

*Universitas Sriwijaya*

**IDENTIFIKASI JENIS BERMAIN ANAK USIA (4-5) TAHUN  
SELAMA BELAJAR DARI RUMAH DI KELURAHAN  
PAHLAWAN PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Septianawati**

**06141381823055**

**Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
TAHUN  
2022**

**IDENTIFIKASI JENIS BERMAIN ANAK USIA (4-5) TAHUN  
SELAMA BELAJAR DARI RUMAH DI KELUARAHAN  
PAHLAWAN PALEMBANG**



**SKRIPSI**

**Oleh :**

**Septianawati**

**Nim : 06141381823055**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**Mengesahkan**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi**

**Dra. Syafdaningsih, M.Pd**

**NIP. 195908151986092001**

**Pembimbing Skripsi**

**Dra. Syafdaningsih, M.Pd**

**NIP. 195908151986092001**

**IDENTIFIKASI JENIS BERMAIN ANAK USIA (4-5) TAHUN  
SELAMA BELAJAR DARI RUMAH DI KELUARAHAN  
PAHLAWAN PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Septianawati**

**NIM 06141381823055**

**Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini**

**Telah diujikan dan lulus pada :**

**Hari : Kamis**

**Tanggal : 03 November 2022**

**TIM PENGUJI**

**1. Ketua : Dra. Syafdaningsih, M.Pd**



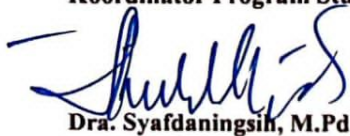
**2. Anggota : Mahyumi Rantina, M.Pd**



**Palembang, 03 November 2022**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi**



**Dra. Syafdaningsih, M.Pd**

**NIP. 195908151986092001**



**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Septianawati

Nim : 016141381823055

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Identifikasi Jenis Bermain Anak Usia (4-5) Tahun Selama Belajar Dari Rumah Di Kelurahan Pahlawan Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi saya ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 03 November 2022

Yang membuat pernyataan



Septianawati  
NIM 06141381823055

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Identifikasi Jenis Bermain Anak Usia (4-5) Tahun Selama Belajar Dari Rumah Di Kelurahan Pahlawan Palembang“ disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd selaku pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M. A., Dekan Fkip Unsri, Dr. Azizah Husin, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan, Koordinator Programm Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd selaku penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis mengucapkan kepada seluruh keluarga terutama kedua orang tua yang telah memberikan dukungan dan semangat selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan ilmu pengetahuan.

Palembang, 03 November 2022

Penulis



Septianawati

NIM 06141381823055

## **PERSEMBAHAN DAN MOTTO**

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam, atas karunia dan ridho dari-Nya , penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Skripsi ini kupersembahkan kepada :

- ❖ Pertama-pertama terimakasih kepada Tuhan Yang Maha Esa
- ❖ Kemudian kedua orang tuaku tercinta (Bapak Mugimin dan Ibu Warini) yang selalu memberikan dukungan, cinta, kasih sayang, dan materi serta selalu mendoakan keberhasilanku.
- ❖ Saudari kandungku Suryati, S.Pd, kakak iparku Agus, adik kecil M. Giwa Zhafaryanto, M. Yuto S.T, serta saudara-saudariku yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu yang selalu memberi suport dan yang menjadi motivasiku untuk menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Dosen pembimbing skripsi, Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd, Dosen Pembimbing Akademik Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd, dan validator Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd, terimakasih banyak atas segala masukan serta bimbingan yang telah diberikan selama ini.
- ❖ Seluruh Dosen PG-PAUD FKIP UNSRI Dra. Syafdaningsih, M.Pd, Febriyanti Utami, M.Pd, Dra. Hasmalena, M.Pd, Prof. Dr. Sri Sumarni, M. Pd, Dra. Rukiyah, M.Pd, Mahyumi Rantina, M.Pd, Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd, Taruni Suningsih, M.Pd Terimakasih banyak atas semua ilmu yang telah kalian berikan kepada kami.
- ❖ Dosen penguji terimakasih atas saran dan masukannya dalam perbaikan skripsi ini. Staf Karyawan FKIP yang telah membantu dalam segala urusan administrasi perkuliahan selama ini.
- ❖ Bestie (Yuyun Dwi Lestari, S.Pd, Desti Irfianti, S.Pd, Easy Dwi Nur Cahyani, S.Pd, Iis Apriliani, S.Pd, Beta Julita, S.Pd) dan teman Dian Ayu Lestari, S.Pd yang selalu memberikan motivasi, dukungan, bantuan, menemaniku selama penyusunan skripsi dan selalu memaksaku untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

- ❖ Terimakasih banyak seluruh rekan-rekan program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak usia Dini angkatan 2018 yang senantiasa memberikan doa dan semangat.
- ❖ Alamater Universitas Sriwijaya

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak dan semoga segala amal baik yang telah diberikan kepada penulis mendapat pahala dari Allah Swt.

