

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Hal itu mengacu pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan, jasmani, dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pemberian rangsangan pendidikan yang diberikan dapat berupa kegiatan-kegiatan yang mengacu pada enam aspek pengembangan yaitu aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni dan kreativitas.

Usia dini merupakan usia emas (*golden age*) yang dimana hanya terjadi sekali selama kehidupan seseorang, dan perkembangan anak berlangsung dengan sangat pesat. Apabila usia dini tidak dirangsang dengan baik, maka dapat dipastikan tumbuh kembang anak dimasa selanjutnya tidak akan optimal. Oleh karena itu perlu adanya upaya untuk menstimulasi perkembangan anak sejak dini. Upaya menstimulasi perkembangan ini dapat dilakukan melalui belajar sambil bermain. Bermain bagi anak adalah sesuatu yang sangat penting, sekaligus

merupakan pekerjaan bagi semua anak usia dini. Aktivitas bermain dan belajar tersebut tentunya membutuhkan berbagai alat permainan yang mengandung unsur atau nilai edukatif. Alat permainan yang bersifat mendidik di PAUD disebut juga dengan istilah alat permainan edukatif (APE). Alat Permainan Edukatif (APE) sangat penting untuk menjadi media bermain anak sejak usia dini. Tanpa alat permainan edukatif, anak akan merasa jenuh dan bosan dalam melakukan kegiatan belajar. Selain bertujuan agar anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam kegiatan belajar, alat permainan edukatif juga akan menumbuhkan semangat anak dalam bereksplorasi dengan pembelajaran sesuai tema. Oleh karena itu, pendidik maupun orang tua perlu menyediakan alat permainan edukatif tersebut dan memilih jenis alat permainan edukatif yang tepat untuk anak.

Alat Permainan Edukatif (APE) memiliki peran cukup penting dalam kegiatan belajar anak, karena melalui alat permainan edukatif kegiatan pembelajaran akan berlangsung dengan lancar, menarik, kreatif, dan menyenangkan, sehingga dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, dengan alat permainan edukatif anak belajar sambil bermain. Maksudnya meskipun aktivitas yang dilakukan anak adalah bermain, namun dalam bermain itu sesungguhnya anak telah belajar. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak-anak sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja.

Sebagaimana yang kita ketahui bersama, dunia anak adalah dunia bermain oleh karena itu, selama rentang perkembangan anak usia dini anak melakukan kegiatan dengan bermain termasuk belajar sambil bermain. Mulai dari bayi, balita, hingga masa kanak-kanak kebutuhan atau dorongan internal memungkinkan anak melakukan berbagai aktivitas bermain tanpa mengenal rasa lelah. Dengan bermain anak dapat bereksperimen dengan sesuatu yang baru, selain itu bermain juga sangat membantu dalam proses perkembangan anak, sehingga dapat dikatakan bahwa bermain tidak dapat dipisahkan dari anak-anak, selain bereksperimen anak juga dapat belajar melalui bermain.

Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai manfaat dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. Salah satu manfaat alat bermain edukatif, yaitu menciptakan situasi bermain yang menyenangkan bagi anak, artinya dalam proses pemberian rangsangan indikator kemampuan anak, guru harus mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan supaya dalam proses pembelajaran tersebut dapat menarik perhatian anak dengan berbagai metode yang diterapkan, sehingga anak tidak merasa bosan. Suasana yang menyenangkan akan menarik minat anak untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan secara maksimal. Selain itu, alat permainan edukatif (APE) dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak dan membentuk citra diri anak yang positif. Penggunaan alat

permainan edukatif (APE) yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dapat membantu guru mengembangkan seluruh kemampuan dasar anak usia dini. Alat Permainan Edukatif (APE) sangat berperan untuk merangsang pertumbuhan anak dalam proses pembelajaran. Pemilihan alat permainan edukatif (APE) didesain untuk kepentingan pendidikan untuk mengoptimalkan potensi kemanusiaan peserta didik. Oleh karena itu, kita tidak bisa memilih alat permainan edukatif secara sembarangan yang pada akhirnya hal ini justru dapat menjadi kontra produktif dengan tujuan pendidikan itu sendiri.

