

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan layanan pendidikan yang diselenggarakan bagi anak usia 0-6 tahun yang dikhususkan dalam mengoptimalkan tumbuh dan kembang anak agar siap melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Anak usia 0-6 tahun dikatakan sebagai masa keemasan atau biasa disebut *golden age*, dimana pada usia ini anak akan mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga dibutuhkan stimulasi yang optimal agar perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Berkembangnya PAUD saat ini diikuti dengan peningkatan kesadaran orang tua untuk memberikan pendidikan bagi anak usia sedini mungkin yang diimbangi dengan pelayanan pendidikan anak usia dini yang memiliki kualitas baik dalam meningkatkan mutu pendidikan.

Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini dapat melalui pendidikan formal, nonformal, dan informal. Pendidikan anak usia dini pada jalur formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK) dan Raudhatul Athfal (RA). Pendidikan anak usia dini pada jalur nonformal berbentuk Tempat Penitipan Anak (TPA) dan Kelompok Bermain. Pendidikan anak usia dini pada jalur informal berbentuk pendidikan keluarga atau lingkungan. Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini guru memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan kemampuan anak karena antara proses pembelajaran dan keberadaan guru menjadi satu kesatuan utama yang tidak dapat dipisahkan.

Kompetensi guru merupakan kemampuan dan kewenangan guru dalam menjalankan kewajiban-kewajibannya dengan tanggung jawab dengan tugasnya menjadi guru. Guru merupakan suatu profesi atau pekerjaan, maka kompetensi sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Kaitannya dengan pendidikan, kompetensi menunjukkan perbuatan yang sifatnya rasional untuk mencapai tujuan pendidikan sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Kompetensi diperoleh melalui sebuah proses latihan atau pendidikan. Salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar adalah seorang guru, oleh sebab itu menjadi seorang guru harus memiliki kompetensi untuk mengorganisasi ide-ide yang dikembangkan dikalangan peserta didik sehingga dapat menggerakkan semangat dan minat belajar anak. Terdapat empat kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru diantaranya adalah kompetensi

pedagogik, kompetensi sosial, kompetensi professional, dan kompetensi kepribadian.

Kompetensi pedagogik merupakan kompetensi yang mendasar dalam hal praktik pendidikan anak usia dini, karena kompetensi pedagogik diperlukan sebagai suatu sistem pengetahuan tentang pendidikan anak. Selain itu kompetensi pedagogik juga akan menjadi salah satu standar keberhasilan praktik pendidikan. Kompetensi pedagogik guru merupakan salah satu dari kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap guru dalam jenjang pendidikan apapun. Kompetensi pedagogik meliputi pemahaman terhadap anak sebagai peserta didik, kemampuan dalam merancang pembelajaran, dan melaksanakan pembelajaran, kemampuan dalam merancang dan melaksanakan evaluasi pembelajaran, serta kemampuan dalam mengembangkan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Salah satu bagian penting dalam kompetensi pedagogik yang harus dimiliki seorang guru adalah menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mendidik. Menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mendidik disini maksudnya adalah guru diharapkan dapat memanfaatkan media dan sumber belajar yang sesuai dengan konsep belajar sambil bermain. Mewujudkan kegiatan belajar sambil bermain seorang guru diharapkan dapat menggunakan berbagai media pembelajaran yang efektif dan edukatif yang dapat meningkatkan pengetahuan serta minat belajar anak karena belajar tidak hanya sebatas

memperoleh ilmu pengetahuan berupa membaca, menulis, dan berhitung saja. Tetapi juga memperoleh kecakapan dan keahlian hidup (*life skill*) seperti sikap diri, kebiasaan, kebersihan, cinta tanah air, tanggungjawab, percaya diri dan keahlian terapan (*applied skill*) serta nilai-nilai kepribadian diri anak lainnya.

Berkaitan dengan hal tersebut guru memiliki tugas penting, untuk mengetahui setiap karakter pada anak, sebab perkembangan bagi setiap anak sebagai individu mempunyai sifat yang unik. Terdapat perbedaan dan persamaan dalam pola perkembangan yang dialami anak semua terjadi karena adanya perubahan yang kompleks. Guru diharapkan mampu untuk mengasah kemampuan terhadap potensi yang dimiliki oleh anak didik. Berkaitan dengan kompetensi pedagogik guru, seiring berjalannya waktu kemajuan teknologi informasi yang begitu cepat guru tidak lagi bertindak sebagai informan.