#### **MOTTO**

*“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai, tetap berkerja keraslah. Dan hanya dengan Tuhanmulah engkau berharap.” (Qs. Al-Insyirah)*

**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN UAP.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR FOTO KEGIATAN BERMAIN ANAK .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xvii</b>
<b>ABSTRACK .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I .....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II .....</b>	<b>6</b>
<b>KAJIAN TEORI.....</b>	<b>6</b>
2.1 Hakikat Identifikasi Jenis Bermain Anak Usia (4-5) Tahun.....	6
2.1.1 Definisi Identifikasi .....	6
2.1.2 Definisi Bermain .....	6
2.1.3 Jenis Bermain Anak Usia Dini .....	7
2.1.4 Karakteristik Bermain Anak .....	17
2.1.5 Fungsi Bermain .....	18
2.1.6 Manfaat Bermain .....	19



2.1.7 Karakteristik Anak Usia (4-5) Tahun .....	20
2.1.8 Anak Usia Dini .....	22
2.2 Selama Belajar Dari Rumah Di Kelurahan Pahlawan Palembang .....	23
2.2.1 Belajar Dari Rumah .....	23
2.2.2 Kelurahan Pahlawan Palembang .....	23
2.3 Penelitian Relevan .....	24
2.4 Kerangka Berfikir .....	25
<b>BAB III .....</b>	<b>27</b>
<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>27</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	27
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	27
3.2.1 Lokasi .....	27
3.2.2 Waktu.....	27
3.3 Jenis Data .....	27
3.4 Populasi Dan Sampel.....	27
3.4.1 Populasi.....	27
3.4.2 Sampel.....	28
3.5 Variabel Penelitian .....	28
3.5.1 Definisi Konseptual Variabel.....	28
3.5.2 Definisi Operasional Variabel.....	28
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.6.1 Observasi.....	29
3.6.2 Cheklist .....	29
3.6.3 Dokumentasi.....	29
3.7 Instrumen Penelitian .....	29
3.8 Uji Validitas .....	30
3.9 Teknik Analisis Data .....	30
3.10 Intepretasi Data.....	31
3.11 Prosedur Penelitian .....	32
<b>BAB IV.....</b>	<b>34</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>34</b>

4.1 Hasil Penelitian .....	34
4.1.1 Deskripsi Umum Lokasi Penelitian .....	34
4.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian .....	34
4.2 Pembahasan.....	43
<b>BAB V .....</b>	<b>49</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>49</b>
5.1 Kesimpulan .....	49
5.2 Saran .....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>51</b>

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Observasi Chkelist .....	29
Tabel 3.2 Kategori Penilaian Jenis Bermain Anak .....	31
Tabel 4.1 Rekapitulasi frekuensi dan persentase jenis bermain anak usia (4-5) tahun per indikator yang dilakukan selama tiga kali pertemuan di kelurahan pahlawan Palembang .....	77
Tabel 4.2 Frekuensi dan Persentase Jenis Bermain Konstruktif .....	36
Tabel 4.3 Frekuensi dan Persentase Jenis Bermain Fungsional atau Sensorimotor	37
Tabel 4.4 Frekuensi dan Persentase Jenis Bermain Peran .....	38
Tabel 4.5 Frekuensi dan Persentase Jenis Bermain Kooperatif .....	39
Tabel 4.6 Frekuensi dan Persentase Jenis Bermain Asosiatif .....	40
Tabel 4.7 Frekuensi dan Persentase Jenis Bermain Paralel .....	41

**DAFTAR BAGAN**

Bagan 1. Kerangka Berpikir .....	26
Bagan 2. Prosedur Penelitian .....	33

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 Histogram skor per indikator ..... 43

