



Universitas PTIQ Jakarta

BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI DALAM ISLAM



**Dr.Nurul Hikmah.MA dan Tim Mahasiswa/i
Program Studi PIAUD
UNIVERSITAS PTIQ JAKARTA
PROGRAM BAZNAS ANGKATAN TAHUN 2022**

BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI DALAM ISLAM



Penerbit:
Yayasan Bait Qur'any At-Tafkir

**Bermain dan Permainan
Anak Usia Dini
Dalam Islam**

Penulis:

Dr. Nurul Hikmah, MA
Tim Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Jurusan PIAUD Program
Baznas Universitas PTIQ

Editor:

Dr. Nurul Hikmah, MA

Cover & Penata Letak:

Muhammad Ariefan Maulana

Diterbitkan oleh:

Yayasan Bait Qur'any At-Tafkir
Jl. Legoso Raya Gg Kubur No. 53 Rt. 03/01 Kel. PisanganKec
Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan Banten, 15421
Telp. 0812 9111 7844
FB: Bait Qur'any Tahfidz
ig: baitquranytahfidz
youtube: Bait Qur'any Tahfidz
Website: baitqurany.sch.id

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua, sehingga kami dapat menyusun Buku Bermain dan Permainan Anak Usia Dini dalam Islam. Sholawat serta Salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabatnya hingga akhir zaman.

Adapun tujuan buku ini sebagai pegangan dan acuan dalam mengajar terkait cara atau metode Bermain dan Permainan Anak Usia Dini dalam Islam. Kami mengucapkan terima kasih kepada keluarga yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menyusun dan menyelesaikan buku ini.

Kami menyadari bahwa dalam penyusunan buku ini masih memiliki banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan masukan dan saran yang dapat membangun pengetahuan kami, agar dalam menyusun buku ini dapat menjadi lebih baik lagi.

Jakarta, 29 Desember 2023
Penulis

Dr. Nurul Hikmah, M.A

DAFTAR ISI

KATA PENGATAR	iii
DAFTAR ISI	v
BAB I KONSEP PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI	1
A. Pendidikan Islam Anak Usia Dini	1
B. Tugas-Tugas Perkembangan	3
C. Karakteristik Stimulant Perkembangan Anak Usia Dini	8
D. Integrasi Sekolah dan Keluarga	15
BAB II BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI.	47
A. Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini	47
B. Ciri-Ciri Bermain	51
C. Jenis-Jenis Bermain	52
D. Bermain Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)	55
E. Masalah Gender Dalam Bermain	57
F. Guru Dalam Bermain	58
G. Bermain Seraya Belajar	59
H. Belajar Seraya Bermain	60
I. Menggali dan Mengoptimalkan Bakat Anak	60
BAB III PERMAINAN DAN BERMAIN DENGAN MATERI KEISLAMAN	67
A. Materi Aqidah	67
B. Materi Syari'ah	79
C. Materi Akhlak	90
BAB IV PERMAINAN DAN BERMAIN DENGAN MATERI CALISTUNG	101
A. Baca	101
B. Tulis	105
C. Berhitung	109
BAB V PERMAINAN DAN BERMAIN DENGAN MATERI SAINS	119
A. Permainan Eksperimen Sains	119
BAB VI PERMAINAN DAN BERMAIN UNTUK PENGEMBANGAN BAHASA	127
A. Permainan Tahap Perkembangan Kata	127
B. Permainan Tahap Perkembangan Kalimat	137
C. Permainan Tahap Perkembangan Cerita	139
BAB VII PERMAINAN DAN BERMAIN DENGAN TEMA PADA KURIKULUM MERDEKA	149
A. Aku Sayang Bumi	149
B. Aku Cinta Indonesia	155

C. Bermain dan Bekerjasama/Kita Semua Bersaudara	160
D. Imajinasiku/Imajinasi dan Kreativitasku	166
DAFTAR PUSTAKA	171

BAB 1

KONSEP PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

A. Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Istilah anak usia dini di Indonesia adalah anak yang berusia 0 sampai dengan usia 6 tahun. Sementara dalam hadits diisyaratkan bahwa masa *tamyiz* adalah anak yang berusia 7 tahun. Menurut Hujaemah, usia dini berada dalam fase kedua kehidupan manusia, yaitu sejak kelahiran dan berakhir pada masa *tamyiz*.¹ Dengan demikian anak usia dini dalam Islam adalah anak yang berusia 0 tahun sampai dengan masa *tamyiz* jadi dapat juga dikatakan anak usia dini sama dengan anak pra *tamyiz*.

Kata *tamyiz* dalam Islam memiliki makna yang khas dan memiliki ikatan dengan hukum syara' yang mengikat anak dan orang tua. Menurut fuqaha Maliki, bahwa anak kecil *mumayyiz* yang telah mampu memahami *khitab*-perintah Allah-dan memberikan jawaban, serta tidak ditentukan kesempurnaan nya itu dengan usia. justru nampaknya batasan *tamyiz* itu dibedakan dengan kemampuan memahami. Makna *tamyiz* itu tidak ada batasannya. Kadang-kadang datang begitu cepat, kadang-kadang juga terlambat. Ini terlihat dari segala sesuatu yang keluar dari perilaku/atau aktifitas seseorang (*tasharrufāt*) baik berupa perkataan (*qauliyah*) maupun perbuatan (*fi'liyah*).² Pembatasan Fuqaha mengenai umur *tamyiz* dengan tujuh tahun itu didasarkan atas petunjuk syar'i- Nabi Muhammad saw- yang pernah bersabda, seraya mengarahkan *khitab*-perintah agama- kepada anak yang berumur tujuh tahun untuk melakukan ibadah. Yakni sebagaimana yang diriwayatkan oleh 'Amr bin Syu'ayb dari ayahnya dari kakeknya, bahwa ia mengatakan: Rasulullah saw bersabda,

Dari Abdul Malik bin Rabi, dari Saburah dari bapaknya, dari kakeknya, dia berkata, "Rasulullah shallallahu alaihi wa sallam bersabda,

حدثنا علي بن حجر أخبرنا حرملة بن عبد العزيز بن الربيع بن سبرة
الجهني عن عمه عبد الملك بن الربيع بن سبرة عن أبيه عن جده قال :

¹ Huzaemah Tahido Yanggo, *Fiqh Anak*, 13

² Huzaemah Tahido Yanggo, *Fiqh Anak*, 208.

قال رسول الله صلى الله عليه وسلم علموا الصبي الصلاة ابن سبع سنين ، واضربوه عليها ابن عشر (رواه الترمذي،³

"Hendaknya kalian mengajarkan anak-anak untuk shalat ketika mereka berusia tujuh tahun. Dan pukullah jika mereka (masih belum shalat) pada usia sepuluh tahun." (HR. Tirmidzi, no. 407, Abu Daud, no. 494. Dinyatakan shahih oleh Al-Albany dalam Shahih Jami, no. 4025)

Hadits tersebut menunjukkan wajibnya memerintahkan anak-anak untuk melakukan shalat jika telah sampai umurnya tujuh tahun, dan memukuli mereka jika sampai umur sepuluh tahun. Ini menjadi dalil/ alasan bahwa syar'i telah menganggap umur tujuh tahun itu telah memadai mengarahkan *khitab*. Adapun memerintahkan anak *mumayyiz* untuk mengerjakan shalat, itu bukan perintah dari *syar'i*, justru dari wali anak. Dengan demikian sebagai upaya untuk membiasakan anak terhadap *taklif*.

Berdasarkan hal tersebut di atas dapat didefinisikan bahwa anak usia dini dalam Islam dapat juga disebut dengan anak pra tamyiz, yaitu anak yang berada dalam masa persiapan untuk memasuki masa *mumayyiz*. Untuk itu maka pada masa ini potensi anak diarahkan untuk menjadi manusia *mumayyiz*.

Islam memandang bahwa setiap manusia sejak awal kelahirannya telah ditetapkan untuk mendapatkan hak-haknya dan melaksanakan kewajiban. Pada usia dini, secara bertahap anak tumbuh dan berkembang sampai pada tahap tertentu (*baliqh*) dia dipandang syara' dapat melakukan kewajibannya. Jika dalam pertumbuhan dan perkembangan terdapat kekurangan, maka anak tersebut sedikit mendapatkan kelayakan mendapatkan kewajiban. Pada tahap pertama pertumbuhan dan perkembangan, anak mendapatkan berbagai hak untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya. Diantara hak anak yang wajib dilaksanakan oleh keluarga yaitu hak mendapatkan pemenuhan kebutuhan hidup dan pengasuhan. Hak mendapatkan pemenuhan kebutuhan hidup yaitu hak mendapatkan makanan yang *halal* dan *thoyyibah* (baik) yang dibutuhkan oleh tubuh untuk tumbuh secara maksimal, Adapun hak

³Tirmidzi, *Shahih Tirmidzi*, Lebanon: Dar al-Fikr, 2005. No hadist 407, juz 2, h.

pengasuhan yaitu hak mendapatkan pemenuhan stimulan *gharizah baqa'* (ksistensi diri), *gharizah nau'* dan *tadayun*.

Pendidikan anak usia dini dalam Islam adalah upaya mengoptimalkan seluruh potensi yang ada pada diri anak, sebagai usaha mempersiapkan anak masuk masa *tamyiz*. Anak perlu dipersiapkan memasuki masa *tamyiz* karena, dalam Islam pada masa *tamyiz* anak telah diperbolehkan untuk diperintahkan oleh orang tua untuk melakukan sebagian syari'at.

B. Tugas-Tugas Perkembangan

1. Perkembangan Jasmani

Kebutuhan jasmani yang dimiliki anak merupakan berbagai kondisi, zat dan aktifitas yang dibutuhkan tubuh anak. Kondisi yang dibutuhkan anak yaitu istirahat, suhu dan tekanan udara yang seimbang. Adapun zat yang dibutuhkan tubuh anak antara lain makanan, minuman dan udara. Sedangkan aktifitas yang dibutuhkan tubuh anak bernafas, makan, minum dan buang air. Aktifitas, zat dan kondisi di atas dibutuhkan oleh organ tubuh untuk melaksanakan fungsinya.

Pertama, Agar perkembangan jasmani anak dapat tumbuh dengan sehat sejinanya orang tua memberikan makanan dan minuman yang halal dan *thoyyibah*. Sebagaimana firman Allah:

﴿وَالْوَالِدَاتُ يُرْضِعْنَ أَوْلَادَهُنَّ حَوْلَيْنِ كَامِلَيْنِ لِمَنْ أَرَادَ أَنْ يُتِمَّ الرَّضَاعَةَ وَعَلَى الْمَوْلُودِ لَهُ رِزْقُهُنَّ وَكِسْوَتُهُنَّ بِالْمَعْرُوفِ لَا تُكَلَّفُ نَفْسٌ إِلَّا وُسْعَهَا لَا تُضَارَّ وِلْدَةٌ بِوِلْدِهَا وَلَا مَوْلُودٌ لَهُ بِوِلْدَةِ وَالْوَارِثُ مِثْلُ ذَلِكَ فَإِنْ أَرَادَا فِصَالًا عَنْ تَرَاضٍ مِنْهُمَا وَتَشَاوُرٍ فَلَا جُنَاحَ عَلَيْهِمَا وَإِنْ أَرَدْتُمْ أَنْ تَسْتَرْضِعُوا أَوْلَادَكُمْ فَلَا جُنَاحَ عَلَيْكُمْ إِذَا سَلَّمْتُمْ مَا آتَيْتُمْ بِالْمَعْرُوفِ وَاتَّقُوا اللَّهَ وَاعْلَمُوا أَنَّ اللَّهَ بِمَا تَعْمَلُونَ بَصِيرٌ ٢٣٣﴾

233. Para ibu hendaklah menyusukan anak-anaknya selama dua tahun penuh, yaitu bagi yang ingin menyempurnakan penyusuan. Dan kewajiban ayah memberi makan dan pakaian kepada para ibu dengan cara *ma'ruf*. Seseorang tidak dibebani melainkan menurut kadar kesanggupannya. Janganlah seorang ibu menderita kesengsaraan karena anaknya dan seorang ayah karena anaknya, dan warispun berkewajiban

demikian. Apabila keduanya ingin menyapih (sebelum dua tahun) dengan kerelaan keduanya dan permusyawaratan, maka tidak ada dosa atas keduanya. Dan jika kamu ingin anakmu disusukan oleh orang lain, maka tidak ada dosa bagimu apabila kamu memberikan pembayaran menurut yang patut. Bertakwalah kamu kepada Allah dan ketahuilah bahwa Allah Maha Melihat apa yang kamu kerjakan

Pemenuhan terhadap kebutuhan jasmani dapat membantu pertumbuhan jasmani anak (motorik). Dalam pendidikan, selain memperhatikan kebutuhan jasmani juga perlu memperhatikan perkembangan dari jasmani itu sendiri.

Kedua, melatih fisik anak agar kuat dengan olah raga. Sebagaimana hadits Nabi. Setiap hari Uqbah bin Amir Al Juhani keluar dan berlatih memanah, kemudian ia meminta Abdullah bin Zaid agar mengikutinya namun sepertinya ia nyaris bosan. Maka Uqbah berkata, "Maukah kamu aku kabarkan sebuah hadits yang aku dengar dari Rasulullah *Shallallahu Alaihi Wa Sallam*?" Ia menjawab, "Mau." Uqbah berkata, "Saya telah mendengar beliau bersabda:

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ زَيْدِ الْأَزْرَقِ ، قَالَ : كَانَ عَقْبَةُ بْنُ عَامِرِ الْجُهَنِيِّ يَخْرُجُ
فِي يَوْمٍ كُلِّ يَوْمٍ ، وَكَانَ يَسْتَتْبِعُهُ ، فَكَانَتْ كَادَ أَنْ يَمَلَّ ، فَقَالَ : أَلَا أُخْبِرُكَ
بِمَا سَمِعْتُ مِنْ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ ؟ قَالَ : بَلَى ، قَالَ :
سَمِعْتُهُ يَقُولُ : إِنَّ اللَّهَ ، عَزَّ وَجَلَّ ، يُدْخِلُ بِالسَّهْمِ الْوَاحِدِ ثَلَاثَةَ نَفَرٍ الْجَنَّةَ
: صَاحِبَهُ الَّذِي يَحْتَسِبُ فِي صَنْعَتِهِ الْخَيْرَ ، وَالَّذِي يُجَهِّزُ بِهِ فِي سَبِيلِ اللَّهِ
، وَالَّذِي يَرْمِي بِهِ فِي سَبِيلِ اللَّهِ. وَقَالَ : ارْمُوا وَارْكَبُوا ، وَإِنْ تَرْمُوا خَيْرٌ
مِنْ أَنْ تَرْكَبُوا.⁴

"Dari Abdullah bin Zaid Al-Azroq berkata : Setiap hari Uqbah bin Amir Al Juhani keluar dan berlatih memanah, kemudian ia meminta Abdullah bin Zaid agar mengikutinya namun sepertinya ia nyaris bosan. Maka Uqbah berkata, "Maukah kamu aku kabarkan sebuah hadits yang aku dengar dari Rasulullah *shallallahu 'alaihi wasallam*?" Ia menjawab, "Mau." Uqbah berkata, "Saya telah mendengar beliau bersabda: Sesungguhnya Allah 'azza wajalla memasukkan tiga orang ke dalam

⁴Abu Abdullah Ahmad bin Muhammad Adz-Dzuhli asy-Syaibani, *Musnad Ahmad*, juz 28, h. 573, no hadits 17337.

surga lantaran satu anak panah. Yaitu, orang yang membuatnya dengan mengharap kebaikan, dan orang yang menyiapkannya di jalan Allah orang yang meluncurkannya di jalan Allah. Karena itu, memanah dan menunggang kudalah kalian. Jika kalian benar-benar memanah, maka itu lebih saya sukai dari pada kalian latihan berkuda..” (HR. Ahmad)

Rasulullah suka memanah, karena memanah itu adalah kekuatan, seperti apa yang beliau tafsirkan (dari ayat Al-Qur’an) dalam sabdaNya, Allah berfirman dalam Surat Al Anfal/8: 60;

﴿وَأَعِدُّوا لَهُمْ مَا اسْتَطَعْتُمْ مِنْ قُوَّةٍ وَمِنْ رِبَاطِ الْخَيْلِ تُرْهَبُونَ بِهِ عَدُوَّ اللَّهِ وَعَدُوَّكُمْ وَآخَرِينَ مِنْ دُونِهِمْ لَا تَعْلَمُونَهُمُ اللَّهُ يَعْلَمُهُمْ وَمَا تُنْفِقُوا مِنْ شَيْءٍ فِي سَبِيلِ اللَّهِ يُوَفَّ إِلَيْكُمْ وَأَنْتُمْ لَا تَظْلَمُونَ ۖ﴾

Dan persiapkanlah dengan segala kemampuan untuk menghadapi mereka dengan kekuatan yang kamu miliki dan dari pasukan berkuda yang menggentarkan musuh Allah dan musuhmu dan orang orang selain mereka yang kamu tidak mengetahuinya; tetapi Allah mengetahuinya. Apa saja yang kamu infakkan di jalan Allah niscaya akan dibalasi dengan cukup kepadamu dan kamu tidak akan dizalimi (dirugikan). (Al Anfal/8: 60).

Ayat di atas Allah memerintahkan untuk mempersiapkan perlengkapan perang guna memerangi mereka sesuai dengan kemampuan, fasilitas, dan kesanggupan. Maksudnya apapun yang kalian nafkahkan untuk jihad, maka Allah akan memberikan balasan bagi kalian secara sempurna dan utuh.⁵ Dengan demikian kaum muslimin secara fisik sejatinya memiliki kesehatan dan kekuatan karena Allah memerintahkannya.

Sesungguhnya Islam telah menganjurkan untuk belajar memanah, mempraktikkannya, serta memperhatikannya dengan niat jihad di jalan Allah. Juga dianjurkan mempraktikkan olahraga perang serta mempergunakan berbagai macam alat perang, lomba balap kuda dan lain sebagainya. Tujuan semua ini adalah latihan berperang serta mengambil pengalaman berperang dan olahraga hingga orang mukmin itu menjadi kuat dan mampu untuk berjihad di jalan Allah dan meninggikan kalimat

⁵Imamul Jalil Al hafidz Imadud Din ‘Abdu Ismail Ibn Umar Ibnu Kasir Ibnu Al Bashri Ad Dimasyqi, *Lubabut Tafsir Min Ibni Katsiir, ...*, hal.69.

Allah dalam upaya memerangi musuh-musuh agama serta mempertahankan negara Islam dalam memerdekakan tanah airnya.

Kemudian Umar bin Khottob tidak hanya memerintahkan anak memanah tetapi ia juga memerintahkan anak untuk berenang dan berkuda;

عَنْ ابْنِ عُمَرَ ، قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : « عَلِّمُوا
أَبْنَاءَكُمْ السَّبَّاحَةَ وَالرَّمِيَّ ، وَالْمَرْأَةَ الْمَغْزُلَ

Dari Ibnu 'Umar, beliau berkata bahwa Rasulullah SAW pernah bersabda: "Ajari anak-anak lelakimu renang dan memanah, dan ajari menggunakan alat pemintal untuk wanita" (HR. Al-Baihaqi)⁶

Tentu ada alasan kuat mengapa Rasulullah menyuruh para orang tua Muslim mengajari anak-anaknya dengan keterampilan-keterampilan khusus tersebut. Bagi masyarakat di padang pasir, berkuda dan memanah adalah barang yang lumrah. Naik kuda ataupun naik unta merupakan keseharian mereka. Binatang-binatang itulah yang menjadi tunggangan dan peliharaan masyarakat Arab.

Tetapi berenang ini yang agak mengherankan. Orang Arab tidak terlalu suka air. Kolam renang adalah hal yang sulit ditemukan. Kalaupun kolam, itu berbentuk oase atau wadi. Dan kebanyakan dipakai sebagai sumber minum. Air sangat sulit ditemukan di daerah padang pasir.

Inti dalam olahraga renang adalah pengaturan nafas. Dimana fungsi nafas adalah untuk memasukan atau menghirup oksigen dari alam ke dalam tubuh kita melalui paru-paru. Oksigen yang kita hirup masuk ke paru-paru, lalu aliran darah dari jantung masuk ke paru-paru. Paru-paru adalah organ pada sistem pernapasan (respirasi) dan berhubungan dengan sistem peredaran darah (sirkulasi) yang bernapas dengan udara. Fungsinya adalah menukar oksigen dari udara dengan karbon dioksida dari darah. Prosesnya disebut "pernapasan eksternal" atau bernapas. Dengan berenang, pernafasan menjadi kuat, dan ini amat besar pengaruhnya bagi kecerdasan manusia, dikarenakan asupan oksigen ke otak terdistribusi dengan cukup.

⁶ Syu'b al-Iman lil Baihaqi, at-Tasi' wa Tsalatsun min Syu'b al-Iman, as-Situun min Syu'b al-Iman wa Huwa, Bab fi Huquq al-Auwalad wa al-Ahliin, Hadits nomor 84116

Perkembangan fisik motorik meliputi perkembangan badan, otot kasar dan otot halus yang selanjutnya disebut dengan motorik kasar dan motorik halus. Otot kasar ialah otot badan yang tersusun oleh otot lurik. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi dengan otak, seperti; berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul dan menarik. Melalui memanah, berkuda dan berenang, motorik kasar anak akan terstimulasi dengan baik.

Sedangkan motorik halus meliputi perkembangan otot halus dan fungsinya. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan-gerakan bagian tubuh yang lebih spesifik, seperti; menulis, melipat, merangkai, mengancing baju, menali sepatu dan menggunting.

1. Perkembangan motorik anak mengikuti delapan pola umum sebagai berikut;
2. *Continuity* (bersifat kontinyu), dimulai dari yang sederhana ke yang lebih kompleks sejalan dengan bertambahnya usia anak.
3. *Uniform Sequence* (memiliki tahapan yang sama), yaitu memiliki pola tahapan yang sama untuk semua anak, meskipun kecepatan setiap anak untuk mencapai tahapan tersebut berbeda.
4. *Maturity* (kematangan) yaitu dipengaruhi oleh perkembangan sel syaraf. Sel syaraf telah terbentuk semua saat anak lahir, tetapi proses melinasinya masih terus berlangsung sampai beberapa tahun kemudian. Anak tidak dapat melakukan gerak motorik tertentu yang terkoordinasi sebelum proses melinasi tercapai.
5. Umum ke khusus, yaitu mulai dari gerak yang sifatnya umum ke gerak yang bersifat khusus.
6. Dimulai dari gerakan reflek bawaan ke arah gerak yang terkoordinasi.
7. Bersifat *chapele-caudal direction*, artinya bagian yang mendekati kepala berkembang lebih dahulu dari bagian yang mendekati ekor.
8. Bersifat *proximo-distal*, artinya bahwa bagian yang mendekati sumbu tubuh (tulang belakang) berkembang lebih dulu dari yang lebih jauh. Otot dan syaraf lengan berkembang lebih dahulu dari pada otot jari. Oleh karena itu anak TK menangkap bola dengan lengan, dan bukan dengan jari.
9. koordinasi *blateral* menuju *crosslateral*, artinya bahwa koordinasi organ yang sama berkembang lebih dulu sebelum bisa melakukan koordinasi organ bersilangan. Contoh pada saat anak TK

melempar bola tenis, tangan kanan terayun, disertai ayunan kaki kanan. Bagi orang dewasa, justru kaki kiri maju, diikuti ayunan tangan kanan.

C. Perkembangan Sosial dan Emosi

Perkembangan sosial yaitu kemampuan anak untuk beribadah dan menjadi khalifah Allah di muka bumi. Pada masa ini, perkembangan sosial dimulai dari sifat egosentrik, individual ke arah interaktif, komunal. Perkembangan sosial meliputi dua aspek penting yaitu kompetensi sosial dan tanggung jawab sosial. Kompetensi sosial menggambarkan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya secara efektif sesuai dengan aturan Allah. Sedangkan tanggung jawab sosial antara lain ditunjukkan oleh komitmen anak terhadap tugas-tugasnya, menghargai perbedaan individual, memperhatikan lingkungannya, dan mampu menjalankan fungsinya sebagai hamba Allah dan bagian dari anggota masyarakat.⁷

Dalam Al Qur'an anak yang memiliki kecerdasan sosial adalah anak yang mampu melakukan hubungan baik pada Allah dan manusia, yaitu beriman pada Allah, berbuat baik pada orang tua dan sesama manusia. Firman Allah an – Nisâ/ 4: 36)

﴿وَأَعْبُدُوا اللَّهَ وَلَا تُشْرِكُوا بِهِ شَيْئًا وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا وَبِذِي الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينِ وَالْجَارِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَالْجَارِ الْجُنُبِ وَالصَّاحِبِ بِالْجَنبِ وَابْنِ السَّبِيلِ وَمَا مَلَكَتْ أَيْمَانُكُمْ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ مَن كَانَ مُخْتَالًا فَخُورًا ۝ ٣٦﴾

36. Sembahlah Allah dan janganlah kamu mempersekutukan-Nya dengan sesuatupun. Dan berbuat baiklah kepada dua orang ibu-bapa, karib-kerabat, anak-anak yatim, orang-orang miskin, tetangga yang dekat dan tetangga yang jauh, dan teman sejawat, ibnu sabil dan hamba sahayamu. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong dan membangga-banggakan diri

Pada masa ini anak harus dapat menunjukkan sikap mulai lepas dari ikatan orang tua, anak harus dapat bergerak dan berinteraksi dengan lingkungannya sesuai dengan aturan Allah. Kondisi lepas dari orang tua

⁷ Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: DEPDIKNAS dan DIRJED PT, 2005) h. 70

menimbulkan rasa untuk berinisiatif, sebaliknya menimbulkan rasa bersalah.

Rasulullah mengembangkan kecerdasan sosial dan emosi anak melalui proses bermain yang beliau lakukan bersama anak sehingga anak mampu menerima keberadaan orang lain selain dirinya dan mudah menerima orang asing.

حَدَّثَنَا مُسَدَّدٌ حَدَّثَنَا حَمَادٌ عَنْ هِشَامِ بْنِ عُرْوَةَ عَنْ أَبِيهِ عَنْ عَائِشَةَ قَالَتْ
كُنْتُ أَلْعَبُ بِالْبَنَاتِ فَرَبَّمَا دَخَلَ عَلَيَّ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ
وَعِنْدِي الْجَوَارِي فَأِذَا دَخَلَ خَرَجْنَا وَإِذَا خَرَجَ دَخَلْنَا⁸

“Menceritakan kepada kami Musadad, menceritakan kepada kami Hamad dari Hisyam bin Urwah dari ayahnya dari Aisyah berkata : “Aku sedang bermain-main dengan anak-anak wanita, & mungkin saat itu Rasulullah masuk menemuiku, sementara di sisiku ada banyak budak wanita. Maka ketika beliau masuk mereka keluar, & jika beliau keluar mereka masuk. (HR. Abu Daud)

Rasulullah mengembangkan kecerdasan sosial anak dengan mencium dan menggendong memberikan rasa sayang yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian pada diri anak.

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ - رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ - قَالَ : أَخَذَ النَّبِيُّ - صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ - إِبْرَاهِيمَ ، فَقَبَّلَهُ وَشَمَّهُ رَوَاهُ الْبُخَارِيُّ⁹..

Dari Anas bin Malik RA berkata: Rasulullah SAW menggendong Ibrahim lalu mencium dan mencumbunya. (HR. Al Bukhari)

Ketiga, Rasulullah mengembangkan kecerdasan sosial dengan senantiasa memberikan kasih sayang pada anak, kehangatan sehingga anak merasa aman, nyaman dan akan mendorong anak untuk berani untuk beraktifitas sehingga mendorong dia untuk kreatif karena dia mampu beradaptasi dengan lingkungan yang dan disekelilingnya.

⁸ Sulaiman bin Al-Asy'ats Al-Azdi As-Sijistani, *Sunan Abu Dawud*, juz 4, h. 4388 no hadits 4933.

⁹ Abu Abdullah Muhammad bin Ismail bin Ibrahim bin al-Mughirah al-Ja'fai, *Shahih Bukhari*. bab *Tasmiyatul aulud*, Juz 1, h.439. No hadits 1241.

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ - رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ - قَالَ : قَبَّلَ رَسُولُ اللَّهِ - صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ - الْحَسَنُ بْنَ عَلِيٍّ ، وَعِنْدَهُ - الْأَقْرَعُ بْنُ حَابِسِ التَّمِيمِيِّ ، جَالِسًا ، فَقَالَ الْأَقْرَعُ : إِنَّ لِي عَشْرَةَ مِنْ الْوَلَدِ مَا قَبَّلْتُ مِنْهُمْ أَحَدًا ، فَنَظَرَ إِلَيْهِ رَسُولُ اللَّهِ - صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ - ، ثُمَّ قَالَ : ” مَنْ لَا يَرْحَمُ لَا يُرْحَمُ “
رواه البخاري.

Dari Abu Hurairah RA berkata: *Rasulullah SAW menciumi Al Hasan bin Ali, di hadapan Al Aqra' bin Habis At Tamimiy yang sedang duduk. Lalu Al Aqra' berkata: Sesungguhnya aku memiliki sepuluh anak, dan aku belum pernah menciumi seorang pun. Lalu Rasulullah saw memandangnya dan bersabda: "Barang siapa yang tidak menyayangi maka tidak akan disayangi"* (HR. Al Bukhari)

Rasulullah menganjurkan untuk menciptakan suasana persaudaraan antar teman yang diikat dengan aqidah. Tidak mudah marah dan berupaya untuk melatih anak mengatur emosi ketika bersosialisasi dengan teman.

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عُمَرَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا. أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ ، قَالَ : الْمُسْلِمُ أَخُو الْمُسْلِمِ ، لَا يَظْلِمُهُ ، وَلَا يُسْلِمُهُ . وَمَنْ كَانَ فِي حَاجَةِ أَخِيهِ . كَانَ اللَّهُ فِي حَاجَتِهِ . وَمَنْ فَرَّجَ عَنْ مُسْلِمٍ كُرْبَةً ، فَرَّجَ اللَّهُ عَنْهُ كُرْبَةً مِنْ كُرْبَاتٍ يَوْمَ الْقِيَامَةِ . وَمَنْ سَتَرَ مُسْلِمًا ، سَتَرَهُ اللَّهُ يَوْمَ الْقِيَامَةِ اُخْرَجَهُ الْبُخَارِيُّ¹⁰.

"Dari Abdullah bin Umar r.a. berkata : Rasulullah SAW. Bersabda: Seorang muslim saudara terhadap sesama muslim, tidak menganiayanya dan tidak akan dibiarkan dianiaya orang lain. Dan siapa yang menyampaikan hajat saudaranya, maka Allah akan menyampaikan hajatnya. Dan siapa yang melapangkan kesusahan seorang muslim, maka Allah akan melapangkan kesukarannya di hari qiyamat, dan siapa yang menutupi aurat seorang muslim maka Allah akan menutupinya di hari qiyamat." (HR. Bukhari)

¹⁰ Abu Abdullah Muhammad bin Ismail bin Ibrahim bin al-Mughirah al-Ja'fai, *Shahih Bukhari*. bab *la yadzlimu al muslim al- muslim*, Juz 2, h.862. No hadits 2310.

Penjelasan dari hadits ini yaitu, tidak dibolehkan penganiayaan: baik badan, hati, maupun perasaannya, larangan membuka aib dimuka umum, tidak dibolehkan merendahkan, meremehkan, serta menyepelkan baik dengan tingkah laku, perbuatan dan perkataan. Hadits di atas sangat jelas berbicara mengenai seorang muslim yang dalam keadaan bagaimanapun saudaranya itu, haruslah dibantu. Baik dia berada dalam keadaan yang tertindas, juga ketika dia tengah menindas. Inilah keistimewaan ajaran Islam. Sangatlah biasa jika seseorang membela orang yang didzalimi, karena seluruh dunia pun akan menyetujui dan berpikir sama tentang hal tersebut. Akan tetapi bagaimana jika menolong orang yang jelas-jelas mendzalimi. Tentulah ini menjadi sangat spesial dan luar biasa, karena tidak semua berpikiran dan bertindak seperti ini.

Kecerdasan sosial dan emosi dapat distimulan dengan membiasakan anak untuk tidak memutuskan persaudaraan. Rasulullah SAW bersabda:

وَعَنْ أَنَسٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ :
لَاتَقَا طَعُوا وَلَا تَدَا بَرُوا وَلَا تَبَا غَضُوا وَلَا تَحَا سَدُوا ، وَكُونُوا عِبَادَ اللَّهِ
إِخْوَانًا ، وَلَا يَحِلُّ لِمُسْلِمٍ أَنْ يَهْجُرَ أَخَاهُ فَوْقَ ثَلَاثٍ . مُتَّفَقٌ عَلَيْهِ: ¹¹

“Dan dari Anas r.a. berkata: Rasulullah SAW. bersabda: jangan putus-memutus hubungan dan jangan belakang-membelakangi dan jangan benci-membenci, dan jangan hasud-menghasud dan jadilah kamu hamba Allah sebagai saudara, dan tidak dihalalkan bagi seorang muslim memboikot saudaranya sesama muslim lebih dari tiga hari. (HR. Bukhari).

عَنْ أَبِي مُوسَى ، عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ ، قَالَ : (إِنَّ الْمُؤْمِنَ
لِلْمُؤْمِنِ كَالْبُنْيَانِ يَشُدُّ بَعْضُهُ بَعْضًا وَشِبَّكَ أَصَابِعَهُ . أَخْرَجَهُ لِبُخَارِي .

“Dari Abu Musa RA. berkata : Nabi SAW. bersabda: Seorang mu'min terhadap sesama mu'min bagaikan satu bangunan yang setengahnya menguatkan setengahnya, lalu Nabi Saw. mengeramkan jari-jarinya. (HR. Bukhari)

¹¹Abu Abdullah Muhammad bin Ismail bin Ibrahim bin al-Mughirah al-Ja'fai, *Shahih Bukhari*, ..., h. 643.

Kecerdasan sosial dan emosi distimulan dengan cara tidak membiasakan mencela setiap sesuatu yg dilihat. Melatih diri untuk membiasakan menahan hati dan mulut untuk tidak mencela.

وَعَنِ ابْنِ مَسْعُودٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : سَبَابُ الْمُسْلِمِ فُسُوقٌ وَقِتَالُهُ كُفْرٌ . مُتَّفَقٌ عَلَيْهِ¹².

“Dan dari Ibn Mas’ud RA berkata: Rasulullah SAW. bersabda: Mencaci maki pada seorang Muslim berarti fasik (melanggar agama), dan memerangi orang Muslim berarti kafir. (Buchary, Muslim

Perkembangan emosi yaitu kemampuan anak untuk mengelola emosinya sesuai dengan aturan Allah. Jenis emosi yang telah disepakati oleh para ahli sebagai emosi dasar adalah: emosi senang/bahagia (joy, *الابتهاج*),¹³ marah (*anger, الغضب*),¹⁴ sedih

¹²Abu Abdullah Muhammad bin Ismail bin Ibrahim bin al-Mughirah al-Ja’fai, *Shahih Buhkari*, bab *ma yanha min as-sabab*, Juz 5, h.2247. No hadits 5697.

¹³ Senang meraih kenikmatan dan terhindar dari kesulitan misalnya dijumpai dalam Q.S. Hûd [11]: 10; al-Rûm [30]: 36; al-Syûrâ [42]: 48; Âlu ‘Imrân [3]: 170; Yûnus [10]: 58; Yûsuf [12]: 33-34. Senang terhadap lawan jenis (Q.S. Âlu ‘Imrân [3]: 14; al-Rûm [30]: 21; Yûsuf [12]: 30-32), senang terhadap harta (al-Fajr [89]: 20; al-Âdiyât [100]: 8; al-Kahf [18]: 34; al-Ra’d [13]: 26), senang memberi atau menerima (al-Hasyr [59]: 9; al-Naml [27]: 36; al-Tawbah [9]: 58-59; al-Insân [76]: 8-9; al-Nisâ’ [4]: 4). Sementara senang terhadap hasil usaha (prestasi) dapat dilihat misalnya dalam Q.S. al-Rûm [30]: 2-4; al-An’âm [6]: 135; Âlu ‘Imrân [3]: 188; Ghâfir [40]: 83. Ada pula bentuk kesenangan yang menyimpang dari fitrah kemanusiaan, yaitu jika seseorang senang terhadap kesulitan orang lain (Âlu ‘Imrân [3]: 120; al-Tawbah [9]: 50). Jenis yang terakhir ini tentu harus dihindari karena bertentangan dengan ajaran agama.

