



Pemahaman Orang Tua Mengenai Konsep Dasar Bermain Di TK Witri 1 Kota Bengkulu

Pranindah Hanny¹, Zahratul Qalbi²

pranindahhanny5@gmail.com¹, zahratulqalbi@unib.ac.id²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Bengkulu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat pemahaman orang tua terhadap konsep dasar bermain di TK Witri 1 Kota Bengkulu. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, berupa penelitian survei, analisis data menggunakan statistik deskriptif. Data dikumpulkan melalui komunikasi tidak langsung dan alat pengumpulan datanya adalah kuisioner. Sampel yang digunakan sebanyak 40 responden. Hasil penelitian menunjukkan (1). Pemahaman orang tua terhadap pengertian bermain 67,5%, masuk kategori “paham” (2). Pemahaman orang tua terhadap tujuan bermain 55%, masuk kategori “paham” (3). Pemahaman orang tua terhadap pentingnya bermain 60%, masuk kategori “paham” (4). Pemahaman orang tua terhadap manfaat bermain 60%, masuk kategori “sangat paham” (5). Pemahaman orang tua terhadap prinsip-prinsip bermain 85%, masuk kategori “paham”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman orang tua tentang konsep dasar bermain di TK Witri 1 Kota Bengkulu adalah dikategorikan “paham”. Dari hasil penelitian disarankan kepada orang tua untuk meningkatkan pemahaman tentang konsep dasar bermain anak usia dini melalui berbagai media seperti buku, internet, guru dan sesama orang tua serta diharapkan orang tua untuk dapat berperan dengan baik dalam mendampingi kegiatan bermain anak.

Kata Kunci: konsep dasar bermain; pemahaman; orang tua

Abstract

This study aims to describe the level of understanding of parents towards the basic of concept of early childhood play in Kindergarten Witri 1 City of Bengkulu. The research method used is quantitative, with the form of survey research, data analysis using descriptive statistics. Data is collected by indirect communication techniques and data collection tools in the form of questionnaires. The sample used was 40 respondents. The results of the study show (1). parents' understanding of definition of play 67,5% is categorized as “understanding” (2). parents' understanding of the purpose of play 55% enter the category “understanding” (3). parents' understanding of the importance of play 60% entered the category “understanding” (4). parents' understanding of benefits of play 60% enter the category “very understanding” (5). parents' understanding of principles of play enter the category of “understanding”. Suggestions for research by parents can increase their understanding of the basic concept of early childhood play by learning things about basic of early childhood play through various kinds of media such as the internet, books, teachers, and parents, and parents can be a good role in accompanying children's play activities

Keywords: basic concept of early childhood play; parents; understanding

Copyright (c) 2020 Pranindah Hanny, Zahratul Qalbi

✉ Corresponding author :

Email Address : pranindahhanny5@gmail.com (Jalan WR Supratman, Kandang Limun, Bengkulu)

Received 15 Desember 2020, Accepted 28 Desember 2020, Published 30 Desember 2020

PENDAHULUAN

Bagi anak usia dini, bermain merupakan kebutuhan alamiah yang harus dipenuhi. Selain untuk menyenangkan hati anak, bermain juga merupakan proses belajar hal-hal baru yang belum diketahui anak dan juga untuk menstimulasi berbagai perkembangan anak seperti fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, moral-agama dan seni. Sehingga bermain memiliki kedudukan yang sangat penting dan tidak bisa dilepaskan dari kehidupan anak. (Fadlillah, 2017, hal. 6)

Bermain seraya belajar dan belajar seraya bermain merupakan prinsip anak usia dini. Dengan bermain anak dapat membangun karakternya dengan lebih efektif. Hal itu dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan bermain tanpa tekanan kepada anak.. (Marlina, Qalbi, & Putera, 2020)