## DAFTAR FOTO KEGIATAN BERMAIN ANAK

<b>Bermain Konstruktif .....</b>	<b>87</b>
Foto 1. Anak melakukan kegiatan membentuk dengan plastisin .....	87
Foto 2. Anak melakukan kegiatan membentuk dengan kertas origami .....	87
Foto 3. Anak melakukan kegiatan membentuk menggunakan tanah yang dicetak dengan wadah.....	87
Foto 4. Anak melakukan kegiatan membentuk dengan bermain balok .....	88
<b>Bermain Fungsional atau Sensrimotor .....</b>	<b>88</b>
Foto 5. Anak sedang menggunting bungkus makanan.....	88
Foto 6. Anak membuat bunga dengan kertas origami.....	88
Foto 7. Anak bermain bola .....	89
Foto 8. Anak bermain engkleng .....	89
<b>Bermain Peran.....</b>	<b>89</b>
Foto 9. Anak bermain dokter-dokteran .....	89
Foto 10. Anak bermain masak-masakan .....	90
Foto 11. Anak menjadi kurir .....	90
Foto 12. Anak sedang bernyanyi.....	90
Foto 13. Anak sedang menjadi tukang ojek.....	91
<b>Bermain Kooperatif .....</b>	<b>91</b>
Foto 14. Anak sedang bermain bersama.....	91
Foto 15. Anak saling bekerja sama serta bertanggung jawab dalam bermain masak-masakan dengan menyelesaikan tugasnya masing-masing .....	91
Foto 16. Anak melakukan kerja sama dalam membuat bangunan dari balok .....	92
Foto 17. Anak kerja sama dalam menyelesaikan menyusun puzzle .....	92
<b>Bermain Asosiatif .....</b>	<b>92</b>
Foto 18. Anak bermain masak-masakan bersama dengan alatnya masing-masing	92
Foto 19. Anak melakukan interaksi dengan teman dengan bermain bersama.....	93
Foto 20. Anak bermain balok sendiri-sendiri .....	93

<b>Bermain Paralel.....</b>	<b>93</b>
Foto 21. Anak bermain bersama dalam satu ruangan .....	93
Foto 22. Anak bermain kelereng bersama .....	94
Foto 23. Anak bermain bersama lalu menyudahi atau meninggalkan kegiatan bermain .....	94

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Lembar Cheklist .....	61
Lampiran 2 Data Selama 3 Kali Pertemuan Di Kelurahan Pahlawan Palembang ..	63
Lampiran 3 Data Perhitungan Per Indikator Selama 3 Kali Pertemuan .....	65
Lampiran 4 Rekapitulasi Data Jenis Bermain Anak Usia (4-5) Tahun Selama 3 Kali Pertemuan Di Kelurahan Pahlawan Palembang.....	74
Lampiran 5 Perhitungan dalam mencari jumlah hasil dari data rekapitulasi data jenis bermain anak usia (4-5) tahun selama 3 kali pertemuan di Kelurahan Pahlawan Palembang.....	77
Lampiran 6 Hasil Keseluruhan Persentase Per-Indikator Jenis Bermain Anak Usia (4-5) Tahun Selama 3 Kali Pertemuan Di Kelurahan Pahlawan Palembang .....	78
Lampiran 7 Perhitungan Intepretasi Data.....	79
Lampiran 8 Surat Validasi Instrumen .....	80
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian.....	81
Lampiran 10 SK Pembimbing .....	82
Lampiran 11 Usulan Judul Skripsi.....	83
Lampiran 12 Lembar Validasi Instrumen.....	85
Lampiran 13 Foto Kegiatan Anak Bermain.....	87
Lampiran 14 Bukti Submit Jurnal .....	95
Lampiran 15 Surat Keterangan Pengecekan Similarity.....	96
Lampiran 16 Bukti Pengecekan Similarity.....	97
Lampiran 17 Link Drive Video Kegiatan Bermain Anak .....	98



### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jenis bermain yang paling dominan dilakukan anak usia (4-5) tahun selama belajar dari rumah di Kelurahan Pahawan Palembang. Jenis metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan sampel 20 anak berusia (4-5) tahun di Kelurahan Pahlawan Palembang dengan menggunakan tehnik *Simple Random Sampling*. Tehnik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah observasi, checklist, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari indikator pada penelitian ini antara lain : 1) bermain konstruktif dengan nilai persentase sebesar 91,25% yang dapat dikategorikan sangat dominandominan, 2) bermain fungsional atau sensorimotor dengan nilai persentase sebesar 81,25% yang dapat dikategorikan dominan, 3) bermain peran dengan nilai persentase sebesar 96,75% yang dikategorikan sangat dominan, 4) bermain kooperatif dengan nilai persentase sebesar 80% yang dapat dikategorikan dominan, 5) bermain asosiatif dengan nilai persentase sebesar 82,5% yang dapat dikategorikan sangat dominan, 6) bermain paralel dengan nilai persentase sebesar 83,75% yang dapat dikategorikan sangat dominan. Untuk jenis bermain anak usia (4-5) tahun selama belajar dari rumah di Kelurahan Pahlawan Palembang yang paling dominan dilakukan dengan memperoleh persentase tertinggi adalah pada indikator jenis bermain peran dengan persentase sebesar 96,75% dengan mendapat kategori sangat dominan, sedangkan untuk jenis bermain dengan persentase terendah adalah pada indikator jenis bermain kooperatif dengan persentase sebesar 80% mendapat kategori dominan.