¹⁴Ekspresi emosi marah dalam penuturan al-Qur’ân dijumpai dalam semua bentuk ekspresi. *Pertama*, ekspresi marah dengan perubahan pada raut muka dijumpai misalnya dalam Q.S. al-Nahl [16]: 58-59; al-Zukhruf [43]: 7 (ketika orang-orang jahiliyah mendapatkan bayi perempuan). *Kedua*, ekspresi marah dengan kata-kata diungkapkan Q.S. Thaha [20]: 86; al-Qalam [68]: 48; al-Anbiyâ’ [21]: 87-88 (peristiwa Nabi Musa yang kesal kepada saudaranya, Harun; dan peristiwa Nabi Yunus yang kesal kepada kaumnya lalu pergi menjauh dan kemudian ditelan ikan—kekesalan berganda). *Ketiga*, ekspresi emosi dengan tindakan dapat dibaca pada Q.S. Âlu ‘Imrân [3]: 119; al-A’râf [7]: 150 (orang-orang kafir musyrik menggigit jari-jemarinya karena marah yang bercampur benci kepada kaum Muslimin; dan peristiwa Nabi Musa melempar prasasti/*alwâh* ketika menjumpai kaumnya menyembah *al-’ijl*). *Keempat*, ekspresi marah dengan diam

(*sadness*, الحزن),¹⁵ takut (*fear*, الخوف),¹⁶ benci/jijik (*disgust*, الاشمزاز),¹⁷ dan heran/kaget (*surprise*, المفاجأة).¹⁸

¹⁵ Sedih karena gagal meraih sukses, mendapat kesulitan, ditinggal orang yang dicintai, atau sebab yang lain. Begitulah kehidupan terjadi silih berganti (Q.S. Âlu 'Imrân [3]: 140), al-Najm [53]: 43. Beberapa ayat al-Qur'ân menjelaskan model-model ekspresi emosi sedih yang diperankan oleh manusia. *Pertama*, ekspresi emosi sedih dengan cucuran air mata yang memancarkan perasaan yang dialami (Q.S. al-Tawbah [9]: 92); *kedua*, tangis yang dibuat-buat untuk memberi kesan kesedihan atau sandiwara (Q.S. Yûsuf [12]: 15-16); *ketiga*, ekspresi sedih dalam bentuk perilaku menarik diri (*withdrawal*, *tawallâ*) disertai mata yang berkaca-kaca (Q.S. Yûsuf [12]: 84-86). Penyebab kesedihan pasti akan mampir dalam setiap kehidupan manusia, hanya tinggal bagaimana orang itu memaknai setiap peristiwa yang dialaminya, lihat Q.S. Fushshilat [41]: 49; al-Ma'ârij [70]: 19-22; Ghâfir [40]: 18; al-Zukhruf [43]: 17; Shâd [38]: 27; Âlu 'Imrân [3]: 191. Orang mukmin sejati yang senantiasa memelihara ketakwaannya sangat pandai memaknai setiap peristiwa yang terjadi sehingga mereka tidak mudah larut dalam kesedihan atau keputusasaan (Q.S. al-An'âm [6]: 48; Yûnus [10]: 62-63; al-Ahqâf [46]: 13; al-Zumar [39]: 61; al-A'râf [7]: 35; al-Baqarah [2]: 122, 277). Kalaupun ada orang mukmin bersedih, hal itu karena ia tidak mampu memaksimalkan kebaikan yang seharusnya bisa dilakukannya (Q.S. al-Tawbah [9]: 92

¹⁶ Ekspresi berupa tingkah laku antara lain seperti menutup telinga ketika mendengar petir dan kilat yang menyambar-nyambar (Q.S. al-Baqarah [2]: 19), mengungsi karena takut perang (Q.S. al-Baqarah [2]: 243). Ketakutan yang muncul pada hubungan intrapersonal biasanya terjadi ketika mengingat peristiwa masa lampau yang tersimpan di dalam memori (Q.S. al-Syu'arâ' [26]: 14; al-Qashash [28]: 18; Âlu 'Imrân [3]: 151; al-Rûm [30]: 28). Sedangkan emosi takut yang muncul pada hubungan dengan orang lain (interpersonal) baik perorangan maupun kelompok (Q.S. Thaha [20]: 67-68; al-Syu'arâ' [26]: 21; Shâd [38]: 22; Thaha [20]: 40-46, 77; al-Nisâ' [4]: 77,101; al-Anfâl [8]: 26; al-Mâ'idah [5]: 21-22; Yûnus [10]: 83). Dari ayat-ayat itu tampak jelas adanya kesan ketakutan terhadap manusia

¹⁷ Dalam banyak ayat, Allah SWT. sering kali menutup sebuah ayat dengan menyatakan ketidaksenangannya pada keburukan itu. Allah tidak senang pada: kerusakan dan orang-orang yang berbuat kerusakan (Q.S. al-Baqarah [2]: 205; al-Maidah [5]: 64; al-Qashash [28]: 77), keterlaluhan atau melampaui batas (Q.S. al-Baqarah [2]: 190; al-Mâ'idah [5]: 87; al-A'râf [7]: 31), berfoya-foya, mubazir, *isrâf* (Q.S. al-An'âm [6]: 141; al-A'râf [7]: 31), suka berkhianat (Q.S. al-Nisâ' [4]: 107; al-Anfâl [8]: 58; al-Hajj [22]: 38), sombong dan membangga-banggakan diri (Q.S. al-Nisâ' [4]: 36; al-Nahl [16]: 23; Luqmân [31]: 18; al-Hadîd [57]: 23), lupa daratan karena kelewat gembira (al-Qashash [28]: 76), mengingkari kebenaran, kafir (Q.S. al-Baqarah [2]: 276; Âlu 'Imrân [3]: 32; al-Rûm [30]: 45), berbuat aniaya, zalim (Âlu 'Imrân [3]: 57, 140; al-Syûrâ [42]: 40), suka berkata-kata kasar (al-Nisâ' [4]: 148).

¹⁸ Ayat-ayat yang menerangkan tentang adanya peristiwa yang mengherankan (menakjubkan) terjadi di luar kebiasaan antara lain: emosi heran berkenaan dengan malaikat (Q.S. Hûd [11]: 70), berkenaan dengan jin (Q.S. al-Jinn [72]: 1), berkenaan

Para ahli menyimpulkan bahwa keenam emosi ini yang diidentifikasi dirasakan oleh semua manusia termasuk anak di dunia. Emosi-emosi dasar tersebut adakalanya bercampur antara satu dan yang lain, misalnya antara marah dan benci, heran dan takut, benci dan rindu, dan sebagainya. Percampuran itu bisa terjadi sangat variatif sehingga sulit dipilah dan diberi nama, persis percampuran tiga warna dasar (magenta, biru, kuning) yang memungkinkan terciptanya nuansa warna tak berhingga. Keterbangkitan emosi ditandai oleh adanya perubahan faali (fisiologis) dan terekspresikan dalam bentuk sikap atau tingkah laku.¹⁹

Ekpresi dari emosi merupakan bentuk memenuhi naluri mempertahankan diri, naluri mencintai dan naluri beragama. Naluri tersebut muncul akibat dari rangsangan dari luar diri manusia. Pemenuhan naluri tersebut tidak bersifat harus. Karena jika pemenuhannya ditunda tidak membuat kematian pada manusia. Islam mengajarkan bahwa emosi anak diatur sesuai dengan aturannya Allah bukan hanya menyesuaikan dengan lingkungan yang ada disekitarnya.

Menurut Erickson ada delapan tahap perkembangan emosi anak usia dini. *Pertama, basic trust vs mistrust* (0-1 tahun). Pada tahap ini

dengan manusia (Q.S. Shâd [38]: 22), berkenaan dengan hewan (Q.S. al-Kahf [18]: 63), berkenaan dengan tumbuh-tumbuhan (Q.S. al-Wâqî'ah [56]: 63-65, lihat lebih lanjut 68:17-33), dan emosi heran berkenaan dengan sejarah masa lalu (misalnya Q.S. al-Kahf [18]: 9; al-Baqarah [2]: 258).

¹⁹ Perubahan sikap anak di saat emosi oleh al-Qur'ân diindikasikan antara lain dalam bentuk- bentuk, pertama, degup jantung ('*wajilat qulûbuhum*' – Q.S. al-Anfâl [8]: 2, Q.S. al-Hajj [22]: 35), GSR (*galvanic skin response*) atau reaksi kulit ('*taqsyâ'irru minhu julûd ...*' – Q.S. al-Zumar [39]: 23), reaksi pupil mata ('*tasykhashu fih al-abshâr*' – Q.S. Ibrâhîm [14]: 42; Q.S. al-Anbiyâ' [21]: 97). Kedua, reaksi pernapasan ('*shadrahû dhayyiqan*' – Q.S. al-An'âm [6]: 125, Q.S. al-Hijr [15]: 97, Q.S. al-Syu'arâ' [26]: 13. Ketiga, ungkapan seperti '*balaghat al-qulûb al-hanâjir*' – Q.S. al-Ahzâb [33]: 10). Sedangkan ekspresi yang dapat disaksikan antara lain; pertama, wajah berseri-seri bahagia ('*wujûhun yawma'idzin musfirah, dhâhikah mustabsyirah*' – Abasa [80]: 38-39). Kedua, wajah hitam pekat atau merah padam ('*wajhuhû muswaddâ*' – Q.S. al-Nahj [16]: 58; Q.S. al-Zumar [39]: 60; Q.S. al-Zukhruf [43]: 17). Ketiga, pandangan tidak konsentrasi ('*zâghat al-abshâr*' – Q.S. al-Ahzâb [33]: 10; Shâd [38]: 63; Q.S. al-Najm [53]: 17). Keempat, menutup telinga karena ketakutan ('*yaj'alûna ashâbi'a-hum fi âdzâni-him min al-shawâ'iq hadzara al-mawt*' – Q.S. al-Baqarah [2]: 19), menggigit ujung jemari ('*adhdhû 'alaykum al-anâmila min al-ghayzh*' – Q.S. Âlu 'Imrân [3]: 119). Kelima, reaksi kinestetis dengan membolak-balik telapak tangan karena kesal ('*yuqallibu kaffayh*' – Q.S. al-Kahf [18]: 42

emosi anak terbentuk karena anak mendapat rangsangan dari lingkungan. Bila dalam merespon rangsangan anak mendapat pengalaman yang menyenangkan akan tumbuh rasa percaya diri, sebaliknya menimbulkan rasa curuga. *Kedua, autonomy vs shame doubt* (2-3 tahun). Pada masa ini anak sudah dapat mandiri. Apabila lingkungan memberikan kepercayaan maka anak akan mudah mandiri, sebaliknya akan menimbulkan rasa malu dan ragu-ragu. *Ketiga, initiative vs guilt* (4-5 tahun). Pada masa ini anak sudah dapat lepas dari orang tua. Kondisi lepas dari orang tua mendorong anak untuk berinisiatif. Sebaliknya, menimbulkan rasa bersalah.²⁰

Kecerdasan Emosi adalah kemampuan untuk tetap mengikuti tuntunan agama, ketika berhadapan dengan musibah, keberuntungan, perlawanan, tantangan hidup, kelebihan kekayaan dan kemiskinan.²¹ Orang yang memiliki kecerdasan emosi adalah orang yang pandai mengendalikan emosinya, dengan tetap tetap *istiqamah* dalam kebenaran (QS. An –Nur/12: 21, al-Ahqaf/ 46: 13), sabar, dan mengontrol dirinya dengan syukur dan sabar (al- Ma’arij/70: 20-21, Yunus/ 10: 12 dan al Isra’/7: 83). Adapun karakter manusia yang memiliki kecerdasan emosi yaitu; senantiasa beriman (Al- Hujrat/49: 14), tunduk pada Allah (al Haj/22: 54), khusus’ dalam ibadah (al Hadi: 12), bersyukur (An- Nahl/16: 78), bertaubat (Qoff: 33), hati yang senantiasa bersih (al –Maidah/ 5: 41), tenang (an-Nahl/ 16: 106), lapang hati (al- An’am/ 6: 125).²²

D. Perkembangan Keagamaan

Islam menyuruh umatnya untuk beragama (berislam) secara menyeluruh (QS. Al Baqoroh/2:208). Menurut Endang Saifuddin keberagaman dalam perspektif Islam ada tiga dimensi yaitu aqidah, syari’ah dan akhlak. Ketiga dimensi ini saling berhubungan. Dalam Al-Qur’an surah Luqman/31:13-19 dijelaskan dengan rinci keberagaman anak yang diharapkan mencakup; pertama, tidak mensekutukan Allah (pengesaan terhadap Allah).

²⁰ Erik H. Erikson, *Childhood and Society* (New York, Norton: 1963), h. 142.

²¹ Jalaluddin Rahmat, dalam Nurul Hikmah, *Kecerdasan Akal dan Kalbu dalam Islam*, dalam tesis Pasca Sjrjana UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: 2002, h. 118

²²Jalaluddin Rahmat, dalam Nurul Hikmah, *Kecerdasan Akal dan Kalbu dalam Islam, ..., h. 118-119.*

﴿وَادِّ قَالَ لَقْمَنْ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَبْنِي لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ﴾
(١٣)

Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, ketika ia memberi pelajaran kepadanya: "Wahai anakku! janganlah kamu mempersekutukan Allah, Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar". (Luqman/31: 13).

Allah telah mengabarkan tentang wasiat Luqman kepada putranya, yaitu Luqman bin 'Anqa' in Sadun, sedang nama putranya adalah Tsaran. Pertama-tama Luqman memberikan wasiat untuk beribadah kepada Allah Yang Maha Esa Yang tidak ada sekutu bagiNya, kemudian ia memperingatkan: Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah kedzaliman yang Esa, yakni syirik adalah kedzaliman terbesar.

Menurut Ibn Qayyim kalimah pertama yang hendaknya dapat diucapkan anak adalah kalimah *laa ilaha illallah*. Aspek keimanan menurut Ibnu Qayyim mencakup dua hal yaitu memperkuat keimanan, dan patuh mengerjakan seluruh perintah Allah dan mengikuti seluruh petunjuk Rasulullah. Mengikuti petunjuk Rasulullah mencakup dua hal yaitu pertama, membenarkan risalah yang dibawanya, kedua, menjalankan seluruh perintahNya tanpa sedikit pun terhalang oleh syahwat.²³ Dengan demikian keberagamaan dimensi *imaniyah* menurut Ibnu Qayyim mencakup dua hal yaitu mengimani dan meyakini serta mengaplikasikan apa yang diimani dan diyakini.

Kedua, Berbakti pada orang tua sebaaimana Isyarat Al-Qur'an;

﴿وَوَصَّيْنَا الْإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ وَهْنًا عَلَىٰ وَهْنٍ وَفِصَالَهُ فِي سَامِيٍّ أَنِ اشْكُرْ لِي وَلِوَالِدَيْكَ إِلَيَّ الْمَصِيرُ ١٤ وَإِنْ جَاهَدَاكَ عَلَىٰ أَنْ تُشْرِكَ بِي مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ فَلَا تُطِعْهُمَا وَصَاحِبُهُمَا فِي الدُّنْيَا مَعْرُوفًا وَاتَّبِعْ سَبِيلَ مَنْ أَنَابَ إِلَيَّ ثُمَّ إِلَيَّ مَرْجِعُكُمْ فَأُنَبِّئُكُمْ بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ ١٥﴾

"Dan Kami perintahkan kepada manusia (agar berbuat baik) kepada kedua orangtuanya. Ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapihnya dalam dua tahun [1180]. bersyukurlah kepadaku dan kepada kedua orangtuamu. Hanya kepada

²³ Ibnu Qayyim Al-jauziyyah, *Miftah Dar al-Sa'adah*, Jilid 1 h. 40

Aku kembalimu. Dan jika keduanya memaksamu untuk mempersekutukan Aku dengan sesuatu yang engkau tidak mempunyai ilmu tentang itu. Maka janganlah kamu mentaati keduanya, dan pergaulilah keduanya di dunia dengan baik, dan ikutilah jalan orang yang kembali kepada-Ku, kemudian hanya kepada-Kulah tempat kembalimu, maka akan Aku beritahukan kepadamu apa yang telah kamu kerjakan. (Luqman/ 31: 14-15).

Mujahid berkata "Beratnya mengandung anak." Qotadah berkata "Keberatan demi keberatan." Sedangkan 'Atha al-Khurasani:" Kelemahan demi kelemahan. Ibnu Abbs dan imam-imam yang lain mengambil *isthibath* bahwa minimal masa hamil adalah 6 bulan. Allah menyebutkan pengasuhan seorang ibu, kelelahan dan kesulitannya saat begadang siang dan malam, agar seorang anak dapat mengingat kebaikan yang diberikan ibunya. Ath-Thabrani berkata dalam kitab al-'Asyrah, dari Dawud bin Hind, bahwa Saad bin Malik berkata:" diturunkan ayat ini. "Dahulu Sa'ad adalah orang yang sangat berbakti kepada ibunya, lalu ketika ia telah masuk islam, ibunya bersikeras untuk meninggalkan agamanya dengan cara mengancam untuk tidak makan dan minum hingga Sa'ad mau meninggalkan agama islam, namun Sa'ad tetap pada agama islam dan membujuk ibunya agar ibunya mau makan, dan ibunya pun makan.²⁴ Demikianlah anjuran Islam untuk berbakti pada orang tua.

Ketiga, Al-Qur'an mengisyaratkan hendaknya orang tua membiasakan anak untuk melaksanakan sholat

(يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا اَقِمِ الصَّلٰوةَ وَاْمُرْ بِالْمَعْرُوْفِ وَاَنْهَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَاَصْبِرْ عَلٰى مَا اَصَابَكَ اِنَّ ذٰلِكَ مِنْ عَزْمِ الْاُمُوْرِ ۙ ۱۷)

"Wahai anakku! dirikanlah shalat dan suruhlah (manusia) mengerjakan yang baik dan cegahlah (mereka) dari perbuatan yang mungkar dan bersabarlah terhadap apa yang menimpa kamu. Sesungguhnya yang demikian itu termasuk perkara yang penting. (Luqman/31:17).

Luqman berkata: "Hai anakku, dirikanlah sholat," yaitu dengan menegakkan batas-batasnya, melakukan fardhu-fardhunya dan

²⁴ Imamul Jalil Al hafidz Imadud Din 'Abdu Ismail Ibn Umar Ibnu Kasir Ibnu Al Bashri Ad Dimasyqi, *Lubabut Tafsir Min Ibnu Katsiir, ...*, h 402-403.

menepatkan waktu-waktunya. Pada ayat ini Luqman mengajarkan agar anak diajarkan sholat.²⁵

Keempat, Al-Qur'an menganjurkan orang tua agar mengenalkan dan membiasakan anak kebaikan sehingga anak dapat berbuat kebaikan dan menjauhi perbuatan munkar.

﴿يُبَيِّنِي أَنهَآ إِن تَك مِثْقَالِ حَبَّةٍ مِّنْ خَرْدَلٍ فَتَكُن فِي صَخْرَةٍ أَوْ فِي السَّمَوَاتِ أَوْ فِي الْأَرْضِ يَأْت بِهَا اللهُ إِنَّ اللهُ لَطِيفٌ خَبِيرٌ ١٦ يُبَيِّنِي أَقِمِ الصَّلَاةَ وَأْمُرْ بِالْمَعْرُوفِ وَانْهَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأَصْبِرْ عَلَى مَا أَصَابَكَ إِنَّ ذَلِكَ مِنْ عَزْمِ الْأُمُورِ ١٧﴾

(Luqman berkata): "Wahai anakku! Sungguh, jika ada (sesuatu perbuatan) seberat biji sawi, dan berada dalam batu atau di langit atau di dalam bumi, niscaya Allah akan memberinya (balasan). Sesungguhnya Allah Maha Halus lagi Maha Mengetahui. Wahai anakku! dirikanlah shalat dan suruhlah (manusia) mengerjakan yang baik dan cegahlah (mereka) dari perbuatan yang munkar dan bersabarlah terhadap apa yang menimpa kamu. Sesungguhnya yang demikian itu termasuk perkara yang penting (Luqman/31: 16-17).

Ini adalah wasiat- wasiat dari Luqman yang Allah ceritakan dalam firmanNya, agar manusia mentauladaninya. Dia berkata: "Hai anakku, sesungguhnya jika ada (sesuatu perbuatan) seberat biji sawi", yaitu kedzaliman dan kesalahan seberat biji dzarrah sekalipun. Firman Allah "niscaya Allah akan mendatangkannya (membalasnya)," Allah akan menghadirkannya pada hari kiamat ketika dia mendirikan timbangan keadilan serta membalasnya. Jika kebaikan, maka dia akan dibalas dengan kebaikan dan jika keburukan, dia akan dibalas dengan keburukan. Sekalipun biji sawi itu terlindungi dan terhalang di dalam batu besar hitam atau ditempat asing jauh di ujung langit dan bumi, sesungguhnya Allah akan menghadirkannya, karena tidak ada sesuatu apa pun yang tersembunyi tidak ada satu biji dzarrah pun yang ada di langit dan di bumi yang luput darinya. "Sesungguhnya Allah Maha Halus dan Maha Mengetahui," yaitu Maha Halus ilmunya, hingga tidak ada sesuatu

²⁵Imamul Jalil Al hafidz Imadud Din 'Abdu Ismail Ibn Umar Ibnu Kasir Ibnu Al Bashri Ad Dimasyqi, *Lubabut Tafsir Min Ibnu Katsiir, ...*, h .403.

apapun yang tersembunyi darinya, sekalipun kecil, halus dan lembut dan “Maha mengetahui,” tentang langkah semut di kegelapan malam yang gelap gulita.²⁶

Keempat, Al-Qur’an mengisyaratkan bahwa setiap orang tua hendaknya mengajarkan anak agar tidak berlaku sombong (berbuat baik kepada sesama manusia)

﴿وَلَا تُصَعِّرْ خَدَّكَ لِلنَّاسِ وَلَا تَمْشِ فِي الْأَرْضِ مَرَحًا إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ كُلَّ مُخْتَالٍ فَخُورٍ ۝ ١٨ وَأَقْصِدْ فِي مَشْيِكَ وَاغْضُضْ مِنْ صَوْتِكَ إِنَّ أَنْكَرَ الْأَصْوَاتِ لَصَوْتُ الْحَمِيرِ ۝ ١٩﴾

“Dan janganlah kamu memalingkan mukamu dari manusia (karena sombong) dan janganlah kamu berjalan di muka bumi dengan angkuh. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong lagi membanggakan diri. Dan sederhanalah kamu dalam berjalan dan lunakkanlah suaramu. Sesungguhnya seburuk-buruk suara ialah suara keledai. (Luqman/31:18-19).

Ayat di atas menjelaskan bahwa jika engkau berkomunikasi dengan orang tua atau mereka berkomunikasi denganmu karena merendahkan mereka atau karena kesombongan. akan tetapi, merendahlah dan maniskanlah wajahmu terhadap mereka. ”Ibnu Jarir: “Asal kata الصَّعْرُ adalah penyakit yang menimpa unta pada punuk dan kepalanya, hingga punuknya tertekuk dengan kepalanya. Lalu hal tersebut dipersamakan dengan laki- laki sombong. Diantaranya adalah perkataan ‘Amr bin Hasyr at-Taghlabi: “Dahulu, jika orang-orang sombong. Menekuk mukanya, maka kami akan luruskan kemiringannya, hingga dia tegak. Janganlah engkau lakukan itu, dan jika engkau lakukan, Allah pasti akan memurkaimu. Untuk itu dia berkata, “sesungguhnya Allah tidak menyukai orang- orang yang sombong lagi membanggakan diri, ”Yaitu sombong dan bangga pada diri sendiri serta fakhur, yaitu sombong pada orang lain. Berjalanlah secara sederhana, tidak terlalu lambat dan tidak terlalu cepat, akan tetapi adil dan pertengahan. Janganlah engkau berlebihan dalam berbicara dan jangan mengeraskan suara pada sesuatu

²⁶Imamul Jalil Al hafidz Imadud Din ‘Abdu Ismail Ibn Umar Ibnu Kasir Ibnu Al Bashri Ad Dimasyqi, *Lubabut Tafsir Min Ibnu Katsiir*, Mu-assasah Daar al-Hilaal Kairo, hal 403.

yang tidak bermanfaat. Mujahid dan banyak ulama berkata: “Sesungguhnya seburuk-buruk suara, adalah suara keledai, yaitu keterlaluan mengangkat suaranya disamakan dengan keledai dalam ketinggian dan kekerasannya dan disamping itu suara tersebut merupakan hal yang dimurkai disisi Allah, penyerupaan suara ini dengan keledai menjadi konsekuensi logis keharaman dan ketercelaannya yang sangat keras. Karena Rasulullah bersabda: perumpamaan keburukan, orang yang menarik kembali pemberiannya seperti anjing kembali menelan muntahnya.”²⁷

Dalam beberapa hadits dapat dilihat aspek-aspek keagamaan anak yang mencakup beberapa hal;

Diantara hadits Nabi yang mengisyaratkan tentang pendidikan anak pra *tamyiz* lebih utama dilakukan oleh keluarga, yaitu;²⁸

1. Mendidik Anak untuk Bertauhid pada Allah,

(وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ ﴿١٣﴾

“Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Wahai anakku! janganlah kamu mempersekutukan Allah, Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar". (Luqman/31: 13).

2. Mengajari Anak Beribadah

Al-Hakim dan Abu Daud meriwayatkan dari Ibnu Amr bin Al-‘Ash RA, dari Rasulullah SAW, Beliau bersabda:

"Menceritakan kepada kami Ali bin Hujri berkata : Mengabarkan kepada kami Harmalah bin Abdillah Al-A'ziiz bin Arrabi bin Sabrah Al-Juhani, dari pamanya Abdulmalik bin Rabi'i bin Sabroh dari ayahnya dari kakeknya berketa : bersabda Rasulullah saw: Hendaknya kalian mengajarkan anak-anak untuk shalat ketika mereka berusia tujuh tahun.

²⁷Imamul Jalil Al hafidz Imadud Din ‘Abdu Ismail Ibn Umar Ibnu Kasir Ibnu Al Bashri Ad Dimasyqi, *Lubabut Tafsir Min Ibni Katsiir*, Mu-assasah Daar al-Hilaal Kairo, hal. 406-407.

²⁸ Djamaluddin Ancok dan Fuat Nashori suroso, *Psikologi Islam, Solusi Islam atas Problem-problem Psikologi*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar: 2004, h. 80

Dan pukullah jika mereka (masih belum shalat) pada usia sepuluh tahun." (HR. Tirmizi).

3. Mengajar Adab

Firman Allah ;

(وَلَا تُصَعِّرْ خَدَّكَ لِلنَّاسِ وَلَا تَمْشِ فِي الْأَرْضِ مَرَحًا إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ كُفْرًا مُخْتَالٍ فَخُورًا ۝ ١٨ وَأَقْصِدْ فِي مَشْيِكَ وَاغْضُضْ مِنْ صَوْتِكَ إِنَّ أَنْكَرَ الْأَصْوَاتِ لَصَوْتُ الْحَمِيرِ ۝ ١٩)

"Dan janganlah kamu memalingkan mukamu dari manusia (karena sombong) dan janganlah kamu berjalan di muka bumi dengan angkuh. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong lagi membanggakan diri. Dan sederhanalah kamu dalam berjalan] dan lunakkanlah suaramu. Sesungguhnya seburuk-buruk suara ialah suara keledai. (Luqman/31:18-19).

Keagamaan anak yang berupa aspek akhlak menurut Ibn Qayyim dibentuk dengan tujuan:²⁹

- a) Menanamkan keyakinan pada anak untuk meraih Ridha Allah dan berpegang teguh pada aturan Allah.
- b) Mananamkan rasa hormat dan menghargai orang lain.
- c) Membina potensi dan mengembangkan sifat yang baik dan mulia
- d) Mewujudkan keinginan yang baik
- e) Memelihara kebiasaan yang bermanfaat
- f) Mengikis perilaku yang tidak baik dan menggantinya dengan yang baik.
- g) Menurut Zakiyah anak dapat mengenali Tuhan dengan beberapa cara berikut:³⁰

1. Melalui Bahasa

Pada permulaan anak mengenal Tuhan melalui nama yang ia dengar berulang-ulang dari orang yang ada disekelilingnya. Anak mulanya menganggap nama Tuhan (Allah) yang dikenalkan, baru merupakan nama dari sesuatu yang belum mendapat perhatian dari anak makna dari nama tersebut. Anak baru dapat menyebutkan nama Allah.

2. Berfikir tentang Tuhan

²⁹ Ibn Qayyim Al-jauziyyah, *Miftah Dar al-Sa'adah*, h. 42

³⁰ Zakiah Daradjat, *Ilmu Jiwa Agama*, Jakarta, Bulan Bintang, 1970. h. 37

Pada proses selanjutnya anak memikirkan makna dari nama Allah yang telah anak kenal. Pemikiran si anak tentang Allah tidaklah sekedar arti yang disimpulkannya secara sadar dari kata Allah. Anak mempunyai permulaan-permulaan kejiwaan yang mendahuluinya yang menghantarkan anak untuk berfikir tentang Tuhan. Anak usia 3-4 tahun sering bertanya tentang sesuatu yang ada hubungannya dengan agama, misalnya “siapa Tuhan, dimana surga, bagaimana cara pergi kesana?”

Pemikiran tentang Tuhan diperoleh anak dengan beberapa cara yaitu³¹: pertama, menyaksikan reaksi orang-orang di sekelilingnya, yang disertai emosi atau perasaan tertentu. Kedua, apa yang dipercayai anak tergantung kepada apa yang diajarkan orang tua atau guru di sekolah. Kemudian pemikiran tentang Tuhan mengalami perkembangan. Perkembangan pemikiran anak tentang Tuhan melalui beberapa tahapan yaitu³²: anak berpikir bahwa bapak merupakan pribadi yang ideal yang sangat sempurna, yang mempunyai kekuatan yang tidak terbatas. Berdasarkan inilah anak menganggap bapak seolah-olah Tuhan. Kemudian pengetahuannya tentang tuhan berkembang dan menganggap bahwa Tuhan adalah Allah, ini berproses melalui pendidik yang mengenalkannya. Ini terjadi berangsur-angsur mengikuti perkembangan jiwanya dan hasil interaksi antara dirinya dan faktor-faktor luar.

Perkembangan agama pada anak-anak (3-6 tahun) melalui beberapa tahapan yaitu :

1. Tingkat Dongeng
2. Tingkat Kenyataan

Adapun sifat-sifat agama pada anak memiliki karakteristik, karakteristik tersebut yaitu³³:

1. *Unreflective* (tidak mendalam)
2. Dalam penelitian Machion tentang sejumlah konsep ketuhanan pada diri anak 73% mereka menganggap Tuhan itu bersifat seperti manusia.

³¹ Zakiah Daradjat. *Ilmu Jiwa Agama, ...*, h. 36

³² Zakiah Daradjat. *Ilmu Jiwa Agama, ...*, h. 36

³³ Jalaluddin, *Psikologi Agama, ...*, h. 36

3. *Egosentris*

Masalah keagamaan anak telah menonjolkan kepentingan dirinya dan telah menuntut konsep keagamaan yang mereka pandang dari kesenangan pribadi saja.

4. *Anthromorphis*

Pada umumnya konsep mengenai ketuhanan pada anak berasal dari pengalamannya saat ia berhubungan dengan masyarakat lain.

5. *Verbal dan Ritualis*

Dari kenyataan yang kita alami, ternyata kehidupan agama pada anak-anak sebagian besar tumbuh mula-mula secara verbal (ucapan). Mereka menghafal secara verbal kalimat-kalimat keagamaan dan selain itu pula dari amaliah yang mereka laksanakan berdasarkan pengalaman menurut lingkungan yang diajarkan kepada mereka.

6. *Imitatif*

Dalam kehidupan sehari-hari dapat kita saksikan bahwa tindak keagamaan yang dilakukan oleh anak-anak pada dasarnya diperoleh dari meniru.

7. Rasa Heran

Rasa heran dan kagum merupakan tanda sifat keagamaan yang terakhir pada anak.

Berdasarkan pada karakteristik perkembangan agama pada anak maka pendidikan agama pada anak hendaknya di sajikan dengan cara yang mempertimbangkan karakteristik diatas. Cara pendidikan yang diharapkan yaitu³⁴:

- a) Kongkrit, dengan bahasa yang dipahami dan kurang bersifat dogmatik
- b) Latihan-latihan keagamaan hendaklah dilakukan sedemikian rupa. Apabila latihan-latihan agama dilalaikan pada waktu kecil atau diberikan dengan cara yang kaku atau tidak cocok, maka waktu dewasa nanti ia akan cenderung atheis atau kurang peduli terhadap agama

³⁴ Zakiah Daradjat., *Ilmu Jiwa Agama, ...*, h. 211

4. Perkembangan Moral

Membentuk kepribadian anak usia dini hendaknya mempertimbangkan perkembangan moral anak. Menurut Piaget perkembangan moral dipengaruhi proses berfikir anak. Piaget menyimpulkan bahwa anak-anak berpikir dengan 2 cara yang sangat berbeda tentang moralitas, tergantung pada kedewasaan perkembangan mereka. Antara lain: *Heteronomous morality*.³⁵

Heteronomous Morality, yang mencakup: pertama, merupakan tahap pertama perkembangan moral menurut teori Piaget yang terjadi kira-kira pada usia 4-7 tahun. Keadilan dan aturan-aturan dibayangkan sebagai sifat-sifat dunia yang tidak boleh berubah, yang lepas dari kendali manusia. Kedua, Pemikir Heteronomous menilai kebenaran atau kebaikan perilaku dengan mempertimbangkan akibat dari perilaku itu, bukan maksud dari pelaku. Misal: memecahkan 12 (dua belas) gelas secara tidak sengaja lebih buruk dari pada memecahkan 1 (satu) gelas dengan sengaja. Ketiga, pemikiran Heteronomous yakin bahwa aturan tidak boleh berubah dan digugurkan oleh semua otoritas yang berkuasa. Keempat, ketika Piaget menyarankan agar aturan diganti dengan aturan baru (dalam permainan kelereng), anak-anak kecil menolak. Mereka bersikeras bahwa aturan harus selalu sama dan tidak boleh diubah. Kelima, meyakini keadilan yang *immanen*, yaitu konsep bahwa bila suatu aturan dilanggar, hukuman akan dikenakan segera. Keenam, yakin bahwa pelanggaran dihubungkan secara otomatis dengan hukuman.³⁶

Dengan demikian kepribadian anak terbentuk dengan pemikiran bahwa kepribadian baik yaitu kepribadian yang mendapatkan pujian atau hadiah dan kepribadian buruk yaitu kepribadian yang membuahkan hukuman. Dalam Islam ini dikembangkan dengan pemahaman aqidah sejak dini untuk membangun kepribadian anak. Kepribadian yang baik adalah kepribadian yang disenangi oleh Allah dan Rasul dan akan membuahkan pahala dan bisa memasukkan ke surga dan kepribadian buruk yaitu kepribadian yang tidak disukai Allah, mendatangkan dosa dan dapat menghantarkan ke neraka. (QS. Al-Nazi'at: 79, 35-41).

³⁵ Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan, ...*, h. 55

³⁶ Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan, ...*, h. 55

(يَوْمَ يَتَذَكَّرُ الْإِنْسَانُ مَا سَعَىٰ ۚ وَبُرْزَتِ الْجَحِيمُ لِمَنْ يَرَىٰ ۚ ۓ فَأَمَّا مَنْ
 طَغَىٰ ۖ ۓ وَآثَرَ الْحَيَاةَ الدُّنْيَا ۖ ۓ فَإِنَّ الْجَحِيمَ هِيَ الْمَأْوَىٰ ۖ ۓ وَأَمَّا مَنْ
 خَافَ مَقَامَ رَبِّهِ وَنَهَى النَّفْسَ عَنِ الْهَوَىٰ ۖ ۓ فَإِنَّ الْجَنَّةَ هِيَ الْمَأْوَىٰ ۖ ۓ ۑ)

“Pada hari (ketika) manusia teringat akan apa yang telah dikerjakannya,. Dan diperlihatkan neraka dengan jelas kepada setiap orang yang melihat. Adapun orang yang melampaui batas. Dan lebih mengutamakan kehidupan dunia. Maka sesungguhnya nerakalah tempat tinggalnya. Dan adapun orang-orang yang takut kepada kebesaran Tuhannya dan menahan diri dari keinginan hawa nafsunya, maka sesungguhnya surgalah tempat tinggal(nya). (Al-Nazi’at/79: 35-41)

Ayat di atas menjelaskan bahwa pada saat anak cucu Adam teringat akan seluruh amal perbuatannya, yang baik ataupun yang buruk. Akan diperlihatkan kepada orang- orang yang melihat sehingga semua orang menyaksikan dengan mata mereka sendiri. Jika lebih mengutamakan kehidupan dunia, ”yakni lebih mengutamakan kehidupan dunia daripada urusan agama dan juga akhiratnya. Maka sesungguhnya nerakalah tempat dan adapun orang-orang yang takut kepada kebesaran Rabb-nya dan menahan diri untuk tidak mengikuti hawa nafsunya serta mengarahkannya untuk selalu mentaati Rabb-nya. Maka sesungguhnya surgalah tempat tinggalnya.” Yakni arah dan tempat kembalinya adalah surga yang aromanya semerbak.³⁷

Adapun perkembangan moral menurut [Lawrence Kohlberg](#) yaitu pada usia ini disebut dengan pra-konvensional. Tingkat pra-konvensional dari penalaran moral umumnya ada pada anak-anak, walaupun orang dewasa juga dapat menunjukkan penalaran dalam tahap ini. Seseorang yang berada dalam tingkat pra-konvensional menilai moralitas dari suatu tindakan berdasarkan konsekuensinya langsung. Tingkat pra-

³⁷ Imamul Jalil Al hafidz Imadud Din ‘Abdu Ismail Ibn Umar Ibnu Kasir Ibnu Al Bashri Ad Dimasyqi, *Lubabut Tafsir Min Ibni Katsiir, ...*, Jilid 8, h. 395.

konvensional terdiri dari dua tahapan awal dalam perkembangan moral, dan murni melihat diri dalam bentuk egosentris.³⁸

Dalam *tahap pertama*, individu-individu memfokuskan diri pada konsekuensi langsung dari tindakan mereka yang dirasakan sendiri. Sebagai contoh, suatu tindakan dianggap salah secara moral bila orang yang melakukannya dihukum. Semakin keras hukuman diberikan dianggap semakin salah tindakan itu. Sebagai tambahan, ia tidak tahu bahwa sudut pandang orang lain berbeda dari sudut pandang dirinya. Tahapan ini bisa dilihat sebagai sejenis otoriterisme. *Tahap dua* menempati posisi *apa untungnya buat saya*, perilaku yang benar didefinisikan dengan apa yang paling diminatinya. Penalaran tahap dua kurang menunjukkan perhatian pada kebutuhan orang lain, hanya sampai tahap bila kebutuhan itu juga berpengaruh terhadap kebutuhannya sendiri, seperti “kamu garuk punggungku, dan akan kugaruk juga punggungmu.”¹ Dalam tahap dua perhatian kepada orang lain tidak didasari oleh loyalitas atau faktor yang berifat intrinsik. Kekurangan perspektif tentang masyarakat dalam tingkat pra-konvensional, berbeda dengan kontrak sosial (tahap lima), sebab semua tindakan dilakukan untuk melayani kebutuhan diri sendiri saja. Bagi mereka dari tahap dua, perpektif dunia dilihat sebagai sesuatu yang bersifat relatif secara moral.³⁹

Pada awalnya perkembangan kepribadian anak seperti yang dipaparkan dalam teori Lawrence Kohlberg, namun pada tahap berikutnya melalui bantuan orang tua diharapkan anak berperilaku dengan motivasi aqidah dan sesuai dengan syari’at bukan berdasarkan manfaat pribadi.

Dalam hadits disebutkan bahwa motivasi utama sebuah perbuatan adalah *ridhollah*;

عَنْ أَمِيرِ الْمُؤْمِنِينَ أَبِي حَفْصِ عُمَرَ بْنِ الْخَطَّابِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ
سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ ” إِنَّمَا الْأَعْمَالُ بِالنِّيَّاتِ ,
وَإِنَّمَا لِكُلِّ امْرِئٍ مَا نَوَى , فَمَنْ كَانَتْ هِجْرَتُهُ إِلَى اللَّهِ وَرَسُولِهِ فَهَجْرَتُهُ

³⁸ Lawrence Kohlberg, *Moral stage and Moralization : The Cognitive-Developmental Approach* (New York: 1971), h.87.

³⁹ Lawrence Kohlberg, *Moral stage and Moralization : The Cognitive-Developmental Approach, ...*, h.87.

إِلَى اللَّهِ وَرَسُولِهِ , وَمَنْ كَانَتْ هِجْرَتُهُ إِلَى دُنْيَا يُصِيبُهَا وَ امْرَأَةً يَتَكَحَّهَا
فَهِجْرَتُهُ إِلَى مَا هَاجَرَ إِلَيْهِ “- متفق عليه⁴⁰

“Dari Amirul Mukminin Abu Hafsh, Umar bin Al-Khathab Radhiyallahu ‘Anhu, ia berkata: “Aku mendengar Rasulullah Shallallahu ‘Alaihi Wa Sallam bersabda: “Segala amal itu tergantung niatnya, dan setiap orang hanya mendapatkan sesuai niatnya. Maka barang siapa yang hijrahnya kepada Allah dan Rasul-Nya, maka hijrahnya itu kepada Allah dan Rasul-Nya. Barang siapa yang hijrahnya itu karena kesenangan dunia atau karena seorang wanita yang akan dikawininya, maka hijrahnya itu kepada apa yang ditujunya”. (HR. Mutafaqun alaihi)

5. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir tentang dari mana asal manusia, alam dan kehidupan, bagaimana cara kehidupan ketiganya dan hendak kemana akhir dari kehidupan ketiganya.