Guru berperan sebagai penanggung jawab dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dalam suatu Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. Guru harus dapat menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dengan kebutuhan anak sehingga anak akan merasa nyaman selama dalam proses kegiatan pembelajaran. Salah satu cara guru menciptakan lingkungan yang menyenangkan bagi anak adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Penggunaan media alat permainan edukatif (APE) sangat tepat dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

Alat permainan edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak yang berasal dari lingkungan sekitar (alam) maupun yang dibuat (dibeli). Sejalan dengan adanya alat permainan edukatif (APE) diharapkan dapat membantu anak dalam mengetahui setiap pembelajaran yang diberikan dengan suasana relaks, menyenangkan, dan tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan maksimal.

Pentingnya alat permainan edukatif (APE) dalam suatu proses belajar anak untuk memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Sehubungan hal ini, guru harus menggunakan alat permainan edukatif (APE) selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan alat permainan edukatif (APE) dapat mendukung keberhasilan pembelajaran di kelas sesuai dengan materi pembelajaran yang akan digunakan oleh guru. Alat permainan edukatif (APE) juga dapat mendorong dan meningkatkan enam aspek perkembangan anak yaitu aspek agama dan moral, bahasa, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, dan seni.

Pemahaman guru dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) saat proses pembelajaran di kelas sangatlah penting karena dapat membantu guru dalam memperjelas materi yang akan disampaikan oleh guru. Contohnya adalah ketika guru akan menyampaikan materi dasar mengenai macam-macam bentuk seperti balok, bulat, kotak dan segitiga maka anak akan lebih mudah paham apabila anak mengamati bentuk-bentuk tersebut

secara langsung. Guru dapat menggunakan alat permainan edukatif (APE) sebagai media untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, dan anak akan melakukan proses mengamati, menganalisa, membandingkan serta mencocokkan atau menggabungkan dibandingkan ketika guru hanya menjelaskan dan menceritakan bagaimana bentuk tersebut. Anak hanya akan mendengarkan guru, membayangkan bagaimana bentuknya serta meniru ucapan guru tanpa mengetahui bagaimana jenis-jenis bentuk yang dijelaskan guru tersebut. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Zikra Hayati (2019: 3) mengatakan bahwa akan sangat berbeda apabila kegiatan pembelajaran guru dapat menggunakan alat permainan edukatif (APE) sehingga pembelajaran akan lebih tepat sasaran pada tujuan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan menarik apabila guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dalam kegiatan mengajar sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan dalam belajar.

Pembelajaran di Taman Kanak-kanak memiliki kekhasan tersendiri sesuai dengan pertumbuhan fisik, perkembangan psikologi anak. Prinsip pembelajaran di TK meliputi bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, pembelajaran berorientasi pada perkembangan anak, pembelajaran berorientasi pada kebutuhan anak, pembelajaran berpusat pada anak, pembelajaran menggunakan pendekatan tematik, pembelajaran menggunakan menggunakan pakem, pembelajaran didukung oleh lingkungan yang kondusif, pembelajaran yang demokratis, dan pembelajaran yang bermakna. Prinsip pembelajaran ini akan mencapai hasil

yang maksimal dengan memadukan berbagai metode dan teknik yang memungkinkan semua indera digunakan sesuai dengan karakteristik masing-masing.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Nurzakinah (2019: 3) mengenai Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Pembelajaran Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B yaitu dalam penelitian tersebut ditemukan permasalahan yang sering terjadi dimana guru belum memiliki keseluruhan komponen yang ada dalam kompetensi guru. Pertama, terlihat dari pemahaman wawasan keilmuan dan pendidikan guru mengenai anak usia dini masih kurang. Hal ini tergambarkan dari salah satu guru yang belum memiliki sertifikat S1 PG-PAUD. Kedua, berdasarkan kinerja guru yang kurang membuat variasi media serta variasi bermain dalam kegiatan pembelajaran. Ketiga, rancangan pembelajaran masih kurang. Maksudnya adalah bahwa guru tidak menyesuaikan materi pembelajaran dengan kebutuhan anak. Keempat, kurang melibatkan anak-anak dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini digambarkan dari guru yang cenderung menggunakan lembar kerja dan papan tulis saat memberikan materi pembelajaran. Keenam, penilaian pada proses dan hasil belajar anak belum terlaksana dengan secara berkesinambungan. Hal ini terlihat dari guru yang tidak melakukan penilaian harian.

