

**PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF SI “BAM”  
TERHADAP KEMANDIRIAN ANAK KELOMPOK TK A  
DI KB-TK SULTAN AGUNG 01  
SEMARANG**

**CITRA HAPSARI EKANDARI  
Mila Karmila**

**ABSTRAK**

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah banyak dijumpai pada anak usia 4-5 tahun belum mempunyai sikap mandiri yang ditunjukkan dengan banyak anak yang kurang memiliki rasa kemandirian, masih meminta bantuan saat memakai baju sendiri, mengancingkan baju, serta kesulitan memakai sabuk dan menretslitingkan retsliting, bergantung dengan wali kelas saat toilet training. Permasalahan dalam penelitian ini adalah Apakah ada pengaruh alat permainan edukatif si BAM terhadap kemandirian anak TK A di TK Islam Sultan Agung 01 Semarang. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh alat permainan edukatif si BAM terhadap kemandirian anak TK A di TK Islam Sultan Agung 01 Semarang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk *Quasi Experimental Design* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh anak kelompok TK A. Sampel yang diambil adalah kelompok TK A1 dengan berjumlah 10 anak dan TK A2 berjumlah 10 anak. Dengan menggunakan teknik *Non Probability Sampling* berbentuk *Purposive Sampling*. Data dalam penelitian ini di peroleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji t diketahui  $t_{hitung}$  lebih dari  $t_{tabel}$  ( $11,328 > 1,701$ ). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak. Dengan kata lain terdapat pengaruh alat permainan edukatif si BAM terhadap tingkat kemandirian anak kelompok TK A di KB-TK Islam Sultan Agung 01 Semarang. Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah alat permainan edukatif si BAM dapat digunakan sebagai salah satu media untuk meningkatkan kemandirian anak.

## ABSTRACT

The encouraging background of this study is that many children aged 4-5 years old do not have independent attitudes shown by many children who lack self-sufficiency, still asking for help when wearing their own clothes, buttoning clothes, as well as difficulties storing soap and dragging the toilet, depending on the homeroom guardian training. The problem of this research is whether there is influence of educational tool of the BAM to the independence of kindergarten children in Islamic Kindergarten Sultan Agung 01 Semarang. The aim to be achieved in this research is to find out whether there is influence of educational game play on the independence of kindergarten A in Islamic Kindergarten Sultan Agung 01 Semarang. The type of this research is quantitative research in the form of Quasi Experimental Design with Noquivalent Control Group Design research design. Research population is all kindergarten group children A. The samples taken are A1 group of Kindergarten with 10 children and TK A2 amounted to 10 children. By using technique of Non Probability Sampling berbentuk Purposive Sampling. The data in this research is obtained through interview, observation, and documentation. The results showed that t test is known to be more than ittable ( $11,328 > 1,701$ ). From these results it can be concluded that  $H_0$  is rejected. In other words there is the influence of educational games of the BAM on the level of independence of children of the TK A group in the Islamic Kindergarten of Sultan Agung 01 Semarang. Based on the results of this study suggestions that can be delivered is the educational game game the BAM can be used as one of the media to improve the independence of children.

## **A. PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang dan Tujuan**

Menurut Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Dari hasil observasi di Sekolah KB-TK Islam Sultan Agung 01 dapat dilihat bahwa kemandirian anak Kelompok A sangat rendah. Hal ini ditunjukkan dengan 8 anak dari 11 anak selalu meminta bantuan saat mengancingkan baju dan tidak dapat memakai sabuk sendiri. Selain itu kurangnya kemandirian yang rendah ditunjukkan dengan susah menretslitingkan retsliting dan ketergantungan terhadap orang lain terutama guru kelas.

Salah satu upaya yang diduga dapat berpengaruh terhadap tingkat kemandirian anak adalah dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif si “BAM” Alat Permainan Edukatif si “BAM” ini merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan anak dalam kegiatan bermain sambil belajar seperti memakaikan baju sendiri, mengancingkan baju, memakai sabuk dan menretslitingkan retsliting sehingga anak akan lebih mudah untuk belajar kemandirian karena sambil bermain menjadikan pembelajaran yang bermakna bagi anak. APE si “BAM” ini merupakan boneka yang berisi dakron dan menggunakan kain flanel. Selain itu APE ini sangat aman untuk anak dan bermakna bagi anak.

### **Tujuan Penelitian**

#### **1. Tujuan umum**

Tujuan umum penelitian ini untuk meneliti apakah ada pengaruh Alat Permainan Edukatif Si “BAM” terhadap tingkat kemandirian Anak Usia Dini.

