

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masa usia dini merupakan masa emas pada pertumbuhan serta perkembangan anak usia dini, dimasa ini semua potensi yang dimiliki anak bertumbuh sangat pesat. Dimana masa ini sangat baik digunakan dalam meningkatkan perkembangan berbagai aspek dalam diri anak serta menanamkan nilai-nilai penting kepada anak dari pengalaman konkret. Pendidikan anak usia dini menjadi bagian dari wujud pembinaan yang diarahkan untuk anak usia dari 0 hingga 6 Tahun yang dilakukan dengan pemberian stimulus pendidikan dalam mendukung perkembangan serta pertumbuhan jasmani dan rohani supaya anak mempunyai kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. PAUD merupakan pendidikan dasar yang amat penting untuk pertumbuhan anak, karena pada usia dini kemampuan anak dalam menyerap informasi sangat tinggi dengan demikian, stimulasi yang tepat sangat mempengaruhi pertumbuhan serta perkembangan kemampuan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini merupakan bagian dari lembaga pendidikan yang mempunyai peranan penting dalam membantu negara untuk mempersiapkan generasi selanjutnya sejak dini. Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah peletak dasar pertama serta utama pada perkembangan pribadi anak, baik yang berhubungan dengan karakter, keterampilan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, konsep diri, dan kemandirian.

Menurut Fadillah (2017, h.56) Alat permainan edukatif (APE) merupakan seluruh alat ataupun buku permainan yang memiliki kandungan nilai-nilai pendidikan untuk perkembangan serta pertumbuhan anak. Alat permainan edukatif adalah segala alat yang bisa mencukupi kebutuhan bermain anak serta juga mampu memberikan stimulasi perkembangan serta pertumbuhan anak dari banyak aspek. kegiatan bermain yang disenangi oleh anak dapat menarik perhatian dan minatnya dan dapat memberikan kesan positif yang pada akhirnya dapat menyebabkan banyak hal yang dapat dirasakan anak ketika bermain sehingga dapat melekat dalam ingatan mereka.

Menurut Khadijah dan Armanila (2017, h.7), bermain adalah aktivitas yang menyenangkan yang dapat membantu mengembangkan dan mengoptimalkan potensi dalam diri anak. Kegiatan bermain juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada anak-anak usia dini serta membentuk daya imajinasi mereka. Guslinda dan Kurnia (2018) menyatakan bahwa alat permainan edukatif merupakan media yang dirancang dan dibuat untuk mendukung proses belajar mengajar di kelas. Alat ini membantu peserta didik mengembangkan potensi yang ada dalam diri mereka serta mendukung perkembangan berbagai aspek kemampuan mereka.

Santoso (2019) mengemukakan bahwa alat permainan edukatif adalah jenis alat bermain yang tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memiliki fungsi mendidik. Alat ini dirancang untuk merangsang aktivitas anak dalam mempelajari sesuatu secara tidak langsung, tanpa disadari oleh anak. Alat permainan edukatif ini bisa berupa teknologi modern, teknologi sederhana, atau bahkan yang bersifat tradisional. Dengan menggunakan alat permainan edukatif, anak-anak dapat

terlibat dalam kegiatan yang membantu mereka memahami berbagai konsep tanpa mereka sadari, baik melalui permainan teknologi, buatan manusia, maupun permainan tradisional. Penyediaan alat permainan edukatif ini bisa memanfaatkan alat atau bahan yang biasanya ditemukan di sekitar lingkungan tempat anak-anak tinggal. Alat permainan edukatif yang dirancang untuk anak usia dini biasanya dibuat berdasarkan ide-ide yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, menyesuaikan dengan rentang usia mereka sehingga mendukung perkembangan optimal pada setiap tahap kehidupannya.