Berdasarkan dari hasil penelitian relevan tersebut dan dikaitkan dengan hasil observasi dan wawancara pada guru TK Kelas B yang dilakukan pada saat pra observasi di TK Bethel Sungai Sawak, Kecamatan

Sungai Tebelian, Kabupaten Sintang ditemukan permasalahan yang hampir sama terkait dengan penggunaan alat permainan edukatif (APE) oleh guru TK. Kegiatan pembelajaran di TK tersebut masih berfokus pada peningkatan kemampuan akademik peserta didik. Masalah yang ditemukan diantaranya yaitu berkaitan dengan menuliskan abjad dan menulis hitung-hitungan. Selain itu pelaksanaan pembelajaran guru tidak menggunakan alat permainan edukatif (APE), hal ini dapat dilihat pada saat proses pembelajaran dimana guru tidak menggunakan media permainan selama kegiatan belajar mengajar. Materi yang didapat siswa hanya berasal dari lembar kerja siswa (LKS), yang mana guru tidak menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik. Hal tersebut tentu saja menyebabkan pembelajaran dikelas menjadi lebih monoton, karena tidak memanfaatkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya pikir anak atau membuat anak tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga materi yang ingin disampaikan guru menjadi terkendala, karena anak atau peserta didik kurang tertarik dengan kegiatan belajar.

Kegiatan belajar akan berlangsung dengan menarik apabila media pembelajaran atau alat permainan edukatif (APE) dimasukkan dalam rencana kegiatan pembelajaran sehingga mempermudah guru dalam melaksanakan kegiatan mengajar dikelas. Sedangkan di TK Bhetel guru-guru tidak membuat rencana kegiatan pembelajaran seperti rencana kegiatan semester (RKS), rencana kegiatan mingguan (RKM), dan juga rencana kegiatan harian (RKH).

Alat permainan edukatif (APE) berhubungan erat dengan rencana kegiatan pembelajaran seperti rencana kegiatan semester (RKS), rencana kegiatan mingguan (RKM), dan rencanan kegiatan harian (RKH). Hubungannya adalah bahwa alat permainan edukatif (APE) merupakan media atau sumber belajar yang terdapat dalam renacana kegiatan pembelajaran yang dirancang atau dibuat oleh guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran. Guru harus menyesuaikan alat permainan dengan tema pembelajaran yang akan disampaikan. Tentu saja berkaitan dengan hal tersebut guru TK wajib membuat rencana kegiatan pembelajaran guna mempermudah guru dalam menyampikan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Alat permainan edukatif (APE) sendiri tersedia cukup banyak dalam artian jika guru mau menggunakannya sebagai media pembelajaran tidak akan susah untuk mencarinya. Namun meskipun demikian, guru tidak mempergunakannya sebagai alat untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. Guru lebih senang menggunakan lembar kerja siswa untuk mengajar. Hal ini, menunjukkan bahwa guru di lembaga pendidikan tersebut belum memenuhi standar kompetensi pedagogik guru TK yang menyebabkan pembelajaran yang ada di sekolah tidak berdasarkan rencana pembelajaran yang dibuat sendiri oleh guru.

Standar kompetensi pedagogik guru juga dilihat dari jenjang pendidikan yang ditempuh oleh guru. Jenjang pendidikan yang ditempuh guru di TK Bethel terdapat guru yang bukan berasal dari latar belakang

pendidikan S1 PG-PAUD, hal ini dapat dilihat dari jumlah guru mengajar dimana satu orang saja yang merupakan lulusan S1 PG-PAUD. Satu orang lagi merupakan lulusan dari pendidikan agama Kristen, sedangkan untuk satu orang lagi merupakan lulusan sekolah menengah atas (SMA). Untuk kepala sekolah sendiri merupakan lulusan S1 Sarjana Ekonomi. Jumlah guru yang mengajar sebanyak tiga orang yang masing-masing berperan sebagai guru kelas langsung. Berkaitan dengan jenjang pendidikan yang ditempuh guru di TK Bethel Sungai Sawak tentu saja mempengaruhi kompetensi pedagogik guru dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) pada saat proses pembelajaran di kelas. Hal ini tentu saja menyebabkan pengetahuan guru dalam penggunaan media pembelajaran di kelas tidak sama dengan guru yang memang merupakan lulusan dari S1 pendidikan anak usia dini. Pemahaman dan landasan kependidikan guru belum memenuhi syarat untuk mengajar di lembaga pendidikan untuk anak usia dini serta belum memenuhi standar kompetensi pedagogik guru.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas maka membuat peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Kompetensi Pedagogik Guru TK dalam Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Proses Pembelajaran di Kelas B (Studi Kasus di TK Bethel Sungai Sawak Tahun Pelajaran 2020/2021)”.