Menurut Piaget pada usia 0 – 2 tahun disebut masa sensorimotor. Pada tahap ini anak lebih banyak menggunakan gerak reflek dan inderanya untuk berinteraksi dengan lingkungan ini amat berguna untuk berfikir lebih lanjut. Piage membagi tahap ini menjadi enam tahap. Pertama, tahap *refleks atau reflexive stage* (lahir- usia 1 bulan). Pada tahap ini gerak reflek sangat dominan. Kedua, reaksi sirkuler primer atau *Primary circular reaction* (1 - 4 bulan). Tahap ini disebut demikian karena; anak melakukan gerak refleks terhadap anggota badannya dan anak kemudian mengulang gerak tersebut. Ketiga, reaksi sirkuler sekunder (usia 4-8 bulan). Anak pada usia ini mulai menaruh perhatian tidak saja pada anggota badannya, tetapi ia juga menaruh perhatian terhadap benda-benda di sekelilingnya. Keempat, koordinasi skema (usia 8-12 bulan). Anak usia ini mulai menggunakan memori hasil pengalaman sebelumnya untuk

⁴⁰Abu Abdullah Muhammad bin Ismail bin Ibrahim bin al-Mughirah al-Ja'fai, *Shahih Buhkari*, bab *Muqoddimah asy- syarh*, Juz 1, h.1. No hadits 1.

bereaksi terhadap suatu rangsangan. Ia mulai memperhatikan tingkah laku orang lain dan meniru.⁴¹

Adapun pada usia 2–7 tahun disebut masa praoperasional. Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berfikir yang lebih jelas. Ia mulai mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa gambar.⁴²

Anak usia 5 tahun, memiliki pola berpikir yang disebut *precausal reasoning* untuk menerangkan hubungan sebab akibat. Ada tujuh tipe dari pola pikir ini antara lain sebagai berikut:⁴³

1. **Motivation (Motivasi)**

Menurut pola pikir ini, hubungan sebab-akibat didasari atas suatu tujuan tertentu. Kalau anak ditanya, “Mengapa matahari bersinar?” Anak mungkin menjawab, “sebab Tuhan mengirimnya agar (dunia ini) terang”.

2. **Finalism (Finalisme)**

Cara berpikir finalisme ini didasari atas pengertian bahwa hubungan sebab-akibat terjadi karena memang harus terjadi. Sebagai contoh, anak ditanya mengapa sungai mengalir ke laut? Ya, karena memang demikian adanya. Mengapa kaca ini berserakan di lantai? Karena pecah.

3. **Phenomenism (Fenomenisme)**

Cara berpikir ini didasarkan atas kepercayaan yang sering diceritakan pada anak. Misalnya dulu sewaktu kecil, Ayah dan Ibu saya selalu menasehati agar saya menghabiskan makanan yang saya makan sebab kalau tidak habis ayam saya akan mati. Anak kecil akan percaya benar kalau makanan tidak habis, ayam akan mati.

4. **Moral Causality (Moralisme)**

Anak menerangkan hubungan sebab-akibat sebagai fungsi dari suatu benda. Sebagai contoh, anak ditanya mengapa mobil itu bergerak? Agar dapat membawa kita kemana-mana. Mengapa matahari bersinar? Agar matahari itu menerangi kita. Mengapa hujan turun? Agar kita memperoleh air darinya.

⁴¹ Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional: 2005), h.54.

⁴² Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan, ...*, h.55.

⁴³ J Piage, *The Child's Conception of the World, ...*, h. 142.

5. *Artificialisme (Artifialisme)*

Anak menerangkan hubungan sebab-akibat ditinjau dari kepentingannya terhadap manusia. Misalnya anak ditanya, mengapa jarum jam bergerak? Agar kita dapat mengetahui waktu. Dari mana matahari berasal? Manusia yang membuatnya. Mengapa matahari tidak kelihatan di malam hari? Seseorang menyimpannya.

6. *Animism (Animisme)*

Cara berpikir ini didasarkan atas anggapan bahwa segala sesuatu (termasuk benda-benda tak hidup) itu hidup. Anak pada usia ini atau dibawahnya umumnya bingung untuk membedakan konsep hidup dengan gerak. Sesuatu yang kelihatannya bergerak biasanya dikatakan hidup. Mengapa awan itu bergerak? Sebab ia hidup. Hal ini berlaku untuk benda-benda yang bergerak lainnya. Seperti mobil, matahari, bahkan gunung, lampu, dan radio sering dikatakan hidup.

7. *Dynamism (Dinamisme)*

Anak usia ini masih sulit membedakan antara konsep gaya dengan konsep hidup. Kalau ditanya mengapa sungai mengalir dari gunung ke laut? Karena gunung mendorong air di sungai ke laut (bukan karena gaya gravitasi bumi)

Di dalam Al-Qur'an kata '*aql*' tidak ditemukan dalam bentuk kata benda, tapi dalam wujud kata kerja pada 49 tempat. Berdasarkan penggunaan '*aql*' dalam berbagai susunannya dapat dijelaskan beberapa kelompok penggunaannya. Terdapat 14 ayat digunakan untuk memikirkan dalil dan dasar keimanan. Q. S : Al-Baqarah/2 : 76, 75, 170, 171. Al-Maidah/5 : 103, Yunus/10: 100, Hud/11 : 51, Al-Anbiya'/21 : 67, Al-Furqan/25 : 44, Al-Qasas/28 : 60, Yasin/36 : 62, Al-Zumar/39 :43, Al-Hujurat/49 : 4, Al-Hashr/59 : 14). Kemudian dalam 12 ayat kata '*aql*' digunakan untuk memikirkan dan memahami alam semesta serta hukum-hukumnya (*sunnatullah*) (Q. S. Al-Baqarah/2 : 164, Al-Ra'd/13 : 4, Al-Nahl/16 : 12, 67, Al-Mu'minun/23 : 78, Al-Syu'ara'/26 : 28, Al-Qasas/28 : 60, Al-Ankabut/29 : 63, Al-Rum/30 : 24, Al-Shaffat/37 : 138, Al-Hadid/57 : 170, Al-Mulk/67 : 10). Dan dalam 8 ayat lainnya, kata '*aql*' dihubungkan dengan pemahaman terhadap peringatan dan wahyu Allah

SWT (Q.S Yusuf/12:2, Al-Baqarah/2:32, 44, Ali Imran/3:65, Yunus/10:16, Al-Anbiya'/21:10, Al-Zukhruf/43:3, Al-Mulk/67:10). Dalam 7 ayat, dihubungkan dengan pemahaman terhadap proses sejarah keberadaan umat manusia di dunia (Q. S. Al-Hajj/22:45-46, Yusuf/12:109, Hud/11 : 51, Al-Anfal /8:22, Yunus 10, Al-Nur/24:61, Yasin/36:68). Lalu dalam 6 ayat dihubungkan dengan pemahaman terhadap kekuasaan Allah SWT (Q. S. Al-Baqarah/2:73, 242, Al-An'am/6:32, Al-Syu'ara'/26:28, Al-Ankabut/29:35, Al-Rum/30:28). Dalam 1 ayat dihubungkan dengan pemahaman terhadap hukum-hukum yang berkaitan dengan moral (Q.S. Al-An'am/6:151). Sedangkan dalam 1 ayat dihubungkan dengan pemahaman terhadap makna ibadah, seperti shalat (Q. S. Al-Ma'idah/5:58).⁴⁴

Berdasarkan keterangan di atas, kecerdasan kognitif dalam Al-Qur'an adalah kemampuan mengamati, meneliti, memahami ayat-ayat Allah baik *qauliyah* maupun *kauniyah*, dan kemampuan menganalisisnya, memahami banyak konsep dan mapu mengkontruksi pengetahuan, dengan tujuan untuk memahami hakikat ayat-ayat Allah, dan dapat menemukan kebesaran Allah.⁴⁵

C. Karakteristik Stimulant Perkembangan Anak Usia Dini

1. Stimulant Perkembangan PIAUD Berorientasi Pada Fitrah Anak

Al-Qur'an memberikan isyarat bahwa anak dikaruniai fitrah. Kata fitrah lazim diartikan sebagai potensi, kecenderungan, tabiat, atau insting. Adalah At-Ta'rifat, fitrah diartikan sebagai potensi yang siap menerima agama. Potensi atau insting di sini dimaksudkan sebagai potensi atau insting yang berkecenderungan menerima ajaran Islam yang disyariatkan oleh Allah. Dengan firtrah yang suci itulah manusia terbimbing mengenal Tuhannya, Pencipta yang Maha tunggal.

Al Qur'an mengisyaratkan bahwa Allah memberikan fitrah munazalah dan fitrah hafsaniyah pada anak. Fitrah munazalah adalah fitrah yang langsung Allah berikan pada anak dalam alam Rahim. Atau

⁴⁴Al Gharib Al ashfahany, *Mu'jam Mufradat Fi Al Fadz Al Qur'an*, Beirut: Dar al-Fikr, 1872, hal. 567.

⁴⁵Nurul Hikmah, *Kecerdasan Akal dan Kecerdasan Kalbu dalam Islam, ...*, h. 73.

kemudian disebut dengan fitrah /potensi bertauhid. Ini dipahami dari Surah Al-A'raf/7: 172 sebagai berikut:

“Dan (ingatlah) ketika Tuhanmu mengeluarkan dari sulbi (tulang belakang) anak-anak cucu Adam keturunan mereka dan Allah mengambil kesaksian terhadap roh mereka (seraya berfirman): “Bukankah aku ini Tuhanmu?” mereka menjawab: “Betul (Enngkau Tuhan kami), kami bersaksi “,(kami lakukan yang demikian itu) agar di hari kiamat kamu tidak mengatakan: “Sesungguhnya ketika itu kami lengah terhadap ini” (Al- A’raf/7: 172)

Potensi tauhid ini dinamis dan tidak dapat hilang dari dalam dirinya. al-Maraghi mengatakan bahwa fitrah mengandung arti kecenderungan untuk menerima kebenaran. Sebab secara fitri, manusia cenderung dan berusaha mencari serta menerima kebenaran walaupun hanya bersemayam dalam hati kecilnya (sanubari). Adakalanya manusia telah menemukan kebenaran, namun karena faktor eksogen yang mempengaruhinya, maka manusia berpaling dari kebenaran yang diperoleh.⁴⁶

Potensi tauhid merupakan kecenderungan berketuhanan yang dibawa sejak lahir kemudian dikenal dengan istilah fitrah berketuhanan (keberagaman). Salah satu ayat yang dijadikan alasan bahwa kebertuhanan (keberagaman) adalah bersifat fitri adalah Surah Ar-Rum/30:30 sebagai berikut:

“Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama (Islam);(sesuai) fitrah Allah disebabkan Dia telah menciptakan manusai menurut (fitrah) itu.Tidak ada perubahan pada ciptaan Allah. (itulah) agama yang luruh, tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui.” (QS. Ar-Ruum/30:30).

Al-Qurthubi ketika menafsirkan ayat tersebut mengatakan, bahwa fitrah bermakna kesucian, yaitu kesucian jiwa dan rohani. Fitrah di sini adalah fitrah Allah yang ditetapkan kepada manusia, yaitu bahwa manusia sejak lahir dalam keadaan suci, dalam artian tidak mempunyai dosa.⁴⁷ Sementara Ibnu Katsir mengartikan fitrah dengan mengakui ke-Esa-an

⁴⁶ Al Maraghi, *Tafsir Al Maraghi*, Juz VII (Libanon: Darul Ahya', t.t), h. 44.

⁴⁷ Abu 'Abdullah Muhammad bin Ahmad bin Abu Bakr Al Anshary Al Qurthubi, *Tafsir al Qurthubi*, Juz IV (Cairo: Darus Sa'ab, t.t), h. 5106.

Allah atau tauhid. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Ibnu Katsir bahwa manusia sejak lahir telah membawa tauhid, atau paling tidak ia berkecenderungan untuk meng-Esa-kan Tuhannya, dan berusaha terus mencari untuk mencapai ketauhidan tersebut.⁴⁸

Adapun fitrah *nafsaniyah* adalah fitrah yang diturunkan dari generasi sebelumnya seperti fitrah berfikir, jasmani, sosial dan emosi. Fitrah *nafsaniyah* ini memiliki kecenderungan baik dan juga memiliki kecenderungan buruk. Al Ghazali lebih lanjut menjelaskan proses penciptaan fitrah *nafsaniyah* ini. Penjelasan ini berdasarkan ayat berikut ini:

ثُمَّ سَوَّاهُ وَنَفَخَ فِيهِ مِنْ رُوْحِهِ ۖ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ قَلِيْلًا مَّا تَشْكُرُوْنَ ۙ

Kemudian Dia menyempurnakan dan meniupkan ke dalamnya roh (ciptaan)-Nya dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan dan hati; (tetapi) kamu sedikit sekali bersyukur

Menurut Ibnu Taimiyah, dalam diri manusia setidaknya terdapat tiga potensi (*fitrah*), yaitu:⁴⁹

- a) Daya intelektual (*quwwat al-‘aql*), yaitu potensi dasar yang memungkinkan manusia dapat membedakan nilai baik dan buruk. Dengan daya intelektualnya, manusia dapat mengetahui dan meng-Esakan Tuhannya.
- b) Daya ofensif (*quwwat al-syahwat*), yaitu potensi dasar yang mampu menginduksi obyek-obyek yang menyenangkan dan bermanfaat bagi kehidupannya, baik secara jasmaniah maupun rohaniah secara serasi dan seimbang.
- c) Daya defensif (*quwwat al-ghadhab*) yaitu potensi dasar yang dapat menghindarkan manusia dari segala perbuatan yang membahayakan dirinya. Namun demikian, diantara ketiga potensi tersebut, di samping agama – potensi akal menduduki posisi sentral sebagai alat kendali (kontrol) dua potensi lainnya. Dengan demikian, akan teraktualisasikannya seluruh potensi yang ada secara maksimal,

⁴⁸ Imamul Jalil Al hafidz Imadud Din ‘Abdu Ismail Ibn Umar Ibnu Kasir Ibnu Al Bashri Ad Dimasyqi, Tafsir Ib Katsir, Juz III, ..., h. 432.

⁴⁹Samsul Nizar, *Pengantar Dasar-Dasar Pemikiran Pendidikan Islam*, Jakarta: Media Pratama, 2001, h. 76.

sebagaimana yang disinyalir oleh Allah dalam kitab dan ajaran-ajaranNya. Penginkaran dan pemalsuan manusia akan posisi potensi yang dimilikinya itulah yang akan menyebabkannya melakukan perbuatan amoral.

Menurut pendapat Ibn Taimiyah di atas, semua daya yang dimiliki manusia disebut dengan gharizah, sementara menurut an-Nabhani, daya berfikir tidak termasuk gharizah. Menurutnya, daya berfikir merupakan daya untuk memenuhi dorongan yang dimunculkan oleh gharizah. Dan inilah yang menjadi pembeda antara manusia dan hewan.⁵⁰ Berdasarkan pendapat di atas maka fitrah manusia tersebut terdiri dari, intelektual (daya berfikir), potensi jasmani, gharizah yang terdiri dari emosi, sosial, dan fitrah beragama.

PIAUD sebagai lingkungan yang ikut juga mempengaruhi aktualisasi fitrah *munazalah* /tauhid anak dan fitrah *nafsaniyah*, karena perkembangan anak yang optimal adalah perkembangan yang mengikuti firah yang telah Allah tetapkan.

Diharapkan PIAUD diarahkan untuk membantu anak mengoptimalkan fitrah *munazalah* /tauhid anak dan fitrah *nafsaniyah*, sehingga anak mampu menghambakan diri pada Allah dan menjadi khilafah Allah di bumi. Firman Allah;

هُنَالِكَ دَعَا زَكَرِيَّا رَبَّهُ ۖ قَالَ رَبِّ هَبْ لِي مِنْ لَدُنْكَ ذُرِّيَّةً طَيِّبَةً ۗ إِنَّكَ سَمِيعُ
الدُّعَاءِ

Di sanalah Zakariya mendoa kepada Tuhannya seraya berkata: "Ya Tuhanku, berilah aku dari sisi Engkau seorang anak yang baik. Sesungguhnya Engkau Maha Pendengar doa". (Al-Imran/3: 38)

Ayat di atas menjelaskan ketika Zakariya melihat bahwa Allah telah memberikan rizki kepada Maryam berupa buah-buahan musim dingin pada musim kemarau dan buah-buahan kemarau pada musim dingin, maka pada saat itu ia berkeinginan keras untuk mendapatkan seorang anak, meskipun ia sudah tua, tulang-tulangnya sudah mulai rapuh dan rambutnya sudah mulai memutih, sedang istrinya sudah tua dan

⁵⁰Nurul Hikmah, *Born Tobe Star ...*, h. 75.

mandul. Namun, Zakariya tetap memohon kepada Nya.”⁵¹ Ayat di atas menjelaskan bahwa sebelum kelahiran, sejatinya lingkungan sudah berupaya mengoptimalkan potensi ketauhidan dengan do’a, Dan sejatinya pada fase- fase berikutnya terus mengarahkan tugas-tugas perkembangannya sesuai dengan fitrah *munazalah* /tauhid anak dan fitrah *nafsaniyah*.

Hal yang dapat dilakukan untuk mengaktualkan fitrah *munazalah* /tauhid anak dan fitrah *nafsaniyah*, pada fase-fase selanjutnya, sebagaimana yang dicontohkan Luqman dalam Al-Qur’an surah Luqman ayat 13 menjelaskan bahwa ketauhidan anak akan aktual dengan cara mengajarkan anak untuk menjauhi syirik. (Pengesaaan Allah),

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ
١٣

Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar". (Luqman/31: 13).

Allah telah mengabarkan tentang wasiat Luqman kepada puteranya, yaitu Luqman bin ‘Anqa’ in Sadun, sedang nama puteranya adalah Tsaran. Pertama tama Luqman memberikan wasiat untuk beribadah kepada Allah Yang Maha Esa yang tidak ada sekutu baginya, kemudian ia memperingatkan, : Sesungguhnya mempersekutukan (allah) adalah kezaliman, yakni syirik adalah kezaliman terbesar. Kemudian ia mengiringi wasiat beribadah kepada Allah Yang Esa dengan berbakti kepada orang tua, sebagaimana firman Allah:

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۗ إِنَّمَا يُبِغِ اللَّهُ الْكِبْرَ
أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أَفٍّ وَلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا

Dan Tuhanmu telah memerintahkan supaya kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah kamu berbuat baik pada ibu bapakmu dengan sebaik-baiknya. Jika salah seorang di antara keduanya atau keduanya sampai berumur lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah kamu mengatakan kepada keduanya perkataan "ah" dan

⁵¹. ‘Imanul Jalil Al hafidz Imadud Din ‘Abdu Ismail Ibn Amr Ibn Dau’ Ibnu Kasir Ibnu Al asri Ad Dimasyqy, *Lubabut Tafsir Min Ibni Katsiir*, ..., Jilid 2, hal 42.

janganlah kamu membentak mereka dan ucapkanlah kepada mereka perkataan yang mulia. (Al-Israa/17:23)

1. Berorientasi pada Tingkat Pemikiran Anak

Sejatinya, optimalisasi potensi berfikir anak usia dini mempertimbangkan perkembangan kognitifnya. Perkembangan kognitif yaitu menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir tentang darimana asal manusia, alam dan kehidupan, bagaimana cara kehidupan ketiganya dan hendak kemana akhir dari kehidupan ketiganya.

Menurut Piaget pada usia 0 – 2 tahun disebut masa sensorimotor. Pada tahap ini anak lebih banyak menggunakan gerak reflek dan inderanya untuk berinteraksi dengan lingkungan ini amat berguna untuk berfikir lebih lanjut. Piaget membagi tahap ini menjadi enam tahap. Pertama, tahap *refleks atau Reflexive stage* (lahir- usia 1 bulan). Pada tahap ini gerak reflek sangat dominan. Kedua, reaksi sirkuler primer atau *Primary circular reaction* (1 - 4 bulan). Tahap ini disebut demikian karena; anak melakukan gerak refleks terhadap anggota badannya dan anak kemudian mengulang gerak tersebut. Ketiga, reaksi sirkuler sekunder (Usia 4-8 bulan). Anak pada usia ini mulai menaruh perhatian tidak saja pada anggota badannya, tetapi ia juga menaruh perhatian terhadap benda-benda di sekelilingnya. Keempat, koordinasi skema (usia 8-12 bulan). Anak usia ini mulai menggunakan memori hasil pengalaman sebelumnya untuk bereaksi terhadap suatu rangsangan. Ia mulai memperhatikan tingkah laku orang lain dan meniru.⁵² Adapun pada usia 2 – 7 tahun disebut masa praoperasional. Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berfikir yang lebih jelas. Ia mulai mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa gambar.⁵³

Anak usia 5 tahun, memiliki pola berfikir yang disebut *precausal reasoning* untuk menerangkan hubungan sebab akibat. Ada tujuh tipe dari pola pikir ini antara lain sebagai berikut:⁵⁴ pertama, motivation

⁵² Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional: 2005, 54

⁵³ Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan*, h. 55.

⁵⁴J. Piaget, J. *The Child's Conception of the World*, h. 142.

(Motivasi). Menurut pola pikir ini, hubungan sebab-akibat didasari atas suatu tujuan tertentu. Kalau anak ditanya, “Mengapa matahari bersinar?” Anak mungkin menjawab, “sebab Tuhan mengirimnya agar (dunia ini) terang”. Kedua, *finalism* (Finalisme). Cara berpikir finalisme ini didasari atas pengertian bahwa hubungan sebab-akibat terjadi karena memang harus terjadi. Sebagai contoh, anak ditanya mengapa sungai mengalir ke laut? Ya, karena memang demikian adanya. Mengapa kaca ini berserakan di lantai? Karena pecah. Ketiga, *phenomenism* (Fenomenisme). Cara berpikir ini didasarkan atas kepercayaan yang sering diceritakan pada anak. Misalnya dulu sewaktu kecil, Ayah dan Ibu saya selalu menasehati agar saya menghabiskan makanan yang saya makan sebab kalau tidak habis ayam saya akan mati. Anak kecil akan percaya benar kalau makanan tidak habis, ayam akan mati. Keempat, *moral cmusality* (Moralisme). Anak menerangkan hubungan sebab-akibat sebagai fungsi dari suatu benda. Sebagai contoh, anak ditanya mengapa mobil itu bergerak? Agar dapat membawa kita kemana-mana. Mengapa matahari bersinar? Agar matahari itu menerangi kita. Mengapa hujan turun? Agar kita memperoleh air darinya. Kelima, *artificialisme* (Artifialisme). Anak menerangkan hubungan sebab-akibat ditinjau dari kepentingannya terhadap manusia. Misalnya anak ditanya, mengapa jarum jam bergerak? Agar kita dapat mengetahui waktu. Dari mana matahari berasal? Manusia yang membuatnya. Mengapa matahari tidak kelihatan di malam hari? Seseorang meyimpanya. Keenam, *animism* (Animisme). Cara berpikir ini didasarkan atas anggapan bahwa segala sesuatu (termasuk benda-benda tak hidup) itu hidup. Anak pada usia ini atau dibawahnya umumnya bingung untuk membedakan konsep hidup dengan gerak. Sesuatu yang kelihatannya bergerak biasanya dikatakan hidup. Mengapa awan itu bergerak? Sebab ia hidup. Hal ini berlaku untuk benda-benda yang bergerak lainnya. Seperti mobil, matahari, bahkan gunung, lampu, dan radio sering dikatakan hidup. Ketujuh, *dynamism* (Dinamisme). Anak usia ini masih sulit membedakan antara konsep gaya dengan konsep hidup. Kalau ditanya mengapa sungai mengalir dari gunung ke laut? Karena gunung mendorong air di sungai ke laut (bukan karena gaya gravitasi bumi)

Dengan demikian tingkat berfikir anak usia dini belum dalam dan masih sangat sederhana. Berdasarkan hal tersebut maka sejatinya PIAUD dapat mempertimbangkan hal ini. PIAUD mengajarkan anak dengan cara yang sangat sederhana, dengan mengajak anak berfikir sederhana, mudah, gembira dan kompak,

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ يَسِّرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا وَبَسِّرُوا وَلَا تُتَفِّرُوا (أخرجه البخاري في كتاب العلم)

Dari Anas bin Malik dari Nabi SAW "mudahkanlah dan jangan kamu persulit. Gembirakanlah dan jangan kamu membuat lari". (HR. Abu Abdillah Muhammad bin Ismail al-Bukhori al-Ju'fi)

Hadist di atas menjelaskan bahwa proses pembelajaran anak memiliki potensi untuk mempelajari sesuatu yang ada di alam, di samping itu diharapkan lingkungan dapat membuat dengan mudah sekaligus menyenangkan agar siswa tidak tertekan secara psikologis dan tidak merasa bosan terhadap suasana di kelas, serta apa yang diajarkan oleh gurunya. Dan suatu pembelajaran juga harus menggunakan metode yang tepat disesuaikan dengan situasi dan kondisi, terutama dengan mempertimbangkan keadaan orang yang akan belajar.

Meskipun dalam islam banyak hal yang telah dimudahkan oleh Allah akan tetapi perlu diperhatikan bahwa maksud kemudahan Islam bukan berarti kita boleh menyepelekan syari'at Islam dalam hal pendidikan, mencari-cari ketergelinciran atau mencari pendapat lemah sebagian ulama agar kita bisa seenaknya, namun kemudahan itu diberikan dengan alasan agar kita selalu melaksanakan perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya.

2. Pengetahuan Dibangun oleh Anak Secara Aktif

Al Qur'an mengisyaratkan bahwa anak dapat membangun pengetahuan secara aktif dengan mempelajari sesuatu yang ada di alam, ini terdapat dalam QS. Al-Ghasiyah: 17-21.

فَلَا يَنْظُرُونَ إِلَى الْإِبِلِ كَيْفَ خُلِقَتْ. وَإِلَى السَّمَاءِ كَيْفَ رُفِعَتْ. وَإِلَى الْجِبَالِ كَيْفَ نُصِبَتْ. وَإِلَى الْأَرْضِ كَيْفَ سُطِحَتْ. فَذَكِّرْ إِنَّمَا أَنْتَ مُذَكِّرٌ

Maka Apakah mereka tidak memperhatikan unta bagaimana Dia diciptakan, dan langit, bagaimana ia ditinggikan?. dan gunung-gunung bagaimana ia ditegakkan?. dan bumi bagaimana ia dihamparkan?. Maka berilah peringatan, karena Sesungguhnya kamu hanyalah orang yang memberi peringatan. (Al-Ghasiyah: 17-21)

Pembelajaran yang diisyaratkan oleh Al-Qur'an di atas merupakan pembelajaran yang mendorong anak untuk belajar aktif, memfasilitasi anak dan mengarahkan agar dapat mengoptimalkan semua potensi yang dimiliki. Pembelajaran aktif yang diisyaratkan AL-Qur'an tidak hanya mampu mempelajari alam semata akan tetapi Dzat yang Maha di balik Alam. Pembelajaran aktif yang diisyarat Al-Qur'an pada anak adalah pembelajaran yang membantu anak matang potensi dirinya dan menghantarkan anak taat pada Allah.

3. Al-Qur'an (ayat *qauliyah*) dan *Kauniyah* Menjadi Sumber Belajar Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki potensi bertauhid, potensi intelektual, potensi emosi dan sosial dan potensi jasmani. Potensi yang dimiliki anak ini akan tetap menjadi potensi, jika tidak dioptimalkan. Al-Qur'an mengisyaratkan sumber belajar yang mampu mengoptimalkan potensi anak usia dini yaitu Al-Qur'an dan *ayat kauniyah*. Objek belajar yang diisyaratkan oleh Al Qur'an yang dapat mengoptimalkan seluruh potensi yang dimiliki anak yaitu Al-Qur'an (An- nisâ: 82, Muhammad: 24, Al-Mudatsir: 18 dan An-Nisâ: 78)

Abû 'Ashim mengatakan. "Aku membawa anakku menghadap Ibnu Juraij. Anak ku saat itu usianya belum mencapai tiga tahun. Dia belajar hadits dan Al Qur'an. Abû 'Ashim mengatakan, tidak apa-apa mengajari anak seusianya hadits dan Al Qur'an.⁵⁵ Dengan demikian belajar Al-Qur'an dapat di mulai dari sebelum usia 3 tahun.

Diantara pengaruh al Qur'an dalam jiwa anak ketika ia menyelaminya (baik dengan membaca maupun menelaah) adalah anak tersebut akan sanggup menyelesaikan berbagai permasalahan, baik menyangkut keyakinan maupun kejiwaan. Perilakunya akan tertata rapi, reaksi keteguhannya akan lebih tenang, dan daya hafalnya semakin luas.

⁵⁵Muhammad Nur Abdul Hafizh Suwaid, *Prophetic Parenting, Cara Nabi Mendidik Anak*, Yogya karta: Pro U Media, 2010, h. 343.

Sebagai contoh dari asy- Syaikh Abdul Wahab asy Asya'rani. Dia katakan; suatu gambaran yang terjadi dimasa kecilku; aku berfikir tentang Allah, kemudian aku bandingkan dengan apa yang masuk di akal ku, lalu aku palinkan dengan ayat:⁵⁶

فَاطْرُ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ جَعَلَ لَكُمْ مِنْ أَنْفُسِكُمْ أَزْوَاجًا وَمِنَ الْأَنْعَامِ أَزْوَاجًا
يَذُرُوكُمْ فِيهِ لَيْسَ كَمِثْلِهِ شَيْءٌ وَهُوَ السَّمِيعُ الْبَصِيرُ ۝ ۱۱

11. (Dia) Pencipta langit dan bumi. Dia menjadikan bagi kamu dari jenis kamu sendiri pasangan-pasangan dan dari jenis binatang ternak pasangan-pasangan (pula), dijadikan-Nya kamu berkembang biak dengan jalan itu. Tidak ada sesuatupun yang serupa dengan Dia, dan Dialah yang Maha Mendengar dan Melihat

Dalam sejarah diketahui, bahwa Al- Qur'an dihafal oleh anak-anak usia dini di rumah maupun di lembaga pendidikan seperti kuttab. Ini dapat dilihat dari anak-anak usia dini pada masanya banyak yang hafal al Qur'an diantaranya; Imam syafi'i hafal al-Qur'an usia 7 tahun,⁵⁷ Sahl bin Abdillah at-Tustari hafal Al Qur'an usia 6 tahun,⁵⁸ Ibn Sina hafal Al Qur'an usia 10 tahun, Imam nawawi hafal Al Qur'an mendekai baligh, dan Imam as syuyuthi hafal al Qur'an diusia 8 tahun.⁵⁹ Menurut Ibrahim bin Sa'ad al Jauhari mengatakan, Aku melihat seorang anak berusia empat tahun dibawa menghadap al Ma'mun. Dia hafal al Qur'an dan pandai ilmu falsafat. Hanya saja kalau lapar ia menangis.⁶⁰

Menurut Ibn Khaldun, ada beberapa negara yang menjadikan al Qur'an dan ilmu yang lainnya sebagai sumber belajar; Pertama, penduduk Maghrib, (Maroko, Aljazair, dan Libya) mazhab mereka adalah hanya mengajarkan Al Qur'an saja kepada anak disertai dengan penukisannya. Kedua, penduduk Afrika, Mesir, Sudan, Abessina, Jibouti, Chad dan lain-lain) mereka mengajarkan Al Qur'an dicampur dengan hadits kepada anak. Ketiga, penduduk Andalusia, mereka mengajarkan al Qur'an dengan tulisan dan mengajarkan ilmu lain tata bahasa arab dan kaligrafi.

⁵⁶ Muhammad Nur Abdul Hafizh Suwaid, *Prophetic Parenting, Cara Nabi Mendidik Anak, ...*, h. 340.

⁵⁷ Al Imam as-Syuyuthi, *Thabaqâtul Huffâzh, ...*, h. 154.

⁵⁸ Al Ghazali, *Ihyâ 'Ulûmuddîn, ...*, jilid 3, h. 72.

⁵⁹ Muhammad Nur Abdul Hafizh Suwaid, *Prophetic Parenting, Cara Nabi Mendidik Anak, ...*, h. 342.

⁶⁰ Al Khathib Al Baghdadi, *al Kifâyah fi 'ilmi ar- Riwâyah*, Mesir: t.p: 463H, h. 116-117.

Keempat penduduk Masyriq, (Jazirah Arab, Syam, persia dan lainnya) mengajarkan Al Qur'an dan ilmu lainnya. Berdasarkan pembahasan di atas yang dimaksud mengajarkan al Qur'an yaitu mengajarkan membaca, menulis, menghafal dan menjelaskan maksudnya. berdasarkan keterangan Ibn Sahnun, seorang pendidik abad ke tiga Hijrah dan riwayat yang bersumber dari tokoh pendidik terkenal abad keempat Hijrah al-Qabisi. Dan al-Qabisi adalah guru di *kuttab*. Dan Menurutny juga di *kuttab* anak-anak tidak hanya belajar al-Qur'an dan dasar-dasar agama saja melainkan belajar keterampilan hidup dan juga pendidikan jasmani seperti berenang, berkuda dan memanah.⁶¹

Berdasarkan paparan di atas, mayoritas negara muslim, pada pendidikan anak usia dini sudah diajarkan membaca, menghafal dan menulis al Qur'an, bersamaan dengan ilmu yang lain. Dengan menjadikan al Qur'an sebagai sumber ilmu anak sejak dini, maka seluruh hidupnya kelak akan diwarnai oleh al Qur'an, dan ilmu-ilmu yang lain yang didapat juga akan terwarnai oleh al Qur'an. Ini dapat di lihat di atas, Imam syafi'i, yang hafal qur'an sejak usia dini. Al Qur'an yang dimiliki mampu mewarnai ilmu-ilmu yang didalami setelahnya. Begitu juga Ibn Sina, hafal al Qur'an sejak dini, kendati setelah hafal al Qur'an dia mendalami ilmu kedokteran, namun al Qur'an yang ia miliki mampu mewarnai keilmuannya. Al- khawarizmi hafal Al Qur'an usia dibawah 7 tahun, setelah itu ia mendalami ilmu al jabar. Dan Al Qur'an yang dihafal juga dapat mewarnai ilmu yang dimiliki. Sains yang dikuasai dimanfaatkan buat kemaslahatan umat dan dapat memperkuat keyakinan tentang ketauhidan Allah.

Al-Qur'an megisyaratkan juga ayat kauniyah dapat menjadi sumber belajar. (al Baqarah: 163).⁶² Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain sambil belajar biasanya menjadikan segala sesuatu yang dekat dengan anak untuk menjadi objek belajar. Selain belajar Al-Qur'an, anak juga diajarkan tentang alam semesta. Alam yang berada di sekitar anak dapat dijadikan sumber belajar; air, tanah, tumbuhan hewan, udara, manusia (tubuh anak, dan segala aktifitasnya dan aktifitas orang-orang disekitarnya). Dengan cara seperti ini pembelajaran akan lebih muda diterima oleh anak dan lebih menyenangkan. Memfasilitasi anak bermain

⁶¹ Abuddin Nata, *Filsafat Pendidikan Islam, ...*, h. 197

⁶²Nurul Hikmah, *Kecerdasan Akal dan Kalbu dalam Islam, ...*, h. 72.

di alam dapat mengaktualkan seluruh potensi yang anak miliki. Firman Allah QS al Ghasyiyah: 17-19.

D. Integrasi Sekolah dan Keluarga

Orang tua adalah penanggung jawab pendidikan yang pertama dan utama. Pengembangan potensi anak usia dini akan lebih optimal dengan orang tua, mengingat orang tua sebagai orang terdekat dengan anak, dan orang yang memenuhi segala kebutuhan yang dihasilkan oleh dorongan gharizah anak. Disisi lain, tidak semua orang tua dapat mengembangkan potensi anak mengingat keterbatasan yang di miliki. Untuk itu model integrasi sekolah dan keluarga ini adalah upaya membantu anak untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki dan membantu orang tua untuk mengoptimalkan potesi pengasuhan yang dimiliki keluarga agar dapat berjalan bersama dalam proses pengaktualisasian potensi yang dimiliki anak

Menurut 'Ulwan, pendidikan Anak adalah kewajiban orang tua dan sekolah. Artinya mendidik anak tidak cukup diserahkan kepada bangku sekolah atau dididik sendiri di dalam rumah oleh tuanya sendiri. Namun jauh dari itu, pendidikan menjadi tanggung jawab bersama, antara pihak keluarga, sekolah, dan masyarakat.⁶³

Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, sekolah dan masyarakat. Senada dengan itu Regio Emilia berpendapat bahwa keterlibatan orang tua pada PAUD merupakan sesuatu yang sangat penting.⁶⁴

Paradigma kelembagaan pendidikan anak mengalami perkembangan, mulai dari paradigma lama, transisional, dan paradigma baru. Dalam paradigma lama, antara keluarga, sekolah, dan masyarakat berdiri sendiri secara terpisah. Dalam paradigma transisional sekolah dan keluarga telah mengadakan hubungan kerja sama untuk mendidik anak-anak bangsa. Namun masyarakat, utamanya dunia usaha dan dunia industri (DUDI) belum banyak terketuk untuk memberikan peran sertanya bagi dunia pendidikan. Padahal, sekolah telah menamatkan lulusan yang banyak digunakan oleh masyarakat. Dalam paradigma baru, antara keluarga, sekolah, dan masyarakat telah menjadi satu kesatuan dengan

⁶³ Ulwan Abdullah Nāshih 'Ulw ān, *Tarbiyah al-Aulād*, ..., h., 56.

⁶⁴ Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, ..., h. 8.

mengedepankan semangat 'kekitaan' bukan 'keakuan' untuk bersama-sama membangun pendidikan anak-anak bangsa. Komite Sekolah, telah tertuang dalam UU Nomor 20 Tahun 2003, harus dapat memainkan peran sebagai pemersatu ketiga pranata sosial ini untuk kemajuan pendidikan anak-anak bangsa.⁶⁵

Secara historis, dalam Islam, lembaga pendidikan pada anak berawal dari lembaga pertama, yaitu keluarga. Para tokoh pendidikan Islam yang di paparkan di atas sepakat bahwa lembaga pendidikan pertama dan utama adalah keluarga. Kemudian, karena keterbatasan ilmu yang dimiliki keluarga dan perkembangan anak yang menuntut mereka untuk belajar di lembaga luar rumah⁶⁶. Namun demikian, pendidikan di keluarga tetap berlanjut. Lembaga pendidikan anak selain keluarga yang dikenal dalam sejarah pendidikan Islam; seperti di masjid-masjid, dan rumah-rumah guru. Karena perkembangan ilmu pengetahuan, banyak ilmu yang tidak bisa diajarkan di rumah guru dan masjid. Hal inilah yang menjadi penyebab munculnya madrasah.

Jadi kendati anak masuk sekolah, pendidikan di rumah tetap berlangsung, bias sebagai penguat atau lanjutan pembelajaran di sekolah. Hal ini dalam ini karena dorongan keyakinan bahwa orang tua akan dimintai pertanggung jawaban terhadap anak mereka. Pertanggung jawaban dihadapan Allah tidak akan beralih kendati orang tua telah menyerakan pendidikan anak mereka ke sekolah.

Integrasi sekolah dan keluarga sebagai model alternatif pendidikan anak usia dini yang berupaya mengintegrasikan sekolah dan keluarga dengan cara menyatukan materi dan proses pembelajaran anak usia dini.