Menurut Villela (2013), alat permainan edukatif mencakup segala jenis alat permainan yang sengaja dirancang untuk menjadi sarana atau alat bantu dalam memperjelas materi pembelajaran. Alat-alat ini berfungsi untuk merangsang berbagai aspek perkembangan dan kemampuan anak, menciptakan rasa senang sekaligus memiliki nilai pendidikan. Saat bermain dengan alat-alat tersebut, anak-anak tidak secara langsung menyadari bahwa mereka sedang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman belajar yang nyata. Alat permainan edukatif ini juga secara khusus dirancang untuk memenuhi kebutuhan pendidikan, terutama bagi anak usia dini, dengan tujuan meningkatkan berbagai aspek perkembangan yang ada dalam potensi mereka. Penggunaan alat permainan edukatif tidak hanya mempermudah anak-anak dalam memahami materi pembelajaran, tetapi juga membantu para guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan menyenangkan. Alat-alat ini membantu anak-anak memperoleh nilai-nilai edukatif secara alami selama mereka bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan berkesan.

Menurut Qalbi et al. (2020), alat permainan edukatif merupakan salah satu sumber belajar yang dirancang untuk membantu anak memahami proses pembelajaran melalui aktivitas bermain. Alat-alat ini mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana bermain yang bermanfaat bagi perkembangan anak. Pendidikan anak usia dini mencakup segala upaya yang dilakukan oleh guru dan orang tua terhadap anak-anak berusia 0-6 tahun melalui rangsangan pendidikan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan mereka, serta mempersiapkan mereka untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Bagi anak usia dini, bermain adalah cara mereka belajar dan memahami hal-hal baru melalui pengalaman yang mereka peroleh. Melalui permainan, orang tua dan pendidik dapat menyampaikan unsur-unsur pendidikan dalam kegiatan pembelajaran. Mengajak anak bermain dapat membuat mereka merasa senang dan ceria, dan bagi anak-anak, bermain memiliki peranan yang sangat penting sebagai sarana perkembangan di berbagai aspek seperti kognitif, sosial, emosional, bahasa, seni, dan motorik. Selain itu, dengan bermain, anak-anak juga akan terlatih secara fisik karena mereka menikmati aktivitas permainan baik di dalam maupun di luar ruangan.

Menurut Zaman (2010), alat permainan edukatif yang dikembangkan memiliki beragam fungsi yang mendukung pelaksanaan proses pembelajaran anak, sehingga kegiatan tersebut dapat berjalan dengan lancar, bermakna, dan menyenangkan bagi anak-anak. Dalam konteks ini, bermain haruslah merupakan inisiatif dari anak itu sendiri serta berdasarkan keputusan pribadi mereka. Selain itu, bermain harus dilakukan dengan perasaan gembira, karena kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar yang efektif bagi anak.

Dengan kata lain, alat permainan edukatif dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan penuh makna, di mana anak-anak merasa termotivasi untuk belajar melalui aktivitas bermain yang mereka pilih dan nikmati. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar, tetapi juga memastikan bahwa pembelajaran terjadi secara alami dan penuh kegembiraan. Fadillah (2017, h. 56) menyatakan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) mencakup setiap alat atau buku permainan yang mengandung nilai-nilai pendidikan, yang bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Alat Permainan Edukatif ini meliputi segala jenis alat yang dapat memenuhi kebutuhan bermain anak, sekaligus merangsang perkembangan mereka dari berbagai aspek. Jadi, APE tidak hanya menyediakan kesenangan bermain bagi anak, tetapi juga berperan dalam menstimulasi perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik mereka. Melalui alat-alat ini, anak-anak dapat mengalami proses belajar yang menyenangkan dan mendalam, mendukung pertumbuhan holistik mereka dalam lingkungan yang penuh kreativitas dan eksplorasi.

Menurut Karim dan Herlinda (2014:3-4) Menyatakan bahwa alat permainan edukatif bagi anak usia dini adalah alat main yang dapat menstimulasi panca indra dan kecerdasan anak yang meliputi indra penglihat, pencium, pengecap, peraba, dan pendengaran. APE sangat variatif tidak harus yang mahal kita dapat membuat sendiri dengan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitar kita, misalnya kotak bekas, botol plastik bekas, kertas dan juga tanaman. Dalam penggunaan APE hendaknya memperhatikan kematangan atau perkembangan anak, dan juga tempat bermain anak itu sendiri.