Menurut Piaget, bermain ialah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Menurut Docket dan Flear, bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Menurut Mayesty, bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu upaya untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan jiwa dari setiap aktivitas yang dilakukan, baik menggunakan alat permainan maupun tidak. Yang terpenting anak merasa gembira dengan permainan yang dilakukannya, serta tidak begitu memedulikan tentang hasil akhir yang akan didapatkan. (Fadlillah, 2017, hal. 7-8)

Pada dasarnya, dalam hal bermain, anak usia dini masih sangat membutuhkan keterlibatan orang tua. Peran orang tua sangatlah penting karena orangtua merupakan pendidik pertama dan utama bagi anak.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 802) mengartikan orang tua dengan ayah dan ibu kandung; orang yang dianggap tua dengan kualitas cerdas, pandai, ahli; orang yang dihormati. Dalam konteks kehidupan seorang anak, orang tua lebih diartikan sebagai ayah dan ibu yang amat menentukan pertumbuhan dan perkembangan kepribadian anak. Dalam perspektif sosiologi, orang tua merupakan kelompok sosial yang pertama dalam kehidupan anak, tempat anak belajar dan menyatakan diri sebagai makhluk sosial di dalam hubungan interaktifnya dengan kelompok sosial tertentu. Dalam perspektif pedagogi, orang tua adalah individu-individu dalam suatu keluarga yang paling bertanggungjawab dalam mendidik anak, yakni ayah dan ibu. Dalam artikel ini, orang tua diartikan sebagai ayah dan ibu yang memiliki tugas dan tanggung jawab dalam pengasuhan anak agar dapat bertumbuh dan berkembang dengan baik. (Daflora & Jaya, 2019)

Dalam kegiatan bermain, orangtua berperan dalam memotivasi, mengawasi dan menjadi mitra dalam kegiatan bermain anak. Peran orang tua yang baik akan menimbulkan dampak yang baik bagi perkembangan anak sebaliknya peran orang tua yang buruk juga akan menimbulkan dampak yang buruk bagi perkembangan anak. (Tedjasaputra, 2001, hal. 100) Karena pentingnya peran orang tua dalam kegiatan bermain anak, maka dibutuhkan pemahaman yang cukup bagi orang tua mengenai bermain.

Adapun pengertian pemahaman (comprehension) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah sesuatu diketahui dan diingat, dengan kata lain memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai sisi. (Supardi, 2013, hal. 139)

Pendapat lain dari Benjamin S. Bloom (Sudjiono, 2005, hal. 50) mengatakan bahwa Pemahaman (comprehension) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah itu diketahui dan diingat. Dalam hal ini, pemahaman yang paling penting dimiliki oleh orang tua adalah pemahaman dasar mengenai bermain, yakni apa itu bermain (pengertian bermain), tujuan bermain, manfaat bermain, pentingnya bermain, serta prinsip-prinsip bermain atau dengan kata lain disebut dengan konsep dasar bermain anak usia dini.

Adang Ismail (2009) berpendapat bahwa bermain dapat didefinisikan menjadi dua bagian. Pertama, bermain sebagai 'play' yaitu suatu aktivitas bersenang-senang tanpa mencari menang dan kalah. Kedua, bermain diartikan sebagai 'games', yaitu suatu aktivitas bersenang-senang yang memerlukan menang dan kalah. (Fadlillah, 2017, hal. 7)

Bermain dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif ialah kegiatan bermain dimana kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilitan atau cat. Adapun bermain pasif yaitu kegiatan bermain yang diperoleh dari kegiatan orang lain. Artinya anak tidak melakukan kegiatan bermain secara langsung, hanya sekedar melihat orang lain bermain atau hanya sekedar menonton televisi. Oleh karenanya, bermain pasif ini juga disebut sebagai kegiatan hiburan. (Hurlock, 1978 dalam (Fadlillah, 2017, hal. 7).