Orang tua harus dipertimbangkan sebagai *partner* dan berpartisipasi seimbang dalam pendidikan anak-anaknya.⁶⁷ Untuk meningkatkan partisipasi yang seimbang *O'Hearn Elementary School* di Boston, membangun hubungan dengan orang tua anak dan masyarakat melalui berbagai aktifitas dan program khusus yang didesain untuk

⁶⁵ Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, ..., h. 9.*

⁶⁶ Hanun Ashrah, *Sejarah Pendidikan Islam*, (Bairut, Libanon: Dar Al-Kitab Al-Arabi, 1935) 50. Sedangkan menurut Ibn Sina anak masuk *kuttub* mulai usia 3 tahun. Lihat, Abuddin Nata, *Pemikiran Para Tokoh Pendidikan Islam*, 70.

⁶⁷ Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini , ..., h. 102.*

mendatangkan mereka kesekolah. Staff sekolah bekerja keras dalam momen tersebut untuk mendata bagi mereka yang dapat berkontribusi dalam pembinaan anak. Kontribusi orang tua dapat dalam bentuk membantu anak belajar, di rumah, menyumbangkan buku keperpustakaan sekolah atau berperan aktif dalam pengelolaan sekolah.⁶⁸

Menurut Briggs dan Potter tingkat kerjasama orang tua terhadap program TK dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu:⁶⁹

1. Keterlibatan (*Parent Involvement*) yaitu tingkat kerjasama yang minimum, di mana orang tua datang ke TK dan membantu TK jika diundang.
2. Partisipasi (*parent participation*) merupakan tingkat kerjasama yang lebih luas dan lebih tinggi tingkatnya. Orang tua dan guru bekerjasama membicarakan berbagai program dan kegiatan anak.

Partisipasi orang tua menurut Marrison ada tiga bentuk: berorientasi pada tugas yaitu partisipasi orang tua yang berkaitan dengan tugas-tugas sekolah, yang berorientasi pada proses pendidikan, dan berorientasi pada perkembangan anak. Menurut, Bluel dan Becurs mengidentifikasi ada tiga bentuk kerjasama yang dapat dijalin antara guru dan orang tua yang mengarahkan pada partisipasi bukan hanya keterlibatan. Ketiga pendekatan ini dapat digunakan oleh guru hanya saja harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi di sekolah masing-masing.⁷⁰

Joy Epstein mengidentifikasi lima tipe kerja sama yang dapat dilakukan antara sekolah, orang tua, dan organisasi masyarakat yang mengarahkan pada partisipasi aktif orang tua, lainnya dalam mengembangkan pendidikan anak. Tipe kerjasama tersebut meliputi: Pertama parenting. Sekolah menyiapkan informasi dan training bagi orang tua tentang tahap-tahap perkembangan anak dan bagaimana cara mendukung kematangan pertumbuhan anak mereka. Peningkatan hubungan sekolah dengan keluarga dengan program yang sengaja didesain, sejatinya substansi pembinaannya harus diarahkan kepada

⁶⁸Reina Miller, *The Developmentally Appropriate Inclusive Classroom in Early Education* New York: The United States of America, 1996, h. 352.

⁶⁹ Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, 233. Reina Miller, *The Developmentally Appropriate Inclusive Classroom in Early Education*, 352.

⁷⁰Joy Epstein, *Memorial Candles: Children of The Holocaust*, America, Tavistock/Routledge, 1992, h. 56

meningkatkan kemampuan seluruh personil sekolah.: Kedua, communicating. Sekolah memberikan kepada orang tua informasi tentang program sekolah dan kemajuan anak. Beberapa sekolah mengembangkan komunikasi melalui e-mail dan sistem telpon interaktif. Orang tua mempunyai hak untuk mengetahui kemajuan pendidikan anak. Guru hendaknya dapat merespon secara baik rasa ingin tahu orang tua. Menurut Chatter dan Robinson, mengemukakan 3 alasan pentingnya komunikasi yang efektif antara sekolah dan orang tua; Sekolah juga memberikan komunikasi berkala, dengan tujuan membantu orang tua untuk memantau kemajuan akademik anak.: Menurut Heinz, Para orang tua tidak selalu tertarik pada program sekolah secara keseluruhan, tetapi umumnya mereka lebih ingin mengetahui tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan anak mereka masing-masing. umumnya hal-hal yang ingin mereka ketahui: Ketiga, volunteering, Kehadiran orang tua dan masyarakat sebagai relawan disekolah yang bekerja mendukung pembelajaran yang menunjukkan kepada anak bahwa pendidikan penting. Menurut Allen dan Hart (1984), bentuk kerjasama orang tua dan sekolah berbentuk guru meminta orang tua untuk membantu anak di kelas, mengamati anak sebelum masuk kelas, orang tua mencatat hasil amatannya terhadap proses pembelajaran anak di kelas dan dapat menanyakan tentang rencana pembelajaran, materi metoda, dan evaluasi serta sikap-sikap anak di kelas.⁷¹

Bentuk partisipasi orang tua dalam pendidikan anak usia dini di rumah ada dua cara yaitu melalui pembentuk pemikiran anak dan membangun nafsiyah anak yaitu cara anak memenuhi kebutuhan hidup dan naluri yang ia miliki. Pertama, pembentuk pemikiran anak. Berfikir yaitu kemampuan anak mengkaitkan fakta yang berupa benda dan perbuatan yang mereka temui dengan aturan Allah yang menjadi informasi awal yang anak miliki. Menurut 'Ulwan ini dapat dilakukan dengan cara pemberiaan nasehat (cerita, seruaan yang menyenangkan, dan nasehat). Menstimulan anak mengomentari benda dan perbuatan yang dikondisikan. Kemudian, berdiskusi tentang segala sesuatu yang didengar, dilihat dan dirasa dan mengkaitkannya dengan aturan Allah tentang fakta yang diindra. Kedua, pembentuk nafsiyah anak dengan tiga cara;

⁷¹Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* , ..., h. 112.

pembentukan keberagamaan anak melalui kondisioning respon, melalui kondisioning operan, dan melalui modeling dan metoda kelekatan. Berdasarkan hal tersebut maka peran orang tua dengan pola nafsiyah dalam membentuk keberagamaan anak dapat berupa; menjadi teladan bagi anak, membiasakan anak untuk menerapkan ajaran agama ketika memenuhi kebutuhan hidup dan naluri anak, memberikan penguat baik berupa hadiah maupun hukuman dan menstimulus anak dengan kondisi yang menyenangkan

BAB II

BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI

A. Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini

Bermain bagi anak usia dini merupakan sesuatu untuk dapat mempelajari serta belajar banyak hal, dimana anak dapat mengenal aturan, bersosialisasi dengan teman-temannya, menempatkan diri di situasi sosial, menata emosi, bersikap toleransi, kerjasama, dan menjunjung tinggi sportivitas. Disamping itu, aktivitas bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa, dan keterampilan motorik anak pada usia dini. Oleh karena itu, bagi anak usia dini, tidak ada hari tanpa bermain, dan bagi mereka bermain merupakan kegiatan pembelajaran yang sangat penting.

Bermain juga menjadi prinsip pembelajaran di Taman Kanak-Kanak karena bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini. Sebelum sekolah, bermain merupakan cara ilmiah anak untuk menemukan lingkungan, orang lain dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses daripada hasilnya. Dengan bermain pula anak dapat mengembangkan ekspresi sekaligus menunjukkan aktualisasi dirinya.

Bermain sebagai pendekatan pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan usia dan kemampuan anak didik, sehingga dalam bermain harus memperhatikan kematangan dan tahap perkembangan anak didik, alat bermain atau alat bantu, metode yang digunakan, waktu dan tempat serta teman bermain. Melalui kegiatan bermain yang dilakukan anak, guru akan mendapat gambaran tentang tahap perkembangan dan kemampuan umum mereka.

Dengan bermain, anak akan tumbuh dan berkembang. Paling tidak ada 5 aspek perkembangan yang akan dirangsang dengan bermain, diantaranya:

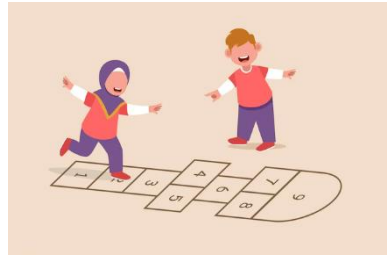
1. Aspek Fisik-Motorik

Yang dimaksud aspek “fisik-motorik” adalah kemampuan gerak, baik gerakan kasar maupun gerakan halus. Dengan bermain, anak diharapkan dapat mengontrol, baik gerakan kasar maupun gerakan halus.

Beberapa kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk merangsang

gerakan kasar adalah:

- a. Gerakan-gerakan menendang atau mengisap jari jemari pada bayi.
- b. Berjalan pada satu garis lurus atau mengangkat satu kaki untuk keseimbangan.
- c. Dudukkan anak di pangkuan, pegang di bawah ketiaknya, gerakkan kaki Ibu/Ayah, dan buat suara seolah-olah anak sedang naik mobil/motor/kuda.
- d. Menangkap atau menendang bola.
- e. Bermain lompat tali.
- f. Bermain ayunan dan banyak lagi.



Beberapa kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk mengontrol gerakan halus adalah:

- a. Menggenggam dan menggerak-gerakkan mainan pada bayi.
- b. Bermain dengan tanah liat, ubleg, *play dough*. Kegiatan ini baik untuk melatih keterampilan mengontrol mereka inginkan.
- c. Mengambil benda-benda berukuran kecil. Kumpulkan beberapa benda kecil seperti biskuit, permen, batu kerikil, kulit kerang, dan lain-lain, lalu minta ananda mengambil benda-benda tersebut dan menaruhnya ke dalam botol. Kegiatan ini baik untuk melatih kemampuan gerakan halus serta menyatukan gerak dan irama antara mata dan tangan.



2. Aspek Sosial

Melalui bermain, ananda belajar mengenal jenis kelamin mereka, bagaimana membina hubungan dengan orang lain, mengerti aturan, bisa berbagi dengan orang lain, menunggu giliran, dan mampu memahami orang lain.

- a. Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan aspek komunikasi anak dengan teman

sebayanya adalah: Ajak anak bermain teka teki mengenai nama tetangga di sebelah kiri, kanan, dan depan rumah. Misalnya, “Siapakah nama ayah yang rumahnya ada di depan rumah kita?”

- b. Saat anak bermain dengan teman-temannya, ajarkan agar ia mau berbagi mainan dengan teman atau menunggu giliran.



3. Aspek Emosi

Melalui kegiatan bermain, anak dapat melatih kesabaran, belajar menerima kekalahan, kecewa, mengatur emosi marah, tidak mudah menyerah, dan dapat mengemukakan perasaan mereka secara wajar.

Beberapa kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk merangsang perkembangan emosi adalah:

- a. Saat bermain bersama teman, lalu mereka rebutan mainan, maka anak akan mencoba belajar mengatur emosi mereka.
- b. Anak bermain peran sebagai guru, hal ini dapat melatih rasa percaya diri.



4. Aspek Bahasa

Saat bermain, anak akan mendengar dan berbicara dengan orang lain. Hal ini akan melatihnya untuk memahami orang lain serta menggunakan bahasa untuk mengungkapkan pikirannya. Selain itu, melalui bahasa, anak juga belajar untuk menjalin hubungan dengan orang lain dan menambah penguasaan kata.

Beberapa kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk mengembangkan aspek bahasa adalah:

- a. Membacakan buku cerita.
- b. Menyanyi lagu-lagu sederhana seperti “Balonku”.
- c. Mengajak anak berbicara dan bermain cilukba pada bayi.
- d. Bermain tebak kata. Contoh, “Benda ini dipakai untuk makan, bentuknya biasanya bulat, apakah itu?”



5. Aspek Kecerdasan

Melalui bermain anak dapat belajar bagaimana menyelesaikan suatu masalah, meningkatkan daya ingat, memusatkan perhatian pada suatu kegiatan, dan lain-lain. Pengembangan kognitif bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungan, untuk bermain dan bekerja dalam menghasilkan suatu karya, serta untuk memenuhi tugas-tugas perkembangan kognitif lainnya.

Selama bermain, anak menerima pengalaman baru, memanipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain dan mulai merasakan dunia mereka. Bermain menyediakan kerangka kerja pada anak untuk mengembangkan pemahaman tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungan.

Beberapa kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk meningkatkan aspek kecerdasan adalah:

- a. Ajak anak menyanyikan lagu “Satu-satu aku sayang ibu” hingga selesai. Saat menyanyi dan mengucapkan satu-satu, tunjukkan angka satu dengan jari, begitu seterusnya hingga tiga.
- b. Ajak anak menebak nama-nama anggota wajah, lalu beri pujian bila ia berhasil menunjukkan/ menyebutkan. Misal, “Ayo Nak, apa namanya ini?” sambil Ibu/Ayah menunjuk hidung atau mata, dan lainnya.
- c. Bermain jual beli. Ini adalah awal anak mengenal angka.
- d. Bermain Ludo. Permainan ini dapat melatih strategi dengan mengumpulkan angka terbanyak agar anak bisa mengalahkan lawan, seperti yang sederhana, namun ketika dimainkan, otak kiri dan kanan aktif dengan perhitungan numerik. Dengan kata lain permainan ini melatih kemampuan menganalisa pada anak.
- e. Bermain congklak. Dengan permainan ini banyak aspek perkembangan yang dapat ditingkatkan pada diri anak, salah satunya adalah kemampuannya untuk berhitung jumlah biji permainan dan memasukkannya ketempat yang tepat.
- f. Menyusun pola warna



B. Ciri-Ciri Bermain

Adapun ciri-ciri dalam bermain menurut Slamet Suyanto (2005:117-118) yaitu:

1. Aktif

Hampir pada semua permainan membuat anak menjadi lebih aktif, baik secara fisik maupun psikis. Anak melakukan eksplorasi, investigasi, eksperimen, dan ingin tahu tentang orang, benda, ataupun kejadian.

2. Menyenangkan

Kegiatan bermain tampak sebagai kegiatan yang sejatinya ditujukan untuk bersenang-senang. Anak-anak tertawa, berteriak lepas, dan ceria seakan tidak memiliki beban hidup.

3. Motivasi intrinsik

Bermain dimotivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan bukan hanya karena adanya tuntunan masyarakat tetapi lebih dari itu, bermain merupakan kebutuhan dasar pada diri anak-anak.

4. Memiliki aturan

Setiap permainan ada aturannya. Anak-anak harus menaati peraturan itu demi tercapainya permainan yang menarik dan terhindar dari konflik.

5. Simbolis dan berarti

Pada saat bermain, anak menghubungkan antara pengalaman lampainya dengan kenyataan yang ada. Bermain memungkinkan anak menggunakan berbagai objek sebagai simbol dari benda atau orang lain sehingga disebut simbolis. Peran-peran yang dimainkan anak biasanya meniru peran orang yang lebih dewasa dalam masyarakatnya sehingga kegiatan tersebut sangat berarti bagi anak.

6. Memiliki kelenturan

7. Bermain memerlukan kelenturan. Kelenturan ditujukan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

C. Jenis – Jenis Bermain

Berdasarkan berbagai pengamatan terhadap kegiatan anak-anak dalam bermain, dan berbagai hasil kajian beberapa ahli yang peduli terhadap perkembangan anak, dapat dikemukakan berbagai jenis bermain yang sering dilakukan oleh anak usia dini, antara lain adalah bermain sosial, bermain benda, bermain peran dan bermain sosiodrama.

1. Bermain sosial

Dalam bermain sosial, gurulah yang mengamati cara bermain anak, dan dia akan memperoleh kesan bahwa partisipasi anak dalam kegiatan bermain dengan teman-temannya akan menunjukkan derajat partisipasi yang berbeda. Menurut Partern, ia mengelompokkan kegiatan bermain berdasarkan derajat partisipasi seseorang dalam bermain, diantaranya:

- a) *Unoccupied Play* (tidak peduli) adalah kegiatan bermain ketika anak hanya mengamati kejadian yang menarik perhatiannya. Jika pendidik melihat anak masih ada pada tahap ini, ajak ia untuk memperhatikan kegiatan temannya agar muncul keinginan dan semangatnya untuk bermain. Seperti permainan olahraga lari yang bisa dilakukan oleh anak setelah

melihat beberapa temannya melakukan kegiatan tersebut.

- b) *Solitary Play* (bermain soliter) adalah kegiatan bermain yang dilakukan oleh seorang anak, dan ketika bermain, anak tidak memperhatikan apa yang dilakukan anak lain disekitarnya. Seperti permainan puzzle yang dilakukan secara bersama tetapi anak bermain sendiri Menyusun puzzlenya tanpa terlibat permainan yang sama. *Onlooker Play* (bermain sebagai penonton) adalah bentuk bermain ketika anak hanya sebagai penonton saja, anak bermain sendiri sambil melihat anak lain bermain di dalam ruangan yang sama. Seperti bermain tebak lagu dengan gerakan yang tujuannya untuk memastikan anak-anak untuk bertanya serta mempraktekkannya.
- c) *Parallel Play* (bermain pararel) dalah kegiatan bermain yang dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing bermain sendiri-sendiri. Anak akan menunjukkan tahapan perkembangan bermain sosial yang berbeda-beda. Seperti anak bermain dengan menggunakan peraga yang sama tetapi masing-masing anak tidak terjadi komunikasi untuk meningkatkan interaksi.

2. Bermain dengan benda

Bermain dengan benda merupakan bentuk kegiatan ketika anak dalam bermain menggunakan atau mempermainkan benda-benda tertentu, dan benda- benda tersebut dapat menjadi hiburan tersendiri yang menyenangkan bagi anak yang sedang memainkannya. Oleh karena itu, lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini sebaiknya menyiapkan berbagai permainan, sekaligus menyediakan benda-benda yang dapat digunakan secara aman dan nyaman bagi anak-anak dalam bermain.

Beberapa tipe bermain dengan benda menurut Piaget (1962) adalah sebagai berikut :

- a) Bermain praktis adalah bentuk bermain ketika anak- anak melakukan berbagai kemungkinan mengeksplorasi berbagai objek yang digunakan.
- b) Bermain simbolik adalah bentuk bermain dimana anak-anak menggunakan imajinasi dalam bermain.
- c) Bermain dengan aturan adalah bentuk bermain yang dapat

dilakukan secara optimal apabila syarat-syarat dalam bermain dipenuhi dan dipatuhi oleh semua anak yang sedang bermain. Syarat-syarat tersebut, antara lain berkaitan dengan waktu (*time*), tempat (*place*), peralatan (*things*), teman (*fellows*), aturan (*rules*).

3. Bermain peran

Pendidikan anak usia dini sering dihadapkan oleh berbagai masalah, baik yang berkaitan dengan bidang pengembangan maupun yang menyangkut hubungan sosial. Melalui permainan peran, anak dapat mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Sebagai suatu model pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi model ini membantu anak-anak menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Maka dari itu, melalui model ini anak-anak diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-temannya.

4. Bermain di sekolah

Dalam beberapa hal, bermain di sekolah berbeda dengan bermain di rumah. Biasanya di sekolah memiliki kesempatan bermain dalam kelompok lebih besar daripada di rumah. Dalam bermain di sekolah, terkadang anak sering sekali mengalami berbagai gangguan dari teman-temannya sehingga mereka perlu belajar mengatasi gangguan yang diterimanya tersebut. Di sekolah, guru juga biasanya lebih sering berusaha melakukan perencanaan pembelajaran dibandingkan orang tua mereka pada umumnya.

Bermain disekolah dapat membantu perkembangan anak apabila guru cukup memberikan waktu, ruang, materi dan kegiatan bermain yang tepat. Anak-anak membutuhkan waktu tertentu untuk mengembangkan keterampilan dalam bermain. Tersedianya ruang dan materi mainan merupakan prasyarat tumbuhnya bermain yang produktif.

Sejalan dengan perkembangan usia dan kematangan anak, sedikit demi sedikit mereka akan mengurangi kegiatan bermain di dalam kelas, bukan karena bosan atau tidak suka lagi bermain, tetapi mereka mulai berkonsentrasi pada pembelajaran yang sedang dijalani. Bermain di lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini pada umumnya dapat

dilakukan didalam dan diluar ruangan tergantung dari situasi dan kebutuhan.

5. Bermain di dalam ruangan.

Bermain dalam ruangan biasanya melibatkan lebih sedikit anak serta situasi ruangan lebih tenang dimana ruangnya juga cukup luas karena ruangan untuk bermain biasanya dirancang dan ditata sedemikian rupa sehingga dapat dipergunakan untuk berbagai macam kegiatan. Pada umumnya, setiap kegiatan bermain memiliki ruangan tersendiri.

Dalam rangka memperlancar kegiatan anak dalam bermain, guru harus berusaha menyediakan berbagai macam alat dan perlengkapan untuk memperluas ide bermain anak. Umumnya kelas untuk anak usia dini memiliki sarana bermain dengan menggunakan meja atau benda lainnya yang menopang dalam aktivitas bermain anak.

6. Bermain diluar ruangan

Bermain diluar ruangan lebih banyak menimbulkan suara serta membutuhkan kekuatan dan lebih bersemangat. Bermain diluar ruangan membutuhkan lokasi yang luas untuk anak berlari, melompat bahkan anak bisa menggunakan sepeda pada permainannya.

Sebaiknya guru menyadari bahwa tempat luar ruangan kelas tidak terbatas hanya untuk mengembangkan otot atau gerakan kasar saja, tetapi dapat digunakan untuk berbagai aktivitas yang dilakukan pada saat di dalam ruangan.

Sarana dan prasarana bermain dengan mengutamakan perkembangan gerakan kasar harus ditata sedemikian rupa, sehingga tidak membahayakan anak-anak. Alat-alat yang digunakan di luar biasanya bersifat menantang, tetapi harus aman dan mudah dalam penggunaannya sehingga anak terhindar dari perasaan frustrasi. Alat-alat yang akan dipergunakan diluar ruangan harus dicek setiap kali sehingga yakin bahwa keadaan alat-alat dalam kondisi yang baik dan bersih serta tidak menimbulkan risiko bahaya bagi anak.

D. Bermain Bagi Anak Berkebutuhan Khusus

Bermain bagi anak berkebutuhan khusus (*spesial needs*) membutuhkan pengaturan lingkungan secara khusus pula sehingga mereka dapat melakukan kegiatan bermainnya secara efektif. Misalnya, seorang anak yang menggunakan kursi roda tidak akan mampu bermain balok

apabila balok tersebut diletakkan dilantai, ini merupakan sebuah contoh yang kurang efektif.

Anak yang perkembangannya terlambat, pada umumnya akan bermain seperti anak yang usianya lebih muda, mereka biasanya tidak mampu bermain secara normal dan alami bersama anak lain serta tidak mampu memainkan kegiatan bermain dengan aturan tertentu yang telah ditetapkan. Bahkan beberapa anak perlu bimbingan khusus dalam menjalankan aktivitas bermainnya.

Gunsberg dalam Patmonodewo (2003), mengemukakan bahwa kegiatan bermain yang dapat dimainkan secara berulang-ulang sangat baik untuk anak yang ditelantarkan dan kurang mendapat perhatian. Dengan mempergunakan alat permainan para guru dapat melakukan pendekatan yang efektif, memberikan respons kepada anak-anak yang diterlantarkan oleh orang tua mereka, bahkan anak-anak yang terlantarkan akan melakukan kelekataan dan percaya pada guru mereka.



Anak dengan kebutuhan khusus perlu diperhatikan dengan khusus pula. Agar perkembangannya sesuai dengan yang diharapkan, inilah kiat yang pas untuk anak balita berkebutuhan khusus, diantaranya:

- a) Ketika bermain bersama, dorong balita untuk berbicara
- b) Gunakan satu mainan pada satu waktu
- c) Lantai dapat dipilih untuk tempat bermain yang aman.
- d) Gunakan kata-kata yang nyata sebanyak mungkin.

Seperti anak normal, anak berkebutuhan khusus juga membutuhkan alat bermain yang dapat menstimulasi otak dan membantu mereka mengeksplorasi disekeliling mereka, diantaranya pada anak:

- a) Sindroma down
 1. Boneka empuk dan lembut, karena kebutuhan untuk mendapatkan pelukan atau kehangatan sangat tinggi bagi penyandang sindroma down.
 2. Mainan dorong, bisa membantu anak latihan berjalan dan mendapatkan keseimbangan. Mainan dorong yang bisa berbunyi akan sekaligus menstimuli pendengarannya

3. Buku sentuh dapat membuat anak merasakan, karena melihat gambar, menyentuh, merasakan tekstur dan mendengarkan kata-kata saat dibacakan buku dapat juga merangsang semua indera anak.
- b) Cerebral Palsy
1. Mainan dengan *remote control*, yang bisa dioperasikan dengan satu tangan, seperti mobil-mobilan yang menggunakan *remote control*.
 2. Puzzle keping besar dilengkapi knop, agar mudah dipegang, dilepas dan dipasang kembali, sangat baik untuk anak penyandang cerebral palsy yang memiliki kekakuan di bagian tangan.



E. Masalah Gender Dalam Bermain

Cara bermain pada anak usia dini menunjukkan perbedaan antara anak laki-laki dan perempuan. Perbedaan tersebut telah dibawa sejak lahir, atau lebih ditentukan secara genetik. Perbedaan tersebut juga disebabkan oleh cara pengasuhan yang berbeda sejak anak dilahirkan.

Banyak dijumpai, bahwa anak laki-laki lebih banyak bermain secara kasar, lebih aktif dibandingkan cara bermain pada anak perempuan. Anak laki-laki juga lebih menyukai permainan yang bersifat petualangan dan perang-perangan yang disertai unsur perlawanan. Sedangkan anak perempuan lebih suka bermain yang alat permainan dan kegiatan yang lebih bervariasi. Anak perempuan juga lebih suka bermain secara berkelompok kecil dan lebih sering mempunyai teman khayalan daripada anak laki-laki. Pada umumnya, dalam permainan pada anak usia dini cenderung memilih teman sejenis yang dianggap mempunyai minat dan hobi yang sama dengan mereka.

Peran guru disini disarankan untuk tidak membedakan sarana dan kegiatan be

main antara anak laki-laki dan perempuan. Dengan demikian, anak akan memiliki peluang yang sama dan kesempatan luas, baik dalam mengembangkan kegiatan bermain maupun keterampilannya sehingga menjadi sebuah kesinambungan nilai bermain tersebut, baik di dalam pendidikan formal maupun di masyarakat pada lingkungan dimana anak berada.

F. Guru Dalam Bermain

Sejalan dengan perkembangan dunia pendidikan dan kebijakan pemerintah khususnya dalam pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pemerintah telah mempertegas Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SK-KD) dalam bidang pengembangan anak usia dini. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mengembangkan silabus dan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) secara cermat setiap bidang pengembangan sehingga kegiatan bermain tersebut mendapat dukungan dari lingkungan sekolah dan bermain dapat mengembangkan dan mewujudkan kompetensi anak.

Dalam kegiatan bermain di sekolah, baik di kelas maupun luar kelas guru memiliki peran yang sangat penting. Paling tidak, sedikitnya guru harus mampu memerankan dirinya sebagai:

1. Perencana.

Guru harus mampu membuat RPP yang diintegrasikan dalam setiap permainan. Guru juga harus merencanakan pengalaman baru agar anak-anak terdorong untuk mengembangkan minatnya.

2. Pengamat.

Guru harus melakukan pengamatan terhadap setiap kegiatan anak serta mengamati berapa lamanya anak melakukan kegiatan bermain.

3. Model.

Guru harus terjun langsung mengikuti kegiatan bermain yang sedang dilakukan anak-anak sehingga mereka harus memahami berbagai aturan dari setiap permainan tersebut dengan menghargai kegiatan bermain pada setiap permainan anak.

G. Bermain Seraya Belajar

Bermain seraya belajar menekankan pada jenis permainannya. Artinya, ada jenis-jenis permainan yang tentunya lebih cocok atau bahkan didesain secara khusus untuk mempermudah anak dalam belajar.

Banyak orangtua yang mengeluhkan anaknya lebih senang bermain daripada belajar. Belajar yang dimaksud, barangkali seperti duduk manis sambil membaca buku, mengerjakan sesuatu dengan tekun dan tertib, atau mendengarkan petuah yang diberikan oleh orangtua.

Padahal sebuah penelitian dari *The Smithsonian Institute*, di Amerika Serikat menyebutkan bahwa bermain adalah sarana paling tepat untuk menumbuhkan pola berpikir kritis dan kreatif pada anak.

Saat bermain anak akan menemukan banyak hal yang menggelitik otak maupun perasaannya. Misalnya mengapa ular berjalan merayap, kelinci melompat, burung bisa terbang dan ikan bisa berenang. Tanpa pernah menyaksikan peristiwa secara langsung pada hewan yang menjadi contoh tersebut tentu pertanyaan itu tidak akan muncul dalam benak anak.

Selama bermain, orangtua hendaknya menanggapi secara positif pertanyaan kritis yang muncul pada anak. Berikan penjelasan yang bisa memancing pikiran kritis selanjutnya, misalnya dengan mengajak anak melihat hewan-hewan yang lain, seperti ayam yang memiliki dua kaki, sapi memiliki empat kaki dan seterusnya. Ajak anak membuat perbandingan kehidupan hewan dengan benda-benda yang pernah dijumpainya, seperti burung yang terbang dengan perumpamaan pesawat udara, ikan yang berenang dengan perumpamaan kapal laut dan sebagainya.

Bila anak sudah besar, orangtua dapat mengajaknya mencoba permainan yang ilmiah tanpa harus membuatnya mengerutkan kening, misalnya mengapa air tidak bisa menyatu dengan minyak, jeruk yang tidak dikupas akan mengambang di air sedangkan jeruk yang telah dikupas akan tenggelam. Meski tampak sederhana, sebenarnya anak sedang belajar tentang hukum Archimedes. Kulit jeruk banyak mengandung udara sehingga membuatnya menjadi mengambang dan tidak mudah untuk tenggelam. Sehingga, satu pertanyaan yang muncul saat anak sedang bermain ada banyak manfaat yang didapatkannya sekaligus pada saat bersamaan. Walau begitu, pengawasan memang

diperlukan bagi anak saat bermain tetapi tidaklah juga bijak jika terus membuntutinya kemanapun ia bergerak karena anak juga memiliki hak dan kebebasan untuk melakukan hal sendiri.

Dengan demikian, permainan yang dimaksud bukan hanya untuk mainan semata, tetapi permainan yang dapat menstimulasi minat belajar anak. Oleh karena itu, jika anak mampu memainkan jenis mainan tertentu secara sempurna, maka anak tersebut dikatakan berhasil bermain secara belajar.

H. Belajar Seraya Bermain

Dalam hal ini dapat dilihat bahwa ketika anak sedang bermain, sesungguhnya mereka sedang belajar. Karena anak yang bermain adalah anak yang menyerap berbagai hal baru di sekitarnya. Proses ini disebut montessori sebagai aktivitas belajar.

Dengan demikian, tekanan pada belajar seraya bermain adalah lebih mengutamakan belajar daripada bermain. Bermain hanya sebatas sarana dan bukan sebagai tujuan. Ini semata-mata dilakukan agar anak lebih terfokus pada apa yang sedang dipelajarinya.

I. Menggali dan Mengoptimalkan Bakat Anak

Setiap anak pada dasarnya terlahir memiliki bakat dalam dirinya, meskipun demikian potensi yang tersembunyi pada tiap anak tentu butuh untuk diasah dan anak pun tetap memerlukan motivasi agar bakatnya dapat berkembang secara optimal dan peran orangtua maupun lingkungan dimana anak berada sangat besar pengaruhnya dalam pengembangan potensi bakat anak.

Anak membutuhkan kesempatan yang diberikan oleh lingkungan untuk mengembangkan segala sesuatu yang belum atau telah mereka miliki, dengan cara mengenal, menggali, dan menyalurkan bakat dan minat yang ada pada diri mereka. Sebagai orang tua ada beberapa hal yang dapat kita lakukan agar anak dapat menyalurkan dan mengembangkan bakat dan minatnya, diantaranya :

1. Eksplorasi Diri

Orangtua perlu membantu anak untuk dapat mengeksplorasi dirinya. Bila anak kelihatan menyukai olahraga tertentu, ikutkan ia pada klub-klub olahraga yang menjadi minatnya tersebut demikian pula bila

anak lebih menyukai musik, ikutkan ia pada kursus musik. Kalau anak menyukai kegiatan berlama-lama di air, ia bisa diikuti kursus renang tapi tentunya tanpa disertai sebuah pemaksaan karena hal ini dapat membuat anak tertekan dan terpaksa harus mengikutinya. Beri kesempatan yang seluas-luasnya pada anak untuk mencoba berbagai hal yang positif, kemudian biarkan ia sendiri yang memutuskan bidang dan kegemaran apa yang menjadi pilihan minatnya sehingga ini bisa membantu ia untuk dapat fokus menekuninya.

2. Menetapkan Cita-cita

Arahkan anak untuk menetapkan satu impian dan bimbinglah anak untuk meneropong minat yang sesuai dengan kemampuannya. Sesuatu yang tersembunyi dan harus dieksplor inilah yang disebut sebagai bakat. Bila ini tidak dieksplor maka selamanya ia akan menjadi terpendam dalam diri anak-anak apa yang sering kita sebut sebagai bakat terpendam, tentu kita tidak ingin jika nanti anak menyalahkan kita sebagai orang tua karena tidak mendukung sesuatu yang menjadi bakatnya.

3. Membuat Rencana Matang

Selaku orangtua sebaiknya kita mendampingi anak membuat sebuah perencanaan yang matang dan terarah. Selaku orangtua perlu untuk memperhitungkan usia anak, kegiatan anak serta kemampuan belajarnya apakah cepat menangkap sesuatu atau justru lamban. Siapkan dana untuk memfasilitasi itu semua agar kedepan kita tidak dipusingkan oleh berbagai hal karena adanya pembangkangan pada diri anak.

Jikalau anak memiliki cita-cita menjadi pemain bola profesional, maka ikutkan ia ke klub sepakbola yang kini banyak dan menjamur di kota-kota tempat kita tinggal. Demikian pula bila ia ingin menjadi pemain gitar yang profesional, maka siapkan dan cari guru yang mumpuni dibidang gitar untuk melatih anak dan sebagainya. Kita juga perlu menyediakan berbagai sumber buku bacaan dan rujukan bagi anak yang ini semua dapat menunjang minatnya dan tentunya sekolah formal juga dipersiapkan agar anak dapat berkonsentrasi secara penuh serta semakin fokus dengan kegiatan yang dijalaninya.

Kesiapan mental anak juga perlu dibangun dengan memaparkan secara jujur prospek yang menjadi cita-citanya sehingga pilihan profesi menjadi sesuatu yang disadari oleh anak akan kebermanfaatannya kelak.

4. Mengajak Anak Melihat Kesuksesan

Seandainya anak sudah merasa mantap dengan pilihannya, maka galilah potensi anak yang dapat mendukung keberhasilannya dalam mencapai cita-cita tersebut dan doronglah anak untuk dapat berprestasi dibidang yang ia minati. Peliharalah motivasi anak dengan mengikutkan dan menyaksikan pertunjukan atau melihat karya para tokoh yang sukses dibidang yang ia minati

5. Menumbuhkan Ketekunan

Bakat saja ternyata tidaklah cukup bagi pengembangan anak. Dibutuhkan sebuah ketekunan dan konsistensi dalam memelihara dan memupuk itu semua karena bisa saja menimbulkan suatu yang menyebabkan rasa jenuh dan bosan pada diri anak ketika menjalaninya. Sebagai orangtua tentu memiliki tanggung jawab yang besar agar dapat selalu memotivasi pada diri anak agar tidak gampang menyerah begitu saja terhadap hal yang menjadi cita-citanya.

Perlu juga kiranya memperhatikan rambu-rambu dalam mengasah bakat dan kemampuan anak, oleh karenanya stimulasi merupakan sesuatu hal yang sangat penting untuk dilakukan. Mengikutkannya dalam berbagai kegiatan yang digemarinya memang baik buat anak tetapi penting juga bila kegiatan tersebut disertai dengan latihan yang dapat diulang di rumah. Bila dalam perjalanannya anak mengalami rasa jenuh dan bosan dengan kegiatan yang ia jalani, itu mengindikasikan kalau anak sudah tidak menikmati kegiatan mengasah bakat yang ia jalani. Padahal apapun bentuk pelatihannya dan berapapun jumlah serta lamanya kegiatan, kalau itu dapat dinikmati maka tidak ada masalah.

Anak dengan multitalenta biasanya sangat berselera untuk mengikuti beberapa kegiatan asah bakat sekaligus. Orangtua dapat membantu anak dalam menyusun dan membantu mengatur waktu anak agar ia tidak terlalu letih menjalani itu semua atau membuat skenario supaya aktivitas yang satu dengan aktivitas lain yang sedang dijalani menjadi tidak tumpang tindih. Agar kegiatan mengasah bakat anak-anak betul-betul dapat memberikan manfaat, maka ada rambu-rambu yang sebaiknya diikuti, diantaranya :

- a. Sesuaikan stimulasi dengan usia dan kemampuan anak Kita tidak perlu memaksa anak untuk dapat dengan cepat mempelajari teknik-teknik keterampilan tertentu yang diberikan kepadanya. Bila anak

belum mampu melakukannya dengan baik, berilah kesempatan pada anak untuk dapat memperbaiki diri dengan tidak membentak anak, mengancam atau memarahi apalagi menghujat dengan perkataan-perkataan yang negatif yang nantinya bisa saja direkam oleh anak serta bisa menjadi sumber traumatik pada fase-fase berikutnya.

- b. Jangan terlalu berambisi. Sebagai orangtua sebaiknya kita tidak boleh terlalu berlebih-lebihan terhadap anak karena yang akan menjalaninya adalah anak itu sendiri dan bila ini terus dilakukan oleh orangtua akan bisa menyebabkan sumber frustrasi, bukan hanya pada anak tapi juga pada orangtua sehingga bisa sering menimbulkan pertengkaran diantara orangtua dan anak terutama seandainya minat anak sendiri tidak sesuai dengan yang menjadi keinginan orangtua yang bisa jadi ambisi atau harapan yang tinggi ini sebenarnya merupakan ambisi dari orangtua itu sendiri yang dibebankan kepada anaknya.
- c. Batasi jumlah kursus. Berbagai les dan kursus yang diikuti begitu banyak oleh anak tak akan bermanfaat bila ia mengikutinya dengan setengah hati. Bahkan bisa jadi menimbulkan kelelahan fisik dan mental bagi anak. Kelelahan fisik bisa saja lebih mudah untuk diatasi dengan beristirahat. Namun, kelelahan mental lebih rumit untuk memulihkannya karena terkadang disertai dengan perilaku negatif yang tentunya tidak kita inginkan. Pilihlah kursus yang benar-benar menjadi minatnya anak.
- d. Jangan memberi jadwal terlalu padat. Perlu diingat kalau masa kanak-kanak adalah masanya dimana ia bermain bersama teman-temannya. Bila ia sudah dituntut untuk menjalani jadwal yang super padat dan ketat, tentu ini membuat anak kehilangan waktu bermainnya. Meskipun terlihat baik dimata orangtua, sebenarnya rutinitas semacam ini sangat merugikan jika anak kehilangan masa indahya bermain.
- e. Jangan memaksa. Pemaksaan hanya akan menelurkan hasil yang tidak optimal termasuk dalam hal menstimulasi bakat dan minat anak. Sebagai contoh anak dipaksa untuk bermain gitar supaya semakin mahir dan biar kelihatan keren ketika memainkannya didepan orang yang mengakibatkan anak dipaksa latihan seharian

penuh. Sebaiknya, biarkan ia sendiri memilih bidang yang menjadi minatnya selama itu masih merupakan hal yang positif. Orangtua sejatinya hanya mengarahkan dan memfasilitasi saja.