B. Fokus Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, peneliti harus mempunyai fokus penelitian yang telah ditentukan agar pembatasan dalam penelitiannya tidak melebar atau menyempit atau bahkan tidak sesuai dengan yang menjadi tujuan utama dalam penelitian. Oleh karena itu, dengan melihat latar belakang yang telah dibahas maka yang menjadi fokus penelitian ini yaitu mengenai Kompetensi Pedagogik Guru dalam Penggunaan Alat Permain Edukatif Pada Proses Pembelajaran di Kelas B (Studi Kasus di TK Bethel Sungai Sawak Tahun Pelajaran 2020/2021)".

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan sebelumnya maka peneliti membuat pertanyaan penelitian guna mempermudah peneliti dalam melakukan proses penelitian. Adapun pertanyaan penelitiannya adalah sebagai berikut, yaitu "Bagaimanakah Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Penggunaan APE Pada Proses Pembelajaran di Kelas B (Studi Kasus di TK Bethel Sungai Sawak Tahun Pelajaran 2020/2021)?"". Uraian pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut, yaitu:

1. Bagaimana kompetensi pedagogik guru dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) pada proses pembelajaran di kelas B TK Bethel Sungai Sawak Tahun Pelajaran 2020/2021?

2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan alat permainan edukatif (APE) pada proses pembelajaran di kelas B TK Bethel Sungai Sawak Tahun Pelajaran 2020/2021?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pelaksanaan penggunaan alat permainan edukatif (APE) pada proses pembelajaran di kelas B TK Bethel Sungai Sawak Tahun Pelajaran 2020/2021?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dibuat, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui kompetensi pedagogik guru dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) pada proses pembelajaran di kelas B TK Bethel Sungai Sawak Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan penggunaan alat permainan edukatif (APE) pada proses pembelajaran di kelas B TK Bethel Sungai Sawak Tahun Pelajaran 2020/2021.
3. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pelaksanaan penggunaan alat permainan edukatif (APE) pada proses pembelajaran di kelas B TK Bethel Sungai Sawak Tahun Pelajaran 2020/2021.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat bersifat keilmuan dan kepraktisan, sehubungan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti mengenai

kompetensi pedagogik guru TK dalam penggunaan APE pada proses pembelajaran di kelas di TK Bethel Sungai Sawak, maka hasil yang diharapkan dapat memberi manfaat yang berguna baik secara praktis maupun teoritis. Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut, yaitu:

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi belajar bagi siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran dan dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat memberikan dan menambah semangat anak untuk belajar, dan lebih meningkatkan hasil belajarnya. Serta anak akan lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) sebagai alat bantu pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dalam memberikan masukan dan meningkatkan kualitas pendidikan melalui penggunaan alat permainan edukatif (APE) dalam proses pembelajaran khususnya Guru di Taman Kanak-kanak pada proses belajar mengajar dikelas pada peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada pihak sekolah untuk meningkatkan hasil pembelajaran melalui kualitas mengajar guru dan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi maupun pedoman bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam, kemudian dapat menjadi jawaban dari masalah yang dirumuskan. Selain itu, dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi bagi penulis untuk semakin aktif menyumbangkan pemikirannya melalui hasil karya ilmiah bagi duni pendidikan.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan referensi bacaan bagi rekan-rekan mahasiswa dan menjadi acuan khususnya jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini guna penelitian sejenis pengembangan selanjutnya.

2. Manfaat Teroritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan dan menambah wawasan mengenai kompetensi pedagogik guru dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE).

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman penafsiran terhadap judul penelitian, maka peneliti berusaha menjelaskan dari berbagai istilah pokok yang terkandung dalam judul penelitian ini yaitu:

a. Kompetensi Pedagogik Guru

Kompetensi pedagogik guru adalah kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran, pemahaman guru terhadap peserta didik, kemampuan guru dalam mengevaluasi hasil belajar, serta kemampuan guru dalam membantu pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

b. Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat permainan edukatif merupakan alat atau benda yang dirancang secara khusus atau disengaja untuk dipergunakan sebagai sarana atau peralatan bermain yang mengandung nilai kependidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.