Adapun tujuan bermain adalah untuk mengetahui peranan bermain dalam perkembangan anak usia dini. Utami Munandar mengungkapkan tujuan bermain ialah sebagai sarana untuk mencapai seluruh perkembangan anak usia dini. Adapun secara umum tujuan bermain adalah untuk eksplorasi anak, eksperimen anak, imatation anak, serta untuk adaptasi anak. (Fadlillah, 2017, hal. 8-10)

Beberapa alasan mengapa bermain penting bagi anak, yaitu (1) cara belajar anak yang paling efektif adalah bermain atau permainan. (2) dapat meningkatkan penalaran dan memahami keberadaannya di lingkungan teman sebaya dan membentuk daya imajinasi. (3) melalui bermain, anak dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, kerjasama, disiplin, dll. (4) bermain merupakan cara yang paling baik dan tepat untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini. (5) menurut konsep edutainment, belajar tidak akan berhasil dalam arti yang sesungguhnya bila dilakukan dalam keadaan yang menegangkan dan menakutkan, belajar hanya akan efektif bila suasana hati anak berada dalam kondisi yang menyenangkan. Itulah beberapa alasan mengapa bermain itu penting bagi anak usia dini. Oleh karenanya, orang tua tidak boleh mengesampingkan kegiatan bermain. (Fadlillah, 2017, hal. 12)

Bermain bagi anak memiliki manfaat yang sangat luas, terutama dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, yaitu motorik, kognitif, afektif, bahasa dan sosial. Selain itu, bermain juga dapat mengembangkan imajinasi, seni, kreativitas dan moral agama. Adapun manfaat lainnya adalah untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuh, melatih berkomunikasi, penyaluran energi emosional yang terpendam, penyaluran kebutuhan dan keinginan, sumber belajar, rangsangan bagi kreativitas anak, sarana

bersosialisasi, melatih standar moral anak, relaksasi diri, kesempatan mencoba hal baru, melatih anak memecahkan masalah sederhana. (Fadlillah, 2017, hal. 13-15)

Supaya tujuan bermain dapat terwujud, dan mampu memberikan nilai manfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, maka dalam bermain harus memerhatikan prinsip-prinsip tertentu. Adapun prinsip-prinsip bermain adalah memiliki tujuan yang jelas, dilakukan dengan bebas, mementingkan proses bukan hasil, memperhatikan keselamatan, serta menyenangkan dan dapat dinikmati.

Rumusan masalah dalam penelitian dalam penelitian ini adalah Bagaimana Tingkat Pemahaman Orang Tua Terhadap Konsep Dasar Bermain AUD di TK Witri 1 Kota Bengkulu?.

Sub masalah penelitian, yaitu sebagai berikut: 1) Bagaimana tingkat pemahaman orang tua terhadap pengertian bermain di TK Witri 1 Kota Bengkulu?, 2) Bagaimana tingkat pemahaman orang tua terhadap tujuan bermain di TK Witri 1 Kota Bengkulu?, 3) Bagaimana tingkat pemahaman orang tua terhadap pentingnya bermain di TK Witri 1 Kota Bengkulu?, 4) Bagaimana tingkat pemahaman orang tua terhadap manfaat bermain di TK Witri 1 Kota Bengkulu?, 5) Bagaimana tingkat pemahaman orang tua terhadap prinsip-prinsip bermain di TK Witri 1 Kota Bengkulu?

METODOLOGI

Jenis Penelitian

Metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Menurut Kuntoro metode deskriptif adalah metode penelitian yang memberikan gambaran atau uraian atas suatu keadaan se jelas mungkin tanpa ada perlakuan terhadap objek yang di teliti. (Jauhari, 2013, hal. 34)

Penelitian deskriptif terbagi dalam beberapa bentuk, di antaranya adalah metode survei, metode deskriptif berkesinambungan, penelitian studi kasus, penelitian analisis pekerjaan dan aktivitas, penelitian tindakan, penelitian perpustakaan dan dokumenter. (Nazir, 2009:55, dalam (Darmadi, 2014). Bentuk penelitian survei ini digunakan untuk mengukur gejala-gejala yang ada tanpa menyelidiki mengapa gejala-gejala tersebut ada. Juga tidak memperhitungkan hubungan-hubungan antara variabel-variabel, lebih menggunakan data yang ada untuk memecahkan masalah yang ada dari pada pengujian hipotesis. . (Abdullah, 2015, hal. 220)

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Witri 1 Kota Bengkulu pada tanggal 5 Desember 2020 hingga 9 Desember 2020.