- f. Jangan terlalu mendorong. Ada beberapa anak-anak yang membutuhkan dorongan dan motivasi yang kuat untuk menguasai suatu bidang tertentu. Namun, dorongan yang begitu kuat dan berlebih-lebihan malah akan membuatnya kehilangan konsentrasi untuk dapat fokus menekuninya. Sebagian anak dapat melakukannya tetapi ada juga yang merasa dorongan yang diberikan tersebut sangat memberatkan dan membebannya. Jadi aturlah waktu sedemikian rupa agar selama anak berlatih, anak selalu dalam kondisi yang nyaman untuk melakukannya.

Jika anak tidak termotivasi menjalani kegiatan yang mengembangkan bakatnya, maka dalam waktu empat, lima tahun kedepan mungkin anak akan segera merasakan kebosanan. Akhirnya, anak menjadi malas untuk belajar dan terus mengembangkannya yang tentunya ini sangat disayangkan sekali bagi pengembangan bakat anak. Yang cukup mengesankan lagi jika anak menjadi benci terhadap bidang yang tadinya sangat ia minati dan gemari karena merasa tertekan dalam menjalaninya bahkan bisa saja ia memiliki konsep hidup terhadap dirinya sendiri yang negatif. Anak bisa saja memandang kalau hidup adalah sesuatu yang sangat berat, tidak menyenangkan, membosankan, sehingga akibat tekanan tersebut akhirnya menimbulkan situasi stres pada diri anak. Bila ini terjadi, mungkin akan membuat minat anak menjadi turun bahkan padam sama sekali.

Untuk mencermati bakat yang dimiliki oleh anak, ada baiknya melihat beberapa hal untuk diperhatikan, diantaranya :

1. IQ Anak

Anak yang memiliki IQ yang tinggi memiliki potensi untuk mengingat lebih kuat. Otak seolah-olah mampu merekam segala yang terlihat oleh anak. Ketika anak dijelaskan jenis-jenis hewan, anak dalam waktu yang tidak begitu lama akan mudah mengingatnya bahkan beserta ciri hewan yang dijelaskanpun dapat diingat dengan sedetil-detilnya. Anak juga memiliki perbendaharaan kata yang relatif banyak dan memiliki kemampuan memberi makna pada kata yang diketahuinya.

Anak juga mampu berpikir logis dan kritis dan saat menginjak usia

prasekolah anak sudah mampu memecahkan soal aljabar sederhana. Kejeniusannya terlihat dari kesenangannya mempelajari berbagai bacaan tebal seperti kamus, ensiklopedia dan sejenisnya, serta mampu memecahkan berbagai soal dengan cepat, serta cepat pula anak menemukan kesalahan dan kekliruan. Tak jarang anak juga menunjukkan kemampuan supernya seperti mampu membaca lebih cepat diusia yang relatif lebih muda dibandingkan dengan teman-teman seusianya. Kemampuan membaca ini kadang muncul tanpa pernah diajarkan sebelumnya secara khusus.

2. Kreativitas Anak

Kreativitas ditandai dengan dorongan ingin tahu yang begitu besar pada diri anak. Anak sering mengajukan beberapa pertanyaan yang berbobot, memberi banyak gagasan dan usulan terhadap suatu masalah, anak bebas saat menyatakan pendapat, memiliki rasa keindahan, menonjol dalam satu bidang seni, memiliki pendapat sendiri, dapat mengutarakan pendapatnya dan tak mudah terpengaruh oleh pendapat orang lain yang ada disekitarnya, punya rasa humor yang tinggi, daya imajinasinya kuat, serta orisinalitasnya tinggi yang tampak kala anak mengungkapkan gagasan, buah pikiran dan sejenisnya.

Selain itu, anak juga mampu bekerja sendiri, senang mencoba hal-hal baru, dan mampu mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasinya bagus).

3. Motivasi Anak

Anak kecendrungan memiliki ketekunan menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama dan tak mau berhenti sebelum selesai).

Anak juga ulet dalam menghadapi suatu kesulitan (tak mudah putus asa), tak memerlukan dorongan dari luar untuk menunjukkan prestasi, ingin mengetahui dan mendalami materi atau bidang pengetahuan yang diberikan, selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin (tak mudah puas dengan prestasi yang diraihinya), menunjukkan minat terhadap aneka permasalahan “orang dewasa” semisal soal pembangunan, korupsi, keadilan dan sebagainya. Anak juga senang dan rajin dengan penuh semangat, sehingga cepat bosan pada tugas-tugas yang sifatnya rutinitas, memiliki orientasi pada tujuan-tujuan jangka panjang disamping itu anak

dapat pula menunda pemenuhan kebutuhan yang sesaat.

Meskipun terdapat keistimewaan anak berbakat dalam proses belajarnya, sebagai orangtua jangan segan-segan untuk membacakan berbagai cerita menarik pada anak dan setelah itu, biarkan anak untuk menanggapi cerita tersebut dan orangtua dapat pula mengajukan pertanyaan-pertanyaan kritis pada anak.

Buku-buku pengetahuan dan fiksi, video, mainan, alat-alat musik, alat melukis, dan alat permainan olahraga baik digunakan untuk menemukan dan mengasah bakat anak-anak. Setelah bakatnya terlihat, orangtua bisa melatih mendalaminya atau mengikuti pada kelompok-kelompok sanggar yang mampu menempa bakat anak.

BAB III

PERMAINAN DAN BERMAIN DENGAN ATERI KEISLAMAN

A. MATERI AQIDAH

1. Tepuk Aqidah

Tujuan Permainan :

- Agar anak mengetahui dan mengenal Allah sebagai Maha Pencipta alam semesta ini dan menjadi hambanya yang bertaqwa

Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak membuat lingkaran kemudian bernyanyi bersama-sama lagu dengan irama tepukan syairnya :



Allah penciptaku
Allah pengatur hidup ku
Al Qur'an aturan hidup ku
Muhammad Nabiku
Islam Agamaku
Takbir!
Allahu Akbar..Allahu Akbar
Allahu Akbar..

2. Gerak dan Lagu Kalimat Thoyyibah

Tujuan Permainan :

- Agar anak terbiasa bersyukur dan mengucapkan kalimat Thoyyibah Tasbih, Tahmid, Takbir dan Tahlil

Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak membuat lingkaran kemudian bernyanyi bersama-sama lagu dengan syair berikut :

Dua mata memandang
Satu hidung mencium
Dua telinga mendengar
Satu mulut bicara

Mengucap kalimat Tasbih (Subhanallah)
 Mengucap Tahmid (Alhamdulillah)
 Mengucap kalimat Takbir (Allahu Akbar)
 Mengucap kalimat Tahlil (Laa ila ha illallah
 Muhammadur rasulullah)



3. Bermain Sambung Kata (Kuda Bisik)

Tujuan Permainan :

- Agar anak mengenal Allah, sifat Allah Yang Maha Penyayang, sayangnya kepada semua makhluknya tanpa pilih kasih
- Mengembangkan sikap kerjasama, jujur, sportivitas dalam bermain
- Dapat memahami jika bermain harus sesuai urutan dan aturan

Tahap Bermain :

- Guru meminta anak-anak untuk berbaris memanjang
- Kemudian guru membisikkan kalimat pada anak yang ada di barisan paling depan
- Kemudian anak menyampaikan bisikan tersebut sampai ke temannya yang paling belakang
- Guru menanyakan ke anak yang ada di barisan paling belakang apa yang di dengar dari teman di depannya
- Kalimatnya : “Allah Maha Penyayang sayangnya tak terbilang”



4. Bermain Gerak dan Lagu “Tuhan Saya Satu”

Tujuan Permainan :

- Mengajarkan bahwa tuhan kita hanya satu yaitu Allah
- Untuk mengembangkan jasmani/motorik, bahasa dan kognitif anak

Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak membaca surat Al Ikhlas

- Kemudian menyanyikan lagu dan gerak nada lagu (topi saya bundar) dengan lirik yang berbeda, yaitu :

Syair: Allah itu satu
 Satu Tuhan saya
 Kalau bukan Allah
 Bukan tuhan saya



5. Bermain Gerak dan Lagu Nama-nama Nabi

Tujuan Permainan :

- Mengenalkan anak tentang 25 nama-nama Nabi utusan Allah dan anak mampu menyebutkannya
- Untuk mengembangkan jasmani/motorik, bahasa dan kognitif anak

Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak membuat lingkaran besar
- Kemudian menyanyikan lagu dan gerak nada lagu (nasyid Rayhan) dengan lirik yang berbeda. yaitu :

Sholawat keatas nabi
 Sejahtera keatas rasul
 Nabi-nabi yang diutuskan
 Mereka semua adalah mulia...
 Adam, Idris, Nuh, Hud, Shaleh,
 Ibrahim, Luth, Ismail, Ishaq, Ya'qub,
 Yusuf, Syuaib, Musa, Harun, Dzulkifli, Daud,
 Sulaiman, Ilyas, Ilyasa, Yunus, Zakaria,
 Yahya, Isa Waakhirul Khotimul
 Anbiya Muhammad Almustofa...



6. Bermain Gerak dan Lagu Nama-nama Anak Nabi

Tujuan Permainan :

- Anak-anak dapat mengenal dan menyebutkan nama-nama anak Nabi Muhammad SAW serta jumlahnya
- Untuk mengembangkan jasmani/motorik, bahasa dan kognitif anak

Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak duduk rapi membuat lingkaran
- Kemudian menyanyikan lagu dan gerak dengan lirik yaitu :

Anak-anak nabi ada tujuh orang
Tiga laki-laki, empat perempuan...
Pertama Qasim,
Abdullah, Ibrahim, Zainab, Ruqaiyah,
Umi Kulsum, Fatimah.....



7. Gerak dan Lagu Rukun Islam (dengan tepukan)

Tujuan Permainan :

- Untuk menguatkan Aqidah keyakinan pada anak bahwa Allah Tuhan Maha Pencipta, sehingga terhindar dari perbuatan syirik
- Mengajarkan anak untuk mengetahui Rukun Islam yang wajib dijalankan sebagai hamba Allah

Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak membuat lingkaran kemudian bernyanyi bersama-sama, lagu dengan irama tepukan dengan syairnya :



Rukun Islam yang lima
Syahadat sholat puasa
Zakat untuk si papah
Haji bagi yang kuasa
Siapa belum sholat ayo sholat
Siapa belum zakat
Mari kita laksanakan
Allah pasti menyayang

8. Tepuk Rukun Iman

Tujuan Permainan :

- Untuk menguatkan Aqidah keyakinan pada anak bahwa Allah Tuhan Maha Pencipta, sehingga terhindar dari perbuatan syirik
- Mengajarkan anak untuk mengetahui Rukun Iman yang wajib dijalankan sebagai hamba Allah

Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak duduk dan membuat lingkaran kemudian bernyanyi lagu dengan irama tepukan, syairnya :

Rukun Iman enam perkara
 Satu percaya pada Allah
 Dua percaya pada Malaikat
 Tiga percaya Kitab-kitab
 Empat percaya Nabi dan Rosul
 Lima percaya hari Qiamat
 Enam percaya Qadha dan Qadar
 Yang baik juga yang buruk



9. Gerak dan Lagu Nama-Nama 10 Malaikat Allah

Tujuan Permainan :

- Untuk menguatkan Aqidah keyakinan pada anak adanya 10 Malaikat Allah yang wajib diketahui dan dipercayai
- Mengajarkan anak untuk mengetahui nama-nama 10 Malaikat Allah dan tugasnya

Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak berdiri semuanya dan membuat lingkaran besar kemudian bernyanyi bersama-sama gerak dan lagu dengan syairnya :
 Sepuluh malaikat Allah yang
 wajib kita ketahui...2x
 Jibril, Mikail, Isrofil, Izroil,
 Munkar dan Nakir, Rokib,
 Atid, Malik, Ridwan



Tugasnya :

Jibril menyampaikan wahyu
 Mikail menurunkan rizki
 Isrofil meniup sangkakala
 Izroil mencabut nyawa
 Munkar Nakir bertanya dalam kubur
 Rokib mencatat amal baik
 Atid mencatat amal buruk
 Malik menjaga pintu neraka
 Ridwan menjaga pintu syurga
 Itulah Malaikat Allah yang
 harus kita ketahui



10. Gerak dan Lagu Raja Abrahah (kisah dalam surat Al-Fil)

Tujuan Permainan :

- Anak dapat mengetahui riwayat kelahiran Nabi Muhammad SAW pada tahun gajah, dan lain sebagainya
- Anak dapat mengetahui peristiwa sejarah pada masa kelahiran Nabi Muhammad SAW pada saat itu yang terdapat dalam surat Al-Fil

Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak membaca surat Al Fil
- Kemudian menyanyikan lagu dan gerak nada lagu (irama Becak dan Balonku) dengan lirik yang berbeda, yaitu :



Muhammad Nabi kita
lahir di kota Mekkah
Abdullah nama ayahnya
Aminah nama ibu nya...
12 Rabiul ...Rabiul Awwal
Tahun Gajah, di saat itu
Raja Abrahah
ingin hancurkan Ka'bah
datanglah burung Ababil
membawa batu neraka
lalu Raja Abrahah
di serang burung Ababil
jatuh .. gagal
untuk hancurkan Ka'bah



Muhammad Rasulullah
Lahir di kota Mekkah
Nama ayahnya Abdullah
Ibunya Siti Aminah

Lahir tanggal 12 hey
Bulannya Rabiul Awal



Tahunnya tahun Gajah
Saat Ka'bah diserang Abrahah

Diutus burung Ababil hey
Membawa batu kerikil
Pasukan gajah kocar kacir
Terkisah di surat Al-Fill

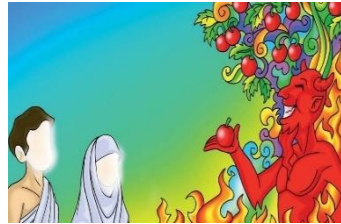
11. Gerak dan lagu Kisah Nabi Adam

Tujuan Permainan :

- Anak dapat mengetahui kisah Nabi Adam a.s. dan Siti Hawa sebagai khalifah pertama di bumi yang diciptakan oleh Allah
- Anak dapat mengetahui dan memahami kisah hidup Nabi Adam a.s. dan Siti Hawwa ketika di dunia dan akibatnya tidak patuh pada perintah Allah

Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak untuk berdiri dan membuat lingkaran besar
- Kemudian menyanyikan lagu dan gerak nada lagu (satu satu sayang ibu) dengan lirik yang berbeda, yaitu :



Nabi Adam manusia pertama
Di ciptakan dari asal tanah
Malaikat di perintahkan sujud
Tapi syetan laknat tidak mau sujud

Nama istrinya Siti Hawwa
Mereka berdua tinggal di surga
Syetan goda makan buah khuldi
Buah terlarang tak boleh di makan

Tapi sayang mereka tergoda
Makan buah khuldi yang di larang Allah
Terusirlah mereka dari surga
Dan akhirnya mereka bertaubat

12. Gerak dan Lagu kisah Nabi Musa

Tujuan Permainan :

- Anak dapat mengetahui kisah Nabi Musa a.s. pada zaman Raja Fir'aun serta mu'jizat yang dimiliki Nabi Musa a.s.

Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak untuk berdiri dan membuat lingkaran besar
- Kemudian menyanyikan lagu dan gerak nada lagu (irama lihat kebunku) dengan lirik yang berbeda, yaitu :

Nabi Musa alaihi salam
 Saat bayi hanyut di sungai Nil
 Lalu di angkat menjadi anak
 Anak dari Raja.Fir'aun
 Tapi sayang Raja Fir'aun
 Orang sombong juga tinggi hati
 Nabi Musa mendakwahnya
 Dengan mu'zizat
 Tongkat jadi ular
 Tongkat ajaib
 milik Nabi Musa
 juga bisa membelah lautan
 Menghindari kejaran prajurit
 Prajurit raja... Raja Fir'aun



13. Bermain Ular Tangga mengenal Rukun Islam, Rukun Iman, Nama-nama Sholat dan Rokaatnya

Tujuan Permainan :

- Melatih kesabaran anak dalam menunggu giliran ketika bermain
- Mengembangkan potensi anak dalam bersosialisasi dengan teman-teman disekitarnya
- Melatih konsentrasi anak, mengembangkan kognitif anak

- Memperkuat potensi Aqidah anak tentang Rukun Islam, Rukun Iman, nama-nama shalat dan rakaatnya

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan lembaran kertas karton yang sudah dibuat maket permainan ular tangga yang berisi gambar-gambar tentang bacaan Rukun Islam, Rukun Iman, nama shalat, dadu dengan angka, pion kecil, gelas kecil untuk mengocok dadu
- Anak-anak secara bergantian mengocok dadu dan melangkah pion sesuai jumlah angka yang keluar pada dadu sampai pada kotak berisi gambar
- Misalnya dadu jatuh ke gambar/bacaan Rukun Islam yang ke 3, maka anak harus menyebutkan bunyi dari Rukun Islam tersebut, begitu seterusnya



14. Bermain Jaga dan Tangkap (ular naga panjangnya)

Tujuan Permainan :

- Memberikan suatu pemahaman konsep bahwa semua makhluk di dunia ini adalah ciptaan Allah

Tahap Bermain :

- Guru membagi anak-anak menjadi 2 kelompok
- Kelompok 1 = 2 anak sebagai penjaga
- Kelompok 2 = beberapa anak berbaris dan berjalan meliuk-liuk seperti ular
- Ketika anak-anak di kelompok 2 berjalan sambil bernyanyi :
"Allah Maha Pencipta alam semesta, langit dan bumi, manusia ciptaan Allah.. pohon dan hewan semua makhluk Allah, ridho Ilahi tujuan hidup kita"
- Kemudian melewati kelompok 1 yang sedang membuat jagaan, dan menangkap anak yang paling terakhir dalam barisan, dan disuruh memilih : "Allahu Akbar atau Alhamdulillah" di antara

pilihan itu anak tersebut masuk kedalam kelompok anak kelompok 1.



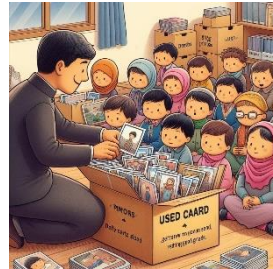
15. Bermain Tebak-Tebakan (Allah selalu bersamaku)

Tujuan Permainan :

- Mengembangkan potensi fitrah anak agar selalu mengucapkan kalimat yang baik disaat sedang sedih atau senang agar selalu mengingat Allah

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan kardus bekas, macam-macam gambar (flash card) kejadian sehari-hari seperti : musibah kecelakaan, kematian, mendapat hadiah, mendapat nilai bagus, turun hujan, dan sebagainya, gambar tersebut di simpan dalam kardus tertutup
- Lalu anak anak berbaris, satu persatu mengambil gambar tersebut di dalam kardus tanpa melihatnya
- Jika mendapatkan peristiwa yang menyenangkan, maka ucapkanlah “Alhamdulillah” dan bila mendapat peristiwa yang menyedihkan maka ucapkanlah “Astaghfirulloh atau Innalillahi”



16. Tepuk nama-nama Surah Pendek dalam Al-Qur'an (kalau kau suka hati)

Tujuan Permainan :

- Anak mengetahui dan mampu menyebutkan nama-nama surah pendek dalam Al Qur'an
- Mengenal dan mengetahui surah pendek serta artinya yang di turunkan di kota Makkah disebut surah Makkiah

Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak untuk berdiri dan membuat lingkaran besar
- Kemudian menyanyikan lagu dengan metode tepuk (irama kalau kau suka hati) dengan lirik yang berbeda, yaitu :

Sebutkan 12 surat pendek, yang di turunkan di kota Makkah
Marilah kawan, kita sebutkan sambil bertepuk tangan

Surat An-Naas artinya manusia, Al-Falaq artinya waktu subuh

Surat Al-Ikhlâs memurnikan Esa-an Allah, Al-Lahab gejalak api

An-Nasr artinya pertolongan, Al-Kafirun artinya orang kafir

Al-Kautsar nikmat yang banyak, Al-Maun barang berguna

Al-Quraisy artinya suku Quraisy, Al-Fiil artinya pasukan gajah
Al-Asr artinya demi masa, At-Takatsur bermegah-megah



17. Tebak-tebakan Mu'jizat Nabi

Tujuan Permainan :

- Mengembangkan potensi anak untuk mengetahui dan mengenal Mukjizat yang dimiliki para Nabi/Rasul yang diberikan oleh Allah sebagai pembuktian kepada umatnya
- Mengembangkan potensi Aqidah anak agar yakin dan percaya adanya Mukjizat yang dimiliki oleh Nabi/Rosul sesuai Rukun Iman yang ke 4 (Iman kepada Rasul-Rasul Allah)
- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa, dan sosial emosional anak

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan macam-macam gambar yang sudah ditempel pada karton, seperti gambar : api, salju/es batu, ular, tongkat, kapal perahu, air laut, Al- Qur'an, bulan, domba, dan pisau
- Setelah itu guru dan murid melakukan permainan dengan tanya jawab, gerakan badan, ekspresi/mimik wajah
- Guru (menunjukkan gambar api dan salju/batu es)
Siswa siswa : Nabi Ibrahiim...!!! (bergerak seperti orang kepanasan karena terbakar api, ekspresi kedinginan)
Guru (menunjukkan gambar Ular dan tongkat)
Siswa siswa : Nabi Musa !!! (bergerak meliuk seperti ular, dan seolah-olah sedang memegang tongkat)
- Guru : (menunjukkan gambar kapal perahu besar, air laut)
- Siswa siswa : Nabi Nuh !!! (bergerak seperti orang berenang, dan orang sedang naik kapal/perahu kayu yang besar), begitu seterusnya sesuai gambar yang ditunjukkan



18. Tepuk Puasa

Tujuan Permainan :

- Anak mengetahui konsep Puasa di bulan Ramadhan sesuai Rukun Islam yang ke 3 (Berpuasa di bulan Ramadhan)
- Anak mengetahui kegiatan apa saja yang mendapat pahala ketika dilakukan saat sedang berpuasa
- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa, dan sosial emosional anak.



Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak untuk duduk dan membentuk lingkaran, kemudian bernyanyi dan bertepuk bersama-sama dengan syair:

Tepuk puasa, prok..prok..prok (tepuk tangan)

Tidak makan, tidak minum, tidak batal (tepuk tangan) 3x

Jaga hati, jaga mulut, jaga mata (tepuk tangan)

Qur'an terus dibaca, sambil menunggu buka,

Tarawih, makan sahur jangan lupa..Puasa



3x

B. Materi Syari'ah

1. Bermain Tepuk Sholat

Tujuan Permainan :

- Agar anak mengetahui kewajiban sholat lima waktu dan dapat mempraktekkannya dalam keseharian
- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa anak

Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak untuk duduk dan membentuk lingkaran, kemudian bernyanyi dan bertepuk bersama-sama dengan syair:

Sholat Shubuh di pagi hari

Sholat Dzuhur di siang hari

Sholat Ashar di sore hari

Magrib dan Isya di malam hari



2. Gerak dan Lagu Hukum Tajwid

Tujuan Permainan :

- Agar anak dapat mengetahui macam-macam hukum tajwid dalam membaca Al-Quran

Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak untuk duduk dan membentuk lingkaran, kemudian bernyanyi bersama-sama dengan syair :

Hukum nya nun mati ada lima

Iklab, Ikhfa, Idghom Bigunnah yang dengung

Idghom Bilagunah dan Idzhar yang jelas

Dan kedua nya tidak di baca dengung

Bacaan nya Idzhar ada 6 huruf
 Hamzah ha, ain, ghoin, kha, kho
 Idghom Bilagunah ada 2 huruf
 Tidak berdentung itulah huruf lam, ro

3. Bermain Puzzle Gerakan Sholat

Tujuan Permainan :

- Agar anak lebih mengetahui dan memahami gerakan sholat secara urut
- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa, dan sosial emosional anak

Tahap Bermain :



- Guru menyiapkan berbagai macam potongan gambar gerakan sholat pada papan puzzle
- Kemudian anak mengurutkan gambar gerakan sholat sesuai urutan yang benar lalu anak-anak diajak untuk mempraktekkan gerakan tersebut



4. Tepuk Zakat dan Sambung Kata (kuda bisik)

Tujuan Permainan :

- Anak dapat mengetahui konsep tentang kewajiban membayar Zakat bagi umat Islam sesuai Rukun Islam yang ke 4
- Anak menyusun huruf dari kata Zakat dan menyambung kata

Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak untuk duduk dan membentuk lingkaran, kemudian bernyanyi bersama-sama dengan metode tepukan dengan syair :

Tepuk Zakat
 Prok-prok Z
 Prok-prok A
 Prok-prok K
 Prok-prok A
 Prok-prok T



Z A K A T, zakat wajib dikeluarkan oke,oke,yes

- Kemudian setelah bernyanyi, guru mengajak anak membuat barisan memanjang
- Guru membisikkan kalimat pada anak yang paling depan
- Kemudian dilanjutkan ke anak selanjutnya hingga akhir
- Guru menanyakan kepada anak yang terakhir kalimat apakah yang dibisikkan temannya
- Kalimatnya berbunyi sebagai berikut :
(Minum susu dicampur alpukat, ayo sobat kita berzakat)

5. Yuk, Pergi ke Masjid (bermain peran dan membuat maket bentuk masjid)

Tujuan Permainan :

- Mengenalkan anak tempat ibadah umat Islam yaitu Masjid sebagai tempat untuk sholat dan mendekatkan diri pada Allah

Tahap bermain :

- Anak-anak bermain balok atau lego, kemudian anak-anak menyusun balok hingga membentuk bangunan masjid
- Kemudian membuat ruangan-ruangan yang ada di dalam masjid, seperti tempat sholat, mimbar, kamar mandi, tempat wudhu laki-laki dan perempuan
- Setelah maket sederhana bentuk masjid sudah lengkap, anak-anak bermain peran dengan media boneka jari kegiatan apa saja yang dapat dilakukan ketika di masjid



6. Bermain Kata Bersambung (potongan hadits tentang sholat)

Tujuan Permainan :

- Mengenalkan hadits tentang keutamaan melaksanakan sholat dan kecintaan terhadap Rasulullah

Tahap bermain :

- Guru menyiapkan bacaan potongan hadits (Assholatu immadudin) menjadi 2 bagian suku kata pada potongan kertas karton
- Anak-anak mencari dan menyambungkan potongan hadits tersebut menjadi benar sesuai bacaannya, kemudian anak membaca ulang bacaan hadits tersebut beserta artinya dengan Gerakan

7. Gerak dan lagu Rukun Sholat

Tujuan Permainan :

- Anak mengenal gerakan sholat sesuai urutan dan rukun sholat
- Anak mengetahui kewajiban sholat lima waktu adalah hukumnya wajib fardhu 'ain

Tahap bermain :

- Guru mengajak anak untuk berdiri dan membentuk lingkaran, kemudian bernyanyi bersama gerak dan lagu dengan syair :

Allahu Akbar ini namanya takbir

Lalu bersedekap kita baca Al-Fatihah

Allahu Akbar ini namanya ruku'

Bangun dari ruku' namanya iktidal

Allahu Akbar ini namanya sujud

Bangun dari sujud kita duduk iftirasy

Allahu Akbar lalu sujud kembali

Bangun dari sujud kita tasyahud akhir

Assalamualaikum menoleh kekanan, assalamualaikum menoleh kekiri



8. Gerak Lagu Pergi Haji dan Tepuk Rukun Haji

Tujuan permainan :

- Mengenalkan anak tentang kalimat Talbiah, Rukun Haji, sifat Allah dan kalimat Thoyyibah
- Mengembangkan kemampuan berbahasa anak

Tahap bermain :

- Guru mengajak anak untuk duduk dan membentuk lingkaran, kemudian bernyanyi bersama-sama gerak dan lagu dengan syair (irama naik becak)

Saya mau ke Mekkah

Berkeliling keliling Ka'bah



Sambil baca talbiyah
 dan wukuf di Arafah
 lalu melempar jumroh
 Ula, Wusto, Aqobah
 Sai.. Sai dari Shafa ke Marwah
 Allah Maha Penyayang

Sayangnya tak terbilang
 Allah Maha Pengasih
 Tak pernah pilih kasih
 Allah yang Maha Tahu
 Tanpa diberi tahu
 Allah.. Allah... Laa illahailallah.



- Tepuk Rukun Haji :
 Bertalbiah ke Arofah Muzdalifah
 (tepuk 3x)
 Ke Mina lempar jumroh
 (tepuk 3x)
 ke Mekkah Babussalam berdoa lihat Ka'bah..
 (tepuk 3x)
 Menuju garis coklat bertawaf..
 (tepuk 3x)
 Sholat 2 rakaat dekat makam Ibrahim
 Menuju air zam ama lalu sa'i
 Tahalul

9. Bermain Puzzle Bentuk Ka'bah

Tujuan permainan :

- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa, dan sosial emosional anak
- Mengenalkan Ka'bah sebagai tempat ibadah bagi umat Islam ketika pergi haji sesuai Rukun Islam yang ke 5
- Mengembangkan fisik motorik anak melalui kegiatan menggunting kertas dan menyusun puzzle



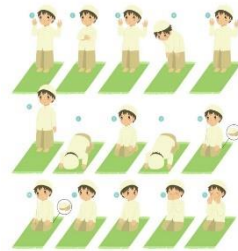
Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan gambar Ka'bah pada karton yang sudah ditempel
- Kemudian anak-anak menggunting potongan gambar Ka'bah tersebut sesuai pola yang sudah dibuat, kemudian setelah digunting anak menyusun potongan puzzle tersebut menjadi bentuk Ka'bah yang benar di buku gambar

10. Bermain Mencocokkan Gambar Gerakan Sholat/gerakan Wudhu

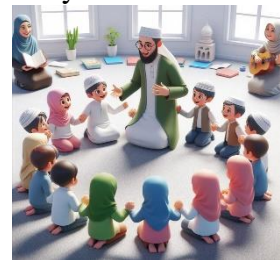
Tujuan Permainan :

- Agar anak lebih mengetahui dan memahami gerakan sholat/wudhu secara urut
- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa, dan sosial emosional anak, melatih ketangkasan dan kecepatan



Tahap bermain :

- Guru menyiapkan kartu gambar gerakan shalat dan wudhu, wadah mangkok atau kardus untuk tempat kartu
- Anak dibagi menjadi 3 kelompok, berbaris seperti lomba lari.
- Guru memberi soal, contoh ambilkan gerakan ruku'
- Anak berlari menuju mangkok kartu mengambil gambar ruku', lalu berlari kembali ke arah guru untuk menyerahkan kartu tersebut
- Anak yang datang pertama mendapat tanda bintang sebanyak 10, sedangkan anak yang datang kedua dan ketiga mendapat tanda bintang sebanyak 5
- Kelompok yang paling banyak mengumpulkan tanda bintang, dialah pemenangnya



11. Menyusun Huruf Sesuai Kata yang Benar (gerakan sholat)

Tujuan Permainan :

- Agar anak lebih mengetahui dan memahami gerakan sholat secara urut

- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa, dan sosial emosional anak, melatih ketangkasan dan kecepatan, mengasah kemampuan anak dalam mengenal huruf

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan kartu huruf
- Kartu dikelompokkan konsonan dan vokal
- Guru membacakan soal. Contoh: Gerakan sholat sesudah i'tidal? (sujud).
- Anak berlari menuju wadah huruf, dan mengambil huruf-huruf dari jawaban yang benar.
- Lalu berlari lagi ke arah guru dan menyusunnya menjadi jawaban S U J U D.
- Untuk jawaban yang benar dengan sempurna mendapat tanda bintang 10, sedangkan untuk jawaban yang kurang tepat mendapat tanda bintang 5



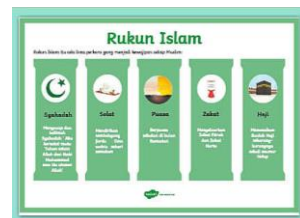
12. Bermain Tangkap Bola tentang Rukun Islam

Tujuan Permainan :

- Anak mampu mengenal Rukun Islam sambil bermain
- Anak mampu menjawab pertanyaan secara spontan
- Anak menjadi senang dengan kegiatan tersebut yaitu dengan belajar sambil bermain
- Melatih kesabaran anak
- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa, dan sosial emosional anak, melatih ketangkasan dan kecepatan

Tahap Bermain :

- Ibu guru terlebih dahulu menjelaskan



tentang Rukun Islam

- Anak membuat lingkaran sambil duduk, guru berada di tengah lingkaran
- Kemudian dimulai dari guru dengan memberi pertanyaan sambil memegang bola. (Rukun Islam ada?) ketika selesai memberi pertanyaan guru siap melemparkan bola ke anak yang dipilih guru secara acak
- Ketika salah satu anak menerima bola kemudian anak tersebut diminta untuk menjawab pertanyaan ibu guru tersebut (rukun islam ada 5)
- Kemudian secara bergantian dan seterusnya dengan bermain tangkap bola sambil memberi dan menjawab pertanyaan secara aktif dan bergerak.



13. Bermain Mengenal Huruf Hijaiyyah dengan Menggunakan Media Tutup Botol Bekas

Tujuan permainan :

- Anak mampu mengenal huruf-huruf hijaiyyah
- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa, dan sosial emosional anak, melatih ketangkasan dan kecepatan

Tahap Bermain :

- Guru menjelaskan terlebih dahulu melalui gerak dan lagu kemudian mengenalkan bentuk huruf hijaiyyah melalui kartu-kartu berisi huruf-huruf hijaiyyah dimulai dari huruf “alif” sampai huruf “ya”
- Setelah anak diberi penjelasan, lalu anak diajak bermain sambil belajar yaitu dengan menggunakan media tutup botol dan kartu huruf hijaiyyah
- Guru menjelaskan aturan bermain:
 - 1) Tiga anak berdiri di garis start
 - 2) Nanti di ujung finish akan ada media tutup-tutup botol bekas yang banyak dan 1 kartu huruf hijaiyyah yang dipilih ibu guru secara acak dan nantinya kartu tersebut ditutup terbalik terlebih dahulu



- 3) Setelah media dan anak sudah siap
- 4) Baru kita akan memulai permainan
- 5) Yaitu dengan cara bermain lari dari start (anak) ke finish (media yang telah disiapkan)
- 6) Anak siap bermain sambil belajar dengan metode belajar yang menyenangkan

14. Bermain Pantomim Gerakan Sholat

Tujuan Permainan :

- Agar anak dapat mengetahui dan menghafal gerakan sholat dengan mudah melalui bermain
- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa, dan sosial emosional anak

Tahap Bermain :

- Guru menjelaskan terlebih dahulu melalui gerak dan lagu mengenai gerakan sholat
- Anak-anak diminta untuk berbaris lurus dan tertib
- Kemudian memulai permainan pantomim, guru merapatkan bibir dengan tidak berbicara
- Kemudian memulai dengan menunjuk salah satu gerakan sholat kepada anak yang berbaris paling depan
- Kemudian anak diminta menjawab, apa nama gerakan tersebut

15. Gerak dan Lagu Tentang Sholat 5 waktu

Tujuan permainan :

- Mengenalkan anak sholat fardhu dan jumlah rakaatnya
- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa, dan sosial emosional anak.

Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak duduk rapi dan membuat lingkaran besar dan bernyanyi bersama gerak dan lagu (irama wheels on the bus) dengan sayir :



Sholat Subuh 2 rakaat
 2 rakaat 2 rakaat
 Sholat Subuh 2 rakaat
 Jangan ditinggalkan

Sholat Zuhur 4 rakaat
 4 rakaat 4 rakaat
 Sholat Zuhur 4 rakaat
 Jangan ditinggalkan

Sholat Asar 4 rakaat
 4 rakaat 4 rakaat
 Sholat Asar 4 rakaat
 Jangan ditinggalkan

Sholat Maghrib 3 rakaat
 3 Rakaat 3 Rakaat
 Sholat Maghrib 3 rakaat
 Jangan ditinggalkan

Sholat Isya 4 rakaat
 4 rakaat 4 rakaat
 Sholat Isya 4 rakaat
 Jangan ditinggalkan



16. Bermain APE Mengelompokkan Rakaat Sholat Fardhu Menggunakan Karet

Tujuan permainan :

- Mengembangkan kognitif anak
- Agar anak muda menghafal dan lebih mudah mengingat rakaat sesuai waktu shalat fardhu
- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa, dan sosial emosional anak
- Melatih fisik motorik halus anak melalui gerakan menarik karet gelang



Tahap Bermain :

- Guru menyediakan APE bentuk papan/board gambar gerakan sholat dengan angka jumlah rakaatnya dan karet gelang
- Kemudian anak mengelompokkan rakaat sesuai sholat fardhu menggunakan karet gelang

17. Tebak Warna dalam Bahasa Arab

Tujuan Permainan :

- Agar anak mengenal warna dan mampu menyebutkannya dalam bahasa arab
- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa anak

Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak duduk rapi dan membuat lingkaran besar kemudian menyanyikan lagu dalam bahasa arab mengenal warna dengan lirik :

Putih	= abyadhun
Merah	=ahmarun
Hijau	=ahdhorun
Biru	=asrobun
Kuning	=ashfarun
Hitam	=aswadun
Orange	=burtuqoliyun
Ungu	=banafsajiyun
Abu-abu	=romadiyun
Pink	=wardiyun
Coklat	=asmarun
Ayo kawan kita belajar	
Bahasa arab bersama-sama.	



18. Bermain Lompat Tali tentang Rukun Iman

Tujuan Permainan :

- Agar anak mengetahui dan mampu mengucapkan Rukun Iman yang 6
- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa, dan sosial emosional anak, dan mengembangkan melatih ketangkasan dan kecepatan



Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan tali dari karet gelang
- Anak yang melompat tali sambil menyebutkan Rukun Iman ada 6 perkara
- Jika ada salah satu Rukun Iman tidak di sebutkan dan tidak berurutan maka anak tersebut akan bergantian jaga/pegang tali untuk memutar tali



C. Materi Akhlak

1. Bermain Tepuk Antri

Tujuan Permainan :

- Agar anak mengenal konsep mengantri sebagai adab sehari-hari dan terbiasa melakukan sikap antri dengan sabar dimanapun berada
- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa, dan sosial emosional anak



Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak berbaris rapi kemudian membentuk lingkaran kemudian mengajak anak untuk bernyanyi sambil bertepuk dengan syair ;
Tepuk Antri
Sabar, menunggu giliran
Orang sabar, di sayang Allah



2. Gerak dan Lagu Tentang Adab Sayang Teman

Tujuan Permainan :

- Agar anak dapat mengenal nama teman dan menyayangi temannya
- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa, dan sosial emosional anak

Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak berdiri dan membuat lingkaran besar kemudian bernyanyi bersama dengan gerak dan lagu sebagai berikut :

Kalau kau sayang teman panggil..(sebutkan nama teman dan tunjuk orangnya yang ada di dekat kita)
Kalau kau sayang teman terlihat di wajahmu, kalau kau sayang teman panggil..(nama anak yang tadi)

3. Gerak dan Lagu Satu Satu Cinta Allah

Tujuan Permainan :

- Mengenalkan kecintaan kepada Allah, Rasul, dan kedua orang tua
- Mengasah perkembangan motorik, bernyanyi, gerak dan lagu
- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa, dan sosial emosional anak



Tahap Bermain :

- Anak semuanya berdiri membentuk lingkaran, lalu guru mencontohkan di depan
- Anak mulai bernyanyi bersama-sama dengan guru, sambil melakukan gerakan ketika bernyanyi dengan syair :

Satu Satu aku cinta Allah

Dua dua cinta Rasulullah

Tiga tiga Sayang Orang Tua

1, 2, 3 Jalan masuk syurga (2x)



4. Gerak dan Lagu Adab Makan seperti Rasulullah

Tujuan permainan :

- Mengenalkan pembiasaan baik adab makan seperti Rosul, cara makan/minum, makan harus duduk, makan dengan tangan kanan, membaca doa, dll.
- Mengoptimalkan perkembangan anak secara Islami karena adab makan bagian dari Sunnah yang harus dilakukan dalam keseharian dan terbentuk akhlak yang baik.