## **2. Tujuan khusus**

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemandirian anak kelompok TKA KB - TK Islam Sultan Agung 01 Semarang melalui kegiatan bermain dan belajar dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif si “BAM”

## **2. Kajian Teori**

### **a. Kemandirian**

Mandiri merupakan salah satu dari 18 nilai karakter dalam pendidikan karakter bangsa. Kemendiknas (dalam Wibowo, 2012:72) menyatakan mandiri adalah sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas, sedang pernyataan Montesori diperkuat oleh Susana (2006:29-30) mengungkapkan bahwa seseorang dikatakan mandiri jika secara fisik dapat bekerja sendiri, mampu menggunakan fisiknya untuk melakukan segala aktivitas hidupnya, secara ,mental dapat berpikir sendiri, menggunakan kreativitasnya, mampu mengelola perasaannya dan secara moral memiliki nilai-nilai yang mampu mengarahkan perilakunya.

Menurut Wiyani (2013: 28) kemandirian anak usia dini merupakan karakter yang dapat menjadikan anak berusia 0-6 tahun dapat berdiri sendiri, tidak tergantung dengan orang lain, khususnya orang tua.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa kemandirian adalah sikap atau perilaku dimana seseorang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas, dapat bekerja sendiri, mampu menggunakan fisiknya untuk melakukan segala aktivitas hidupnya, secara ,mental dapat berpikir sendiri, menggunakan kreativitasnya, mampu mengelola perasaannya dan secara moral memiliki nilai-nilai yang

mampumengarahkan perilakunya, dapat berdiri sendiri, tidak tergantung dengan orang lain, khususnya orang tua.

**b. Anak Usia Dini**

Menurut Sujono (2009:6) anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat. Sedangkan menurut Wibowo (2012:16) memberikan pengertian bahwa usia dini adalah fase dimulai dari 0 tahun sampai anak berusia sekitar 6 tahun. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (2004), 2 bahwa usia dini dimulai dari 0 sampai 6 tahun. Berdasarkan tiga pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Anak Usia Dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat.,fase dimulai dari 0 tahun sampai anak berusia sekitar 6 tahun.

**c. Alat Permainan Edukatif**

MenurutSugianto(2009:63) alat permainan edukatif (APE) adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.Sementara Badru Zaman (2007: 63) menyatakan bahwa Alat Permainan Edukatif untuk anak adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini dan lebih membangkitkan minat bermain dibandingkan dengan alat permaian yang hanya dimainkan dengan satu cara.

Tidak terlalu jauh berbeda dengan pengertian atau definisi Alat Permaianan Edukatif di atas, Direktorat PADU, Depdiknas (2003: 15) mendefinisikan Alat Permainan Edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermainyang mengandungnilai edukatif(pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif adalah permainan yang sengaja dirancang

secara khusus untuk kepentingan pendidikan ,alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini dan lebih membangkitkan minat bermain dibandingkan dengan alat permaian yang hanya dimainkan dengan satu cara, segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermainyang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Sedangkan Si “BAM” ( Boneka Anak Mandiri) merupakan Alat Permainan Edukatif dimana dibuat sendiri oleh peneliti dengan menggunakan kain flannel dan diisi oleh dakron dan ini termasuk dalam APE Ciptaan Montessori. Si “BAM” ini boneka yang menggunakan baju, rok dan sabuk dimana dapat dimainkan oleh anak-anak kelompok bermain KB- TK Islam Sultan Agung 01. Anak-anak dapat memakai dan melepas baju,menaikkan dan menurunkan retsliting,memasukkan sabuk serta mengancingkan baju, sehingga dengan menggunakan si “BAM” diharapkan anak-anak dapat meningkatkan rasa kemandirian.

Menurut Sarah Smiliansky setiap anak harus mengalami pengalaman belajar ysng bsnysk, anak bermain melalui panca inderanya dan melalui dengan lingkungan. Hal tersebut memperkuat mengapa Si “BAM” sangat bermanfaat karena dengan bermain Si”BAM” anak-anak bermain secara langsung dengan benda yang konkret dengan ukuran boneka menyerupai sesungguhnya.Hal ini membuat anak lebih mudah mengaplikasikan dalam kegiatan sehari-harinya.

Sarah smiliansky membagi tahapan bermain bagi anakmenjadi 4 yaitu :

- 1) bermain fungsional
- 2) bermain membangun
- 3) bermain pura-pura
- 4) bermain dengan peraturan.

