BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Profil Sekolah

Nama Sekolah	PAUD Plus Qiraati Al Hayat
NPSN	69867066
NIS	421.9/141/404.3.1/2013
Propinsi	Jawa Timur
Otonomi Daerah	Sidoarjo
Kecamatan	Krian
Desa/Kelurahan	Jatikalang
Jalan	Jl. Makam
Kode Pos	61262
Telepon	08573383858
Daerah	Pedesaan
Status Sekolah	Swasta
Tahun Berdiri	2010
Kegiatan Belajar mengajar	Pagi
Bangunan Sekolah	Milik Sendiri

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Visi dan Misi

Visi :

Mencetak Generasi Islam Yang Inovatif Dan Berkarakter

Misi :

1) Membentuk Jiwa Islami Sejak Dini Melalui Pendidikan Al Quran.
2) Membangun Karakter Anak Sejak Dini Melalui Program-Program PAUD.
3) Menumbuhkan Jiwa Inovatif Pada Anak Sejak Dini.

3. Keadaan Guru, Siswa, dan Karyawan Sekolah

a. Keadaan Guru

Jumlah Guru Pembimbing di PAUD plus Qiraati Al Hayat Krian Sidoarjo ada sembilan orang dan memiliki satu karyawan, yang masing-masing mengisi kelas kepada anak didik sesuai dengan kegiatan belajar mengajar. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada table berikut:

DATA GURU TPQ-PAUD "AL-HAYAT"

Dsn. Kalangan RT 02 RW 01 Jatikalang Krian Sidoarjo

Tahun Pelajaran 2014 - 2015

No.	**Nama**	**Tempat / Tanggal Lahir**	**Pendidikan Terakhir**	**Alamat**
1.	Nita Puji Lailiyah	Sidoarjo, 04-03-1986	SLTA	Jatikalang – Krian
2.	Yuyun Andriani	Sidoarjo, 02-12-1983	SLTA	Jatikalang – Krian
3.	Sholihah	Sidoarjo, 09-11-1983	SLTA	Jatikalang – Krian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4.	Naili Rohmah	Sidoarjo, 05-12-1984	SLTA	Jatikalang – Krian
5.	Siti Nur Yani	Sidoarjo, 07-09-1986	SLTA	Terungwetan – Krian
6.	Nafidatul Zuhro	Sidoarjo, 17-04-1991	S1	Terungkulon – Krian
7.	Wahyu Alifati Annizar	Sidoarjo, 11-10-1990	S1	Terungkulon – Krian
8.	Ismi Candra Kinasih	Nganjuk, 08-02-1994	SLTA	Perum. Griyaloka – Krian
9.	Fayarum	Sidoarjo, 26-09-1992	S1	Terungkulon – Krian

b. Keadaan Siswa

Sedangkan jumlah peserta didik yang bersekolah di PAUD plus Qiraati Al Hayat Krian Sidoarjo, terdiri dari kelas Play Group usia 2-3 tahun, Play Group Usia 3-4 tahun, TK A1, TK A2 dan TK B yang berjumlah 67 siswa masing-masing terdiri dari jumlah putri 43 siswa dan putra 24 siswa. Untuk anak usia 2-3 tahun berjumlah 8 siswa.

c. Keadaan Karyawan

Karyawan disini yang di maksud adalah petugas kebersihan sekolah, yang bejumlah hanya satu orang. Tugas dari petugas ini sendiri adalah membersihkan lingkungan sekolah.

4. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana yang ada di PAUD plus Qiraati Al Hayat Krian Sidoarjo telah mempunyai ruang belajar yang ideal, disamping sarana-sarana lain

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang dapat menunjang proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, lancar serta nyaman. Adapun sarana dan prasarana yang tersedia adalah sebagai berikut:

KEADAAN SARANA DAN PRASARANA

1. Gedung : Milik Lembaga
2. Jumlah Ruang : Kelas : 7 Ruang Guru : 1
3. WC ; 2
4. Telepon : Tidak HP : Ada
5. Meja Pimpinan : Ada
6. Meja TU : Ada
7. Kursi : Ada
8. Almari : 8 Buah
9. Meja / Kursi Siswa : Meja 40 buah Kursi : -
10. Karpet :-
11. Alat Peraga Jenis :
    a. Papan Tulis : 7 shet
    b. Meja Belajar : 40
    c. Balok Geometri : 3 Shet
    d. Puzzle : 12 shet
    e. Raket : 2
    f. Boneka Tangan : 2 shet
    g. Boneka : 2
    n. Manik – Manik Kecil : 1
    o. Plastisin : 10 shet
    p. Balok Kreatif Besar : 2 shet
    q. Balok Kreatif Kecil : 1
    r. Bowling : 1 shet
    s. Bangkiak kayu : 2 psng
    t. Saringan Besar : 3 buah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

h. Alat Peran Memasak : 4 shet u. Drum : 2 buah

i. Alat Peran Dokter : 3 shet v. Parutan : 3 buah

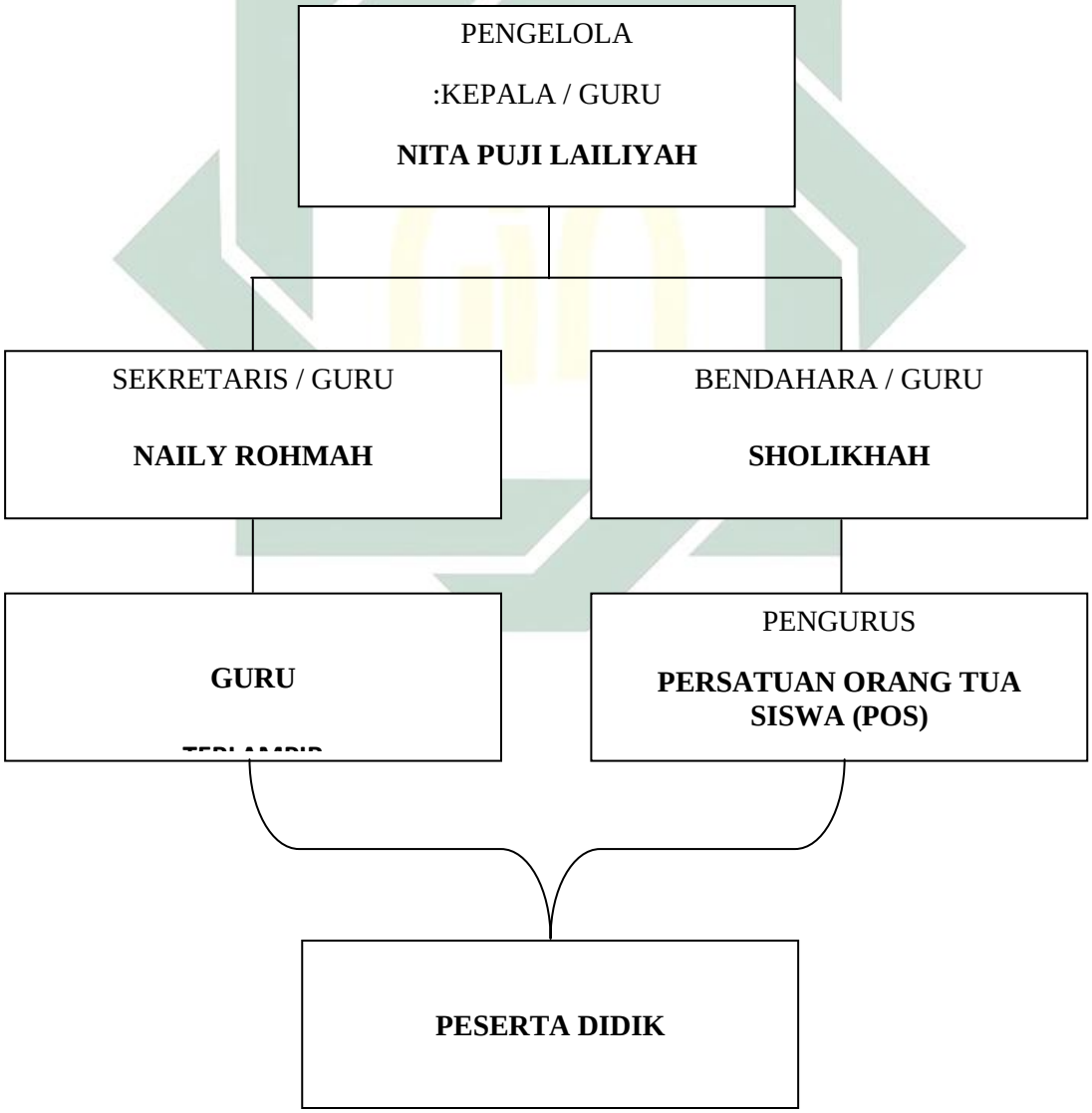
j. Miniatur buah : 25 biji w. Drum : 2 buah