Sasaran Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah orang tua yang anaknya belajar di TK Witri 1 Kota Bengkulu. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampling kuota. "Sampel adalah bagian dari populasi. Kata sampel bisa dipadankan dengan contoh atau wakil". (Jauhari, 2013, hal. 41)

Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen

Pengumpulan data menggunakan kuantitatif menghasilkan data bersifat terstruktur, sehingga peneliti dapat melakukan proses pengkuantitatifkan data, yaitu mengubah data semula menjadi data berwujud angka. (Lijan, 2014, hal. 123).

Menurut Hadari Nawawi (Elvira, 2016) ada enam teknik pengumpulan data. Dari beberapa teknik pengumpulan data tersebut, peneliti menggunakan teknik komunikasi tidak langsung berupa angket. Untuk mempermudah mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan alat pengumpulan data yang sesuai yaitu menggunakan angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis pada responden untuk dijawabnya. Namun dalam hal ini, angket disebar secara online melalui *google form*.

Teknik Analisis Data

Uji validitas yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji validitas isi, mengelompokkan bahan antara item pernyataan dengan kisi-kisi dan indikator atau tujuan penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif yakni teknik analisis yang memberikan informasi hanya mengenai data yang diamati dan tidak bertujuan menguji hipotesis serta menarik kesimpulan yang digeneralisasikan terhadap populasi. Tujuan analisis deskriptif hanya menyajikan dan menganalisis data agar bermakna dan komunikatif. (Erwan & Sulistyastuti, 2017, hal. 94) Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif : (1). Persentase (2). Rata-rata (3). Grafik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

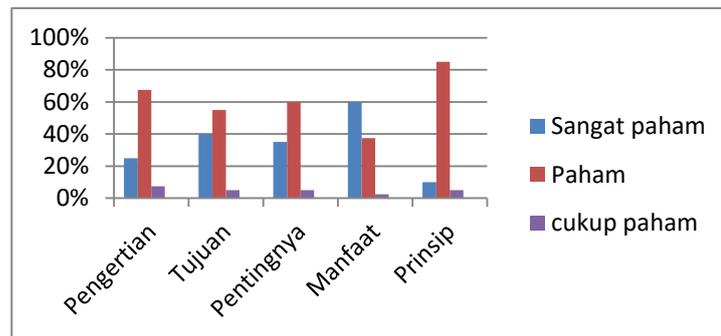
Data yang disajikan dalam penelitian ini adalah data hasil angket berupa jawaban dari responden yaitu orang tua yang memiliki anak usia dini yang belajar di TK Witri 1 Kota Bengkulu. Setelah semua angket terkumpul, maka terlebih dahulu diperiksa untuk mengetahui ada tidaknya kekeliruan dalam pengisian angket untuk memudahkan pengolahan dan analisis data. Dari angket yang disebar, terkumpul 40 angket yang dinyatakan layak untuk ke langkah selanjutnya, yaitu mengolah data dan menganalisisnya menggunakan skala likert.

Untuk pernyataan positif, jawaban “Sangat setuju” diberi skor 5, jawaban “Setuju” diberi skor 4, jawaban “Netral” diberi skor 3, jawaban “Tidak setuju” diberi skor 2, dan jawaban “Sangat tidak setuju” diberi skor 1. Sebaliknya, untuk pernyataan negatif, jawaban “Sangat setuju” diberi skor 1, jawaban “Setuju” diberi skor 2, jawaban “Netral” diberi skor 3, jawaban “Tidak setuju” diberi skor 4, dan jawaban “Sangat tidak setuju” diberi skor 5.