Tahap Bermain :

- Anak semuanya berdiri dan membentuk lingkaran besar, kemudian guru mencontohkan di depan
- Anak mulai bernyanyi bersama-sama dengan guru, sambil melakukan gerakan ketika bernyanyi dengan syair : Makan baca Basmalah, makan dengan tangan kanan, makannya dihabiskan, seperti Rasulullah



Makan tidak bersuara, makan tidak jalan-jalan, ambillah yang terdekat seperti Rasulullah

5. Story Telling/Bercerita dengan Media Buku Cerita

Tujuan Permainan :

- Pembiasaan baik mendengarkan cerita dengan tertib, mengasah kognitif, pengembangan sosem, berani tampil kedepan, percaya diri, mampu berliterasi dan mengembangkan bahasa
- Pembiasaan baik akhlak dan adab kepada teman, saling membantu/menolong, mengasihi dan menyayangi.

Tahap Bermain :

- Anak duduk melingkar dengan tertib, menyimak dengan baik, guru membacakan cerita dengan suara lantang dan berintonasi
- Kemudian anak diajak untuk berani tampil kedepan untuk menceritakan kembali apa yang sudah didengarnya
- Judul buku : Adab Berteman (Coklat Jualan Ali)



Cerita : Ali sedang berjualan coklat dan menjajakan dagangannya kepada teman-teman, karena adik Ali sakit dan butuh biaya untuk berobat. Apa yang akan dilakukan Aisyah dan teman teman? Apakah akan membantu atau mengejeknya?

6. Tepuk Anak Sholeh

Tujuan Permainan :

- Di dalam permainan tepuk anak sholeh ini terdapat doa yang mengatakan "Aku anak sholeh, rajin sholat dan mengaji"
- Mengenalkan kepada anak tentang akhlak baik terhadap teman, guru, orang tua dan cinta agama

Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak membentuk lingkaran dan berdiri sambil bertepuk tangan dan mencontoh gerakan tangan sesuai kalimat yang ada dengan syair :

Aku anak shalih (tepuk 2x)

Rajin sholat (tepuk 2x)

Rajin ngaji (tepuk 2x)

Orang tua di hormati (tepuk 2x)

Ibu guru di patuhi (tepuk 2x)

Teman-teman disayangi (tepuk 2x)

Cinta Islam sampai mati (tepuk 2x)

Lailahailallah muhamaddarasulullah

Yes....Yes...



7. Senam Anak Sholeh

Tujuan Permainan :

- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa, dan sosial emosional anak
- Di dalam lirik lagu ini juga terdapat kalimat takbir Allahu Akbar (mengajak anak terbiasa mengucapkan takbir)
- Mengembangkan potensi anak tentang akhlak baik terhadap guru dan teman-teman

Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak berbaris dengan rapi di depan kelas
- Kemudian guru menyetel musik irama Senam Anak Sholeh

- Kemudian anak menggerakkan seluruh tubuhnya mengikuti irama dari lagu senam tersebut dengan bimbingan dan arahan guru

8. Bermain Balok (membuat rumah untuk orang tua tercinta)

Tujuan Permainan :

- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa, dan sosial emosional anak
- Mengembangkan kreativitas anak, melatih kesabaran anak
- Mengajarkan anak untuk sayang terhadap orang tua
- Memotivasi anak untuk rajin belajar agar dapat menggapai cita-cita supaya rumah yang terbuat dari balok dapat terwujud nantinya



Tahap bermain :

- Guru menyiapkan mainan dari balok untuk bermain pembangunan
- Kemudian anak bebas membuat bentuk rumah sesuai imajinasinya dengan balok tersebut, setelah itu anak diminta untuk menceritakan tentang apa yang dibuatnya



9. Gerak dan Lagu Magic Word (kata Maaf, Terima Kasih, Tolong, Permisi)

Tujuan Permainan :

- Agar anak dapat terbiasa mengucapkan kata empat ajaib ini
- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa, dan sosial emosional anak
- Memiliki akhlak yang baik dalam pergaulan atau bersikap, dengan orang tua, orang yang lebih tua dan teman



Tahap Bermain :

- Guru menjelaskan apa itu magic word
- Ucapan baik yang harus diucapkan dan menjadi pembiasaan (kata : maaf, terima kasih, tolong, permisi)

- Kemudian guru dan anak bersama-sama bernyanyi gerak dan lagu dengan syair :
 Kalau kau berbuat salah bilang apa? Maaf
 Kalau kau dapat hadiah bilang apa? Terimakasih
 Kalau kau ingin lewat bilang apa? Permisi
 Kalau kau ingin dibantu bilang apa? Tolong

10. Tepuk Sayang Teman (anti bullying)

Tujuan Permainan :

- Mengajarkan anak untuk berkata baik kepada teman dan guru, berakhlak baik, dan merasa diawasi Allah
- Dapat menghargai teman, dan menyayangi teman
- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa, dan sosial emosional anak



Tahap Bermain :

- Anak berdiri membentuk lingkaran besar, dan Guru memperagakan terlebih dulu.
- Kemudian Guru dan Anak bersama-sama bernyanyi tepuk sayang teman dengan syair :
 Tidak boleh mengejek, tidak boleh memaki, tidak boleh memukul,
 Bully teman no,,no... Sayang teman yes,,yes

Disana Teman... Disini Teman..

Dimana-mana semua teman..

Tak ada musuh...tak ada lawan..

Semua saling sayang dengan teman..

Tidak ejek-ejekan.. tidak pukul-pukulan..

Harus sayang dan baik dengan teman..

Tidak ejek-ejekan.. tidak pukul-pukulan..

Harus sayang dan baik dengan teman..



11. Bermain Gerakan Hadits tentang Kasih Sayang

Tujuan Permainan :

- Agar anak dapat mengenal hadits rasul, mengenal gerakan hadits tentang kasih sayang



- Mengajarkan anak untuk berkasih sayang dengan Allah, rasul, orang tua dan teman
- Agar anak dapat memiliki sifat kasih sayang, (bila tidak menyayangi maka tidak disayang, tapi bila menyayangi maka Allah, orang tua, teman akan menyayangi juga)

Tahap Bermain :

- Guru menerangkan dan memperagakan hadits tentang kasih sayang dengan gerakan
- Kemudian anak berdiri membentuk lingkaran, lalu memperagakan bersama-sama hadits tentang kasih sayang



Bacaan hadisnya:

“Man laa yarham laa yurham”
(artinya : Siapa yang tidak menyayangi maka tidak akan disayang)

12. Bermain Petak Umpet

Tujuan Permainan :

- Untuk mengembangkan kemampuan emosional anak, melatih anak untuk bisa bermain dengan jujur dan sportif
- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa, dan sosial emosional anak

Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak untuk melakukan hompimpa sebelum bermain, untuk menentukan siapa yang menjaga benteng dengan hompimpa, yang kalah dialah yang menjaga benteng
- Anak menjaga benteng dengan menutup mata sambil menghitung 1 sampai dengan 10. Dalam hitungan tersebut anak yang lain bersembunyi, dan penjaga benteng mencari sampai ketemu. Anak yang terlihat oleh penjaga benteng dianggap kalah, bagi yang kalah dia yang menjaga benteng secara bergantian.



13. Bermain Tepuk Jujur

Tujuan Permainan :

- Anak dibiasakan untuk mempunyai sifat jujur kepada teman, guru, orang tua serta kepada semua orang.
- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa, dan sosial emosional anak

Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak membentuk lingkaran dan berdiri sambil bertepuk tangan dan bernyanyi dengan syair :
Tepuk jujur (tepuk 3x)
Tidak boleh berbohong (tepuk 3x)
Dilihat Allah (tepuk 3x)
Dicatat Malaikat (tepuk 3x)
Jujur. Jujur.. yes..yes..



14. Bermain Gerakan Hadits tentang Senyum itu Sedekah

Tujuan Permainan :

- Memberikan pemahaman kepada anak bahwa bentuk sedekah yang paling ringan adalah tersenyum karena senyum tersebut memberikan rasa kebahagiaan terhadap orang lain
- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa, dan sosial emosional anak



Tahap Bermain :

- Guru memberikan contoh kepada anak membaca hadits tentang senyum perkata dengan gerakan sampai selesai
- Setelah anak hafal semuanya, anak membaca hadits dengan lengkap dengan gerakannya bersama-sama
Hadisnya sebagai berikut :
“Tabassumuka fii wajhii akhiika shodaqoh” (artinya: Senyummu dihadapan saudaramu adalah sedekah)

15. Bernyanyi gerak dan lagu Selalu Berkata Baik

Tujuan Permainan :

- Anak terbiasa berkata baik dan selalu bersyukur.

- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa, dan sosial emosional anak



Tahap Bermain :

- Guru menjelaskan kepada murid Selalu berkata baik di setiap keadaan atau suasana dengan mengucapkan kalimat thoyyibah.
- Dengan gerak dan lagu guru dan anak-anak menyanyikan lagu dan kalimat-kalimat thoyyibah, dengan syair :

Bila kusenang 2x ucapkan Alhamdulillah

Bila kusedih 2x ucapkan Hasbunallah

Bila berjanji 2x ucapkan Inshaallah

Bila kulupa 2x ucapkan Astaghfirullah

Subhanallah 2x Maha Suci Allah

Allahu Akbar 2x Allah Maha Besar



16. Story Telling kisah Nabi Muhammad SAW “Akhlaq Nabi yang patut di contoh dalam kehidupan sehari-hari”

Tujuan Permainan :

- Agar anak dapat mengenal lebih jauh tentang Nabi Muhammad SAW sebagai panutan hidup sehari-hari dengan akhlakny yang mulia
- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa, dan sosial emosional anak



Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak-anak untuk duduk melingkar dengan tertib untuk mendengarkan guru mendongeng cerita tentang kehidupan sehari-hari Nabi Muhammad SAW
- Guru menceritakan tentang kisah Nabi Muhammad SAW sebagai berikut:

Ketika nabi bertemu orang tua buta yang selalu menjelek-jelekan nabi. Akan tetapi nabi selalu memberikan roti lalu menyuapinya. Hingga suatu hari ketika nabi sakit dan berhari-hari tidak mendatangnya lagi.

Orang tua buta tersebut mencari-cari orang yang biasa menyuapinya yaitu nabi.

Sampai suatu hari, sahabat menggantikan nabi mendatangi orang tua buta tersebut lalu menyuapinya, akan tetapi orang tua tersebut menyadari perbedaan dengan cara nabi yang lembut. Sahabat pun terus menyuapinya sampai orang tua tersebut berbicara menjelek-jelekan nabi, kemudian sahabat pun berkata kepada orang tua tersebut "Bahwa orang yang biasa menyuapi dirinya adalah Nabi." Lalu orang tua itu pun bersedih dengan perkataannya yang selalu menjelekkan Nabi.



- Kemudian setelah anak-anak selesai mendengar ceritanya, guru meminta anak untuk menceritakan kembali kisah tersebut sesuai yang mereka pahami

17. Bermain ThrowBall (memperagakan akhlak terpuji sehari-hari)

Tujuan Permainan :

- Agar anak lebih memahami apa saja sikap akhlak terpuji (menolong teman, memberi sedekah, memberi makan fakir miskin, menyingkirkan duri di jalan, membuang sampah, dan sebagainya)
- Dapat membangun rasa kebersamaan dengan teman, membangun rasa empati dan simpati anak
- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa, dan sosial emosional anak

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan bola kertas dengan berbagai tulisan tentang macam-macam akhlak terpuji yang harus dilakukan
- Lalu anak-anak diminta untuk membuat lingkaran
- Setelah itu anak-anak bisa melemparkan bola tersebut kepada temannya, kemudian teman tersebut harus menangkap bolanya



- Bagi yang mendapatkan bola, maka ia harus memperagakan contoh akhlak yang ada di setiap kumpulan bola kertas tersebut, dengan gerakan dan mimik muka yang penuh ekspresi

BAB IV

PERMAINAN DAN BERMAIN DENGAN MATERI CALISTUNG

A. Materi BACA

1. Bermain Berburu Harta Karun

Tujuan Permainan :

- Anak dapat mengenal dan menyebutkan huruf AIUEO
- Untuk mengembangkan jasmani/motorik, bahasa dan kognitif dan sosial emosional anak
- Anak dapat mengenal dan membedakan warna



Tahap Bermain :

- Ibu guru menyembunyikan balok dengan hadiah permen tersebut ke setiap sudut, lalu ibu guru memberi petunjuk pada anak sambil memegang balok yang huruf nya sama, misalnya: ayo cari huruf ini..(ibu guru menunjuk kan balok yang huruf nya sama "A") dan ibu guru memberikan petunjuk (di dekat kursi yg berwarna merah) setelah anak sudah dapat menentukan huruf ini lalu ibu guru dan anak menyebutkan huruf "A" bersama sama, begitu seterusnya

2. Bermain Mencocokkan Huruf

Tujuan Permainan :

- Anak dapat mengenal dan menyebutkan huruf abjad (vocal dan konsonan) menjadi sebuah kata
- Anak dapat mengenal dan mengetahui nama benda disekitarnya

Tahap Bermain :

- Guru mengambil sebuah kartu gambar benda seperti gambar “Ayam”, lalu meletakkan kartu gambar di atas meja
- Kemudian ibu guru memerintahkan satu anak untuk mengambil kartu huruf yang sesuai tulisan gambar tersebut dengan di urutkan satu persatu di atas meja, setelah



tulisan lengkap ibu guru menginstruksikan anak untuk menyebutkan huruf satu persatu kemudian di gabungkan dan dengan menyebut kan sesuai huruf "ayam"

3. Bermain Tebak Nama-nama Buah

Tujuan Permainan :

- Anak dapat mengenal dan menyebutkan huruf abjad (vocal dan konsonan) menjadi sebuah kata
- Anak dapat mengenal dan menyebutkan nama-nama buah dan meneja hurufnya

Tahap Bermain :

- Ibu guru memegang buah "apel" dan menyebutkan namanya sambil menyebutkan huruf-huruf nya, contohnya : coba lihat ini buah apa ?
- Apel hurufnya "a" ibu guru sambil memegang kartu huruf yang bertuliskan huruf "a" dan ibu guru meminta anak kembali mencari huruf selanjutnya setelah tersusun menjadi kata "apel" lalu ibu guru mengajak anak menyebutkan Bersama



4. Bermain Menyusun Huruf AIUEO dengan Media Tusuk Gigi

Tujuan permainan :

- Untuk mengembangkan jasmani/motorik, bahasa dan kognitif dan sosial emosional anak
- Anak dapat mengenal dan menyebutkan huruf AIUEO
- Melatih konsentrasi, kesabaran dan kreativitas anak serta pemecahan masalah/problem solving



Tahap Bermain :

- Guru menjelaskan tentang huruf vocal AIUEO, dan mencontohkan cara membuat hurufnya di kertas hvs/origami
- Lalu anak mencoba membuat/menyusun bentuk huruf AIUEO di atas kertas dengan menggunakan tusuk gigi kemudian menyebutkannya secara bersama-sama

5. Bermain Huruf AIUEO dan Menyebutkan Nama Bendanya

Tujuan Permainan :

- Untuk mengembangkan jasmani/motorik, bahasa dan kognitif dan sosial emosional anak
- Anak dapat mengenal dan menyebutkan huruf AIUEO
- Melatih konsentrasi, kesabaran dan kreativitas anak serta pemecahan masalah/problem solving



Tahap Bermain :

- Guru menunjukkan satu kartu bergambar benda, huruf 'a' pada kertas tertulis huruf a dan siswa secara bergilir menyebutkan dengan huruf awal a misalnya "anggur, apel, ayam", huruf awal I misalnya "ikan, itik, huruf awal u misalnya "ubi, udang", dan seterusnya

6. Yuk, Mewarnai Huruf AIUEO

Tujuan Permainan :

- Untuk mengembangkan jasmani/motorik, bahasa dan kognitif, sosial emosional anak dan mengembangkan kreativitas/keterampilan anak
- Anak dapat mengenal dan menyebutkan huruf AIUEO



Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan kertas bergambar AIUEO, krayon/cat air, kemudian anak mulai mewarnai huruf vocal tersebut dengan krayon/cat air sesuai dengan imajinasinya, lalu anak mencoba menyebutkan huruf AIUEO itu dengan suara lantang



7. Gerak dan Lagu Huruf AIUEO

Tujuan Permainan :

- Untuk mengembangkan jasmani/motorik, bahasa dan kognitif dan sosial emosional anak
- Anak dapat mengenal dan menyebutkan huruf AIUEO

Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak untuk berdiri dan membentuk lingkaran besar, kemudian guru dan anak bernyanyi bersama gerak dan lagu, dengan syair :

Yang seperti segi tiga itu huruf A

Yang seperti angka 1 itu huruf I

Yang seperti ayunan itu huruf U

Tiga jari kesamping itu huruf E

Yang seperti bola itu huruf O

Jadinya semua AIUEO.....



8. Yuk, Meronce Huruf AIUEO

Tujuan Permainan :

- Untuk mengembangkan jasmani/motorik, bahasa dan kognitif dan sosial emosional anak
- Anak dapat mengenal dan menyebutkan huruf AIUEO
- Melatih konsentrasi, kesabaran dan kreativitas anak serta pemecahan masalah/problem solving

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan balok bentuk bulat/kotak yang sudah diberi huruf AIUEO, tali kur, kartu huruf AIUEO
- Kemudian anak mulai meronce balok bulat/kotak tersebut sesuai urutan huruf AIUEO, dengan cara memasukkan ke lubang-lubang balok tersebut dengan tali kur sampai selesai, kemudian anak menyebutkan huruf tersebut dengan suara lantang dan benar



9. Bermain Tebak Bentuk Huruf AIUEO dengan Gerakan Anggota Tubuh

Tujuan Permainan :

- Untuk mengembangkan jasmani/motorik, bahasa dan kognitif dan sosial emosional anak



- Anak dapat mengenal dan menyebutkan huruf AIUEO
- Melatih konsentrasi, kesabaran dan kreativitas anak serta pemecahan masalah/problem solving

Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak berdiri membentuk lingkaran besar, kemudian salah satu anak ditunjuk untuk memperagakan bentuk huruf AIUEO yang diinstruksikan guru, dengan anggota tubuhnya dengan penuh ekspresi
- Kemudian teman lainnya berusaha menebak huruf apa yang dimaksud, begitu seterusnya bergantian dengan anak lainnya

B. Materi Tulis

1. Yuk, Menulis Huruf AIUEO diatas Pasir

Tujuan Permainan :

- Untuk mengembangkan kemampuan anak mengenal dan menyebutkan huruf vokal AIUEO
- Menstimulasi kognitif anak, melatih kemampuan (jasmani) motorik halus anak, melatih perkembangan keaksaraan/bahasa, kesabaran, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah/problem solving



Tahap Bermain :

- Anak duduk melingkar, di depan anak ada alat permainan berupa nampan (wadah plastik bentuk lingkaran atau kotak) yang sdh diisi pasir sebagai media menulis huruf a i u e o, boleh dengan menggunakan ujung jari, sumpit, dan lain-lain
- Guru mengarahkan dengan menunjukkan flash card/kartu huruf gambar huruf vokal a i u e o, kemudian anak-anak mencoba meniru bentuk hurufnya di atas pasir tersebut

2. Bermain Menyusun Huruf AIUEO dengan Lego

Tujuan Permainan :

- Untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal dan menyebutkan huruf vokal AIUEO
- Menstimulasi kognitif anak, melatih kemampuan (jasmani) motorik halus anak, melatih perkembangan keaksaraan, kreativitas, dan kemampuan problem solving, bekerja sama, mengembangkan sosial emosional, percaya diri, berani tampil kedepan, mengemukakan pendapatnya



Tahap Bermain :

- Anak duduk melingkar dan membentuk kelompok, di depan anak ada alat permainan berupa lego dalam box dan kartu huruf/flash card AIUEO
- Guru menstimulasi anak-anak untuk membuat/meniru bentuk huruf a i u e o sesuai yang mereka inginkan dengan lego, buat secara berkelompok dan bekerja sama antara teman yang satu dengan yang lainnya dalam menyusun bentuk huruf vokal tersebut, kemudian jika sudah selesai, guru dapat mempersilahkan anak untuk mempresentasikan kegiatan kelompoknya masing-masing. Huruf vokal apa saja yang sudah berhasil dibuat

3. Bermain Mencetak Huruf AIUEO dengan Alat Cetak Sederhana

Tujuan Permainan :

- Untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal dan menyebutkan huruf AIUEO
- Menstimulasi kognitif anak, melatih kemampuan (jasmani) motorik halus anak, melatih perkembangan keaksaraan, kreativitas, kemampuan problem solving, sosial emosional, melatih kesabaran dan ketekunan



Tahap Bermain :

- Guru menyediakan alat bermain di meja anak masing-masing, seperti cetakan huruf vokal a i u e o dari media karton tebal yang sudah berbentuk huruf-huruf tersebut, kertas HVS/karton bekas/kalender bekas/kardus bekas,dll, spidol, kapur, krayon, pensil
- Anak duduk di kursi dan meja masing-masing dengan alat alat bermain tersebut, anak bebas memilih media apa yang diinginkan dan huruf vokal apa yang akan ia coba buat/tirukan sesuai minatnya, kemudian anak menyebutkan huruf-huruf tersebut dengan suara lantang dan benar



4. Yuk, Menulis huruf AIUEO dengan Play Dough

Tujuan Permainan :

- Untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal dan menyebutkan huruf AIUEO
- Menstimulasi kognitif anak, melatih kemampuan (jasmani) motorik halus anak, melatih perkembangan keaksaraan/bahasa, kesabaran, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah/problem solving
- Melatih sensorimotor anak tentang tekstur benda (play dough)

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan alat dan bahan : papan karton, play dough, kartu huruf/flash card huruf AIUEO memberikan contoh huruf vokal (a i u o)
- Kemudian guru menginstruksikan anak untuk membuat bentuk huruf-huruf tersebut dari play dough dengan cara meremas, memilin, dan menekan-nekannya sampai terbentuk huruf AIUEO
- Kemudian anak dipersilahkan untuk menceritakan di depan kelas, huruf apa saja yang sudah berhasil dibuatnya



e

5. Bermain Kolase Huruf AIUEO dengan Biji-bijian

Tujuan Permainan :

- Untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal dan menyebutkan huruf AIUEO
- Menstimulasi kognitif anak, melatih kemampuan (jasmani) motorik halus anak, melatih perkembangan keaksaraan/bahasa, kesabaran, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah/problem solving, berani tampil kedepan
- Melatih sensorimotor anak tentang tekstur biji-bijian (kacang hijau, biji jagung, beras, kedelai, dll)



Tahap Bermain :

- Guru menyediakan wadah berisi bermacam biji-bijian, lem, kardus yang sudah di tulis huruf AIUEO, kemudian anak bebas memilih huruf mana yang akan di buat kolase, setelah selesai anak menunjukkan hasil karyanya didepan kelas, sambil menyebutkan huruf-huruf tersebut dengan lantang dan benar

6. Yuk, Menulis Huruf AIUEO di Punggung Teman

Tujuan Permainan :

- Untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal dan menyebutkan huruf AIUEO
- Menstimulasi kognitif anak, melatih kemampuan (jasmani) motorik halus anak, melatih perkembangan keaksaraan/bahasa, kesabaran, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah/problem solving
- Melatih sensorimotor anak tentang tekstur kasar/halus

Tahap Bermain :

- Guru membagi anak-anak menjadi 2 kelompok, anak duduk memanjang menghadap kedepan, dan saling berhadapan dengan punggung teman
- Kemudian anak paling belakang mencoba menuliskan salah satu huruf



dari huruf vocal AIUEO di punggung teman dengan jari, kemudian diikuti gerakannya dengan teman di depannya, begitu seterusnya sampai bagian terdepan, lalu bagian paling depan menyebutkan huruf apa yang dibuat dan kembali menuliskan di papan tulis dengan spidol

- Permainan ini dilakukan secara bergantian dengan anak-anak lainnya sesuai kelompoknya

7. Menulis Bentuk Huruf AIUEO dengan Tali/Benang

Tujuan Permainan :

- Untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal dan menyebutkan huruf AIUEO
- Menstimulasi kognitif anak, melatih kemampuan (jasmani) motorik halus anak, melatih perkembangan keaksaraan/bahasa, kesabaran, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah/problem solving, meningkatkan percaya diri
- Melatih sensorimotor anak tentang tekstur kasar/halus

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan alat dan bahan : papan/kardus yang sudah ada bentuk pola huruf A,I,U,E,O dan sudah diberi lem, tali Kasur/benang wol, batang pulpen bekas
- Kemudian anak-anak mulai membuat tulisan dengan cara memasukkan benang wol kedalam batang pulpen bekas, dan mulai merekatkan benang wol dengan cara ditekan-tekan mengikuti pola bentuk huruf AIUEO tersebut.



C. Materi Berhitung/Matematika

1. Bermain Lempar Dadu dan Menulis Angkanya

Tujuan Permainan :

- Anak mampu mengenal/menyebutkan angka dan menghitung angka 1-6 dengan dadu

- Untuk mengembangkan jasmani/motorik, bahasa dan kognitif dan sosial emosional anak

Tahap Bermain:

- Guru menyiapkan Dadu besar berbentuk kubus lengkap dengan simbol titik dengan jumlah angka 1-6, spidol/krayon, kertas, anak-anak berdiri membuat lingkaran besar
- Kemudian guru menginstruksikan agar sebelum bermain anak melakukan hompimpa dan suten, yang menang melempar dadu lebih dahulu
- Setelah dadu dilempar oleh salah satu anak, kemudian anak tersebut menghitung jumlah angka dadu yang muncul, lalu anak tersebut menuliskan angkanya dikertas dengan spidol/krayon



2. Bermain Lompat Angka

Tujuan Permainan :

- Anak mampu mengenal/menyebutkan angka dan menghitung angka 1-10
- Untuk mengembangkan jasmani/motorik, bahasa dan kognitif dan sosial emosional anak, melatih konsentrasi dan fokus anak, melatih ketangkasan serta keseimbangan

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan alat dan bahan : Karton bertuliskan angka 1, 2, 3, 4, 5 (masing-masing 2), karton bergambar benda (jumlah 1 - 5)
- Karton angka di susun untuk anak melompat ke depan, ke samping kanan, kiri sesuai dengan urutan angka dari 1 sampai 5
- Sampai di lompatan angka 5 di suruh mengambil karton gambar benda, lalu sebutkan jumlah benda yang ada di gambar
- Kemudian anak meletakkan karton gambar pada karton angka yang telah berjajar (1 - 5) sesuai dengan jumlah di gambar



3. Bermain Ulat Angka

Tujuan Permainan :

- Anak mampu mengenal/menyebutkan angka dan menghitung angka 1-10
- Untuk mengembangkan jasmani/motorik, bahasa dan kognitif dan sosial emosional anak, melatih konsentrasi dan fokus anak

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan gambar ulat dengan lingkaran yang didalamnya ada angka 1-10 kertas origami berwarna sesuai dengan ukuran lingkaran di gambar ulat dengan angka 1-10
- Anak menempelkan origami lingkaran angka pada gambar ulat sesuai dengan angka yang terdapat dalam lingkaran dan berurutan

4. Berhitung dengan Tutup Botol (mengenal angka 1-10)

Tujuan Permainan :

- Anak mampu mengenal/menyebutkan angka dan menghitung angka 1-10
- Untuk mengembangkan jasmani/motorik, bahasa dan kognitif dan sosial emosional anak, melatih konsentrasi dan fokus anak

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan tutup botol yang sudah dituliskan lambang bilangan 1-10, dan wadah untuk tutup botol, kartu angka/flash card angka
- Setiap anak diberikan tugas mengumpulkan tutup botol sebanyak-banyaknya, kemudian anak menghitung tutup botol yang berhasil dikumpulkannya
- Siapa yang bisa berhitung dan mencocokkan jumlahnya dengan benar itu yang sebagai pemenangnya

5. Gerak dan Lagu Ikan Di Kolam

Tujuan Permainan :

- Anak mampu mengenal/menyebutkan angka dan menghitung angka 1-10
- Untuk mengembangkan jasmani/motorik, bahasa dan kognitif dan sosial emosional anak, melatih percaya diri, berani tampil ke depan

Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak berdiri semuanya dan membentuk lingkaran



besar, kemudian guru dan anak bernyanyi bersama gerak lagu ikan di kolam, dengan lirik :

Disana didalam kolam ikan, kumasukkan ikan kesayangan, 10 ekor berenang-renang bersenang-senang di dalam kolam, tiba tibalah tenggelam 5 ekor ikan kesayangan, kasian oy oy sungguh kasian, ikan 10 tinggallah 5

6. Gerak dan Lagu Mengenal bentuk Geometri

Tujuan Permainan :

- Anak dapat mengenal dan menyebutkan bentuk geometri : segitiga, lingkaran, persegi, persegi panjang
- Untuk mengembangkan jasmani/motorik, bahasa dan kognitif dan sosial emosional anak, mengasah kreativitas anak

Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak duduk melingkar dan membuat kelompok-kelompok kecil
- Dihadapan anak ada box mainan bentuk-bentuk geometri dari bahan balok, kemudian guru menginstruksikan anak-anak untuk mengambil bentuk geometri seperti yang disebutkan dengan contoh benda disekitarnya (benda di dalam kelas), kemudian anak-anak bernyanyi lagu bentuk geometri (irama menanam jagung) dengan syair :

Ayo kawan kita semua
 Mengenal bentuk geometri
 Ada persegi, ada lingkaran
 Segitiga, persegi panjang
 Ingat-ingat hai teman
 Nama-nama bentuk geometri



7. Bermain Dampu Bulan

Tujuan Permainan :

- Anak dapat mengenal dan mengidentifikasi garis lurus, horizontal, vertical dan lengkung
- Anak dapat menggabungkan unsur garis dari bentuk-bentuk geometri

- Untuk mengembangkan jasmani/motorik, bahasa dan kognitif dan sosial emosional anak, mengasah kreativitas anak, dan sportivitas serta nilai kejujuran dalam bermain juga melatih ketangkasan dan keseimbangan

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan alat dan bahan kapur tulis, pecahan genting sebagai alat melempar (Gacoan), kartu angka/flash card, gambar bentuk arena permainan Dampu Bulan
- Kemudian anak mulai mencontoh gambar tersebut dengan kapur tulis di atas lantai sebagai arena bermainnya, dengan membuat bentuk kotak-kotak, menyambungkan garis-garis lurus, horizontal dan vertical, dan lengkung. Kemudian anak menulis angka 1-10 didalam kotak-kotak tersebut
- Sebelum bermain anak melakukan hompimpa dan suten, yang menang hompimpa dan suten dialah yang berhak jalan duluan dengan melempar “gacoan”nya. Begitu seterusnya secara bergantian dengan anak lainnya
(aturan mainnya: anak harus melompat dengan satu kaki (engklek), sampai mencapai bintang maka ia jadilah pemenang, namun jika anak menginjak garis, dan lemparan gacoannya tidak tepat kotak angk, maka anak tersebut akan berhenti dan dilanjut dengan lawan mainnya).



8. Bermain Bentuk Geometri dengan Papan Geoboard

Tujuan Permainan :

- Anak dapat mengenal dan menyebutkan bentuk geometri : segitiga, lingkaran, persegi, persegi panjang
- Untuk mengembangkan jasmani/motorik, bahasa dan kognitif dan sosial emosional anak, mengasah kreativitas anak, melatih kesabaran
- Pengenalan bangun datar (bentuk geometri) pada anak usia dini dengan menggunakan media geoboard dan dpt melatih motorik halus dan meningkatkan kecerdasan anak



Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak untuk duduk melingkar membentuk kelompok, kemudian guru menyiapkan media bermain papan Geoboard, kartu gambar bentuk geometri, dan karet gelang
- Kemudian anak bermain membuat pola bentuk-bentuk geometri dengan karet gelang sesuai keinginannya dan anak dapat menyebutkan benda apa saja yang bentuknya seperti bentuk geometri yang ia buat.

9. Bermain Lompat Sepatu (sesuai Polanya)

Tujuan Permainan :

- Anak mengetahui bentuk pola-pola yang berbeda sesuai bentuk garis yaitu vertical dan horizontal
- Untuk mengembangkan jasmani/motorik, bahasa dan kognitif dan sosial emosional anak, mengasah kreativitas anak, ketangkasan dan keseimbangan

Tahap Bermain :

- Guru dan anak-anak menyipakan sepatu yang sudah disusun secara vertical dan horizontal dilantai, dengan arah yang berbeda-beda pada tiap Sepatu
- Kemudian Guru memberi penjelasan dan contoh cara bermain Lompat Sepatu
- Anak hanya perlu melompat sambil mengikuti arah dari sepatu tersebut, ada yang bentuk vertical dan horizontal, ikuti sesuai polanya dengan benar

(aturan mainnya : Apabila sepatu pertama menghadap arah vertical, maka anak harus melompat sesuai arah vertical tersebut, begitupun sebaliknya jika arahnya horizontal, lakukan sampai selesai, jika sudah sampai sepatu terakhir dan berhasil ikuti polanya dengan benar, maka anak tersebut mendapat tanda Bintang, lakukan secara bergantian dengan teman lainnya)



10. Bermain Penuh/Banyak, Sedang dan Sedikit (Pengukuran jumlah volume air)

Tujuan Permainan :

- Anak mengenal dan mengetahui pola ukuran antara penuh/banyak, sedang dan sedikit
- Anak mengetahui sifat air, bahwa air menempati ruang (berubah bentuk mengikuti tempat/wadahnya)
- Untuk mengembangkan jasmani/motorik, bahasa dan kognitif, ketelitian dan sosial emosional anak, mengasah kreativitas anak, ketangkasan dan keseimbangan, melatih percaya diri, berani tampil ke depan



Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak untuk duduk dibangku masing-masing, dan diatas meja terdapat alat main yaitu : gelas takar, 3 buah gelas plastik, air dengan dengan warna berbeda (sudah dicampur dengan pewarna makanan), nampan
- Kemudian guru menjelaskan cara bermain pengukuran dengan air yaitu air banyak/penuh, sedang dan sedikit
- Kemudian anak mulai bermain menuangkan air dengan gelas takar kedalam masing-masing gelas plastik dengan konsep pengukuran penuh/banyak, sedang dan sedikit sesuai yang telah ia pahami. Lalu guru meminta anak untuk mempresentasikan hasil pengukurannya didepan kelas didepan teman-teman

11. Bermain Pengukuran Benda dengan bahan Loosepart (daun ranting dll) Panjang, Pendek, Besar Kecil

Tujuan Permainan :

- Anak mengetahui dan mampu membedakan ukuran panjang dan pendek, bentuk besar dan kecil dengan bahan alam disekitarnya
- Untuk mengembangkan jasmani/motorik, bahasa dan kognitif, ketelitian dan sosial emosional anak, mengasah kreativitas anak



Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak bermain di luar kelas (outing class) pergi ke taman bermain/kebun yang jaraknya dekat sekolah
- Kemudian guru menginstruksikan anak agar mencari daun kering dan ranting pohon yang telah berjatuhan
- Setelah terkumpul, anak melakukan pengamatan terhadap daun kering dan ranting pohon tersebut dengan cara membandingkan antara ranting yang satu dengan lainnya manakah yang bentuknya panjang atau pendek, begitupun dengan bentuk daun yang satu dan lainnya, manakah yang lebih besar atau kecil dengan cara mensejajarkannya. Lalu dari hasil pengamatan tersebut anak mencatat hasilnya pada buku pengamatan/observasi



12. Bermain Pengukuran Berat dan Ringan (Timbangan dengan batu kerikil)

Tujuan Permainan :

- Anak mengenal konsep pengukuran berat dan ringan dengan menggunakan alat timbangan sederhana dan batu kerikil
- Untuk mengembangkan jasmani/motorik, bahasa dan kognitif, ketelitian dan sosial emosional anak, mengasah kreativitas anak, serta kesabaran dan sifat jujur

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan alat dan bahan : timbangan sederhana, kartu angka/flash card, batu kerikil, spidol dan kertas
- Kemudian anak bermain menimbang batu kerikil dalam wadah timbangan, dan melihat berapa beratnya dalam angka yang muncul di timbangan, dan menghitung berapa jumlah batu kerikil yang ditimbang sesuai dengan hasil angka ditimbangan, lalu menuliskan angkanya dengan spidol dikertas yang telah



disediakan. Kemudian anak dapat membandingkan hasil timbangan dengan batu kerikil manakah yang paling berat dan mana yang paling ringan.

13. Bermain Jepit Biji-bijian

Tujuan Permainan :

- Anak mampu mengkoordinasikan tangan dan mata saat memindahkan biji-bijian ke dalam wadah
- Anak mengenal nama dari setiap biji-bijian yang dikelompokkan
- Untuk mengembangkan kemampuan jasmani/motorik, bahasa dan kognitif, ketelitian dan sosial emosional anak, mengasah kreativitas anak, serta kesabaran

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan alat dan bahan : 3 buah piring plastik kecil (warna merah, kuning, hijau), biji-bijian dalam wadah (kacang hijau, kacang merah, kedelai), pinset atau penjepit
- Kemudian guru menginstruksikan anak untuk mengambil biji-bijian sesuai jenisnya dengan penjepit/pinset, dan ditempatkan di piring yang sesuai dengan warna biji-bijian tersebut
- Contoh : kacang hijau berwarna hijau, maka ditempatkan ke dalam piring plastik berwarna hijau, dan seterusnya (sesuai warnanya), lakukan secara berulang sampai seluruh biji-bijian dalam mangkok habis
- Yang menjadi pemenang adalah anak yang mampu menghabiskan biji-bijian dengan cepat dan meletakkannya ke dalam wadah yang tepat



14. Bermain Meronce Manik-manik (membuat gelang/kalung)

Tujuan Permainan :

- Anak mampu mengenal urutan pola dalam menyusun manik-manik saat meronce
- Untuk mengembangkan kemampuan jasmani/motorik, bahasa dan kognitif, ketelitian dan sosial



emosional anak, mengasah kreativitas anak, serta kesabaran, mengasah percaya diri, berani tampil di depan

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan alat dan bahan : wadah dengan berbagai bentuk manik-manik (bunga, bintang dan bulan), gunting, tali kasur dengan panjang 30 cm, jarum meronce dan anak diajak untuk duduk melingkar dan membuat kelompok-kelompok kecil
- Kemudian Guru menginstruksikan anak-anak untuk membuat gelang atau kalung dengan cara teknik meronce dengan bahan manik-manik yang sudah disediakan, anak-anak bebas berkreasi sesuai imajinasi dan kreativitas anak
- Setelah selesai anak-anak akan mempresentasikan hasil karyanya baik berupa gelang atau kalung yang sudah dibuatnya dengan bagus dan indah di depan kelas.