k. Manik Besar : 1 shet x. kolintang : 4 buah

l. Ketipung : 1 buah y. Harmonika : 1 buah

m. Tamborin : 2 buah

5. Struktur Organisasi Sekolah



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Penyajian Data

Pada bagian penyajian data ini peneliti akan menyajikan data tentang pelaksanaan bimbingan kelompok melalui alat permainan edukatif untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab di pendidikan anak usia dini plus qiraati al hayat Krian Sidoarjo, factor pendukung dan penghambat dalam penerapan konseling anak melalui alat permainan edukatif untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab di pendidikan anak usia dini plus qiraati al hayat Krian Sidoarjo, dan hasil dari penerapan konseling anak melalui alat permainan edukatif untuk untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab. Data-data yang peneliti dapatkan ini adalah berdasarkan dari hasil observasi, interview, dan dokumentasi serta beberapa catatan lapangan yang peneliti peroleh saat melaksanakan penelitian.

1. Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Melalui Alat Permainan Edukatif Untuk Menumbuhkan Rasa Tanggung Jawab Di Pendidikan Anak Usia Dini Plus Qiraati Al Hayat Krian Sidoarjo

   a) Langkah-langkah sebelum bermain

      Ada beberapa hal yang perlu dilakukan sebelum menemani dan membimbing anak dalam permainan edukatif, untuk memberikan permainan yang sesuai dengan usia anak dan sesuai sebagai media dari tujuan yang ingin dicapai :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- ❖ Memilih permainan yang sesuai dengan usia anak, karena kesesuaian antara jenis permainan, bentuk dan usia anak sangat penting, agar tujuan permainan edukatif dapat dicapai dengan baik dan tidak beresiko untuk anak memainkan malat permainan edukatif tersebut.
- ❖ Menyesuaikan dengan tema yang sudah terjadwal dan ditentukan, selain bermain anak juga akan belajar dengan alat permainan edukatif tanpa dia sadari, karena dalam alat permainan edukatif tersebut juga berhubungan dengan tema pelajaran mereka.
- ❖ Sesuai dengan jadwal sentra, karena memang menggunakan pembelajaran beyond centres maka guru menjadwalkan sentra yang akan dimainkan setiap hari dengan pemilihan alat permainan edukatif yang sesuai dengan jadwal sentra.

b) Pelaksanaan permainan

Dalam memulai permainan konselor melakukan beberapa langkah untuk menyiapkan konsentrasi anak dalam melakukan permainan antara lain:

- ❖ Adanya pengarahan sebelum bermain adalah salah satu pembelajaran tentang tanggung jawab mereka sebagai pemain, pengarahan berisi perkenalan alat permainan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

edukatif yang akan mereka mainkan, memberikan arahan tentang cara atau aturan dalam permainan, kapan memulai dan mengakhiri, bergantian dengan teman, dan setelah selesai bermain dirapikan.