**Kata Kunci:** *Jenis Bermain, Anak Usia (4-5) Tahun*

### **ABSTRACT**

This study aims to determine the type of play that is most dominantly carried out by children aged (4-5) years while studying from home in Pahawan Palembang Village. The type of research method used is descriptive quantitative with a sample of 20 children aged (4-5) years in the Kelurahan Pahlawan Palembang using Simple Random Sampling technique. Data collection techniques that researchers use are observation, checklist, and documentation. The data analysis technique used quantitative descriptive analysis. Based on the research results obtained from the indicators in this study, among others: 1) constructive play with a percentage value of 91,75% which can be categorized as very dominant, 2) functional or sensorimotor play with a percentage value of 81,25% which can be categorized as dominant, 3) playing role with a percentage value of 96,75% which is categorized as very dominant, 4) cooperative play with a percentage value of 80% which can be categorized as dominant, 5) associative play with a percentage value of 82,5% which can be categorized as very dominant, 6 ) playing parallel with a percentage value of 83,75% which can be categorized as very dominant. For the type of play for children aged (4-5) years while studying from home in the Heroes Village of Palembang, the most dominant is done by obtaining the highest percentage is on the indicator of the type of role playing with a percentage of 96,75% with a very dominant category, while for the type of play with the lowest percentage being the cooperative play type indicator with a percentage of 80% getting the dominant category.

***Keywords:*** *Type of Play, Children (4-5) Years Old*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting bagi manusia dalam segala aspek kehidupannya, untuk itu berbagai macam tingkat pendidikan yang ada di Indonesia salah satunya adalah pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini sangat penting diberikan sejak awal, seperti termasuk didalam UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 peraturan pemerintah pasal 1 ayat 14 dinyatakan bahwa, Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan dan pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Menurut Permendikbud No 137 Tahun 2014 Tentang Standar nasional Pendidikan Anak Usia Dini pasal 10 ayat 1 tentang jangkauan tumbuh kembang anak meliputi aspek nilai agama dan moral, nilai kognitif, fisik, motorik, bahasa, sosial, emosional dan seni. Aspek-aspek perkembangan tersebut disatukan dalam bidang pelatihan perilaku pembiasaan yang terus berkembang, yang antara lain meliputi aspek: nilai-nilai moral dan agama, dan pengembangan, dasar, sosio-emosional, dan mandiri, meliputi: keterampilan bahasa, fisik, seni, dan kognitif. Pendidikan berperan penting dalam tumbuh kembang anak sejak dini untuk membantu mengoptimalkan tumbuh kembangnya, hal ini pun tak terlepas dari proses pendidikan untuk anak usia dini yaitu memberikan pembelajaran yang menyenangkan, salah satu kegiatan yang menyenangkan dan dapat mencakup 6 aspek perkembangan anak adalah dengan bermain Witasari & Wiyani (2020).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Farida Herna Astuti & Hapziah, (2020) menyatakan anak usia dini adalah anak yang memiliki usia (0-6) tahun menurut sistem pendidikan nasional, agar memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang baik anak belajar melalui kegiatan bermain. Menurut Zakiah et al dikutip oleh Rashid & Mohamed, (2021) bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah, kegiatan

bermain bagi anak bukanlah sekedar mengisi waktu tetapi media bagi anak untuk belajar.

Bermain adalah salah satu kegiatan yang menyenangkan serta dapat menjadi sarana belajar bagi anak yang sekaligus menjadi suatu proses yang terjadi secara terus menerus dalam kehidupan dan mempunyai manfaat untuk merangsang perkembangan anak secara umum, membantu anak dalam bersosialisasi dengan orang sekitar (Sukati, dkk., (2020). Pada dasarnya anak-anak gemar bermain, bergerak, menari dan bernyanyi, baik dilakukan sendiri maupun berkelompok. Sebagaimana pendapat Mubarok & Amini, (2019) mengatakan bahwa bermain sebagai suatu aktivitas yang langsung dan spontan, dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda sekitarnya, dilakukan dengan senang, atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal, menggunakan panca indera dan seluruh anggota tubuhnya. Menurut Rohmah dikutip oleh Pahrul & Amalia, (2021) manfaat bermain bagi anak dapat mengembangkan aspek moral, motorik, bahasa kognitif, serta perkembangan sosial anak.

Salah satu hal yang harus diketahui dalam proses bermain hendaknya mendukung tiga jenis bermain yakni bermain peran, konstruktif, dan fungsional atau sensorimotor serta memperhatikan bahan dan penataan yang digunakan dalam bermain (Wiwik Pratiwi,(2018). Dengan demikian anak akan memperoleh kesempatan dalam memilih kegiatan yang disukai, dapat bereksperimen sesuai yang diinginkan dan akan menstimulus perkembangan anak. Maka dari itu orang tua dan guru harus memperhatikan bahwa dalam bermain haruslah menjadi suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak, tidak boleh terdapat unsur paksaan untuk melakukan kegiatan bermain, walaupun kegiatan bermain itu dapat menunjang perkembangan anak.