Dari beberapa pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa alat permainan edukatif merupakan suatu alat yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak, melalui alat permainan edukatif proses pembelajaran anak usia dini meningkat, alat permainan edukatif dapat melatih konsentrasi anak, mengasah kemampuan anak serta meningkatkan keenam aspek perkembangan anak diantaranya yaitu aspek perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, moral dan agama serta aspek perkembangan seni. Alat permainan edukatif bertujuan untuk mengembangkan aspek kepribadian dan kecerdasan anak, kepribadian seorang guru sebaiknya harus memiliki kemampuan untuk merancang alat permainan serta sarana untuk meningkatkan mutu hasil belajar anak. Selain itu guru juga harus kreatif dalam menciptakan konsep-konsep pembelajaran yang menarik serta efektif untuk meningkatkan minat serta kecerdasan anak dalam belajar. Pada dasarnya manfaat alat permainan edukatif merupakan segala bentuk permainan yang dirancang agar memberikan manfaat pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada anak usia dini. Tujuan utama dari alat permainan edukatif adalah untuk berfungsi sebagai alat bantu dalam memperjelas materi yang diberikan, memberikan motivasi kepada anak, serta merangsang mereka untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan mereka. Selain itu, alat permainan edukatif juga dirancang untuk memberikan kesenangan, sehingga anak-anak dapat belajar dengan gembira dan antusias.

Menurut Hasanah (2019, h. 29), penggunaan alat permainan dalam proses pembelajaran dapat memberikan variasi yang beragam serta meningkatkan minat dan semangat anak untuk belajar. Semakin banyak variasi alat permainan edukatif

yang digunakan oleh guru, semakin besar pula peluang untuk meningkatkan minat dan semangat anak dalam mempelajari hal-hal baru. Hal ini menunjukkan bahwa lembaga PAUD memiliki peran penting dalam memastikan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini berlangsung secara optimal dengan merangsang mereka melalui kegiatan yang melibatkan partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran. Tujuan utama dari pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah untuk mengembangkan kemampuan fisik dan mental anak secara menyeluruh, merangsang anak untuk bereksplorasi dengan lingkungan sekitarnya, serta mendorong interaksi sosial dengan orang lain, terutama dengan teman sebaya. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini terjadi secara bertahap sesuai dengan usia, tugas perkembangan, dan kemampuan masing-masing anak. Oleh karena itu, dengan berbagai variasi alat permainan edukatif, anak-anak dapat lebih termotivasi dan antusias dalam belajar, yang pada akhirnya akan membantu mereka berkembang secara optimal di berbagai aspek.

Menurut Aqib (2010:65), Alat Permainan Edukatif (APE) mencakup semua benda yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung unsur pendidikan dan mampu mengembangkan seluruh potensi anak. Alat-alat ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan bermain anak sambil memberikan dampak edukatif, sehingga disebut sebagai alat permainan edukatif. Mengingat betapa pentingnya peran alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran, sekolah dan guru memiliki tanggung jawab besar untuk menyediakan alat-alat ini di dalam kelas. Hal ini bertujuan untuk mendukung dan memperkaya proses pembelajaran, memastikan bahwa anak-anak mendapatkan

manfaat maksimal dari aktivitas bermain yang mereka lakukan. Seperti yang diungkapkan oleh Anita Yus, Peny, dan Artha (2023)

Alat permainan edukatif merupakan alat yang dirancang secara khusus untuk tujuan pendidikan, bertujuan untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak melalui pendekatan bermain yang menyenangkan. Alat-alat ini sangat penting diberikan kepada anak usia dini, karena tanpa alat permainan edukatif, anak-anak cenderung merasa bosan dan jenuh selama proses pembelajaran. Alat Permainan Edukatif (APE) berfungsi sebagai salah satu jenis sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran anak usia dini. Sumber belajar ini sangat umum ditemukan di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini, baik yang digunakan di dalam ruangan (indoor) maupun di luar ruangan (outdoor). Alat-alat ini bisa berupa benda-benda yang tersedia secara alami maupun yang dibuat oleh manusia. Kehadiran alat permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya membuat anak-anak lebih tertarik dan terlibat, tetapi juga membantu mereka belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif, sehingga mendukung perkembangan optimal mereka di berbagai aspek.