- ❖ Pelaksanaan permainan, konselor (guru pembimbing) memberikan contoh permainan, memberikan motivasi dalam permainan, memberikan bantuan pada anak yang kesulitan, mencobakan dengancara lain untuk memperkaya pengalaman anak dan mendokumentasikan hasil karya anak.

c) Mengakhiri permainan

Saat mengakhiri permainan konselor harus mengajak anak untuk membereskan mainan bersama karena awal dari menumbuhkan rasa tanggung jawab anak terletak pada akhir permainan yakni menyelesikan permainan yang sudah dipilih, mau bergantian dengan teman sesuai aturan, membereskan mainan setelah bermain, mengembalikan kedalam almari, dan mampu menjawab pertanyaan konselor mengenai permainan yang sudah dimainkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d) Instrumen penilaian konselor

no	Aspek yang diamati	frekuensi				nilai
		Sering muncul	Jarang muncul	Hampir tidak pernah muncul	tidak pernah muncu	
1	Bersemangat dalam memilih permainan					
2	Mau mengalah saat sudah ada yang memilih mainan lebih dulu					
3	Menunjukan ekspresi tidak takut saat bermain					
4	Mau bergantrian dengan teman saat bermain					
5	Menggunakan kata secara tepat dan benar saat berkomunikasi dengan teman					
6	Bersedia menjawab pertanyaan yang diajukan					
7	Menyelesaikan permainan dengan tuntas					
8	Mengajukan pendapat dan menjawab pertanyaan tanpa rasa malu					
9	Mampu bekerja sama dengan teman					

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan untuk pemberian ceklistdalam format penilaian:

Sering muncul = sikap yang diamati lebih dari 5 kali

Jarang muncul = sikap yang diamati muncul lebih dari 3-4 kali

Hampir tidak pernah = sikap yang diamati muncul lebih dari 2-1 kali

Tidak pernah muncul = sikap yang diamati tidak muncul

Nilai ahir yang diberikan adalah hasil dari poin yang telah di ceklist.

e) Jadwal penerapan konseling

Jadwal penerapan konseling anak melalui alat permainan edukatif untuk menumbuhkanrasa tanggung jawab dilakukan 5 x dalam satu minggu 30 menit setiap hari, kecuali hari Jum'at karena pada hari Jum'at anak-anak pulang pagi.

JADWAL

NO	HARI	PELAJARAN	SENTRA
1	Senin	Bahasa Indonesia	Pesiapan
2	Selasa	Kognitif	Alam
3	Rabu	Agama	Peran
4	Kamis	Bahasa Inggris	Musik / Olah tubuh
5	Jumat	Budi Pekerti	Gosok gigi/ Wudhu/Sholat/Komputer
6	Sabtu	Kreatifitas	Balok

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Konseling Anak Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Untuk Menumbuhkan Rasa Tanggung Jawab Di Pendidikan Anak Usia Dini Plus Qiraati Al Hayat Krian Sidoarjo

Ketepatan media alat permainan edukatif yang digunakan guru Pendidikan Anak Usia Dini Plus Qiraati Al Hayat Krian untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab anak didiknya, sangatlah membuahkan hasil. Sebab adanya factor-faktor pendukung, namun ada juga factor-faktor penghambat dimana guru harus lebih kreatif untuk mengatasi factor-faktor penghambat.

a. Factor Pendukung Dalam Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Melalui Alat Permainan Edukatif Untuk Menumbuhkan Rasa Tanggung Jawab di Pendidikan Anak Usia Dini Plus Qiraati Al Hayat Krian

1) Kesepakatan antar guru dan orang tua

kesepakatan antar guru dan orang tua yakni kemauan dan kerja sama yang dilakukan oleh guru dan orang tua untuk membantu anak menumbuhkan rasa tanggung jawabnya baik di sekolah maupun dirumah. Sebab orang tua saat di sekolah adalah guru sedangkan orang tua saat dirumah adalah orang tua mereka sendiri. Hingga diperlukan kerja sama yang diharapkan antara guru dan orang tua.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Ambisi anak untuk terus berinovasi dengan mainan

Ambisi anak untuk terus berinovasi dengan mainan adalah hal yang wajar mengingat tugas utama anak memang bermain.