Dari uraian di atas dapat pula diketahui bahwa nilai bermain dalam kehidupan anak sangatlah besar pengaruhnya maka pemanfaatan kegiatan bermain dalam pelaksanaan program kegiatan anak khususnya pada anak usia dini merupakan syarat mutlak yang sama sekali tidak bisa diabaikan karena bagi anak belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar. Adapun setiap jenis bermain pada anak pra sekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan

kepribadiannya, serta bermain juga memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang anak rasakan dan pikirkan. Jenis-jenis bermain makin beragam, anak juga semakin akrab dengan permainan-permainan yang membutuhkan keterampilan tertentu dan kerja sama tim. Kegiatan bermain dapat dilakukan dimana saja di sekolah maupun di rumah secara individu maupun berkelompok.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada beberapa anak usia (4-5) tahun di Kelurahan Pahlawan Palembang pada tanggal 23 Januari 2022, maka didapatkan bahwasannya kegiatan bermain yang di lakukan anak pada saat di rumah diantaranya, seperti anak bermain masak-masakan, bermain membentuk dengan plastisin/*Play dough*, lego, bermain lari-larian, bermain bola, *Puzzle*, bermain petak umpet, dan bermain sepeda bersama teman-teman. Anak melakukan kegiatan bermain di rumah secara kelompok ataupun sendiri. Pada saat anak melakukan kegiatan bermain anak di temani oleh orang tua, adapun orang tua yang seraya ikut anak bermain ada juga orang tua yang hanya melihat atau mengawasi pada saat anak melakukan kegiatan bermain. Dari banyaknya kegiatan bermain yang dilakukan anak di rumah, peneliti bertujuan untuk mengidentifikasi jenis bermain yang paling dominan dilakukan anak selama belajar dari rumah di Kelurahan Pahlawan Palembang.

Menurut Lidz dikutip oleh Suminar, (2019) perkembangan perilaku bermain pada anak usia (4-5) yang bermain secara fisik atau berguling dan memukul dengan cara yang menyenangkan, konstruktif dapat mencakup termasuk menggambar, dapat mengembangkan imajinasi karakter dan bermain peran. , drama dengan rangkaian tematik yang lebih kompleks dan bervariasi, menggabungkan yang nyata dan simbolik dengan integritas atau keinginan, perencanaan dan definisi peran. Bermain peran atau bermain pura-pura banyak dimainkan di kalangan anak-anak usia ini.

Dari uraian di atas dipandang penting untuk melakukan penelitian deskriptif kuantitatif tentang jenis bermain anak usia (4-5) tahun selama belajar di rumah, sehingga nanti peneliti dapat mempersentasikan jenis bermain apa saja yang paling dominan dilakukan anak usia (4-5) tahun selama belajar dari rumah di

Kelurahan Pahlawan Palembang. Untuk kata dominan sendiri dalam pembahasan ini memiliki arti hal yang paling sering dilakukan. Dan juga pada kata selama belajar dari rumah dalam pembahasan ini maksudnya pada saat pengambilan data peneliti melakukan penelitian pada anak pada saat anak pulang dari sekolah atau pada saat anak berada di rumah.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Sehubungan dengan latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah berapa besar persentase jenis bermain yang paling dominan dilakukan anak usia (4-5) tahun saat di rumah di Kelurahan Pahlawan Palembang?

## **1.3 Batasan Masalah**

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai.

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis bermain yang diteliti pada penelitian ini adalah bermain konstruktif, bermain fungsional atau sensorimotor, bermain peran, bermain kooperatif, bermain asosiatif, dan bermain paralel.
2. Penelitian ini dilakukan pada saat anak di rumah atau anak sudah pulang dari sekolah.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui berapa besar persentase jenis bermain yang paling dominan dilakukan anak usia (4-5) tahun saat di rumah di Kelurahan Pahlawan Palembang.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan tujuan penelitian tersebut, maka penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, diantaranya sebagai berikut:

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan manfaat bagi pembaca sebagai bahan pemebelajaran mengenai jenis bermain.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Bagi orang tua : Dapat memberikan kegiatan bermain anak sesuai kebutuhan dan perkembangan