Tabel 1. Pemahaman Orang Tua terhadap Konsep Dasar Bermain Di TK Witri 1 Kota Bengkulu

No	Tingkat Pemahaman	Skor	Pengertian bermain	Tujuan bermain	Pentingnya bermain	Manfaat bermain	Prinsip bermain
1.	Sangat paham	25-30	10 responden	16 responden	14 responden	24 responden	4 responden
2.	Paham	19-24	27 responden	22 responden	24 responden	15 responden	34 responden
3.	Cukup paham	13-18	3 responden	2 responden	2 responden	1 responden	2 responden

4.	Kurang paham	7-12	0 responden				
5.	Tidak paham	0-6	0 responden				



Gambar 1. Tingkat Persentase Pemahaman orang tua terhadap Konsep Dasar Bermain di TK Witri 1 Kota Bengkulu

Pemahaman orang tua terhadap pengertian bermain di TK Witri 1 Kota Bengkulu dari hasil pengolahan data dimasukkan dalam 5 kategori. Kategori sangat paham berjumlah 25% yaitu 10 responden, kategori paham berjumlah 67,5% yaitu 27 responden, kategori cukup paham berjumlah 7,5% yaitu 3 responden, kategori kurang paham berjumlah 0% yaitu 0 responden, dan kategori tidak paham berjumlah 0% yaitu 0 responden.

Pemahaman orang tua terhadap tujuan bermain di TK Witri 1 Kota Bengkulu dari hasil pengolahan data dimasukkan dalam 5 kategori. Kategori sangat paham berjumlah 40% yaitu 16 responden, kategori paham berjumlah 55% yaitu 22 responden, kategori cukup paham berjumlah 5% yaitu 2 responden, kategori kurang paham berjumlah 0% yaitu 0 responden, dan kategori tidak paham berjumlah 0% yaitu 0 responden.

Pemahaman orang tua terhadap pentingnya bermain di TK Witri 1 Kota Bengkulu dari hasil pengolahan data dimasukkan dalam 5 kategori. Kategori sangat paham berjumlah 35% yaitu 14 responden, kategori paham berjumlah 60% yaitu 24 responden, kategori cukup paham berjumlah 5% yaitu 2 responden, kategori kurang paham berjumlah 0% yaitu 0 responden, dan kategori tidak paham berjumlah 0% yaitu 0 responden.

Pemahaman orang tua terhadap manfaat bermain di TK Witri 1 Kota Bengkulu dari hasil pengolahan data dimasukkan dalam 5 kategori. Kategori sangat paham berjumlah 60% yaitu 24 responden, kategori paham berjumlah 37,5% yaitu 15 responden, kategori cukup paham berjumlah 2,5% yaitu 1 responden, kategori kurang paham berjumlah 0% yaitu 0 responden, dan kategori tidak paham berjumlah 0% yaitu 0 responden.

Pemahaman orang tua terhadap prinsip-prinsip bermain di TK Witri 1 Kota Bengkulu dari hasil pengolahan data dimasukkan dalam 5 kategori. Kategori sangat paham berjumlah 10% yaitu 4 responden, kategori paham berjumlah 85% yaitu 34 responden, kategori cukup paham berjumlah 5% yaitu 2 responden, kategori kurang paham berjumlah 0% yaitu 0 responden, dan kategori tidak paham berjumlah 0% yaitu 0 responden.