3) Jenis dan ragam alat permainan edukatif

Jenis dan ragam mainan yang banyak membuat anak tidak bosan dan selalu ingin memainkan dan berkarya lewat alat permainan edukatif yang sudah disiapkan guru.

4) Kemampuan guru dalam memotivasi anak

Guru adalah sosok idola anak, oleh karena itu apapun yang dikatakan guru akan menjadi hal yang penting bagi anak, untuk itu konselor/guru harus pandai menumbuhkan semangat anak dalam bermain dengan alat permainan edukatif.

b. Factor penghambat dalam Penerapan Konseling Anak Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Untuk Menumbuhkan Rasa Tanggung Jawab di Pendidikan Anak Usia Dini Plus Qiraati Al Hayat Krian

1) Gangguan dari pihak luar

Gangguan dari pihak luar yang didapat berupa gangguan teknis namun kerap sekali memecahkan konsentrasi anak yang sedang bermain. misalnya, ada guru lain yang masuk ke ruang saat sentra sedang berlangsung. Secara langsung perhatian anak akan beralih

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada siapa saja yang memasuki kelas hingga konsentrasi mereka terganggu.

2) Gangguan dari pihak dalam

Yakni gangguan yang terjadi pada anak-anak itu sendiri yang terkadang asik mengobrol kemudian mengganggu teman yang lain yang sedang bermain. Jika guru mendapati anak yang sedang asik sendiri biasanya guru memanggilnya dan menyuruh anak untuk melanjutkan permainannya.

3. Hasil Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Melalui Alat Permainan Edukatif Untuk Menumbuhkan Rasa Tanggung Jawab Di Pendidikan Anak Usia Dini Plus Qiraati Al Hayat Krian Sidoarjo

Secara umum penerapan konseling pada anak melalui alat permainan edukatif untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab sangatlah berkaitan. Sebab dimana orang tua atau guru tujuannya tidaklah jauh untuk membantu anak menumbuhkan rasa tanggung jawabnya atau supaya anak berperan positif di setiap hari-harinya. Dengan demikian imajinasi anak akan berkembang sesuai tahap usianya. Kemudian anak menerapkan dalam lingkungan sehari-harinya. Adapun rasa tanggung jawab anak usia dini pada siswa PAUD plus Qiraati Al Hayat Krian mulai terlihat:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Secara moral dan nilai agama

Anak mampu bersikap sopan kepada orang yang lebih tua, dapat membedakan mana yang baik dan yang buruk ini terlihat bila mana mereka berbuat kesalahan mereka akan emosi kemudian menangis saat ditanya, kemudian mereka akan menebus kesalahannya dengan minta maaf, tapi jika mereka berbuat benar mereka akan tersipu malu saat ditanya. Dalam nilai agama anak benar-benar bertanggung jawab melakukan kesalahan dengan meminta maaf, saat berdoa sebelum dan sesudah pelajaran dimulai mereka selalu ikut membaca, mereka diam, duduk, tenang dan melipat tangan sambil membaca doa.

b. Secara moral, emosi dan kemandirian

Anak mampu mematuhi peraturan, terbiasa membuang sampah pada tempatnya, merapikan buku dan memasukkan ke dalam tas setelah kegiatan belajar selesai. Anak mau bermain dengan teman sekelasnya serta tidak bertengkar dan anak mulai berani masuk sekolah sendiri tanpa didampingi orang tuanya. Mereka merasa berani tanpa adanya dampingan dari orang tuanya.

c. Secara bahasa

Anak mampu berkomunikasi dengan baik dan dapat membedakan ketika berkomunikasi dengan teman atau guru, anak mampu menceritakan kembali