Bagi peneliti : Menambah wawasan, pengetahuan dan informasi bagi peneliti selanjutnya, dan sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya yang akan mengambil terkait identifikasi jenis bermain anak usia (4-5) tahun selama belajar dari rumah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ab Rashid, S. N. A., & Mohamed, S. (2021). Pelaksanaan aktiviti terapi bermain di prasekolah. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(1), 213-221.
- Aliriad, H. (2021). DAMPAK OLAHRAGA REKREASI DI AKHIR PEKAN TERHADAP MAHASISWA UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SUNAN GIRI BOJONEGORO. *JEC (Journal of Education and Counseling)*, 3(1), 30-39.
- Al Mubarak, A. A. S., & Amini, A. (2019). Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 77-89.
- Andayani, S. (2021). Bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(01), 230-238.
- Ansori, M. (2020). Dimensi HAM dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003. Kediri: Iaifa Press.
- Apriani, W., & Putera, R. F. PENGARUH TAHAPAN BERMAIN BALOK TERHADAP PENGENALAN KONSEP BENTUK PADA USIA 5-6 TAHUN DI TK DIKNAS KOTA BENGKULU. *Research in Early Childhood Education and Parenting*, 1(2).
- Asari, A. R. (2018). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pembelian Pada PT Khomsah Khalifah Dengan Menggunakan Software PHP dan MySQL. *@ is The Best: Accounting Information Systems and Information Technology Business Enterprise*, 3(1), 249-261.
- Astuti, P. H & Hapziah (2020). PENGARUH PERMAINAN BALOK TERHADAP KETERAMPILAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD BINA LESTARI MONTONG ARE KECAMATAN KEDIRI. *Africa's Potential for the Ecological Intensification of Agriculture*, 53 (9), 1689-1699.



- Aulawi, A., & Srinawati, S. (2019). IMPLEMENTASI NILAI-NILAI DEMOKRASI DALAM PENGAMBILAN KEPUTUSAN ORGANISASI UNTUK MENINGKATKAN ORGANISASI SISWA INTRA SEKOLAH (OSIS) DI SMK DARUS SYIFA KOTA CILEGON. *Pro Patria: Jurnal Pendidikan, Kewarganegaraan, Hukum, Sosial, Dan Politik*, 2(1), 38-50.
- Bachtiar, M. Y., Herlinan, H., & Ilyas, S. N. (2020). Model Bermain Konstruktif untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak TK. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2802-2812.
- Bakri, A. R., & Nasucha, J. A. (2021). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 2(1), 58-79.
- Burhanuddin, A. M. N. (2021). Pengembangan Aplikasi TryOut Ujian Nasional Berbasis Android Di SMA Negeri 14 Makassar (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Dai, K., & Utina, S. S. (2020). MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN KOOPERATIF DI KELOMPOK B TK MEKAR SARI DESA POTANGA KECAMATAN BOLIYOHUTO KABUPATEN GORONTALO. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(02), 44-57.
- Deswika, E., & Risyak, B. (2019). PENGGUNAAN METODE PROYEK TERHADAP SIKAP KOOPERATIF PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(6)
- Evivani, M., & Oktaria, R. (2020). Permainan Finger Painting Untuk Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 23-31.
- Fadlillah, M. (2018). *Buku Ajar Bermain & Permainan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Ferasinta, dkk. (2021). *Konsep Dasar Keperawatan Anak*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Fitri, N. (2020). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INGGRIS MELALUI STRATEGI BERMAIN AKTIF PADA ANAK TK B AISYIAH BUSTANUL ATHFAL 1 DENPASAR TAHUN 2016. *Jurnal Sakinah*, 2(1), 37-46.
- Halimah, H. (2019). Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Permainan Menjiplak Menjadi Gambar Usia 5-6 Tahun Di TKQ An-Nur Tomang (Doctoral dissertation, Institut PTIQ Jakarta).
- Hasiara, L. O., & Kasim, M. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Menggunakan Electronic Money. *JAMDI (Jurnal Akuntansi Multi Dimensi)*, 4(1).
- Hayani, H. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 2(2), 221-230.
- Hidayat, T., & Zefanya, E. (2021). Pengaruh Pengendalian Internal terhadap Efektivitas Penjualan. *Jurnal Manajemen Bisnis dan Keuangan*, 2(1), 20-29.
- Husain, R. I., & Walangadi, H. (2021). Permainan Awuta, Ponti dan Kainje dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print) *Permainan*, 5(2), 1352-1358.
- Holis, A. (2017). Belajar melalui bermain untuk pengembangan kreativitas dan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 10(1), 23-37.
- Hasanuddin, M. H. & Iqbal, M. H. (2020). *Model Pendekatan Bermain Pada Peningkatan Kesegaran Jasmani Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Iskandar, S. (2019). Efektivitas Terapi Bermain Asosiatif Terhadap Kemampuan Motorik Pada Anak Autis. *Journal of Nursing and Public Health*, 7(2), 72-76.