APE si “BAM” ini termasuk dalam kategori bermain kategori bermain pura-pura, jadi anak dapat bermain memakaikan baju, memasangkan retsliting, meretsllitingkan dan memakai sabuk sendiri. Dengan adanya si “BAM” anak dapat mempraktekkan dan diharapkan dapat melakukan semuanya secara mandiri.

Gambar 2.1 : gambar Si “BAM”



### **3. Metode penelitian**

#### **a. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini bertempat diKB- TKIslam Sultan Agung 01 Semarang. Alasan pemilihan tempat tersebut adalah sesuai dengan permasalahan yang terjadi pada anak-anak Kelompok A diKB - TK Islam Sultan Agung 01 Semarang tentang kemandirian anak. Selain itu dikarenakan peneliti menjadi guru di KB – TK Islam Sultan Agung 01

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2017-2018. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan selama bulan juli dan Agustus 2017. Penelitian ini dilakukan untuk memenuhi persyaratan S1 yang telah ditentukan oleh pihak kampus Universitas PGRI Semarang.

## **b. Variabel Penelitian**

Variabel Penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014: 38).

### **1. Variabel terikat**

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2014: 39). Dalam penelitian ini variabel terikat (Y) adalah Kemandirian anak Kelompok A Di KB- TK Islam Sultan Agung 01 Semarang

### **2. Variabel bebas**

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2014: 39). Dalam penelitian ini variabel bebasnya (X) kelompok eksperimen adalah Alat Permainan Edukatif Si “BAM” dan variabel bebas kelompok kontrolnya adalah Boneka Barbie.

## **c. Metodologi Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design*. Desain penelitian ini menggunakan *the non ekuivalen, pretest-posttes design*. Menurut Sugiyono (2014:77), desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pada penelitian ini, kelompok eksperimen diberi perlakuan pembelajaran dengan Alat Permainan Edukatif Si “BAM” dan kelompok kontrol diberi perlakuan pembelajaran dengan boneka pabrikan seperti boneka barbie. Sesuai dengan tujuan dan karakteristik penelitian ini, maka desain penelitian yang digunakan adalah metode *nonequivalent control group design*. Dalam design ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (E). Kelompok pertama

diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol

#### **d. Populasi dan Sampel**

##### **1) Populasi**

Menurut Sugiyono (2014: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakter tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelompok TKA di KB – TK Islam Sultan Agung 01 tahun pelajaran 2017- 2018.

##### **2) Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2014: 81). Populasi yang dilakukan dalam penelitian ini jumlahnya tidak terlalu banyak sehingga seluruh anggota populasi menjadi sampel penelitian. Sampel dalam penelitian ini adalah Seluruh siswa-siswi kelompok A di KB-TK Islam Sultan Agung 01 Semarang tahun pelajaran 2017 - 2018

##### **3) Sampling**

Menurut Sugiyono (2014: 81), Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Penelitian sampel baru boleh dilaksanakan apabila keadaan subjektif di dalam populasi benar-benar homogen. Sampel penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik sampling *purposive*, teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2014: 85). Dimana peneliti menjadi wali kelas A1.

#### e. Kisi-kisi Instrumen

Menurut Sugiyono (2014: 102) prinsip meneliti adalah melakukan pengukuran maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Menurut Arikunto (2010: 203) instrumen penelitian pengumpulan data adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Kisi-kisi instrumen kemandirian dibuat sebagai alat pengumpulan data kemandirian. Berikut ini disajikan kisi-kisi instrumen kemandirian anak.

**Tabel**  
**Kisi – kisi Instrumen**

N0	Aspek	Indikator	Item	Pencapaian		
				3	2	1
1.	Tidak bergantung dengan wali kelas	Anak dapat melakukan aktivitas sendiri disekolahan	a. Anak dapat bermain sendiri di dalam kelas			
			b. Anak dapat bermain sendiri di luar kelas			
2.	bekerja sendiri	Menyelesaikan tugasnya sendiri	a. Anak dapat memakai baju sendiri			
			b. Anak dapat memasang kancing baju			
			c. Anak dapat menretslitingkan retsliting			
			d. Anak dapat memakai sabuk sendiri			
3.	Megguna kan fisiknya untuk aktivitas	Dapat beraktivitas secara mandiri	a. Anak mampu cuci tangan sendiri			
			b. Anak dapat makan dan minum sendiri			
4.	Secara mental dapat dapat berpikir sendiri	Dapat menentukan pilihannya	a. Anak mampu memIlih mainaan yang akan dimainkan			
			b. Anak mampu memilih teman bermain			

			c. Anak mampu memilih kegiatan main sendiri			
5.	Mampu mengarahkan perilakunya	dapat berinisiatif dalam kegiatan	a. Anak mampu meminta maaf saat berbuat kesalahan			
			b. Anak mampu mengulurkan tangannya terlebih dahulu			
			c. Anak mampu membereskan mainan nya sendiri			