PEMBAHASAN

Pemahaman orang tua terhadap pengertian bermain di TK Witri 1 Kota Bengkulu, tingkat pemahaman 67,5%, masuk kategori paham. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri anak, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan positif. (Smith & Pellegrini, 2008) Pendapat lainnya mengatakan play in early childhood education forms a significant nodal point at which understanding and discourses of childhood, motherhood, education, family, psychology and citizenship coagulate and collide. (Ailwood, 2003). Penuturan dari Ailwood tersebut bermakna bahwa bermain pada lembaga PAUD merupakan suatu titik temu antara pemahaman dan percakapan yang terjadi pada anak, orang tua, pendidikan, keluarga, psikologi, dan penguatan terhadap kenegaraan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pemahaman orang tua mengenai pengertian bermain, artinya orang tua memahami bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi diri anak yang harus dipenuhi untuk menyenangkan anak, mementingkan prosesnya dan melibatkan banyak pihak dan aspek.

Pemahaman orang tua terhadap tujuan bermain di TK Witri 1 Kota Bengkulu, tingkat pemahaman 55%, masuk kategori paham. Menurut Freud, bermain adalah fantasi atau lamunan sehingga anak dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi. (Gee & Meredith, 1997) Menurut Sudono, bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. (Sudono, 2000) Dengan demikian, kegiatan bermain ini memiliki tujuan yaitu agar anak dapat mengeluarkan semua perasaan negatif sehingga timbul perasaan senang dan lega.

Pemahaman orang tua terhadap pentingnya bermain di TK Witri 1 Kota Bengkulu, tingkat pemahaman 60%, masuk kategori paham. Bermain itu penting bagi anak, karena bermain merupakan bagian sangat penting dari proses tumbuh kembang anak. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Anak akan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial budaya, lingkungan sosial ekonomi maupun lingkungan fisik atau alam yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya dan sebagainya. (Ardini & Lestaringrum, 2018)

Pemahaman orang tua terhadap manfaat bermain di TK Witri 1 Kota Bengkulu, tingkat pemahaman 60%, masuk kategori sangat paham. Bermain merupakan salah satu aktivitas menyenangkan yang dilakukan demi aktivitas itu sendiri; bermain memiliki fungsi dan bentuk. (Santrock, 2012) Beberapa ahli pengikut Vygotsky, yakin bahwa bermain mempengaruhi perkembangan anak melalui tiga cara. Pertama, bermain menciptakan zone of proximal development (ZPD) anak, yakni wilayah yang menghubungkan antara kemampuan aktual anak dan kemampuan potensial anak., bermain memfasilitasi separasi (pemisahan) pikiran dari objek dan aksi, dan bermain mengembangkan penguasaan diri. (Bodrova & Deborah, 1996) Dengan kata lain, bermain memiliki banyak manfaat, terutama untuk mengembangkan 6 aspek perkembangan, yakni kognitif, fisik motorik, sosial emosional, agama moral, bahasa dan seni.

Pemahaman orang tua terhadap prinsip-prinsip bermain di TK Witri 1 Kota Bengkulu, tingkat pemahaman 85%, masuk kategori paham. Pemahaman orang tua mengenai prinsip-prinsip bermain artinya adalah orang tua memahami bahwa dalam bermain harus memerhatikan prinsip-prinsip tertentu sehingga anak dapat bermain dengan nyaman, aman, dan memiliki nilai edukatif. Adapun prinsip-prinsipnya yaitu memiliki tujuan yang jelas, dilakukan dengan bebas, mementingkan proses bukan hasil, memerhatikan keselamatan, menyenangkan dan dapat dinikmati anak. (Fadlillah, 2017, hal. 19-21)

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan analisis data yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan pemahaman orang tua terhadap konsep dasar bermain di TK Witri 1 Kota Bengkulu pada tingkat pemahaman kategori paham. Adapun kesimpulan khusus dalam penelitian ini adalah: (1). Pemahaman orang tua terhadap pengertian bermain di TK Witri 1 Kota Bengkulu, tingkat pemahaman 67,5%, masuk kategori paham (2). Pemahaman orang tua terhadap tujuan bermain di TK Witri 1 Kota Bengkulu, tingkat pemahaman 55%, masuk kategori paham (3). Pemahaman orang tua terhadap pentingnya bermain di TK Witri 1 Kota Bengkulu, tingkat pemahaman 60%, masuk kategori paham (4). Pemahaman orang tua terhadap manfaat bermain di TK Witri 1 Kota Bengkulu, tingkat pemahaman 60%, masuk kategori sangat paham (5). Pemahaman orang tua terhadap prinsip-prinsip bermain di TK Witri 1 Kota Bengkulu, tingkat pemahaman 85%, masuk kategori paham.