Karim dan Herlinda (2014: 3-4) menyatakan bahwa alat permainan edukatif (APE) bagi anak adalah alat yang dirancang untuk menstimulasi pancaindra dan meningkatkan kecerdasan anak. Alat ini mencakup stimulasi untuk indra penglihatan, penciuman, pengecap, perabaan, dan pendengaran. APE hadir dalam berbagai variasi dan tidak selalu harus mahal; kita bisa membuatnya sendiri dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar, seperti kotak bekas, botol plastik bekas, kertas, dan tanaman. Dalam penggunaannya, penting untuk memperhatikan tingkat kematangan atau perkembangan anak, serta tempat

bermain mereka. APE tidak terbatas pada permainan modern saja, tetapi juga mencakup permainan tradisional yang dapat memberikan manfaat edukatif. Dengan memperhatikan faktor-faktor ini, APE dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung perkembangan dan pembelajaran anak secara menyeluruh.

Menurut Abyadh (2021:4) Menyatakan bahwa alat permainan edukatif dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang nantinya dengan penggunaan alat permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman anak tentang materi dan mampu meningkatkan aspek perkembangan yang ada pada diri anak termasuk aspek perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, moral, dan agama serta aspek perkembangan seni

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, permasalahan dalam penelitian ini terletak pada proses pembelajaran di sentra balok yang cenderung berpusat pada guru, yaitu guru lebih sering memberikan ceramah selama pembelajaran berlangsung, sehingga anak-anak menjadi bingung dan kurang bisa berkonsentrasi saat belajar sambil bermain dengan balok. Tujuan utama penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di sentra balok adalah untuk merangsang anak agar lebih aktif dalam bereksplorasi dan bereksperimen, sehingga mereka dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan mereka. Selain itu, APE juga dirancang untuk memberikan kesenangan kepada anak-anak, sehingga mereka dapat menikmati proses belajar dan bermain secara bersamaan.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi fokus penelitian pada penelitian ini adalah Untuk mengetahui penggunaan alat permainan edukatif yang

ada di TK Negeri Pembina Tanjung Morawa terdiri dari berbagai bentuk, jumlah dan jenis, APE disentra balok.

1.3 Rumusan Masalah

Dengan berpedoman pada fokus penelitian tersebut sehingga yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana penggunaan alat permainan edukatif yang dilihat dari bentuk APE yang terdapat di sentra balok
2. Bagaimana penggunaan alat permainan edukatif yang dilihat dari jumlah APE yang terdapat di sentra balok
3. Bagaimana penggunaan alat permainan edukatif yang dilihat dari jenis APE yang terdapat di sentra balok.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan alat permainan edukatif yang dilihat dari bentuk APE yang terdapat disentra balok
2. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan alat permainan edukatif yang dilihat dari jumlah APE yang terdapat disentra balok
3. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan alat permainan edukatif yang dilihat dari jenis APE yang terdapat disentra balok

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah disebutkan sebelumnya, manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini meliputi:

1. Manfaat Teoritis

- a) Penelitian ini dapat berfungsi sebagai referensi dan sumber motivasi bagi para guru untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran yang mereka rancang. Selain itu, penelitian ini juga dapat membantu dalam pengembangan pembelajaran dengan memanfaatkan Alat Permainan Edukatif (APE).
- b) Penelitian ini dapat berkontribusi dalam pengembangan kemampuan anak dengan menggunakan APE, sehingga anak-anak tidak merasa bosan selama mengikuti pelajaran di kelas

2. Manfaat Praktis

- a) Penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dan perbaikan untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran, terutama dalam mendukung perkembangan anak usia dini.
- b) Penelitian ini dapat berfungsi sebagai sumber referensi yang berguna untuk memperluas wawasan tentang penggunaan APE dalam mendukung perkembangan anak usia dini.