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

cerita yang disampaikan oleh guru, serta dapat menghubungkan antara gambar dan tulisan, anak mampu menceritakan kembali film yang telah ditonton kepada teman-tamannya serta menirukan gaya bahasa secara sederhana.

d. Secara Kognisi

Anak mampu membedakan barbagai rasa, bau dan suara. Dapat menceritakan pencampuran warna, dapat melepas dan memasang kembali mainan mobil-mobilannya yang dibeli disekolah bersama teman-temannya. Anak mampu membedakan bentuk lingkaran, segitiga dan persegi.

e. Secara fisik/motorik

Anak mampu melakukan gerakan jari tangan untuk kelenturan otot, saat melaksanakan senam yang dipimpin oleh guru di depan anak mampu menirukan gerakan dengan lincah. Anak dapat memegang pensil dengan benar, menggunting sesuai dengan pola, membuat bentuk dengan plastisin.

f. Seni

Anak dapat mewarnai dengan rapi sesuai dengan media yang digunakan, anak dapat bertepuk tangan “semangat” dengan irama yang telah disepakati serta dapat menyusun puzzle.

Berdasarkan pengamatan peneliti anak yang mendapatkan konseling melalui alat permainan edukatif untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab sangat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terbukti dengan jelas, dengan rasa tanggung jawab yang mereka tunjukkan di sekolah dari berangkat sekolah hingga pulang sekolah serta kegiatan-kegiatan selama mereka di sekolah, cara berinteraksi dengan teman sebaya, dengan guru, dengan pedagang jajanan, serta tugas-tugas yang diberikan oleh guru untuk mereka.

C. Analisis Data

1. Analisis Data Mengenai Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Melalui Alat Permainan Edukatif Untuk Menumbuhkan Rasa Tanggung Jawab Di Pendidikan Anak Usia Dini Plus Qiraati Al Hayat Krian Sidoarjo

Pada dasarnya anak usia prasekolah merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembngan baik jasmani maupun rohani, masa keemasan dalam pola pikir yang sedang mereka kembangkan saat usia ini sangat tepat bilamana di bubuhi dengan aturan-aturan yang positif, yang mendidik anak untuk berperilaku terpuji untuk kedepannya. Orang tua manapun pasti menginginkan anaknya memiliki potensi-potensi dan berbakat.

Pelaksanaan bimbingan kelompok yang dilakukan di PAUD plus Qiraati Al Hayat Krian memiliki tujuan dambaan setiap orang tua, disekolah ini anak mulai diajak konseling melalui alat permainan edukatif lain halnya dengan orang dewasa, konseling pada anak di fokuskan pada pertumbuhan rasa tanggung jawab yang mulai diterapkan pada anak-anak usia 2-3 tahun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersebut. Dengan harapan anak dapat tumbuh kembang pola pikirnya sesuai dengan yang diharapkan guru dan orang tua. Tak hanya menguntungkan guru dan orang tua saja melainkan untuk anak itu sendiri.

Dalam proses penerapan konseling anak melalui alat permainan edukatif untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab ada hal-hal yang perlu diperhatikan oleh guru diantaranya:

1) Penataan lingkungan, dalam hal penataan alat permainan edukatif berbeda dengan permainan rekreatif, untuk alat permainan edukatif harus diberikan sesuai porsinya, sesuai dengan tema dan rencana pembelajaran yang akan diberikan, sebagai muatan utamanya adalah menekankan pada penumbuhan rasa tanggung jawab pada anak usia dini.
2) Adanya pengarahan sebelum bermain adalah salah satu pembelajaran tentang tanggung jawab mereka sebagai pemain, pengarahan berisi perkenalan alat permainan edukatif yang akan mereka mainkan, memberikan arahan tentang cara atau aturan dalam permainan, kapan memulai dan mengakhiri, bergantian dengan teman, dan setelah selesai bermain dirapikan.
3) Pelaksanaan permainan, konselor (guru pembimbing) memberikan contoh permainan, memberikan motivasi dalam permainan, memberikan bantuan pada anak yang kesulitan, mencobakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengancara lain untuk memperkaya pengalaman anak dan mendokumentasikan hasil karya anak.