BAB V

PERMAINAN DAN BERMAIN DENGAN MATERI SAINS

A. Permainan Eksperimen Sains

1. Pelangi Ciptaan Allah Yang Indah (pencampuran warna)



Tujuan Permainan :

- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan jasmani/motorik anak
- Untuk mengembangkan potensi kemampuan kognitif, sosial emosional anak, dan stimulasi STEAM

- Pembiasaan membaca kalimat Thoyyibah *Maa syaa Allah* Pelangi ciptaan Allah yang indah
- Mengenalkan proses pencampuran warna menjadi warna Pelangi
- Anak mampu membuat simulasi proses terjadinya pencampuran warna Pelangi



Tahap Bermain :

- Guru bercerita tentang Pelangi benda langit ciptaan Allah yang muncul setelah hujan turun karena adanya pembiasan cahaya
- Guru bersama anak-anak menyiapkan alat-alat dan bahan: 2 buah mangkuk sedang berisi air, tisu kertas, spidol warna
- Kemudian guru dan anak-anak bersama-sama membuat garis-garis warna warni dengan spidol warna (merah, jingga, kuning, hijau, biru, umgu) diatas tisu di kedua sisinya



- Kemudian tissu di letakkan di antara kedua mangkok berisi air, kemudian terlihat air merambat ke tissu dan terjadi pencampuran warna menjadi warna Pelangi
- Kemudian guru dan anak-anak bersama-sama bernyanyi gerak dan lagu “Pelangi-pelangi alangkah indahmu, merah kuning hijau dilangit yang biru, pelukismu agung siapa gerangan, pelangi-pelangi ciptaan Allah

2. Mambatik dengan Asam Basa (mewarnai pola batik dengan bahan alami dan bahan sintetis)

Tujuan Permainan :

- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan jasmani/motorik anak
- Untuk mengembangkan potensi kemampuan kognitif, sosial emosional anak, melatih konsentrasi, dan stimulasi STEAM
- Mengenalkan proses pencampuran warna dengan bahan alami (kunyit) dan bahan sintetis (deterjen, cuka) di pola motif batik (cara mewarnai pola batik)
- Anak mampu mengucap kalimat thoyyibah *Alhamdulillah* aku bisa mewarnai motif batik
- Anak mengetahui Teknik mambatik dengan cara sederhana



Tahap Bermain :

- Guru bercerita tentang cara mewarnai pola/motif batik di kertas hvs yaitu proses pencampuran warna dengan bahan alami dan bahan sintetis, apa itu proses asam basa

- Guru dan anak-anak menyiapkan alat-alat dan bahan: pola motif batik di kertas hvs, piring plastik, kunyit bubuk, deterjen bubuk, air, cairan cuka, kapas, cotton bud
- Kemudian guru dan anak-anak bersama-sama menyiapkan kertas hvs yang sudah bergambar pola motif batik, kemudian bubuk deterjen dilarutkan dengan cairan cuka, bubuk kunyit juga dilarutkan, lalu diusapkan dengan kapas keseluruhan permukaan gambar, lalu ambil cotton bud untuk di celupkan ke larutan kunyit dan campuran larutan deterjen kemudian oles-oleskan ke gambar motif batik untuk menghasilkan warna merah akibat dari pencampuran warna teknik asam basa
- Kemudian tunggu sampai kertas motif batik mengering, akan terlihat motif batik yang indah.



3. Eksperimen Air Mancur (Water Fountain)

Tujuan Permainan :

- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan jasmani/motorik anak
- Untuk mengembangkan potensi kemampuan kognitif, sosial emosional anak, dan stimulasi STEAM
- Pembiasaan membaca kalimat Thoyyibah *Alhamdulillah* aku bisa membuat air mancur dari alat sederhana
- Mengenal proses/cara air mancur bekerja karena adanya udara dalam balon yang menekan air di dalam botol sehingga menyebabkan air keluar melalui sedotan



- Anak mampu membuat permainan pembangunan dengan cara mendesain dan membuat simulasi Water Fountain (air mancur) dengan alat bermain sederhana (loose part)

Tahap Bermain :

- Guru berdiskusi dengan anak-anak tentang air mancur, memberikan pertanyaan terbuka sebagai pemantik, Siapa yang pernah melihat air mancur?, Dimana pernah melihat air mancur?, dan lain-lain
- Guru bersama anak-anak menyiapkan alat-alat dan bahan: botol air mineral bekas, wadah berisi air, balon, pewarna hijau (atau warna lainnya), corong air, sedotan plastik yang bisa ditebuk
- Langkah pertama: memberi lubang pada botol air mineral sebesar lubang sedotan, kemudian masukkan sedotan ke dalam botol
- Langkah kedua : campurkan air dengan pewarna hijau kemudian isi air tersebut kedalam botol setengahnya botol sampai melewati sedotan (dengan corong agar tidak tumpah)
- Langkah ketiga : Tiup balon lalu balon ditutupkan ke mulut botol, tekan dengan tangan, lalu lepas perlahan-lahan, sampai air keluar melalui sedotan
- Alhamdulillah air mancurnya sudah jadi
- Kenapa bisa terjadi seperti itu karena udara dalam balon menekan air di dalam botol sehingga menyebabkan air keluar melalui sedotan seperti air mancur



4. Yuk, Menanam Bayam

Tujuan Permainan :

- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan jasmani/motorik anak
- Untuk mengembangkan potensi kemampuan kognitif, sosial emosional



anak, dan stimulasi STEAM

- Pembiasaan membaca kalimat Thoyyibah *Alhamdulillah*, tanaman Bayam ciptaan Allah dan banyak manfaat bagi manusia sebagai bahan makanan sumber vitamin B dan Zat Besi
- Mengetahui proses pertumbuhan tanaman bayam dari biji, akar, batang daun, dan bagian-bagian tumbuhan
- Anak mampu mengetahui urutan cara merawat tanaman dengan baik dan benar, adab terhadap tanaman harus disayangi, disiram, diberi pupuk



Tahap Bermain :

- Guru berdiskusi dengan anak-anak tentang tanaman bayam, memberikan pertanyaan terbuka sebagai pemantik kegiatan, manfaat tanaman bayam, bagian-bagian tumbuhan, dll
- Guru bersama anak-anak menyiapkan alat-alat dan bahan yang akan digunakan; cangkang tempat telur sebagai wadah tanaman, tanah, pupuk, Air, dan biji bayam
- Kemudian anak mengisi tanah yang sudah tercampur dengan pupuk ke dalam cangkang telur secukupnya, lalu menaburkan beberapa biji bayam, dan disiram
- Anak-anak melakukan observasi, pengamatan terhadap pertumbuhan bayam dari mulai biji, tumbuh akar, batang, sampai daun, dan dicatat di buku pengamatan

5. Mengenal Sifat Air (Air menempati ruang/berubah bentuk sesuai wadahnya)

Tujuan Permainan :

- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan jasmani/motorik anak
- Untuk mengembangkan potensi kemampuan kognitif, sosial emosional anak, dan stimulasi STEAM

- Pembiasaan membaca kalimat Thoyyibah *Alhamdulillah*, Air ciptaan Allah, Air membawa manfaat bagi kehidupan manusia, manusia tidak bisa hidup tanpa air, air untuk air minum
- Anak mampu mengetahui salah satu manfaat air bagi kehidupan manusia, anak mengetahui sumber-sumber air yang Allah berikan, ada air hujan, air sumur, air sungai/laut, air embun, dll



Tahap Bermain :

- Guru berdiskusi dengan anak-anak tentang sifat-sifat air diantaranya air bisa menempati ruang (berubah bentuk sesuai wadahnya)
- Guru bersama anak-anak menyiapkan alat-alat dan bahan yang akan digunakan: botol plastik dengan berbagai ukuran, besar, sedang, kecil, ember plastik, wadah bentuk bulat, kotak, dll
- Kemudian anak mengisi air di setiap wadah yang sudah disiapkan, kemudian anak mengamati/observasi tentang pengamatan tersebut terkait dengan sifat-sifat air yang menempati ruang/berubah bentuk sesuai wadahnya
- Anak-anak menceritakan hasil pengamatannya di depan kelas tentang sifat-sifat air tersebut sesuai apa yang telah mereka amati

6. Simulasi Gerhana Bulan dan Mengenal Bentuk Bulan

Tujuan Permainan :

- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan jasmani/motorik anak
- Untuk mengembangkan potensi kemampuan kognitif, sosial emosional anak, dan stimulasi STEAM
- Pembiasaan membaca kalimat Thoyyibah *Maa syaa Allah*,



Bulan yang indah ciptaan Allah, Bulan adalah salah satunya satelit bumi, Bulan tidak mempunyai sumber cahayanya sendiri

- Anak mampu mengetahui proses terjadinya Gerhana Bulan
- Anak mengetahui bentuk bentuk Bulan: Bulan Bulat Penuh/Bulan Purnama, Bulan Setengah/Bulan Separuh, Bulan Sabit
-
- Anak mengetahui bahwa salah satu mukjizat Nabi Muhammad SAW adalah mampu membelah bulan dengan jarinya

Tahap Bermain :

- Guru berdiskusi dengan anak-anak tentang Fenomena Gerhana Bulan, Proses terjadinya Gerhana Bulan
- Guru bersama anak-anak menyiapkan alat-alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat simulasi Gerhana Bulan : lampu Senter, bola basket, bola plastik
- Kemudian anak-anak dan guru mensetting ruangan kelas dengan menjejerkan meja bentuk memanjang, kemudian diatas meja di sejajarkan bola basket, bola plastik, dan salah satu anak memegang lampu senter, guru bersiap mematikan lampu diruangan kelas, guru menginstruksikan anak-anak untuk membuat simulasi terjadinya gerhana bulan
- Anak-anak menceritakan hasil pengamatannya di depan kelas tentang proses terjadinya Gerhana Bulan kemudian menceritakan tentang bentuk-bentuk bulan yang diketahui



7. Yuk, Menanam Tauge dari Biji Kacang Hijau

Tujuan Permainan :

- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan jasmani/motorik anak



- Untuk mengembangkan potensi kemampuan kognitif, sosial emosional anak, dan stimulasi STEAM
- Pembiasaan membaca kalimat Thoyyibah *Alhamdulillah*, tanaman Tauge berasal dari biji kacang hijau adalah ciptaan Allah dan banyak manfaat bagi manusia sebagai bahan makanan
- Mengetahui proses pertumbuhan tanaman tauge dari biji, akar, kecambah, dan bagian-bagian tumbuhannya
- Anak mampu mengetahui urutan cara merawat tanaman dengan baik dan benar, adab terhadap tanaman harus disayangi, disiram, diberi pupuk

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan gelas plastik, biji kacang hijau, kapas dan air
- Kemudian anak-anak memasukkan kapas kedalam gelas
- Kemudian anak menaruh biji kacang hijau diatas kapas dan memberi sedikit air kedalam gelas tersebut
- Biarkan beberapa hari sampai biji kacang hijau tersebut tumbuh menjadi tanaman tauge
- Anak-anak melakukan observasi, pengamatan terhadap pertumbuhan Tauge dari mulai biji, tumbuh akar, batang, kecambah, sampai daun, dan dicatat di buku pengamatan dan membuat pertanyaan terbuka seperti :
 - (Siapa yang menciptakan tanaman?, Apakah kalian suka memakan sayur tauge?, Allah menciptakan tanaman tauge apa manfaatnya? dan sebagainya)



BAB VI

PERMAINAN DAN BERMAIN UNTUK PENGEMBANGAN BAHASA

A. Permainan Tahap Perkembangan Kata

1. Bermain ABC lima Dasar

Tujuan Permainan :

- Anak dapat menyebutkan benda-benda ciptaan Allah.
- Mengembangkan kognitif dan bahasa anak .

Tahap Bermain :

- Anak menunjukkan jumlah jari masing-masing, lalu kita hitung jumlah jari anak yang ditunjukkan dimulai dari huruf abjad A...B... sampai jari terakhir jumlah anak, apabila terakhir huruf M...

Maka guru berkata;

Sebutkan ciptaan Allah yang dimulai huruf M...

Contoh: Malaikat, mata, malam, dan seterusnya.



2. Bermain Dampu Bulan tema Rukun Iman

Tujuan Permainan :

- Melatih motorik kasar dengan melompat sambil menyebutkan nama-nama Rukun Iman
- Anak mampu menyebutkan sesuai urutan permainan
- Anak mampu melatih kemampuan kognitif bahasanya

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan gambar kotak permainan “Dampu Bulan” yang dibuat dengan kapur tulis, dan menamai setiap kotaknya dengan nama-nama Rukun Iman, dan menyiapkan “batu/gacoan” sebagai alat main untuk dilempar kedalam kotak
- Kemudian anak-anak berdiri didepan kotak bersiap untuk melempar batu ke arah dalam kotak
- Setelah berhasil dilempar kedalam kotak yang sudah



diberi nomer, makan anak harus melompat kearah nomer tersebut sambil menghitung dan setelah sampai pada kotak anak menyebutkan bunyi dari Rukun Iman tersebut yang ada dikotak sesuai sasaran batu yang sudah dilempar dan berada pada kotak yang sudah diberi nomer

- Misalnya : lempar batunya, jatuh pada kotak no 4.. anak melompat sebanyak 4 kali dan berhenti di kotak yang dituju, kemudian menyebutkan Rukun Iman ke-4 yaitu Iman Kepada Rosul-Rosul, begitu seterusnya secara bergantian dengan anak lainnya

3. Gerak dan Lagu My Body

Tujuan Permainan :

- Mengenalkan kepada anak bahwa anggota tubuh kita adalah ciptaan Allah, dan kita harus selalu bersyukur dan merawat anggota tubuh kita dengan baik
- Untuk mengembangkan gerak motorik dan kognitif bahasa anak, sosial emosional anak

Tahap Bermain :

- Guru dan anak berdiri membuat lingkaran, guru mencontohkan nyanyian dan gerakan lagunya, kemudian anak-anak mengikuti bersama-sama



- Anak-anak bernyanyi sambil melakukan gerakan sesuai irama lagunya :

“Head (memegang kepala), Shoulders (memegang kedua bahu), Knees (memegang kedua lutut), and Toes (memegang kedua kaki)” 2x

“and ears (memegang kedua telinga), and eyes (memegang kedua mataKMJ), and mouth (memegang mulut), and nose (memegang hidung)”

“Head (memegang kepala), Shoulders (memegang kedua bahu), Knees (memegang kedua lutut), and Toes (memegang kedua kaki)” 2x

4. Bermain Kuda Bisik menyebutkan nama Binatang ciptaan Allah

Tujuan Permainan:

- Mengembangkan kemampuan kognitif bahasa pada anak
- Melatih konsentrasi, melatih kesabaran, mengembangkan kemampuan sosem pada anak
- Anak mengetahui macam-macam binatang ciptaan Allah

Tahap Bermain :

- Guru membagi anak-anak menjadi 2 kelompok berbaris memanjang, lalu wasit membisikkan nama hewan misalnya kata “Gajah” kepada anak yang berbaris paling depan



- Kemudian anak tersebut membisikkan ke teman di belakangnya ciri-ciri hewan tersebut ; Telinganya lebar, badannya besar, kakinya empat, makannya rumput dan buah-buahan, pada teman di belakangnya membisikkan lagi ke teman di belakangnya lagi begitu terus sampai pada barisan terakhir
- Lalu anak yang terakhir melaporkan apa yang di dengar kepada wasit “kira-kira hewan apakah yang mempunyai ciri-ciri tersebut?”, Jika menjawab dengan kata “Gajah”, maka kelompok tersebut telah berhasil menebak dan menang

5. Bermain Kata Yang Hilang

Tujuan Permainan:

- Mengembangkan kemampuan kognitif bahasa pada anak
- Melatih konsentrasi, melatih kesabaran, mengembangkan kemampuan sosem pada anak
- Anak mampu mengkomunikasikan, mengungkapkan kata-kata yang telah diketahuinya dan menumbuhkan interaksi sosial dalam lingkungan mainnya

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan macam-macam gambar yang menarik seperti : buku tulis, meja makan, atap rumah, dll
- Kemudian guru memperlihatkan salah satu gambar “buku tulis” dan di bawah gambar tersebut ada kata (... tulis), kemudian anak mengucapkan kata yang hilang tersebut. Begitu terus sesuai gambar yang ditunjukkan oleh guru.



6. Bermain Kejar Tangkap (Allah Maha Penyelamat)

Tujuan Permainan :

- Agar anak selalu memohon kepada Allah dalam setiap kegiatan apapun karena sesungguhnya Allah Maha Penyelamat, membiasakan anak menyebut kata “Allahu Akbar”
- Untuk mengembangkan gerak motorik dan kognitif bahasa anak
- Anak mampu bermain secara sportif, jujur dan sesuai aturan main



Tahap Bermain :

- Anak-anak berkumpul, dan guru menginstruksikan untuk melakukan “hompimpa” sebelum permainan dimulai, untuk menentukan siapa yang jadi “penangkap”
- Sedangkan anak yang lainnya menjadi “pelari”
- Kemudian “penangkap” mulai mengejar anak-anak lain yang menjadi “pelari”
- Penangkap mengejar teman temannya yang berlari, jika sang penangkap hampir mendekat dan menangkap anak pelari, maka sang pelari tersebut harus berteriak kata “Allahu Akbar”, maka sang penangkap tidak boleh menangkap anak tersebut. Penangkap harus mencari anak lainnya yang sedang berlari, sampai mendapati anak yang lengah/lupa menyebut kata “Allahu Akbar”

B. Permainan Tahap Perkembangan Kalimat

1. Bermain Gerak dan lagu Ayo Sholat

Tujuan Permainan :

- Mengembangkan kognitif anak dalam mengenal peralatan sholat yang digunakan pada laki-laki dan perempuan,
- Mengembangkan kemampuan berbahasa anak dalam mengenal koskata baru dari peralatan sholat
- Mengembangkan kemampuan fisik motorik anak melalui gerak dan lagu menirukan gerakan sholat.
- Menanamkan ketaatan beribadah kepada Allah



Tahap Bermain :

- Anak mengikuti nada dan syair lagu Ayo Sholat,
- Guru menyiapkan alat : sajadah, sarung, peci
- Kalimatnya : Ayah sedang sholat
- Guru menghentikan lagu di atas di tengah-tengah, kemudian guru bertanya kepada murid tentang rakaat sholat sesuai syair lagu yang dihentikan. Contoh syair lagu berhenti di sholat isya, maka anak diperintahkan menjawab berapa rakaat pada sholat isya. Anak yang bisa menjawab dengan benar akan diberikan apresiasi oleh guru, dan yang menjawab salah diberikan tugas menirukan gerakan sholat seperti takbiratul ihrom, bersedekap, ruku', i'tidal, sujud, duduk di antara dua sujud dan salam.
- Syair lagunya :

Sholat subuh 2 rokaat, 2 rokaat, jangan tinggalkan jangan tinggalkan

Sholat subuh 4 rokaat, 4 rokaat jangan tinggalkan jangan tinggalkan.

Sholat ashar 4 rokaat, 4 rokaat jangan tinggalkan jangan tinggalkan.

Sholat magrib 3 rokaat 3 rokaat jangan tinggalkan jangan tinggalkan.

Sholat isya 4 rokaat 4 rokaat, jangan tinggalkan jangan tinggalkan

2. Bermain Estafet Sarung

Tujuan Permainan :

- Melatih ketangkasan dan konsentrasi anak
- Mengembangkan kemampuan bekerjasama dalam kelompok

- Mengembangkan sikap saling tolong-menolong

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan sarung 4 buah
- Kalimatnya : Ayah sholat pakai sarung
- Kelompokkan anak menjadi 2 kelompok dan setiap kelompok beranggotakan 4 anak
- Perintahkan setiap anak dalam kelompok untuk membuat barisan sambil bergandengan tangan
- Anak yang berada paling ujung (dekat guru) menjadi pemain pertama yang mendapatkan sarung dari guru
- Guru memasukkan sarung ke salah satu tangan anak
- Kemudian anak memindahkan sarung tersebut kepada temannya dengan cara menjulurkan tangannya dan menghubungkannya dengan tangan temannya yang lain
- Begitu seterusnya sampai sarung berada di titik puncak atau anak paling akhir



(Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil memindahkan sarung sampai 2 kali putaran dalam waktu tercepat)

3. Lomba memakai Peci dalam simpai

Tujuan Permainan :

- Mengembangkan sikap kemandirian pada anak
- Melatih kemampuan fisik motorik anak
- Melatih kecepatan dan ketangkasan anak

Tahap Bermain :

- Kalimatnya: Ayah memakai peci
- Letakkan 4 buah simpai bersusun ke depan dengan jarak 30 cm
- Masukkan peci ke dalam simpai
- Perintahkan anak melompat masuk ke dalam simpai dan memakai setiap peci yang ada di dalam simpai
- Anak yang berhasil sampai ke garis finish atau simpai terakhir dalam waktu cepat akan menjadi pemenang



4. Menganyam Kertas Karton (membuat sajadah mini)

Tujuan Permainan :

- Mengembangkan kemampuan berbahasa anak dengan mengenal kata sajadah dan susunan kalimat sederhana



- Melatih kemampuan motorik kasar dan halus pada anak melalui kegiatan menganyam

- Menanamkan ketaatan beribadah kepada Allah

- Melatih sikap sabar dan bertanggung jawab pada diri anak

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan alat dan bahan : Kertas karton, penggaris, gunting, lem
- Kalimatnya: Ini sajadah saya
- Guru membagi anak ke dalam beberapa kelompok dan setiap kelompok beranggotakan 3-4 anak
- Guru memberikan potongan karton dengan 2 warna berbeda dan ukuran cm x 5 cm
- Guru meperagakan cara membuat anyaman
- Anak-anak bekerja sama membuat anyaman sajadah sampai selesai
- Penilaian yang dilakukan kekompakkan, motif sajadah dan kerapian anyaman



30

5. Bermain Lompat sajadah dan Maze Karton Hadist tentang sholat

Tujuan Permainan :

- Mengembangkan kemampuan kognitif anak
- Melatih kemampuan fisik motorik anak
- Anak mampu memahami urgensi sholat sebagai tiang agama yang wajib dikerjakan sehari 5 waktu
- Menanamkan ketaatan beribadah kepada Allah

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan sajadah kecil 5 buah, karton bertuliskan potongan hadits “Sholat adalah tiang agama”
- Kalimatnya : Sajadah saya baru
- Letakkan sajadah dengan jarak 30 cm di masing-masing sajadah
- Letakkan karton bertuliskan hadits tentang sholat adalah tiang agama (الصَّلَاةُ عِمَادُ الدِّينِ) di tempat tersembunyi di sekitar arena bermain sajadah
- Perintahkan anak untuk melompati setiap sajadah mulai dari garis start sampai dengan garis finish
- Yang sudah berhasil melewati garis finish segera mencari, menemukan dan menyusun potongan hadits tersebut.
- Anak yang berhasil mengerjakan tugas dalam waktu tercepat dan jawabannya benar maka dialah yang jadi pemenang.



6. Mengisi Pola Sajadah dengan Biji-bijian

Tujuan Permainan :



- Melatih kesabaran anak, ketelitian anak dan rasa tanggung jawab anak
- Mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan mengenal nama biji-bijian yang dipakai dalam kegiatan mengisi pola
- Melatih konsentrasi anak

Tahap Bermain :

- Guru menyediakan lembar kerja gambar bentuk Sajadah, biji-bijian (kacang hijau, kedelai kuning, beras merah), lem
- Kalimatnya : Sajadah untuk sholat
- Guru memperagakan cara menempelkan biji-bijian sesuai urutan warnanya
- Anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok beranggotakan 2 anak

- Anak-anak mulai mengerjakan kolase sampai selesai
- Penilaian yang diambil adalah kekompakan, keserasian dan kerapihan kolase.

7. Mambatik Baju

Tujuan Permainan :

- Anak mengetahui manfaat pakaian bagi orang Islam, tidak sekedar tren tetapi juga harus menutup aurat sesuai perintah Allah
- Anak mengetahui percampuran warna
- Melatih kesabaran anak
- Mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas anak



Tahap Bermain :

- Sebelum memulai mambatik anak-anak melakukan tepuk baju

Syair :

Tepuk Baju

Pintal- Pintal Jadi Benang.

Tenun-Tenun Jadi Kain

Potong Jahit Jadi Baju

Agar Aku Tidak Malu

- Guru menyiapkan alat dan bahan : Kaos Putih, Pewarna (merah, kuning, hijau), Cotton Bud, Piring kecil
- Kalimatnya : Itu baju muslim saya
- Guru menuangkan pewarna ke dalam mangkok
- Selanjutnya guru mengambil baju/kaos dan mencontohkan cara menutulkan cutton bud ke baju/kaos setelah dicelupkan ke pewarna.
- Anak-anak mengikuti cara yang dijelaskan guru dan mulai mambatik
- Anak mengantre untuk menjemur baju/kaos di halaman sekolah

8. Bermain Mencuci Baju

Tujuan Permainan :

- Melatih hidup bersih dan rapi

- Mengembangkan kemampuan fisik motorik anak
- Melatih kemandirian anak

Tahap Bermain :

- Guru menerangkan kepada anak tentang tahapan mencuci pakaian dan pentingnya menjaga kebersihan pakaian untuk kesehatan
- Guru menyiapkan bahan dan alat : Baskom, baju, air dan sabun cuci/detergen
- Kalimatnya : Baju muslim saya bersih
- Guru melafadzkan hadist tentang kebersihan itu sebagian dari iman
- Anak-anak mulai melakukan kegiatan mencuci dengan posisi berjajar ke samping, selanjutnya baju dibilas dan dijemur sampai kering.



9. Bermain Melipat Baju

Tujuan Permainan :

- Mengembangkan rasa kepedulian membantu orang tua
- Menumbuhkan sikap rapi dan disiplin
- Mengembangkan kreativitas anak dalam melipat pakaian

Tahap Bermain :

- Guru menjelaskan tahapan menyetrika pakaian dan cara melipat pakaian
- Guru menyiapkan alat dan bahan : Setrika mainan, alas setrika, baju dan celana, semprotan pewangi – pakaian
- Kalimatnya : Baju muslim saya juga rapi
- Anak bermain peran sebagai ibu yang sedang menyetrika pakaian



10. Menyusun Puzzle Gambar Orang sedang Berwudhu

Tujuan Permainan :

- Menumbuhkan sikap taat beribadah dan patuh terhadap perintah Allah
- Mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam menyusun puzzle

- Melatih fisik motorik halus anak

Tahap Bermain :

- Sebelum anak mulai bermain puzzle, mereka melakukan tepuk wudhu

Syair :

Tepuk wudhu (tepuk 3x)

Baca Bismillah sambil cuci tangan (tepuk 3x)

Kumur-kumur basuh hidung, basuh muka (tepuk 3x)

Tangan sampai ke siku, kepala dan telinga, terakhir cuci kaki, lalu do'a (do'a)

- Kalimatnya : Air untuk wudhu



- Guru menyiapkan alat main berupa Puzzle gambar orang sedang berwudhu
- Setelah itu anak mulai menyusun kepingan puzzle gambar orang sedang berwudhu
- Anak yang mampu menyusun puzzle dengan benar dalam waktu yang cepat itu yang jadi pemenang



11. Mari Kita Berzakat (Bermain membuat Kotak Amal)

Tujuan Permainan :

- Menumbuhkan rasa peduli terhadap sesama, empati dan mau berbagi
- Menanamkan sejak dini kepada anak untuk bersedekah dan berzakat
- Mengembangkan kreativitas anak
- Mengembangkan fisik motorik anak

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan media permainan dan menjelaskan tahapan membuat kotak amal
- Guru menyiapkan alat dan bahan : Kardus bekas, kertas kado, gunting, spido dan lem
- Anak membuat pola kotak amal dan mulai membuat kotak amal secara berkelompok dengan anggota 5 orang setiap kelompoknya



- Setelah kotak amal jadi, anak menghias kotak amal dengan membungkusnya menggunakan kertas kado
- Kemudian anak memberi nama pada kotak amal
- Anak meletakkan kotak amal tersebut di depan kelas, agar diisi setiap hari

12. Bermain Sambung Kata (Sesama Muslim itu Bersaudara)

Tujuan Permainan :

- Melatih ketangkasan, konsentrasi dan pendengaran anak
- Meningkatkan kemampuan bahasa anak
- Mengembangkan kemampuan kognitif anak



Tahap Bermain :

- Anak-anak dan ibu guru duduk bersama membentuk lingkaran
- Kemudian ibu guru membisikkan ke salah satu anak di dekatnya. contohnya : "tak ada musuh.. tak ada lawan.. semuanya saling menyayangi.."
- Setelah anak mendengarkan bisikan ibu guru tersebut kemudian anak tersebut membisikannya kembali ke teman terdekatnya yang belum dibisikkan. Sampai diurutan anak yang terakhir, anak tersebut mengucapkan dengan lantang kalimat yang dibisikkan terakhir kepadanya
- Tugas guru menjadi juri yaitu menanyakan apa kalimat yang di ucapkan sang anak terakhir itu benar atau tidak
- Kalau belum benar, maka ibu guru memberi tanda "silang" dan tidak mendapat tanda "bintang" kepada anak tersebut dan menanyakan kembali kepada anak berikutnya yang sebelum anak terakhir menjawab dan seterusnya
- Namun apabila anak terakhir menjawab dengan benar maka ibu guru akan memberikan tanda "centang benar" dan mendapat tanda "bintang" untuk semua anak karena pesan/kalimat tersebut tersampaikan dengan tepat

13. Bermain Merangkai Kalimat dengan Kartu

Tujuan Permainan :

- Mengenalkan kepada anak kegiatan di bulan Ramadhan
- Melatih kecerdasan anak menyusun dan merangkai kalimat dari kartu kata bergambar
- Melatih ketangkasan dan kecepatan anak dalam menemukan kartu yang sesuai dengan kalimat



Tahap Bermain :

- Guru membacakan soal dan menyiapkan kartu kata bergambar, anak mencari kartu bergambar
Kalimatnya : Puasa tidak boleh makan
Tengah malam makan sahur
Tadarus dan Sholat Tarawih
- Lalu menyusunnya menjadi kalimat sesuai pertanyaan

C. Permainan Tahap Perkembangan Cerita

1. Bermain Tebak Benda Siapakah aku?

Tujuan Permainan :



- Untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak melalui cerita tentang sesuatu yang anak ketahui

- Menstimulasi perkembangan bahasa anak agar lebih memahami dan mampu bercerita sesuai kemampuannya, menumbuhkan rasa percaya diri, berani tampil ke depan

Tahap Bermain :

- Guru menunjukkan sebuah gambar "Pohon", anak-anak duduk melingkar dan mencoba diskusikan bersama, kemudian salah diamatinya. Dan dilakukan secara bergantian..

Contohnya :

Ini Pohon



Pohon yang besar
 Ini pohon ada batangnya
 Batangnya berwarna coklat
 Ini pohon ada daunnya
 Daunnya berwarna hijau
 Ini pohon ada akarnya, akar di dalam tanah
 Pohon ciptaan Allah harus disiram dan diberi pupuk

2. Bermain Ambil Bola Warna

Tujuan Permainan :

- Untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak melalui cerita sesuai yang anak ketahui
- Menstimulasi perkembangan bahasa anak agar lebih memahami dan mampu bercerita sesuai kemampuannya, menumbuhkan rasa percaya diri, berani tampil ke depan



Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan wadah bermain berisi bola warna warni (merah, kuning, hijau, biru)
- Guru menstimulasi anak-anak untuk mengambil salah satu bola yang ia minati, kemudian anak-anak maju ke depan untuk bercerita tentang Bola yang ia dapat dan warna nya apa, dll

Contohnya :

Ini Bola (kuning)

Aku punya Bola (berwarna kuning)

Aku suka main bola berwarna kuning



3. Bermain How Do You Feel ? (Apa yang kamu rasakan? Senang, sedih, marah)

Tujuan Permainan :

- Untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak melalui bercerita
- Menstimulasi perkembangan bahasa anak agar lebih memahami dan mampu bercerita sesuai kemampuannya, menumbuhkan rasa percaya diri, berani tampil ke depan

Tahap Bermain :

- Guru menyediakan gambar/flash card gambar emosi/ekspresi muka : senang, sedih, marah, anak-anak memilih masing-masing, suasana hatinya sesuai gambar yang dipilihnya, kemudian anak-anak dipersilahkan maju kedepan untuk menceritakan apa yang ia rasakan pada hari itu..



Contohnya :

Senang

Aku Senang

Hari ini aku senang

Karena mama buatin aku bekal sekolah yang bentuknya lucu lucu dan ada gambar-gambarnya loh..

4. Bermain Mencocokkan Animasi Profesi dan Alat Kerjanya

Tujuan Permainan :

- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan berbahasa anak melalui cerita tentang sesuatu yang anak ketahui
- Untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, menumbuhkan rasa percaya diri, berani tampil ke depan

Tahap Bermain :

- Guru menunjukkan sebuah gambar animasi profesi seperti : guru, dokter, polisi, koki, beserta alat kerjanya secara terpisah, kemudian guru mempersilahkan anak untuk mengambil salah satu dari profesi tersebut dan mencocokkan dengan alat kerjanya yang sesuai

Contoh :

Ini dokter

Biasanya dokter membawa alat suntikan

Biasanya kalau saya sakit ibu bawa saya periksa ke dokter

Kemudian saya di periksa dokter lalu



disuntik

5. Bermain Menebak Gambar Sayuran

Tujuan Permainan :

- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan berbahasa anak melalui cerita tentang sesuatu yang anak ketahui
- Untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, menumbuhkan rasa percaya diri, berani tampil ke depan

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan flash card bergambar macam-macam sayuran
- Guru menstimulasi anak-anak untuk mengambil salah satu



saya mengambil salah satu gambar sayuran yang paling dia sukai dan anak bercerita tentang ciri-ciri sayuran tersebut

Contohnya :

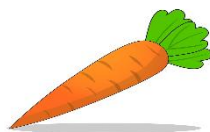
Ini gambar (wortel)

warnanya jingga

bentuknya lonjong

saya suka makan wortel karena rasanya manis

wortel baik untuk mata dan mengandung vitamin A



6. Menggambar Bebas Tempat Wisata Kesukaan Anak

Tujuan Permainan :

- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan berbahasa anak melalui cerita tentang sesuatu yang anak ketahui
- Untuk mengembangkan jasmani/motorik, bahasa dan kognitif dan sosial emosional anak, mengasah kreativitas anak, menumbuhkan rasa percaya diri dan berani tampil ke depan

Tahap Bermain :

- Guru bercerita tentang macam-macam tempat wisata yang pernah dikunjungi dengan media audio visual melalui Laptop (youtube), anak-anak menonton video bersama-sama. Kemudian Guru menyiapkan buku gambar dan crayon/pensil warna
- Kemudian guru mempersilahkan anak untuk menggambar tempat wisata yang dia suka, setelah itu anak menceritakan hasil gambarannya di depan kelas



Contohnya :

Ini gambar pantai

saya senang sekali minggu lalu ayah mengajak saya dan mamah pergi ke pantai di sana saya bermain pasir dan berenang



7. Bermain Mencari Pasangannya

Tujuan Permainan :

- Untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak melalui cerita tentang sesuatu yang anak ketahui
- Menstimulasi perkembangan bahasa anak agar lebih memahami dan mampu bercerita sesuai kemampuannya

Tahap Bermain :

- Guru menunjukkan kartu gambar, seperti gambar : Sepatu dengan kaki, topi dengan kepala, sarung tangan dengan tangan
- Anak-anak duduk melingkar dan mendengarkan guru, kemudian guru mengajak anak mencari benda dengan pasangannya sambil menyebutkan nama bendanya



Contoh :

Aku memakai topi di atas kepalaku. Setiap memakainya aku membaca Bismillah.

Aku melindungi kaki dengan Sepatu, setiap memakai sepatu dimulai dari kaki kanan, dan sebagainya



8. Yuk, Mengenal Anggota Tubuhku

Tujuan Permainan :

- Untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak melalui cerita sesuai yang anak ketahui



- Menstimulasi perkembangan bahasa anak agar lebih memahami dan mampu bercerita sesuai kemampuannya
- Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan poster gambar bentuk tubuh/ anggota badan (kepala, badan, kaki dan tangan)

- Guru mengambil salah satu gambar kepada anak lalu anak

menyebutkan nama
gambaranya lalu
menyebutkan
kegunaannya, dan siapa
menciptakannya



yang

dengan

Contohnya :

Ini tangan

Aku punya dua tangan

Aku dapat menulis dan makan
tangan

Allah menciptakan tangan untuk melakukan hal-hal yang baik

9. Yuk, Bercerita tentang Benda Langit (Matahari, Bulan dan Bintang) Terjadinya Siang dan Malam

Tujuan Permainan :

- Untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak melalui bercerita
- Menstimulasi perkembangan bahasa anak agar lebih memahami dan mampu bercerita sesuai kemampuannya, menumbuhkan rasa percaya diri, berani tampil ke depan

Tahap Bermain :

- Guru menyediakan gambar-gambar benda langit (matahari, bulan, bintang)
- Kemudian guru berdiskusi dengan anak, benda langit apa saja yang nampak pada siang hari dan malam hari
- Lalu Guru meminta anak untuk bercerita dan mempresentasikannya di depan kelas benda langit apakah yang nampak pada siang hari (matahari) dan yang nampak pada malam hari (bulan dan Bintang)



Contohnya :

Ini adalah matahari

Matahari ada di siang hari

Matahari untuk menerangi bumi

Matahari ciptaan Allah aku mengucapkan Maa syaa Allah

10. Story Telling/Membaca Cerita dengan media Buku Cerita (Keluarga Ana)

Tujuan Permainan :

- Untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak melalui bercerita
- Menstimulasi perkembangan bahasa anak agar lebih memahami dan mampu bercerita sesuai kemampuannya, menumbuhkan rasa percaya diri, berani tampil ke depan, melatih konsentrasi dan kesabaran



Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak duduk membuat lingkaran besar, kemudian guru mendongeng dengan buku cerita dengan judul (keluarga Ana), Anak-anak menyimak dengan baik dan tertib. (Guru bercerita tentang aktifitas keluarga Ana di pagi hari)
- Setelah mendengar cerita tersebut, guru membuat kalimat terbuka tentang cerita tersebut, apa saja yang dilakukan keluarga Ana di pagi hari? (guru membuat pertanyaan pemantik agar anak-anak mau menjawab pertanyaan sesuai cerita yang didengarnya)
-

11. Bermain Peran (Siapa Sajakah Anggota Keluargaku di Rumah?)

Tujuan Permainan :

- Untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak melalui cerita tentang sesuatu yang anak ketahui
- Menstimulasi perkembangan bahasa anak agar lebih memahami dan mampu bercerita sesuai kemampuannya
- Mengajarkan pembiasaan akhlak (menghormati/adab kepada anggota keluarga yang lebih tua)

Tahap Bermain :

- Guru memperlihatkan sebuah poster gambar sebuah keluarga dan kartu gambar anggota keluarga seperti; ibu, kakak, adik, kakek, nenek, paman, bibi
- Guru bertanya kepada salah satu murid untuk menyebutkan nama anggota keluarga yang ada di rumah dan guru juga memberi pertanyaan terbuka tentang adab/akhlak yang baik terhadap keluarga, sikap kita kepada orang yang lebih tua dan sikap kepada yang lebih muda



ayah,

Contoh :

kepada yang lebih tua seperti Ayah, Ibu, Kakek, Nenek kita harus.... (Menghormatinya)

kepada yang lebih muda seperti adik kita harus....(Menyayanginya), dst

12. Mencocokkan Nama Hewan dan Makanannya

Tujuan Permainan :

- Menstimulasi perkembangan bahasa anak agar lebih memahami dan mampu bercerita sesuai kemampuannya
- Untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak melalui cerita tentang sesuatu yang anak ketahui

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan kartu gambar hewan seperti; ayam, bebek, kambing, sapi, kucing, burung, kelinci, dsd dan kartu gambar makanannya
- Kemudian Guru mengajak salah satu anak untuk maju ke depan untuk memasang hewan dengan makanannya dengan cara menempel kartu gambar di papan tulis, bergantian dengan anak yang lainnya
- Lalu setelah anak selesai mencocokkan gambar sesuai tempatnya, Guru meminta anak untuk deskripsikan Binatang dan makanannya dengan cara memperagakan hewannya dengan gerak mimik yang penuh ekspresi dan menjelaskan bagaimana cara menyayangi hewan ciptaan Allah.