Keterangan :

Tinggi diberi skor 3, Sedang diberi skor 2, Rendah diberi skor 1 (Arikunto, 2010: 285)

**Tabel**  
**Kriteria Penyeoran Kemandirian Anak**

No.	Tinggi	Sedang	Rendah
1	Anak dapat bermain sendiri di dalam kelas	Anak sesekali bermain di dalam kelas dengan gurunya	Anak belum dapat bermain sendiri di dalam kelas
2.	Anak dapat bermain sendiri di luar kelas	Anak dapat bermain di luar kelas dengan gurunya	Anak belum bermain di luar kelas dengan gurunya
3.	Anak dapat memakai baju sendiri	Anak dapat memakai baju sendiri dengan bantuan	Anak belum dapat memakai baju sendiri
4.	Anak dapat memasang kancing baju	Anak dapat memasang kancing baju dengan bantuan	Anak tidak dapat memasang kancing baju
5.	Anak dapat menretslitingkan retsliting	Anak dapat menretslitingkan retsliting dengan bantuan	Anak belum dapat menretslitingkan retsliting
6.	Anak dapat memakai sabuk sendiri	Anak dapat memakai sabuk dengan bantuan	Anak belum dapat memakai sabuk sendiri
7.	Anak mampu cuci tangan sendiri	Anak mampu cuci tangan sendiri dengan bantuan	Anak belum mampu cuci tangan sendiri
8.	Anak dapat makan dan minum sendiri	Anak makan dan minum sesekali dibantu gurunya	Anak belum dapat makan dan minum sendiri

9.	Anak mampu memilih mainan yang akan dimainkan	Anak masih bertanya saat memilih mainan yang akan dimainkan	Anak belum mampu memilih mainan yang akan dimainkan
10.	Anak mampu memilih teman bermain	Anak memilih teman bermain dengan bantuan guru	Anak belum mampu memilih teman bermain
11.	Anak mampu memilih kegiatan main sendiri	. Anak memilih kegiatan main dengan bantuan guru	Anak belum mau memilih kegiatan main sendiri
12.	Anak mampu meminta maaf saat berbuat kesalahan	Anak mampu meminta maaf saat berbuat kesalahan dengan bantuan guru	Anak belum mampu meminta maaf saat berbuat kesalahan
13.	Anak mau mengulurkan tangannya terlebih dahulu	Anak mengulurkan tangannya terlebih dahulu dengan bantuan guru	Anak belum mau mengulurkan tangannya terlebih dahulu
14.	Anak mau membereskan mainannya sendiri	. Anak mau membereskan mainannya sendiri dengan bantuan guru	Anak belum mau membereskan mainannya sendiri

## B. PEMBAHASAN

### 1. Hasil

Dari observasi didapatkan data awal kelas eksperimen adalah 28,4 sedangkan kelas control 26,3. Setelah mengetahui data homogen, pada kedua kelas diberikan perlakuan, kelas eksperimen diberi kegiatan tentang kemandirian menggunakan APE Si “BAM” dan kelas kontrol diberi kegiatan tentang kemandirian menggunakan mainan pabrikan. Diperoleh data akhir terkait dengan motivasi belajar anak pada pertemuan ketiga di kelas eksperimen mengalami peningkatan dengan rata-rata 35,6. Sedangkan di kelas kontrol diperoleh rata-rata 27,8. Dari kedua data tersebut di kelas eksperimen taraf kenaikannya lebih tinggi daripada di kelas kontrol. Kenaikan rata-rata tersebut dikarenakan anak melihat dan bermain sambil belajar dengan asyik dan penuh rasa ingin tahu yang dapat meningkatkan kemandirian anak. Maka setelah

data akhir di kelas eksperimen dihitung diperoleh  $t_{hitung} = 11,3284$ , hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan  $t_{tabel} =$  dari tabel distribusi t sedangkan  $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ ,  $dk = (10+10-2)$ , jadi  $dk = 18$  dan taraf signifikan 0,05, karena tidak ada nilainya maka dilakukan interpolasi sehingga diperoleh  $t_{tabel} = t_{(0.95)(28)} = 1,701$ , artinya  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak.