- Istiqomah, L. (2020). Identifikasi Kelengkapan Sarana dan Prasarana Pariwisata di Kebun Teh Jamus Kabupaten Ngawi. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 16(2), 101-107.
- Junaidi, R., & Susanti, F. (2019). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Pegawai Pada UPTD Baltekkomdik Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat.
- Kartika, T., Nurhayati, S., & Nafiqoh, H. (2020). PENERAPAN BERMAIN PERAN MAKRO DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI KOBER PERINTIS. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(4), 275-281.
- Kiromi, I. H. (2018). Pengaruh Metode Role Playing/Bermain Peran Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa pada Anak. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 57-66.
- Langi, E., Londa, N. S., & Tulung, L. (2019). PENGARUH KOMUNIKASI MEDIA ONLINE APLIKASI RUANG GURU PT. RUANG RAYA INDONESIA TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA SMA NEGERI 1 MANADO Oleh. *Acta Diurna Komunikasi*, 1(3).
- LEVRIANA, R., & Syafdaningsih, S. (2021). IDENTIFIKASI CAPAIAN INDIKATOR BIDANG PENGEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA (5-6) TAHUN SELAMA PANDEMI COVID-19 DI KELURAHAN SRIJAYA PALEMBANG (Doctoral dissertation, Sriwijaya University).
- Lubis, M. Y. (2019). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. *GENERASI EMAS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 47-58.
- Mashuri, I., Faishol, R., & Rofiq, A. (2021). KOMPARASI HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MAN 2 BANYUWANGI DALAM PEMBELAJARAN MATERI AKIDAH AKHLAK MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN MAKE A MATCH DAN PICTURE

- AND PICTURE. INCARE, *International Journal of Educational Resources*, 2(1), 039-053.
- Mirawati, M. (2018). HAK BERMAIN BAGI ANAK: KEHARUSAN ATAU PILIHAN?. In Seminar Nasional dan Call for Paper “Membangun Sinergitas Keluarga dan Sekolah Menuju PAUD Berkualitas (pp. 97-104).
- Miskawati, M. (2019). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Strategi Belajar Sambil Bermain di TK Islam Sa’adatul Khidmah Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 9(1), 45-54.
- Ndari, S. S., dkk. (2019). *Metode Pendidikan Seksualitas Di Taman Kanak-Kanak*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- OKTAMARINA, L. (2018). PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI BERMAIN KONSTRUKTIF.
- Oktaviana, A., & Munastiwi, E. (2021). Peran Lingkungan Keluarga Dalam Kegiatan Bermain Anak Usia Dini Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 435-445.
- Oktaviana, N. E., Elan, E., & Mulyana, E. H. (2021). DASAR KEBUTUHAN PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN BERMAIN PERAN UNTUK MENGOPTIMALKAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI. *Jurnal Paud Agapedia*, 5(1), 50-61.
- Pahlawati, E. F. (2021). Penerapan Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional dan Kecerdasan Spiritual (ESQ). *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial dan Budaya*, 6(1), 68-87.
- Pahrul, Y., & Amalia, R. (2021). Metode Bermain dalam Lingkaran untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1464-1471.
- Pa’indu, S., Sinaga, R., & Keriapy, F. (2020). Studi Kecerdasan Visual-Spasial Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Sentra Balok. *SHAMAYIM: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani*, 1(1), 78-91.

- Palintan, T. A. (2020). *Membangun Kecerdasan Emosi dan Sosial Anak Sejak Usia Dini*. Bogor: Penerbit Lindan Bestari.
- Parapat, A. (2020). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Perdina, S., Safrina, R., & Sumadi, T. (2019). Peningkatan Kemampuan Sosial melalui Bermain Kartu Estafet pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 440-447.
- Prabandari, I. R., & Fidesrinur, F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Bermain Kooperatif. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(2), 96-105.
- Prasetyo, A. W., & Suwarno, S. (2018). PENGARUH Kinerja Lingkungan Dan Kinerja Komite Audit Terhadap Kinerja Ekonomi Perusahaan. *JIATAX (Journal of Islamic Accounting and Tax)*, 1(1), 49-63.
- Pratiwi, E. A., dkk. (2021). *Konsep Keperawatan Anak*. Jawa Barat: CV Media Sains Indonesia.
- Purnawati, S., & Sihaloho, F. A. S. (2020). PENGARUH BAURAN PEMASARAN TERHADAP KEPUTUSAN PEMILIHAN SEKOLAH PADA SMP RAKYAT SEI GLUGUR. *Jurnal Utilitas*, 6(2), 15-22.
- Rahayu, P., Yusnira, Y., & Alim, M. L. (2020), Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Bermain Bowling Aritmatika Pada Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A TK An-Nur Ujung Padang Kampar Utara. *Journal on Teachet Education*, 2(1), 256-261.
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 11-18.
- Rahmadianti, N. (2020). Pemahaman Orang Tua Mengenai Urgensi Bermain Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 57-64.