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka peneliti menyarankan kepada orang tua : (1). Diharapkan orang tua bisa meningkatkan pemahaman tentang konsep dasar bermain anak usia dini dengan cara mempelajarinya melalui berbagai media seperti, buku, internet, guru, maupun sesama orang tua. (2). Peneliti mengharapkan agar orang tua dapat berperan dengan baik dalam mendampingi kegiatan bermain anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Dosen Pengampu Mata Kuliah Bermain dan Permainan, Zahratul Qalbi, M.Pd. , orang tua dan guru-guru di TK Witri 1 Kota Bengkulu, dan semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan dalam penyelesaian penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Ekonomi, Manajemen, Komunikasi, dan Ilmu Sosial Lainnya* (Cetakan Ke-1) . Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Ailwood, J. (2003). *Governing Early Childhood Education Through Play*. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 4 (3) 286-299.
- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (Sebuah Kajian Teori dan Praktik). Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Bodrova, E., & Deborah, L. (1996). *Tools of The Mind: The Vygotskian Approach to Early Childhood Programs*. Washington, D.C.: National Association for the Education of Young Children.

- Daflora, R., & Jaya, P. R. (2019). Analisis Pemahaman Orang Tua Siswa akan Keterlibatannya dalam PAUD. PAUDIA, 10-19.
- Darmadi, H. (2014). Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial Teori Konsep Dasar dan Implementasi (Cetakan ke-1). Bandung: Alfabeta.
- Dedy Hamdani, E. K. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Generatif dengan Menggunakan Alat Peraga terhadap. *Exacta*, X, 79-88.
- Elvira. (2016). Analisis Kompetensi Pedagogik Guru PAUDNI. Pontianak.
- Erwan, A. P., & Sulistyastuti, D. R. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif untuk Administrasi Publik dan Masalah-Masalah Sosial (Edisi Kedua). Gava Media: Yogyakarta.
- Fadlillah, M. (2017). Bermain & Permainan Anak Usia Dini. Jakarta, Jakarta, Jakarta: Kencana.
- Gee, R., & Meredith, S. (1997). *Entertaining and Educating Your Preschool Child*. London: Osborn Publishing.
- Jauhari, H. (2013). Panduan Penulisan Skripsi Teori dan Aplikasi (Cetakan ke-2). Bandung: CV Pustaka Setia.
- Lijan, P. S. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif untuk Bidang Ilmu Administrasi, Kebijakan Publik, Ekonomi, Sosiologi, Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Marlina, S., Qalbi, Z., & Putera, R. F. (2020). Efektivitas Kemerdekaan Belajar Melalui Bermain Terhadap Karakter Anak TK Baiturridha Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Imiah Potensia*, 5 (2), 83-90.
- Santrock, J. W. (2012). *LifeSpan*. New York: Mac Graw Hill.
- Serli Marlina, Z. Q. (2020). Efektivitas Kemerdekaan Belajar Melalui Bermain Terhadap Karakter Anak TK Baiturridha Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Imiah Potensia*, 88.
- Smith, P. K., & Pellegrini, A. (2008). Learning Through Play. In : Tremblay RE, Boivin M, Peters RDev, eds. *Encyclopedia on Early Childhood Development* [online]. Montreal, Quebec: Centre of Excellence for Early Childhood Development and Strategic Knowledge Cluster on Early Childhood Development, 1-6.
- Sudjiono, A. (2005). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudono, A. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Supardi. (2013). *Aplikasi Statistika dalam Penelitian Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif*. Jakarta: Change Publication.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.