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang merupakan suatu media untuk menunjang aspek-aspek perkembangan anak. Selain itu, karena alat permainan edukatif (APE) dibuat khusus untuk kepentingan pendidikan, sudah pasti desainnya akan disesuaikan dengan kriteria dan kebutuhan anak. Sehingga dengan menggunakan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran segala aspek yang diharapkan berkembang pada anak akan terstimulasi dengan baik dan menyenangkan. Alat permainan edukatif (APE) bisa terbuat dari bahan atau limbah yang tidak terpakai dan terdapat disekitar lingkungan lokal, salah satu contohnya adalah botol plastik, balok kayu, kertas karton, dan lain-lain. Adapun jenis-jenis alat permainan edukatif (APE) yang digunakan dalam pelaksanaan pengajaran antara lain, balok cruissenaire,

puzzle besar, kotak alfabet, kartu lambang bilangan, kartu pasangan, ataupun jenis-jenis binatang mainan dari limbah botol plastik.

Alat permainan edukatif (APE) sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat peraga yang dirancang untuk mengembangkan perkembangan dan pertumbuhan anak yang didalamnya mengandung unsur pendidikan yang bersifat mendidik. Adapun tujuan dari penggunaan beberapa alat permainan edukatif (APE) adalah sebagai sarana dalam membantu guru mengembangkan kompetensi anak didik. Keberhasilan suatu program pendidikan untuk anak usia dini sangat bergantung pada pengelolaan sumber belajar. Oleh karena itu, guru hendaknya memiliki kemahiran dalam mengelola proses pembelajaran di PAUD. Hal ini dikarenakan keberhasilan guru dalam mengembangkan aspek yang dimiliki anak tidak lepas dari kemampuannya dalam mengelola alat permainan khususnya alat permainan edukatif (APE). Pemilihan alat permainan edukatif yang tepat untuk anak usia dini dapat membantu memudahkan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran tersebut dapat diterima dengan baik oleh anak.

Karakteristik penggunaan alat permainan edukatif (APE) pada anak usia dini salah satunya, yaitu dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan, kecerdasan serta motorik anak dan membuat anak terlibat secara aktif sehingga anak dapat mengembangkan kemampuannya tersebut

dengan bebas dan aktif. Peran guru juga diperlukan yakni untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain atas inisiatifnya sendiri sehingga tidak menghambat kesenangan anak dalam memainkan alat permainan edukatif tersebut. Alat permainan edukatif (APE) dirancang dan dikembangkan untuk memfasilitasi aspek pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Sebagai contoh pengembangan alat permainan dalam bentuk boneka tangan akan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak karena ada dialog dari tokoh-tokoh yang diperankan boneka tersebut, anak memperoleh pengetahuan tentang berbagai hal yang disampaikan melalui tokoh-tokoh boneka tersebut, dan pada saat yang sama anak-anak memperoleh pelajaran berharga mengenai karakteristik dan sifat yang dimiliki oleh para tokoh yang disimbolkan oleh boneka-boneka tersebut.

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara awal dengan guru-guru TK Sinar Mentari pada bulan Januari 2023 peneliti menemukan beberapa permasalahan. Permasalahan pertama, pada saat melaksanakan aktivitas belajar mengajar guru jarang menggunakan media atau alat permainan edukatif. Permasalahan kedua, guru hanya berfokus kepada belajar membaca, menulis dan berhitung (*calistung*). Permasalahan ketiga, ketersediaan jumlah alat permainan edukatif di TK Sinar Mentari sudah ada namun masih terbatas. Adapun alat permainan edukatif yang ada di *indoor*, yaitu balok huruf, balok angka, origami, buku cerita bergambar, simpoa, dan menara bulat. Sedangkan alat permainan edukatif yang

tersedia di *outdoor* terdapat ayunan, perosotan, jungkat jungkit, bola dunia, mangkok putar, ban warna dan jaring laba-laba.