(Sapi) makanannya (rumput)

(Bebek) makanannya (cacing)

(Kucing) makanannya (ikan)

- Guru menanyakan bagaimana cara menyayangi binatang itu?

Anak menjawab : dengan memberi makan, minum, diberi kandang untuk tempatnya berlindung, dan lain-lain

BAB VII

PERMAINAN DAN BERMAIN DENGAN TEMA PADA KURIKULUM MERDEKA

A. Aku Sayang Bumi

1. Bermain Melafalkan Hadits tentang Kebersihan Sebagian dari Iman dengan Gerakan Anggota Tubuh (Mengetahui Sampah Organik dan Anorganik)

Tujuan Permainan :



- untuk mengembangkan potensi akhlak menjaga lingkungan yang bersih adalah sebagian dari iman
- untuk mengembangkan sosial emosional anak tentang pentingnya menjaga kebersihan lingkungan
- untuk mengenalkan anak tentang sampah organik dan anorganik (sampah kering dan

sampah basah)

- Anak tahu pentingnya memilih sampah sesuai jenisnya, seperti sampah kering : kertas, botol plastik, bekas kemasan makanan, dll
- Sampah basah : sisa buah/sayur, daun-daunan, dll

Tahap Bermain :

- Guru membacakan Hadist tentang Kebersihan Sebagian dari Iman "Athohuruu satrul iimaan." dengan gerakan anggota tubuh
- Anak-anak kemudian mengikuti ucapan dan gerakan guru
- Kemudian guru juga menyiapkan 2 macam tempat sampah dgn warna berbeda warna oranye (sampah Anorganik/sampah kering) dan warna biru (sampah organic/sampah basah) dan menjelaskan tentang jenis sampah tersebut
- Setelah anak-anak mengerti, kemudian guru memberi instruksi untuk mencari sampah yang berserakan di lingkungan sekitar sekolah untuk dibuang ke tempat sampah yang sudah disediakan dan sesuai jenisnya sampahnya, sambil menghitung jumlah sampah yang sudah berhasil dikumpulkan

- Kemudian anak-anak bernyanyi gerak dan lagu Tepuk Sampah dengan syair :
Sampah kertas, sampah plastik, sampah daun..
Ayo kawan kita jaga kebersihan..
Buang sampah pada tempatnya 2x
Yes..yes..yes..

2. Yuk, Membuat Titik-Titik Hujan

Tujuan Permainan :

- Untuk menstimulasi dan mengembangkan potensi kemampuan jasmani/motorik anak, kemampuan sosial emosional, dan kognitif anak
- Pembiasaan untuk berdoa ketika Hujan turun Allahumma shoyyiban nafi'an, hujan adalah rahmat dan berkah dari Allah dan mengajak anak untuk bernyanyi tentang Hujan



- Untuk mengenalkan anak-anak tentang bentuk titik-titik hujan yg turun ke Bumi

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan kertas dengan gambar payung, kapas, Lem, spidol/krayon kemudian menjelaskan tentang Hujan, Hujan ciptaan Allah, Hujan membawa rahmat bagi alam dan manusia, manfaat hujan, dll
- Kemudian anak-anak mulai membuat bulatan-bulatan kecil dari kapas dan menempelkannya dengan lem secara acak sesuai imajinasinya
- Setelah selesai guru dan anak2 membaca doa turun hujan
- Kemudian anak2 bernyanyi gerak dan lagu tentang Hujan
Tik tik tik
Bunyi hujan diatas genting
Airnya turun baca doanya
Allahumma shoyyiban Nafi'an
Semoga hujan membawa berkah...

3. Yuk, Membuat Simulasi Pelangi (pencampuran warna)

Tujuan Permainan :

- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan jasmani/motorik anak, mengembangkan potensi kemampuan kognitif, sosial emosional anak, stimulasi steam
- Pembiasaan membaca kalimat Thoyyibah Maa syaa Allah pelangi ciptaan Allah yang indah
- Mengenalkan pencampuran warna menjadi warna Pelangi (mejikuhibiniu)

Tahap Bermain :

- Guru Bercerita tentang Pelangi benda langit yg muncul setelah hujan turun karena adanya pembiasaan cahaya
- Guru menyiapkan alat dan bahan : 2 buah mangkok berisi air, tisu kertas, spidol warna
- Kemudian guru dan anak2 bersama-sama membuat garis-garis dengan spidol diatas tisu di kedua sisinya
- Kemudian tisu di letakkan di antara kedua mangkok berisi air, kemudian terlihat air merambat ke tisu dan terjadi pencampuran warna menjadi warna Pelangi
- Kemudian anak-anak bersama guru bernyanyi gerak dan lagu Pelangi :

Pelangi pelangi alangkah indah mu..

Merah kuning hijau di langit yang biru..

Pelukis mu agung siapa gerangan..

Pelangi pelangi ciptaan Allah..

4. Gerak dan Lagu Senam Ikan

Tujuan Permainan :

- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan jasmani anak, untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak
- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa, dan sosial emosional anak
-



Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak-anak untuk berbaris memanjang dan berjarak dengan rapi, kemudian Guru berdiri di depan anak-anak yang sedang berbaris
- Kemudian guru menyetel audio video lagu senam yang berjudul senam ikan, kemudian guru bersama-sama melakukan senam dengan mengikuti irama lagu tersebut

5. Yuk, Memancing Ikan Mainan

Tujuan Permainan :



- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan jasmani anak, untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak
- Mengenalkan macam-macam jenis ikan yang diciptakan oleh Allah

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan : gambar-gambar ikan yang sudah di laminating dan di beri klip, alat pancing yang dibuat dari sumpit, benang kasur, dan magnet, baskom kecil untuk meletakkan ikan yang sudah di pancing
- Guru menjelaskan kepada anak bahwa Allah yang menciptakan hewan ikan yang hidup di air, Allah menciptakan berbagai jenis ikan yang bisa di makan manusia dan mengandung banyak protein
- Guru mengajak anak memancing ikan mainan secara bergantian dengan temannya
- Setelah itu ikan di letakkan di ember kecil setelah itu anak menghitung berapa ikan yang di dapat



6. Outing Class Memberi Makan Ayam

Tujuan Permainan :

- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan jasmani anak, untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak
- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa, dan sosial emosional anak

- Menumbuhkan rasa empati kepada Binatang ciptaan Allah

Tahap Bermain :

- Guru mengajak anak untuk berbaris dengan rapi, kemudian Guru mengajak anak keluar kelas untuk menuju peternakan ayam/kandang ayam yang dekat dari sekolah.
- Anak- anak membawa makanan ayam berupa biji bijian(beras, jagung)
- Setelah sampai di kandang ayam guru menjelaskan kepada anak-anak bahwa ayam adalah ciptaan Allah yang yang harus kita pelihara dan rawat, karena daging dan telur ayam bisa dikonsumsi manusia sebagai sumber protein dan bahan makanan, kemudian anak- anak memberi makan ayam bersama sama dengan riang gembira



7. Yuk, Membuat Kolase bentuk Telur dengan Cangkang Telor

Tujuan Permainan :

- Mengajarkan anak untuk bersyukur kepada Allah SWT karena sudah menciptakan binatang yang bermanfaat bagi hidup manusia
- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan jasmani anak, untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, melatih kesabaran, kreativitas



Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan kertas gambar telur ayam, cangkang telur, lem, krayon/spidol
- Kemudian anak menempelkan cangkang telur dengan lem pada gambar telur yang sudah disiapkan

8. Membuat Kolase Bunga dengan Biji-Bijian (Kacang hijau, kedelai, jagung)

Tujuan Permainan :

- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan jasmani anak, untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, melatih kesabaran, kreativitas



Tahap Bermain :

- Guru menceritakan tentang tanaman kacang hijau, biji jagung dan kacang kedelai, dan ibu guru melihat pola gambar bunga
- Kemudian Guru menyiapkan wadah berisi biji-bijian tersebut, lem, lalu Guru meminta anak-anak untuk membuat kolase bentuk bunga dari biji-bijian tersebut.



9. Gerak dan Lagu Bagian-bagian Tanaman

Tujuan Permainan :

- Mengembangkan jasmani/motorik, kognitif dan bahasa, dan sosial emosional anak
- Anak dapat mengenal dan menyebutkan bagian tanaman

Tahap Bermain :



- Guru mengajak anak bernyanyi dan bermain membentuk lingkaran sambil menyanyikan lagu dengan gerakan, syairnya (irama lagu Apuse)
Tanaman ada akarnya..
Tanaman ada batangnya...

Tanaman ada daunnya ada buahnya

Ada angin pohon bergoyang

Anginnya kencang pohonnya tumbang..aaa

10. Bermain Melipat Origami Bentuk Bunga

Tujuan Permainan :

- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan jasmani anak, untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, melatih kesabaran, kreativitas
- Agar anak mengetahui dan mampu menyebutkan nama dan jenis bunga yang indah ciptaan Allah

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan kertas origami, gambar poster bunga, lem, krayon/spidol
- Guru mencontohkan melipat kertas origaminya dan anak melakukannya secara bersama-sama
- Setelah selesai dibuat bentuk bunganya, lalu di tempel di buku gambar dan dihias agar lebih indah



B. Aku Cinta Indonesia

1. Bermain Ular Naga

Tujuan Permainan :

- Mengenalkan permainan tradisional pada anak
- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan jasmani anak, untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan bahasa anak, sosial emosional anak, melatih kesabaran, kreativitas, bekerjasama

Tahap Bermain :

- Guru menjelaskan aturan bermainnya, kemudian anak diminta melakukan hompimpa dan suten sebelum bermain, yang kalah 2 orang menjadi penjaga gerbang yang akan dilewati ular naga



- Anak lainnya berbaris memanjang kebelakang seperti badan ular naga, dan yang baris paling depan menjadi kepala ular naga dan anak yang mengikuti di belakangnya sambil memegang pinggang si kepala ular dan begitu seterusnya
- Lalu si penjaga berusaha mendapatkan buntut si kepala naga yang berada di barisan paling akhir, kemudian si penjaga berusaha menangkap anak tersebut, setelah tertangkap anak tersebut akan menjadi anak si penjaga (harus keluar dari barisan), begitu seterusnya hingga lagunya habis dan anak ular naga habis. Maka permainan dinyatakan telah selesai
- Permainan di lakukan sambil bernyanyi ular naga panjangnya, dengan syairnya :
 Ular naga panjangnya bukan kepalang
 Menjalar-jalar selalu kian kemari
 Umpan yang lezat itulah yang dicari
 Ini dianya yang terbelakang

2. Bermain Nenek Grondong/Tuk Tuk Ubi

Tujuan Permainan :

- Mengenalkan permainan tradisional pada anak
- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan jasmani anak, untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan bahasa anak, sosial emosional anak, melatih kesabaran, kreativitas, bekerjasama, kejujuran, sportivitas dalam bermain

Tahap Bermain :

- Guru menjelaskan aturan/cara bermainnya. Siapa yang harus menjadi penjaga/cabut ubi dan anak ubi dengan cara hompimpa dan suten
- Hompimpa : Hompimpa alaihum gambreng, nek ijah pake baju rombeng
- Suten : suit dengan simbol jari kelingking sebagai semut, ibu jari sebagai gajah, jari telunjuk sebagai orang/manusia
- Cara Sutem : Semut lawan Orang, yang menang orang
 Gajah lawan orang, yang menang gajah
 Semut lawan gajah yang menang semut
 Gajah sama gajah, dinyatakan seri, begitupun dengan yang lainnya



- Guru mencari tiang kayu pohon/tembok rumah yang bisa dijadikan pegangan anak sambil dipeluk memegang perut dan sambil duduk dilantai, lalu anak-anak ubi duduk dibelakang berjajar sambil berpegangan dengan anak lainnya
- Permainan dimulai : tanya jawab “tuk tuk minta ubi? (kata nenek grondong) sampai 3 kali dan dijawab pemimpin : ubinya belum matang masih berdaun satu, jika belum matang ubi belum bisa dicabut, sampai pemimpin sudah mempersilahkan ubinya sudah matang dan bisa dipetik oleh nenek grondong
- Kemudian nenek grondong menghampiri akan memetik ubi satu per satu, anak ubi harus berpegangan dengan erat agar tidak tercabut oleh nenek grondong. Anak ubi yang menyerah dinyatakan kalah dan ikut dengan nenek grondong.

3. Berrmain Congklak (dengan biji kerang)

Tujuan Permainan :

- Mengenalkan permainan tradisional pada anak
- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan jasmani anak, untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan bahasa anak, sosial emosional anak, melatih kesabaran, kreativitas, bekerjasama, kejujuran, sportivitas dalam bermain

Tahap Bermain :



- Guru menyiapkan bahan dan alat bermain : mainan congklak dari bahan kayu/plastic, biji kerang, kemudian guru menjelaskan cara dan aturan mainnya
- Lubang pada congklak ada dua macam: 2 lubang besar sebagai rumah singgah, dan 14 lubang kecil yang saling berhadapan dan berjajar, 1 lubang kecil berisi 7 biji kerang, dimainkan oleh 2 orang
- Cara bermain : 2 orang pemain secara bergantian untuk memilih satu lubang kecil miliknya. Kemudian biji pada lubang tersebut satu persatu dipindahkan ke lubang lain searah jarum jam/memutar, sampai biji dalam gengaman habis.

- Permainan akan berakhir saat biji di semua lubang kecil kosong dan berpindah ke lubang besar. Pemenangnya adalah ditentukan dari jumlah biji terbanyak di lubang besar masing-masing pemain.

4. Bermain Melompat ke Pulau di Indonesia

Tujuan Permainan :

- Mengenalkan anak tentang Peta Wilayah Indonesia yang terdiri dari pulau-pulau besar yaitu; Pulau Jawa, Pulau Sumatera, Pulau Kalimantan, Pulau Sulawesi, Pulau Papua
- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan jasmani anak, untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan bahasa anak, sosial emosional anak, melatih kesabaran, kreativitas, bekerjasama, kejujuran, sportivitas dalam bermain



Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan tempelan kartu/poster gambar pulau-pulau besar di Indonesia, di lantai dengan jarak yang berbeda-beda
- Kemudian salah satu anak diminta untuk melompat dari satu pulau ke pulau lainnya sesuai instruksi dari Guru dengan menunjukkan nama pulau yang akan dilompati, begitu seterusnya dan bergantian dengan anak lainnya.

5. Bermain Peran Mengenal Budaya Setempat (Kebudayaan Betawi)

Tujuan Permainan :

- Mengenalkan anak tentang Peta Wilayah Indonesia yang terdiri dari pulau-pulau besar yaitu; Pulau Jawa, Pulau Sumatera, Pulau Kalimantan, Pulau Sulawesi, Pulau Papua
- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan jasmani anak, untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan bahasa anak, sosial emosional anak, melatih kesabaran, kreativitas, bekerjasama, kejujuran, sportivitas dalam bermain

Tahap Bermain :

- Guru dan anak-anak bersama-sama untuk merapihkan kelas untuk menata lingkungan main berupa pameran tentang Kebudayaan Betawi, guru menyiapkan; gambar/poster yang sudah diprint dan

dilaminating untuk ditempel sebagai bahan pameran, berupa gambar Rumah Adat, Simbol Adat (Monas, Ondel-Ondel), Makanan Tradisional (dodol, kerak telur, putu mayang). Minuman Tradisional (Bir Pletok, es selendang mayang), replika ondel-ondel, replika Monas, Pakaian adat, Alat Musik tradisional (gambang kromong), tarian tradisional, lagu daerah (jali-jali) dll Semuanya di pajang dan disusun sedemikian rupa agar menarik sehingga ada pengunjung yang akan datang melihat pameran

- Guru membagi anak kedalam 2 kelompok : sebagai kelompok petugas pameran dan kelompok pengunjung, kemudian permainan dimulai anak-anak bermain peran sesuai apa yang dipahami dan disukainya. Anak-anak mampu menjelaskan dan menceritakan tentang kebudayaan Betawi tersebut dengan penuh semangat dan antusias

6. Bermain Mengenal Rumah Adat dan Pakaian Daerah yang ada di Indonesia (mewarnai)

Tujuan Permainan :

- Mengenalkan anak tentang Peta Wilayah Indonesia yang terdiri dari pulau-pulau besar yaitu; Pulau Jawa, Pulau Sumatera, Pulau Kalimantan, Pulau Sulawesi, Pulau Papua
- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan jasmani anak, untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan bahasa anak, sosial emosional anak, melatih kesabaran, kreativitas, bekerjasama, kejujuran, sportivitas dalam bermain
- Anak dapat mengenal dan menyebutkan nama Rumah Adat dan Pakaian Adat dari daerah yang ada di Indonesia



Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan alat dan bahan ; Kertas gambar yang sudah ada bentuk rumah adat dan pakaian adat dari salah satu daerah yang ada di Indonesia. Misal : Rumah Gadang, Suku Minang, Baju Adat Bundo Kandung/Suntieng, dsb, krayon/spidol/pensil warna

- Kemudian anak-anak dipersilahkan untuk mewarnai semenarik mungkin sesuai imajinasinya agar gambar tersebut lebih bagus dan indah, lalu anak diminta untuk menceritakan tentang hasil karyanya di depan kelas

C. Bermain dan Bekerjasama/Kita Semua Bersaudara

1. Bermain Lompat Tongkat (Rangku Alu)

Tujuan Permainan :

- Membantu melatih otot kaki agar menjadi lebih kuat, Melatih kerjasama, kekompakan, dan keberanian, Melatih rasa percaya diri, konsentrasi, dan keseimbangan.
- Membuat tubuh menjadi lebih sehat karena bergerak, Membuat diri sendiri senang karena merasa terhibur.

Tahap Bermain :

- Guru menyediakan alat dan bahan : 4 buah tongkat dari bambu atau kayu
- Dalam permainan lompat tongkat pemain dibagi dalam dua kelompok. Satu kelompok yang memegang tongkat atau bambu (kelompok jaga) dan ada pemain yang bertugas untuk melakukan lompat tongkat (kelompok main). Untuk menentukan pembagian pemain (kelompok jaga dan kelompok main) anak-anak melakukan suten atau hompimpa.
- Kelompok jaga menggerak-gerakkan bambu (empat orang berjongkok membentuk bidang persegi dan memegang dua bambu) sambil menyanyikan lagu tari tongkat.
- Kelompok pemain yang mendapat giliran menari sambil menghindari jepitan bambu. Penari akan masuk dalam bidang persegi dan melompat-lompat sesuai irama buka-tutup bambu.
- Yang menjadi pemenang adalah anak yang mampu melewati rintangan bambu.



2. Bermain Bakiak Sayang Teman

Tujuan Bermain :

- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan jasmani anak, untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, melatih kesabaran, kreativitas

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan alat dan bahan : 2 pasang bakiak Panjang
- Bagi anak menjadi 2 kelompok laki-laki dan Perempuan, Setiap kelompok terdiri dari 4 orang anak, gunakan bakiak dengan benar, lalu anak mulai berjalan memakai bakiak sambil bernyanyi lagu di sini teman di sana teman
- Kelompok yang berhasil mencapai garis finish itulah pemenangnya.

Syair lagunya :

Disini teman

Disana teman

Dimana mana kita berteman

Tak ada musuh

Tak ada lawan

Semuanya saling menyayangi

Tidak ejek ejekan

Tidak pukul pukulan

Saling tolong dan sayang dengan teman

Disini teman

Disana teman Dimana mana kita berteman

Tak ada musuh

Tak ada lawan

Semuanya saling menyayangi

Tidak ejek ejekan

Tidak pukul pukulan

Saling tolong dan sayang dengan teman



3. Cooking Class (Makanan yang Halal dan Haram)

Tujuan Permainan:

- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan jasmani anak, untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, melatih kesabaran, kreativitas, kerjasama, senang membantu

- Menanamkan makanan apa saja yang Allah Ridhoi.

Tahap Bermain:

- Guru menyiapkan bahan dan alat: bahan membuat sayur bayam (bayam, wortel, jagung, dll), panci, kompor, sinduk sayur, pengupas wortel, baskom, air, garam, gula, bumbu dapur (temu kunci)
- Pertama tema anak, merebus air, anak memetik daun bayam, mengupas wortel, memipil jagung, kemudian sayuran dicuci bersih.
- Memasukan sayuran jagung dan wortel, terakhir bayam, garam dan gula, temu kunci.
- Setelah sayur bayam matang, kemudian anak dan Guru Makan sayur bayam bersama.



4. Bermain Domikado

Tujuan Permainan :



- Mengenalkan permainan tradisional pada anak
- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan jasmani anak, untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, melatih kesabaran, kreativitas, dan kerjasama

Tahap Bermain :

- Anak-anak duduk secara melingkar, mengatur posisi duduk, dengan tangan saling bertumpuk dengan teman lainnya ; posisi tangan kiri di bawah tangan kanan teman, tangan kanan di atas tangan kiri teman
- Lalu tangan kanan menepuk ke tangan kiri teman berlanjut terus sambil menyanyikan lagu; do mikado mikado eska eskado eskado bea beo chis one two three four.
- Pada hitungan four jika anak berhasil menepuk tangan temannya, maka temannya harus keluar lingkaran.

- Tapi bila anak tidak berhasil menepuk tangan temannya karena temannya berhasil menghindar, maka anak tersebut yang akan keluar lingkaran.

5. Bermain Petak Umpat Tujuan Permainan :



- Mengenalkan permainan tradisional pada anak
- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan jasmani anak, untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, melatih kesabaran, kreativitas, kejujuran dan kerjasama

• Agar anak memahami konsep Allah Maha Melihat, biarpun kita bersembunyi dimanapun akan tetapi Allah tetap melihat dan selalu mengawasi kita

Tahap Bermain:

- Guru mengajak anak untuk melakukan hompimpa dan suten sebelum permainan dimulai, jika salah satu anak ada yang kalah makanya ia menjadi si penjaga
- Anak yang menjadi penjaga, harus menjaga dengan cara berjaga menghadap ke tembok sambil menutup mata, dan sambil berhitung angka sampai batas sesuai yang sudah disepakati, sementara anak yang lain mencari tempat bersembunyi yang aman
- Bila anak yang jaga berhasil mengetahui tempat temannya bersembunyi, maka yang jaga harus menyebutkan nama temannya tersebut sambil berlari dan memegang tempat jaganya tadi
- Bila anak yang sembunyi berhasil memegang tempat jaga sebelum terlihat oleh anak yang jaga dia bebas untuk tidak jaga berikutnya
- Setelah anak sudah keluar semua dari persembunyiannya, maka anak akan berbaris, dan penjaga menyebutkan angka barisan ke berapa yang akan jaga berikutnya.

6. Bermain Permainan Kaka Mia

Tujuan Permainan :

- Mengenalkan permainan tradisional pada anak
- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan jasmani anak, untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, melatih kesabaran, kreativitas, kejujuran dan kerjasama



Tahap Bermain :

-Satu anak menjadi penjaga dan sambil bernyanyi lagu : kaka mia, kaka mia minta anak barang seorang, sementara anak yg lainnya berbanjar sambil bernyanyi : anak yg mana akan kau pilih, dst, lalu penjaga mengambil anak yang dipilih. Sampai anak kaka mia yang berbanjar habis semuanya, maka permainan dinyatakan telah selesai

7. Bermain Rebut Bola (siapa cepat dia yang dapat

Tujuan Permainan :

- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan jasmani anak, untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, melatih kesabaran, kreativitas, kejujuran dan kerjasama, kecepatan dan ketepatan



Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan alat dan bahan : bola berwarna warni dan wadah tempat bola (jumlah bola disesuaikan dengan banyaknya jumlah kelompok)
- Anak membuat 2 barisan lurus memanjang, kemudian anak diminta untuk saling berhadap-hadapan
- Kemudian bola diletakkan di bawah lantai tepatnya di tengah-tengah anak yang saling berhadapan
- Ibu guru mulai memberi aba-aba, anak bersiap untuk merebut bola tersebut, siapa yang tercepat dan mengumpulkan banyak bola kelompok itulah yang menjadi pemenang

8. Bermain Peran Aturan di Kendaraan Umum/ Transportasi Publik (dahulukan memberi tempat duduk pada orang lebih tua dan membutuhkan)

Tujuan Permainan :

- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan jasmani anak, untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, melatih kesabaran, menumbuhkan rasa empati dan simpati kepada orang lain, bekerjasama
- Anak terbiasa untuk mematuhi aturan yang berlaku di masyarakat tanpa memandang SARA (suku, agama, ras dan antar golongan) ketika sedang berada dan menggunakan angkutan publik



Tahap Bermain :

- Guru mensetting ruang kelas untuk bermain seolah-olah seperti keadaan di dalam Bus/Busway; ada kursi sopir, kursi penumpang, kemudian membagi peran; siapa yang jadi pak sopir, siapa yang menjadi penumpang dengan keadaan dan kondisi yang berbeda (penumpang : ibu hamil, orang berkebutuhan khusus, orang tua yang renta/kakek nenek, ada anak muda yang masih gagah baik penumpang laki-laki dan Perempuan, dsb)
- Kemudian anak-anak bermain peran keadaan di Bus ketika banyak penumpang yang naik, bagaimana seharusnya sikap yang baik sebagai warga negara ketika melihat kondisi di dalam bus dengan penumpang lainnya, seperti contoh : segera memberi tempat duduk bagi ibu hamil, mendahulukan orang yang berkebutuhan khusus dan orang tua renta, bersikap sopan santun dan saling menghormati ketika berada di dalam Bus, antri dengan tertib ketika naik dan turun dari Bus di Halte yang telah disediakan, dll



D. Imajinasiku/Imajinasi dan Kreativitasku

1. Finger Painting Bentuk Bumi

Tujuan Permainan :



- Untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan jasmani/motorik anak dengan cara bermain finger painting dan cat air
- Untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan sosial emosional anak, untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan kognitif anak dan seni kreativitas anak

Tahap Bermain :

- Guru menyediakan alat bermain : kertas hvs/karton putih yg sudah dipotong persegi, poster gambar Bumi, piring plastik untuk mencetak bentuk lingkaran, cat air warna biru dan hijau
- Kemudian Guru bercerita tentang Planet Bumi tempat manusia tinggal melalui media audio visual/ menyetel video di laptop tentang Mengenal Bumi
- Kemudian anak-anak mulai membuat bentuk Bumi, dengan alat dan bahan yang telah disediakan guru. Pertama-tama, anak membuat lingkaran dengan mencetak piring plastik bentuk bulat, kemudian anak mulai melukis gambar Bumi sesuai imajinasi dan kreativitasnya di kertas dengan metode finger painting dan menggunakan cat air.
- Setelah selesai anak-anak maju kedepan untuk bercerita tentang gambar yang dibuatnya.



2. Bermain Animal Shadow

Tujuan Permainan :



- Anak mampu mengetahui dan menyebutkan nama-nama hewan yang ia ketahui
- Untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan sosial emosional anak, untuk dan meningkatkan kemampuan kognitif anak mengembangkan dan seni kreativitas anak

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan mainan macam-macam binatang, kertas, pensil/spidol/krayon.
- Guru mengajak anak keluar kelas (bisa halaman sekolah/lapangan terbuka) untuk mendapatkan sinar matahari untuk membentuk bayangan.
- Kemudian setelah ada bayangan matahari, anak meletakkan kertas dan hewan mainan menghadap ke cahaya matahari dan membetuk bayangan pada kertas, lalu anak mulai mencetak bentuk bayangan hewan tersebut.

3. Membuat Menara Tinggi

Tujuan Permainan :

- Untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan sosial emosional anak, untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan kognitif anak dan seni kreativitas anak, bekerjasama
- Melatih kesabaran ketika bekerja sama dengan teman, untuk mencapai keberhasilan perlu kerja keras, melatih strategi atau cara agar Menara tidak roboh



Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan bahann dan alat : gelas plastik, gambar bentuk Menara sebagai contoh
- Kemudian anak-anak mulai menyusun gelas-gelas plastik dengan hati-hati dan seimbang untuk membentuk Menara tinggi

4. Membuat Mainan Kereta-keretaan dari Kardus Bekas



Tujuan Permainan :

- Untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan sosial emosional anak, untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan kognitif anak dan seni kreativitas anak

Tahap Bermain :

- Guru dan anak memnyiapkan bahan untuk bermain Keretaan: kardus bekas, spidol, stiker, kertas konstruksi/gambar Kereta Api, lem, dll
- Anak membutuhkan beberapa kotak kardus yang cukup besar untuk membuat mainanan bentuk kereta-keretaan yang di hiasi dengan roda, jendela, dan apapun yang mereka pikirkan sesuai imajinasinya
- Setelah jadi bentuknya, anak menaiki mainan kereta tersebut dan bermain peran sedang naik kereta api di jalur kereta api untuk menuju suatu tempat

5. Membuat Replika Pesawat Terbang Dari Kardus Bekas (Bermain Peran)

Tujuan Permainan :

- Mengenalkan anak tentang pesawat terbang sebagai salah satu sarana transportasi di udara
- Mengenalkan anak salah satu manfaat pesawat terbang yaitu sebagai alat transportasi udara untuk angkut penumpang jemaah haji Indonesia ke tanah suci Mekah (pergi haji)



- Menumbuhkan rasa bersyukur kepada Allah atas penemuan pesawat terbang yang memudahkan mobilitas manusia
- Untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan sosial emosional anak, untuk mengembangkan bahasa dan meningkatkan kemampuan kognitif anak dan seni kreativitas/imajinasi anak, dan bekerjasama

Tahap Bermain :

- Guru menyiapkan bahan dan alat : Kardus bekas, gunting, lem, cat air, kuas, botol bekas minuman

- Kemudian Guru menata lingkungan main dikelas membuat setting latar tempat seperti bandara tempat pesawat terbang

- Guru membagikan peran kepada anak; Pilot, Pramugari Ticketing, Security, Penumpang

- Kemudian anak bermain sesuai perannya :

Security memeriksa bawaan penumpang dan keamanan di bandara

Ticketing memeriksa penumpang saat check in dan check out

Pramugari memandu penumpang saat di dalam pesawat

Pilot membawa penumpang sampai tujuan

Pada saat pesawat jalan, anak-anak (penumpang) membaca doa naik kendaraan, dan bernyanyi lagu saya mau ke Mekkah.



DAFTAR PUSTAKA

- Ancok, D., & Fuat N.S, *Psikologi Islam, Solusi Islam atas Problem-problem Psikologi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004).
- Ashrah, Hanun, *Sejarah Pendidikan Islam*, (Bairut, Libanon: Dar Al-Kitab Al-Arabi, 1935).
- Daradjat, Zakiah, *Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1970).
- Epstain, Joy, *Memorial Candles: Children of The Holocaugh*, (America: Tavistock/Routledge, 1992).
- Erikson, Erik H, *Childhood and Soiety* (New York : Norton and Compny Inc), 1963.
- Hikmah, Nurul, *Born Tobe Star*, (Jakarta: Bait Qur'any Multimedia, 2018).
- Hikmah, Nurul, *Kecerdasan Akal dan Kalbu dalam Islam*, (Jakarta: Yayasan Bait Qur'any At-Tafkir, 2002).
- Kohlberg, Lawrence, *Moral stage and Moralization : The Cognitive-Developmental Approac* (New York: 1971).
- Nata, Abuddin, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1997).
- Nizar, Samsul, *Pengantar Dasar-Dasar Pemikira Pendidikan Islam*, (Jakarta: Media Pratama, 2001).
- Piaget, Jean. *The Child's Conception of the World* (London: Routledge, 1998).
- Rakhmat, Jalaluddin, *Psikologi Agama*, (Bandung: Mizan, 2023).
- Suwaid, Muhammad Nur Abdul Hafizh, *Prophetic Parenting, Cara Nabi Mendidik Anak*, (Yogyakarta: Pro U Media, 2010).
- Suyanto, Slamet, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional: 2005)
- Suyanto, Slamet, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: DEPDIKNAS dan DIRJED PT, 2005.
- Tirmidzi, *Shahih Tirmidzi* , (Lebanon: Dar al-Fikr, 2005).
- Ulwan, Abdullah Nāshih, *Tarbiyah al-Aulād* (Surakarta: Insan kamil, 2012).
- Yanggo, Huzaemah Tahido, *Fiqih Anak*, (Jakarta : Al Mawardi Prima, 2004).

PENULIS



DR. Nurul hikmah, M.A

Lahir di Palembang, 04 April 1977. Penulis menyelesaikan Pendidikan dasar di MI Ahli'yah Palembang, MTs Muhammadiyah Palembang, dan MA Walisongo Ngabar Ponorogo Jawa Timur. Selanjutnya penulis melanjutkan sekolah tinggi Tingkat S1 di STAIN Bengkulu, S2 UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, S3 UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, serta S3 PTIQ Jakarta.

Karya ilmiah yang telah ditulis, yaitu; Skripsi Dengan Judul "An-Nisa Fi Surah An-Nisa", Tesis dengan judul "Kecerdasan Akal Dan Kalbu Dalam Islam", Disertasi dengan judul Konvergensi Pendidikan dalam Al-Qur'an.

Serta karya-karya tulis lainnya yang sudah dibukukan, yaitu; Asyiknya Menghafal Sejak 0 Tahun, Metoda Menghafal Semudah Menggerakkan Jari Tangan, Sains Dalam Bingkai Tauhid,,Home Learning,Al-Muradu Wa Al-Muhadatsah, Motivasi Sholat Untuk Anak,Kitab I"rob,Pendidikan Anak Usia Dini,danPsikologi Perkembangan Anak Usia Dini.

Berikut aktivitas penulis, yaitu Dosen Dpk Ptiq Jakarta, Konsultan Sekolah Tahfidz, Pembina Karantina Hafidz Indonesia 2014-2015,Trainer Nasional Sekolah Tahfidz,Trainer Nasional Kurikulum Tahfidz Berbasis Al-Quran,Trainer

Nasional Metoda Menghafal Sejak Usia 0 Tahun, Ketua Yayasan Bait Qur`any, Mudiroh Pondok Pesantren Bait Qur`any, Direktur Supercamp Tahfidz, dan Direkur Klinik Al-Qur`an.

TIM PENULIS BUKU MAHASISWA UNIVERSITAS PTIQ
FAKULTAS TARBIYAH PRODI PIAUD PROGRAM
BAZNAS



1. Nila Wirdani
TKQ Asy-Syafiq Setiabudi Jakarta Selatan
2. Ahmad Syahril
TPQ Al Mawaddah, Kalibata Jakarta Selatan
3. Sri Yanti
TKQ AT-TAUFIQ Guntur Setiabudi, Jakarta Selatan
4. Nurkomariah
TK Darjatul Sarwani Ulum, Kalibata Pancoran, Jakarta Selatan
5. Dian Mariati
BKB PAUD LOBI-LOBI, Pasar Minggu Jakarta Selatan

6. Latifa
TKQ/TPQ Al Fakhira Kalibata Pancoran Jakarta Selatan
7. Khoiriah
BKB PAUD GEMILANG, Kebagusan Pasar Minggu Jakarta Selatan
8. Sri Wiyati,
TKQ/TPQ AT-TAUFIQ. Jln. Sultan Agung No. 5. Guntur Setiabudi,
Jakarta Selatan
9. Ani Saanih
BKB PAUD AISYIYAH, Petukangan Utara Pesanggrahan Jakarta
Selatan
10. Komala Sari Harmain
BKB PAUD As-Sholihin, Kalibata Pancoran Jakarta Selatan
11. Nur Amelia
RA Al-Huda, Pondok Pinang, Kebayoran Lama Jakarta Selatan
12. Nursiyam Triadnani.
BKB PAUD Cikal Insani, Grogol Utara, Kebayoran Lama, Jakarta
Selatan
13. Sumardiana
PAUD ASH-SHOLIHIN Pejaten Timur, Pasar Minggu, Jakarta
Selatan
14. Sri Widianti
PAUD ARRAHMAN Ulujami, Pesanggrahan, Jakarta Selatan
15. Eva Dewi
TKA/TPA Nurul Hikmah Kebagusan Pasar Minggu Jakarta Selatan
16. Al Hikmah
TKQ/TPQ AT-TAQWA, Lontar Raya, Menteng Atas Setiabudi,
Jakarta Selatan

17. Muhamad Mukhlisin
TPQ AT-TAUFIQ Jln. Sultan Agung No. 5 Guntur Setiabudi Jakarta Selatan
18. Marwah
RA DARUL FALAH, Cilandak Timur, Pasar Minggu, Jakarta Selatan
19. Nur Assyifa
MDT ISTIQOMAH Jln. Delman Indah III, Tanah kusir, Jakarta Selatan
20. Maryati
TKQ/TPQ Nur Muhammad. Jln.Kemang Timur V, Kalibata Pancoran, Jakarta Selatan
21. Mariam
TK Al-Alkhyar Jln.Benda Kemang, Cilandak Timur, Jakarta Selatan
22. Maaziyah
RA As-Salam, Cipulir, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan
23. Miftahul Fauziyah
BKB PAUD TIRTA, PUSPA KENCANA, Jln. Minyak I Duren Tiga Pancoran Jakarta Selatan
24. Shafna Rahma Yunita
RA Al-Muslimun, Jln. Gg. Subur 2 Kebayoran Lama Utara Kebayoran Lama, Jakarta Selatan
25. Sri Handayani
R.A. AL-IHSANIYAH, Gg. Turi Pesanggrahan, Jakarta Selatang

BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI DALAM ISLAM

Dunia anak adalah dunia bermain. Hampir sebagian besar aktifitas anak dihabiskan untuk bermain. Untuk itu pembelajaran yang paling efektif untuk anak adalah dengan permainan. Rasulullah SAW dalam hadits nya banyak mencontohkan bagaimana peran orang dewasa mengajarkan anak keislaman dengan permainan (aqidah, syariah dan Akhlak), dan Rasulullah juga menyebutkan model-model permainan dalam hadits nya. Buku ini hadir membersamai orang tua dan para guru untuk memberikan stimulant pada anak usia dini dengan permainan berdasarkan Al Qur'an dan sunnah.



BQ PUBLISHING
JL. LEGOSO RAYA NO. 53
PISANGAN, CIPUTAT TIMUR
TANGERANG SELATAN

ISBN 978-623-8515-05-9



9 786238 515059