4) Kegiatan setelah bermain adalah membereskan alat permainan edukatif dan mengembalikan ke tempatnya, anak harus dilibatkan untuk membiasakan dan menumbuhkan rasa tanggung jawab anak, sesuai dengan aturan permainan yang sudah disepakati bersama.

5) Jadwal penerapan konseling

Jadwal penerapan konseling anak melalui alat permainan edukatif untuk menumbuhkanrasa tanggung jawab dilakukan 5 x dalam satu minggu 30 menit setiap hari, kecuali hari Jum'at karena pada hari Jum'at anak-anak pulang pagi.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Melalui Alat Permainan Edukatif Untuk Menumbuhkan Rasa Tanggung Jawab Di Pendidikan Anak Usia Dini Plus Qiraati Al Hayat Krian Sidoarjo

Dalam penerapan konseling anak melalui cerita untuk alat permainan edukatif untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab selalu ada faktor-faktor pendukung dan faktor penghambat. Selain faktor pendukung yang membantu proses penerapan konseling sedemikian hingga ada pula kendala yang dapat menghambat jalannya pelaksanaan bimbingan kelompok melalui alat permainan edukatif tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Faktor pendukung yang dapat membantu brjalannya sentra diantaranya seperti alat permainan edukatif itu sendiri, kemampuan guru dalam memilih mainan yang sesuai dan kerja sama orang tua dengan guru.

Faktor penghambatnya ada dua macam yaitu berupa gangguan dari pihak luar yakni orang yang masuk kelas, suara kendaraan yang keras, dan lain-lain yang membuat anak semakin terpecah konsentrasinya karena mereka merasa terganggu hingga perhatian mereka sedikir beralih pada objek lain.

Yang kedua adalah gangguan dari pihak dalam itu sendiri yaitu adanya beberapa anak yang lebih senang mengganggu teman dan memainkan mainan mereka sendiri yang mereka bawa dari rumah ataupun beli, sehingga memecahkan perhatian teman mereka yang sedang bermain. Guru pun lekas memanggilnya dan menyuruh anak untuk melanjutkan mainan yang sudah disediakan.

3. Hasil Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Melalui Alat Permainan Edukatif Untuk Menumbuhkan Rasa Tanggung Jawab Di Pendidikan Anak Usia Dini Plus Qiraati Al Hayat Krian Sidoarjo

Setelah peneliti melakukan penelitian, hasil yang diperoleh peneliti berdasarkan sumber-sumber data sangatlah jelas dimana anak prasekolah atau anak usia dini sangat menggemari alat permainan edukatif, sehingga guru memanfaatkan alat permainan edukatif tersebut untuk dijadikan media konseling untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab pada anak usia dini. Sebab anak dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

usia tersebut merupakan masa emas, dimana perkembngan fisik, motorik, sosial, emosi, bahasa dan seni dapat berlangsung cepat.

Dalam usia dini anak berusaha untuk mencapai kemandirian dan sosialisasi serta sudah memiliki rentang konsentrasi yang lebih lama. Pentingnya bimbingan melalui alat permainan edukatif pada anak usia dini sangat mempengaruhi total perkembangan diantanya aspek perkembangan fisik, yang dalam hal ini anak mampu mengontrol secara sadar untuk keseimbngan, selain itu anak mamapu mengontrol gerakan halus. Pada perkembngan sosio-emosinya, anak mengetahui diri sendiri dan berhubungan dengan orang lain yaitu teman sebaya, serta orang dewasa, bertanggung jawab terhadap diri sendiri maupun orang lain, dan mulai bisa mempertanggung jawabkan perbuatannya, serta perilaku prososial.

Dalam perkembangan kognisi, anak belajar memecahkan masalah serta berfikir logis tentang apa yang dilihat dan dimainkan. Terahir, pada perkembangan bahasanya, anak mampu bersosialisasi, bekerja sama secara aktif dan komunikasi dengan teman menggunakan bahasa yang sederhana, memahami bahwa segala sesuatau dapat diwakilkan melalui tulisan dan dapat mengetahui abjad, menulis angka dan huruf.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan analisa yang dilakukan, maka penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan dari hasil penelitian tentang pelaksanaan bimbingan kelompok melalui alat permainan edukatif untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab di Pendidikan Anak Usia Dini Plus Qiraati Al Hayat Krian Sidoarjo adalah sebagai berikut :

1. Pelaksanaan bimbingan kelompok yang dilakukan di PAUD Plus Qiraati Al Hayat memiliki tujuan dambaan setiap orang tua, disekolah ini anak mulai diajak konseling melalui kegiatan bermain lain halnya dengan orang dewasa, konselimg pada anak di fokuskan pada ajaran dan penanaman rasa tanggung jawab yang mulai diterapkan pada anak-anak usia dini tersebut. Dengan harapan anak dapat tumbuh kembang pola pikirnya sesuai dengan yang diharapkan guru dan orang tua. Tak hanya menguntungkan guru dan orang tua saja melainkan untuk anak itu sendiri.
2. Pelaksanaan bimbingan kelompok melalui alat permainan edukatif pada anak usia dini tidaklah selalu berjalan mulus sesuai hasil yang diharapkan, penerapan ini dapat berjalan lancar adanya faktor-faktor yang mendukung. Namun faktor-faktor yang dapat menghambat penerapan ini juga tidak jarang terjadi sehingga mau tidak mau guru harus lebih kreatif dalam memilih dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memilah alat permainan edeukatif guna mengatasi faktor penghambat tersebut.

3. Pelaksanaan bimbingan kelompok melalui alat permainan edukatif pada anak usia dini sangat mempengaruhi total perkembangan diantanya aspek perkembangan fisik, yang dalam hal ini anak mampu mengontrol secara sadar untuk keseimbangan, selain itu anak mamapu mengontrol gerakan halus. Pada perkembngan sosio-emosinya, anak mengetahui diri sendiri dan berhubungan dengan orang lain yaitu teman sebaya, serta orang dewasa, bertanggung jawab terhadap diri sendiri maupun orang lain, dan perilaku prososial.

Dalam perkembangan kognisi, anak belajar memecahkan masalah serta berfikir logis tentang apa yang dilihat dan dirasakan. Terahir, pada perkembangan bahasanya, anak mampu mendengar secara aktif dan komunikasi dengan menggunakan bahasa, memahami bahwa segala sesuatau dapat diwakilkan melalui tulisan dan dapat mengetahui abjad, menulis angka dan huruf.

B. SARAN

1. Pelaksanaan bimbingan kelompok melalui alat permainan edukatif untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab sangat menjangkau perkembangan positif anak secara maksimal, dibutuhkan kerjasama antar orang tua dan guru untuk bekerjasama dalam membimbing anak . Untuk itu para guru pada saat disekolah sebaiknya lebih tekun dan sabar untuk mengajari dan memberi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

contoh anak untuk membiasakan memiliki rasa tanggung jawab atas perbuatannya.

2. Untuk para orang tua hendaklah selalu selalu dan selalu mengajari anak untuk bertanggung jawab di lingkungan rumah. Anak akan berkembang dengan maksimal jika mendapatkan dukungan dari orang-orang terdekatnya. Banyak cara yang dapat digunakan untuk membiasakan anak bertanggung jawab. Pertumbuhan anak kelak tergantung dari cara mendidik orang tua sejak dini.
3. Untuk anak usia dini mulailah anak-anak belajar bertanggung jawab dari mulai hal terkecil sekalipun dan belajar mandiri mengingat usia dini adalah usia emas untuk perkembangan selanjutnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id