Berdasarkan dari permasalahan di atas, maka peneliti tertarik meneliti dengan judul “ Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam proses pembelajaran di TK Sinar Mentari Tahun Ajaran 2022/2023”.

B. Fokus Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, penulis harus mempunyai fokus penelitian yang telah ditemukan agar pembatasan dalam penelitian 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 Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Proses Pembelajaran di TK B Sinar Mentari Sungai Ukoi Tahun Pelajaran 2022/2023.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian yang peneliti ambil diatas, maka sub-sub masalah dapat di spesifikasikan sebagai berikut :

1. Apa saja manfaat alat permainan edukatif (APE) dalam proses pembelajaran di TK B Sinar Mentari Sungai Ukoi tahun pelajaran 2022/2023?

2. Apa saja jenis-jenis alat permainan edukatif (APE) dalam proses pembelajaran di TK B Sinar Mentari Sungai Ukoi tahun pelajaran 2022/2023?
3. Bagaimana upaya guru dalam pengadaan alat permainan edukatif (APE) dalam proses pembelajaran di TK B Sinar Mentari Sungai ukoi tahun pelajaran 2022/2023?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian analisis ini adalah mendeskripsikan pemanfaatan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran di PAUD untuk keperluan dan pembinaan sebagai refleksi bagi guru agar lebih memperhatikan muridnya dalam proses pembelajaran.

2. Tujuan Khusus

Berdasarkan tujuan umum diatas, dapat dirumuskan tujuan khusus.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk :

- a. Untuk mendeskripsikan manfaat alat permainan edukatif (APE) dalam proses pembelajaran di TK B Sinar Mentari Sungai Ukoi tahun pelajaran 2022/2023.
- b. Untuk mendeskripsikan jenis-jenis alat permainan edukatif (APE) dalam proses pembelajaran di TK B Sinar Mentari Sungai ukoi tahun pelajaran 2022/2023.

- c. Untuk mendeskripsikan upaya guru dalam pengadaan alat permainan edukatif (APE) dalam proses pembelajaran di TK B Sinar Mentari Sungai Ukoi tahun pelajaran 2022/2023.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik untuk kepentingan ilmu pengetahuan bagi orang tua, guru maupun kepentingan masyarakat.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi orang tua, guru dan masyarakat yang ingin mempelajarinya, terutama yang berkaitan dengan pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) dalam proses pembelajaran, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan agar lebih mudah memahami materi yang di berikan oleh guru.

2. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pedoman agar lebih berperan aktif untuk proses belajar anak di rumah.

3. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan tentang bagaimana cara mengajar dan mendidik siswa, serta menjadi refleksi bagi guru untuk proses pembelajaran di kelas . penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi motivasi guru supaya bisa mencari referensi dan membuat alat permainan edukatif yang lebih menarik agar penyampaian materi kepada anak lebih mudah dipahami oleh anak.

4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah itu sendiri, dapat terwujud nya output yang berkualitas, dan dapat mengurangi problematika dalam proses pembelajaran

5. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi pengetahuan mahasiswa tentang pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) dan dapat menambah koleksi perpustakaan yang bermanfaat bagi mahasiswa lainnya.

6. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi mahasiswa yang melakukan penelitian berikutnya, khususnya bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah dimaksudkan untuk menghindari kesalah pahaman antara peneliti dengan pembaca dalam menanggapi konsep istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Alat Permainan Edukatif (APE)

Istilah alat permainan edukatif (APE) memiliki dua makna pokok, yaitu alat permainan dan edukatif. Alat permainan merupakan semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Adapun kata edukatif mempunyai arti nilai-nilai pendidikan. Maka jika dipadukan alat permainan edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak. Dalam istilah yang lebih sederhana alat permainan edukatif dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar anak melalui aktivitas bermain.

2. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan suatu langkah atau urutan pelaksanaan yang didalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru dan siswa, komunikasi yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal.