*. Universitas Lambung Mangkurat program studi ilmu komputer fakultas MIPA. http://www.slideshare.net/nur_ Anita92/metpen-28928073. Diakses 15 April 2016.

Jamani, H., Arkanudin., & Syarmiati. 2013. *Perilaku siswa pengguna handphone studi kasus pada siswa SMP Negeri 4 Sungai Raya kabupaten kubu raya*. Pontianak : Universitas Tanjung Pura. Jurnal.untan.ac.id/index.php/jpmis/ article/download/2578/pdf. Diakses 12 September 2014.

Karman. 2013. *Riset Penggunaan Media dan Perkembangannya Kini*. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media* , Vol.17, No.1.

Khasanah, Ismatul Agung Prasetyo, Ellya Rakhmawati. 2015. Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA*.Volume 1. No. 1.

Kim, Y. 2013. *Young Children in the Digital Age*. Las Vegas: University of Nevada Cooperative Extension

Maulida, H.O. 2013. *Menelisik pengaruh penggunaan aplikasi gadget moderator*. Surakarta : Manajemen.

Moleong, Lexy. 2009 .”*Metode Penelitian Kualitatif*”. Bandung; Rosdakarya.

Muflikha, Elok Siti. 2013. “*Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Media Tutup Botol Hias Di Paud Kenanga I Kabupaten Pesisir Selatan”*. Spektrum PLS, Volume 1, Nomor 1 (hlm.17-32).

Nasir, A.B.D., Muhith, A. & Ideputri,M.E. 2011. *Metodologi penelitian Kesehatan*. Yogyakarta : Nuha Medika.

Nazir, Mohammad. 2003. *Metode Penelitian*. Jakarta : Penerbit Ghalia Indonesia.

Nikmah, A. 2013. *Dampak penggunaan handphone terhadap prestasi siswa*. Ejurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya : Volume 5. http://dispendik.surabaya.go.id/surabayabelajar/jurnal/199/5.7.pdf. Diakses 14 November 2014.

Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta

Panji, Aditya. 2014. ”Hasil Survei Pemakaian Internet Remaja Indonesia” (online) *file:///H:/SEMNAS%20Risa/Fixz%20daftar %20Pusataka/panjiii.html*. diakses tanggal 12 April 2016.

Pekerti, A.B. (2013). *Pengaruh Jejaring Sosial terhadap kelakuan seseorang*. Semarang : Universitas Negeri semarang.http://ilmiah2013/11/pengaruh - jejaring-sosial-terhadap_11.html. Diakses 14 November 2014.

Piyeke, J., Bidjuni, H., & Wowiling, F.2014. *Hubungan tingkat stress dengan durasi*

bermain game online pada remaja di manado.

Prakoso, P. (2013*). Pengaruh penggunaan gadget pada mahasiswa dan hubungannya dengan prestasi mahasiswa (studi kasus mahasiswa FMIPA UNLAM).* Kalimantan : Universitas Lambung Mangkurat. http://www.slides hare.net/PrasetyoBondan1/laporantahap-akhir-pengaruh-penggunaangadget.html. Diakses 14 November.

Prianggoro, Hasto. 2016. *"Anak dan Gadget yang Penting Aturan Main". (online) http://www.tabloid-nakita.com/read/1/anak-dan-gadget-yang-penting-aturan-main* . Diakses tanggal 14 April 2016.

Rahmattullah, Muhammad. 2015. *"Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar".* Edisi Khusus No. 1, Agustus 2015, hal.:179-182

Sanjaya, R., Wibhowo, C. 2011. *Menyiasati tren digitas pada anak menggunakan teknilogi informatika.* Jakarta : PT Elex Media Komputindo.

Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D:* Bandung: Alfabheta

Syah, M. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Valentin, R. H. 2013. *Pengaruh teknologi terhadap gaya hidup manusia, dunia pendidikan, dan psikologi manusia.* Semarang : Universitas Negeri Semarang. http://jurnalulmiahtp2013com/2013/12/pengaruh-teknologi-terhadapgaya-hidup.html. Diakses 26 september 2014.

VandenBos, Gary. APA Dictionary of Psychology. 2007. Washington DC: American Psychological Association.

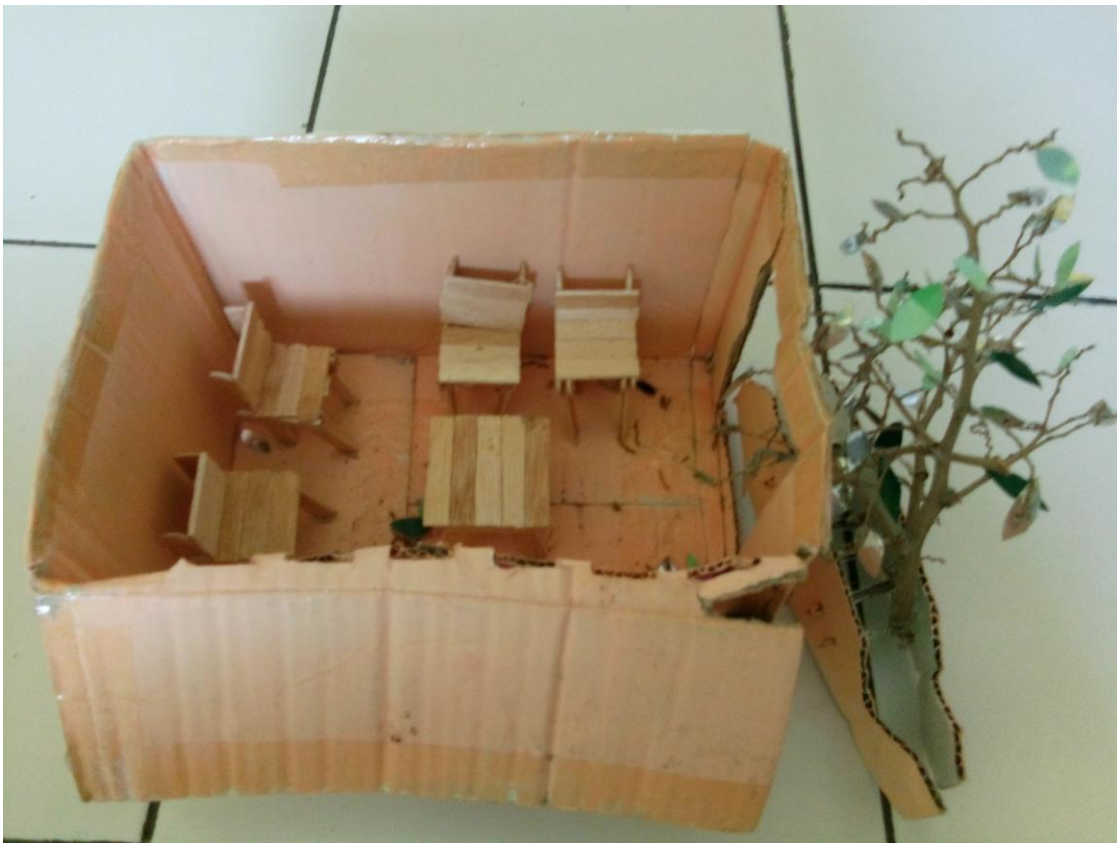
Widiawati. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak.* Jakarta : Universitas Budi Luhur.

Widiawati Iis, Hendra Sugiman dan Edy. 2014. *"Pengaruh Perkembangan Gadget Terhadap Daya Kembangan Anak". Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu,* Jakarta 10 Mei, hal.:106-112.

Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. 2014. *Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak.* Jakarta : Universitas Budi Luhur.

Yatim, F. 2005. *Gangguan kesehatan anak usia sekolah Ed 1.* Jakarta : Pustaka popular obor

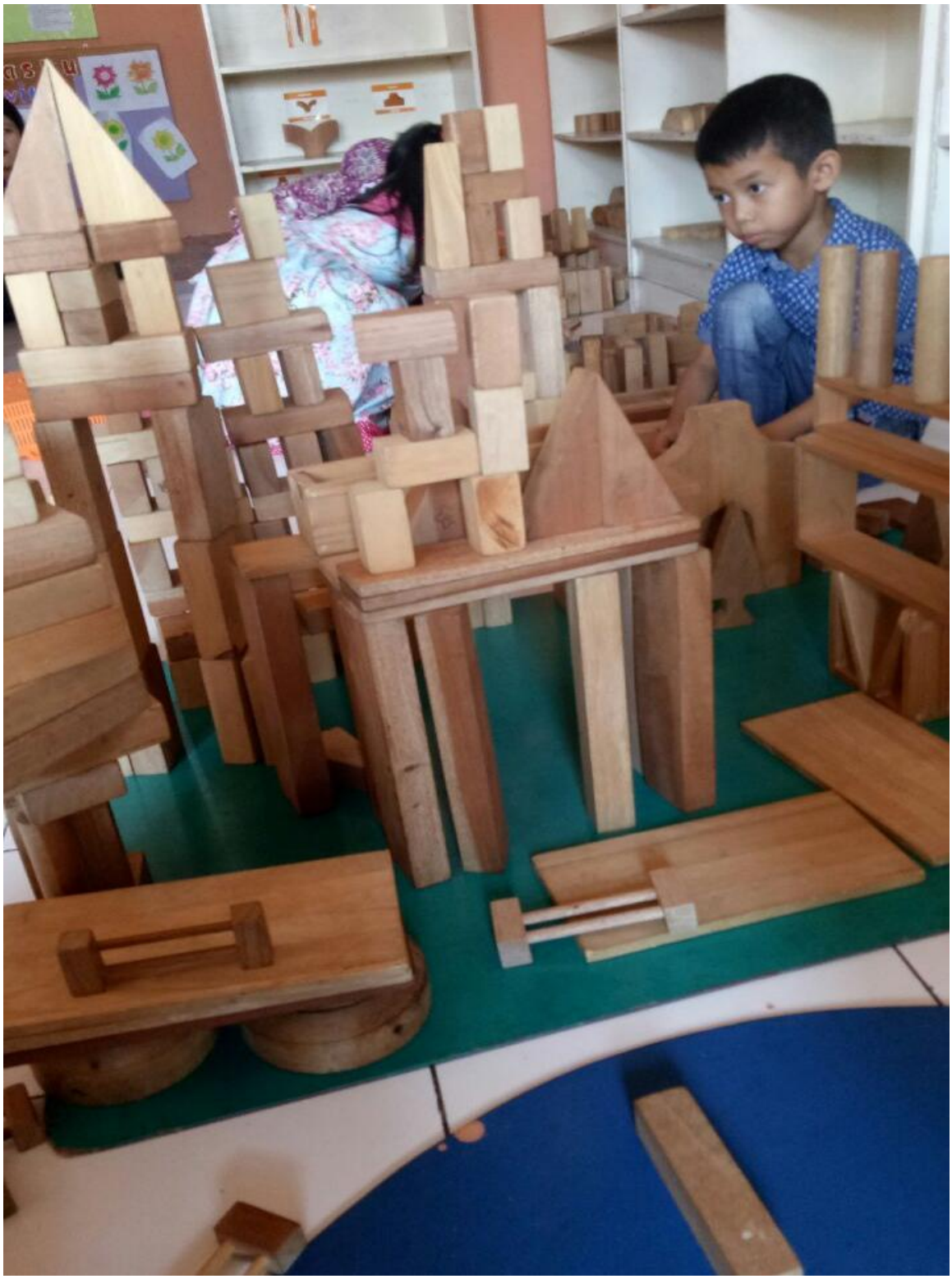
Lampiran 6 Dokumentasi



FUN HOME
PRADAS GAME
Pradas
SKOR
SKOR
0

Huruf Hijaiyah
Rp 1.000
OLEH-OLEH HAJI
KURMA
MANIS
harga
1 = Rp. 1.000.-

ABC
ON CASTERS
EL PLATE TYPE



enam
sama dengan
huruf kain
miniatur binatang
Domino Karet
kartu suku kata
kartu kata
kartu huruf
amplop
envelop
Kartu huruf
Kartu Kata
kartu huruf
puzzle gambar
Kartu gambar
kartu kupu-kupu
penggaris kertas
Kartu gambar
telur pecah kata
wayang gambar
nama bulan
rumah huruf

Sentra Balok
" PETUALAN
KLINIK GIGI
Ruang tunggu
TUTUP