## 2. Pembahasan

Kemandirian anak diperoleh salah satu dengan menggunakan APE Si “BAM”. APE Si “BAM” dipilih karena merupakan salah satu alat yang dirancang dengan tujuan meningkatkan aspek- aspek perkembangan anak usia dinidan lebih membangkitkan minat bermain serta mengandung nilai edukatif antara lain bentuk dan warna menarik, membuat anak tertarik untuk mempelajarinya. Penggunaan APE Si “BAM” memberi kesempatan kepada anak untuk membangkitkan Tingkat kemandirian .

Kenapa si “BAM” dapat memberikkan pengaruh kepada anak karena saat bermain Si”BAM” anak dapat mempraktekkan secara langsung apa yang dipelajarinya dengan oboek yang konkret dengan ukuran dan model yang hampir menyerupai anak, sehingga anak dapat belajar sambil bermain sesuai dengan teori dari Sarah Smiliansky dimana anak dapat tumbuh dengan maksimal melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Seperti contohnya adalah Si”BAM”

Menurut sarah tahapan bermain anak adalah bermain fungsional, symbplic, social play games with rules, dan games with rules and sport dimana itu semua terangkum dengan adanya si “BAM”. Dari kajian diatas dijelaskan, APE Si “BAM” dapat meningkatkan kemandirian anak dalam kesadaran dirinya untuk dapat melakukan kegiatan memakai baju secara mandiri dari mulai memakai baju, memasangkan retsliting, memakai sabuk dan memasangkan kancing baju, selain itu anak juga dapat interaktif terhadap proses pembelajaran seperti

bertanya dan menjawab pertanyaan terbuka yang dilontarkan oleh guru, anak juga akan bersama-sama menggali harapan dan cita-cita yang diinginkan, dengan APE Si “BAM” dapat memberi kesempatan kepada anak untuk meningkatkan kosakata atau pebendaharaan katanya dan mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Kelemahan menggunakan boneka pabrikan adalah terlalu kecil ukurannya, bentuknya kurang menarik dan kurang dapat mempresentasikan kegiatan apa yang akan dicapai dalam meneliti apakah ada pengaruh tingkat kemandirian anak.

Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak karena  $t_{hitung} (11,3284) > t_{tabel} (1,701)$  sehingga dengan demikian terdapat pengaruh penggunaan APE Si “BAM” terhadap Tingkat Kemandirian anak kelompok Adi KB –TK Islam Sultan Agung 01 Semarang.

### **C. PENUTUP**

#### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di KB –TK Islam Sultan Agung 01 Semarang dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Si “BAM” terhadap tingkat kemandirian anak kelompok A di KB –TK Islam Sultan Agung 01 Semarang .Hal ini dapat dilihat dari rata-rata data yang menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Diperkuat juga dengan hasil uji hipotesis menggunakan perhitungan uji-t diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  jika  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang dapat disimpulkan bahwa tingkat kemandirian anak dengan APE Si “BAM” akan lebih tinggi dibandingkan dengan tingkat kemandirian anak menggunakan boneka pabrikan.

Hal ini diperkuat dengan pendapat dari Teori Sarah Smiliansky anak dapat tumbuh dengan maksimal melalui pendekatan dimana menurut bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Seperti contohnya adalah Si "BAM". Menurut Sarah tahapan bermain anak adalah bermain fungsional, symplcic, social play games with rules, dan games with rules and sport dimana itu semua terangkum dengan adanya si "BAM".

## DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, Non Formal, Dan Informal  
Kementerian Pendidikan Nasional. 2012. *Pedoman Pendidikan Karakter  
Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Balai Pustaka
- Fadillah. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jakarta: Ar-Ruzz Media
- Hurlock. 1980. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Morrison, George S.2012. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini  
(PAUD)*.Jakarta:Indeks
- Muthmainah, A. 2012. *Meningkatkan Kemandiria Anak Melalui APE Aku Bisa  
A di KB-TK Al-Azzam Semarang*. Semarang: IKIP PGRI
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 137  
Tahun 2014
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 146  
Tahun 2014
- Pusataka Familia. 2006. *Membuat Prioritas, Melatih Anak Mandiri*. Jogjakarta:  
Kanisius
- Rohmah, T. 2012. *Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Kegiatan Practical  
Life Kelompok A, di RA Al-Ikhlas Medokan Ayu Rumpu Surabaya*.  
Surabaya: UNESA
- Sudono. 2000. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,  
Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfa Beta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitiandan Pengembangan Reseach And  
Development*. Bandung: Alfa Beta
- Suyadi.2013. *Permainan Edukatid Yang Mencerdaskan*. Jakarta: Power Book  
Publising
- Wiyani. 2013. *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Yamin, Sanan. 2013. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung  
Persada (GP Press)