- RIANA, M. F. V., & Rukiyah, R. (2021). PERAN ORANG TUA DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN MENGENAL ABJAD ANAK KELOMPOK A DI TKS IT UNGGUL SRIWIJAYA PADA MASA PANDEMI COVID-19 (Doctoral dissertation, Sriwijaya University).
- Ridwan, R., & Bangsawan, I. (2021). Seni bercerita, bermain dan bernyanyi.
- ROHMANSYAH, N. A. (2018). MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN TERINTERGRASI DENGAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI. *JURNAL ILMIAH PENJAS (Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran)*, 4(1).
- Sari, D. A. (2018). Meningkatkan perilaku prososial anak usia 4-5 tahun melalui metode eksperimental dengan permainan tradisional. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 55-62.
- Savitri, I. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Perilaku Untuk Menstimulasi Perilaku Sopan Santun Pada Anak Kelompok Adi Taman Kanak-Kanak Saraswati Tabanan Tahun Pelajaran 2020/2021 (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Shalehah, A., Hidayatullah, M. S., & Rachmah, D. N. (2020). PENERAPAN COOPERATIVE PLAY DALAM BENTUK PERMAINAN KONSTRUKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal Kognisia*, 1(2), 83-94.
- Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
- Silvia, S., Ciamas, E. S., Anggraini, D., Nugroho, N., & Ivone, I. (2021, November). Analisis Kepuasan Pelanggan pada UD DAVIA, Medan. In *Seminar Nasional Sains dan Teknologi Informasi (SENSASI) (Vol. 3, No. 1, pp. 458-461)*.
- Siregar, D. (2018). Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Metode Sosiodrama Terhadap Kepedulian Sosial Siswa Kelas V Di SD Negeri 060898 Medan. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 8(1), 103-109.

- Suarti, N. K. A., Wahyuni, L., & Mustamiin, M. Z. (2020). Pengaruh Bermain Dengklek terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD KB An-Nur Sukaraja Barat Ampenan. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(1).
- Sugari, M., Kridarso, E. R., & Handjajanti, S. (2020). IDENTIFIKASI POLA TATA RUANG PASAR DALAM KONTEKS PASAR SEHAT DI JAKARTA (OBJEK: PASAR MAYESTIK; PASAR SANTA). *KOCENIN SERIAL KONFERENSI (E) ISSN: 2746-7112*, 1(1), 3-10.
- Sujana, I. Wayan Cong. Fungsi dan tujuan pendidikan indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39.
- Sukatin, Q. Y. H., Alivia, A. A., & Bella, R. (2020).. Analisis psikologi perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 156-171.
- Sulyandri, A. K. (2021). *Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini*. Geupedia.
- Suminar, D. R. (2019). *Psikologi Bermain: Bermain & Permainan Bagi Perkembangan Anak*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Susanto, Ahmad. 2018. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sutini, A. (2018). Meningkatkan keterampilan motorik anak usia dini melalui permainan tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- Rahmi, S. (2021). *Bimbingan dan Konseling Di Taman Kanak-Kanak*. Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Ul'fah Hernaeny, M. P. (2021). POPULASI DAN SAMPEL. *Pengantar Statistika* 1, 33.
- Utami, H. P., & Lestari, S. B. (2020). Motivasi Menonton Si Bolang di Trans7 dalam Mendorong Anak untuk Bermain Aktif. *Interaksi Online*, 8(3), 32-41.

- Verawati, I. (2018). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Tambi-Tambian Penelitian Tindakan Pada Kelompok a Di Tk Nasional Kps Balikpapan Tahun 2018. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 156-164.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 159-176.
- Wijaya, G. S., & Firman, A. (2020, December). Analisis Kualitas Pelayanan Pada Pelanggan Bolu Amor Jl. Jend Sudirman Kota Sukabumi. In *SEMNASTERA (Seminar Nasional Teknologi dan Riset Terapan) (Vol. 2, pp. 344-359)*.
- Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 52-63.
- Yani Sinulingga, L. (2020). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI INFORMASI DARI TEKS EKSPLANASI DENGAN PEMBERIAN TUGAS YANG DISERTAI DENGAN PENGHARGAAN DI KELAS VIII. 5 SMP NEGERI 11 BINJAI. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 1(3), 217-238.
- Yuliani, Y., Khojir, K., & Mujahidah, M. (2021). PENINGKATAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI BERMAIN MELEMPAR DAN MENANGKAP BOLA MENGGUNAKAN METODE DEMONSTRASI. *Sultan Idris Journal of Psychology and Education*, 1(1), 17-34.
- Yuliantini, S. (2019). Permainan Dan Bermain Di Paud. *PrimEarly: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini*, 2(2), 200-212.
- Yus, A., & Kamtini, K. (2018). Eksplorasi Penggunaan Bermain Simbolik untuk Membantu Perkembangan dan Belajar Anak di Taman Kanak-Kanak. *Early Childhood Education Journal of Indonesia*, 1(1), 44-51.
- Zulkifli, T. I. (2020). Pengaruh bermain konstruktif terhadap kecerdasan visual spasial anak di tk islam terpadu nurul fikri makassar. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 1-7.