

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak dimulai dari lingkungan rumah, lembaga PAUD atau Taman Kanak-Kanak, serta lingkungan sekitar. Ketika anak berada di Taman Kanak-Kanak, pembelajaran tidak dapat dilakukan secara kaku. Berbagai metode dapat diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini, salah satunya melalui bermain. Belajar sambil bermain menjadi metode yang menyenangkan sekaligus menghibur bagi anak-anak. Bagi anak, bermain bukan sekadar aktivitas mengisi waktu luang, melainkan kegiatan serius yang penuh makna. Menurut Montessori, pembelajaran sejati muncul dari kebebasan anak dalam memilih aktivitas yang mereka minati, serta dari upaya mereka untuk menyempurnakan kegiatan tersebut. Hal ini menuntut perubahan paradigma dalam melihat peran seorang pendidik. Dalam kelas konvensional, pendidik sering kali mengambil peran utama dan berusaha mendorong keterlibatan anak-anak yang memiliki tingkat kesiapan dan kemampuan yang berbeda. Oleh karena itu, pembelajaran bagi anak usia dini perlu dilakukan dengan

cara yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.¹

Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan, bukan karena hadiah atau pujian. Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas anak dapat bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru. Melalui permainan, anak-anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual. Oleh karena itu, bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan bagi berkembangnya semua aspek. Setiap anak memiliki bakat kreatif. Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak dini. Ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan dan karena itu perlu dipupuk sejak dini. Bila bakat kreatif anak tidak dipupuk, maka bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi bakat yang terpendam dan tidak dapat diwujudkan. Melalui proses pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak, yaitu melalui bermain, diharapkan dapat merangsang dan memupuk kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya untuk pengembangan diri sejak

¹ Catur Yulinawati et al., "Penerapan Metode Bermain Sebagai Stimulasi Untuk Meningkatkan Perkembangan Anak," *Jurnal Keperawatan Jiwa* 8, no. 2 (2020): 147–152.

usia dini. Salah satu hasil riset menunjukkan, bahwa daya imajinasi, kreativitas, inovatif, dan pro-aktif lulusan PAUD berbeda dengan yang tidak melalui PAUD. Oleh sebab itu, PAUD terus ditumbuh kembangkan pemerintah. Kedepan sudah tidak bisa ditawar-tawar lagi lembaga ini harus dikembangkan sampai ke pelosok pedesaan. Dalam era global sekarang kita membutuhkan SDM yang berkualitas dan memiliki daya saing tinggi. Kita tidak ingin terus-menerus tertinggal dengan berbagai negara. Kita sepakat dapat sejajar dengan berbagai negara.²

Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Konsekuensinya, lembaga pendidikan anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti: kognitif, bahasa, emosi, fisik, dan motorik. Keterampilan kognitif anak-anak masih dalam fase awal permulaan dan penting untuk menekankan nilai pembelajaran berbasis permainan selama

² Syva Lestiyani Dewi, "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Pendidikan Dan Perkembangan Anak Usia Dini," *Aulad: Journal on Early Childhood* 5, no. 2 (2022): 313–319.

periode perkembangan ini. Belajar berbasis bermain adalah belajar melalui sarana permainan yang berkisar dari permainan yang melibatkan kemampuan fisik, verbal, atau mental seperti permainan tebak kata.³

Penggunaan model pembelajaran berbasis permainan APE (Alat Permainan Edukatif) dalam pendidikan anak usia dini tidak hanya berperan dalam meningkatkan keterampilan motorik, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif, sosial-emosional, serta kemampuan pemecahan masalah. Melalui interaksi dengan teman sebaya dan lingkungan sekitarnya, anak-anak belajar memahami perbedaan budaya, etiket dalam kelas, serta membangun kemandirian. Jika sistem pendidikan di Taman Kanak-Kanak dikonseptualisasikan dengan memanfaatkan APE sebagai bagian dari strategi pembelajaran, maka anak-anak akan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan menyenangkan. Selain itu, model ini memungkinkan guru untuk menyampaikan berbagai konsep pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing anak. Mengingat bahwa setiap anak memiliki karakteristik dan kebutuhan belajar yang berbeda, penerapan pembelajaran berbasis permainan APE dapat menjadi solusi

³ Aghnaita, "Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud No. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak)," *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak* 3, no. 2 (2017): 219–234.

efektif dalam meningkatkan standar akademik dan keterampilan anak usia 5-6 tahun.⁴

Permainan APE (Alat Permainan Edukatif) adalah media pembelajaran yang dirancang khusus untuk merangsang perkembangan anak usia dini melalui kegiatan bermain yang edukatif. APE berfungsi tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat yang membantu anak dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan, seperti kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosional, dan kreativitas. Dengan menggunakan APE, anak dapat belajar mengenal konsep-konsep dasar seperti warna, bentuk, angka, dan pola melalui pengalaman langsung yang menyenangkan. Selain itu, APE juga membantu meningkatkan koordinasi mata dan tangan, keterampilan berpikir logis, serta melatih kesabaran dan kerja sama dalam bermain bersama teman-temannya. Penggunaan APE dalam pembelajaran menjadikan proses belajar lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.⁵

Berhubungan dengan hal tersebut, dilihat dari surat yang pertama kali diturunkan adalah surat yang berkaitan dengan pendidikan, yaitu surat Al-Alaq ayat 1-5, sebagaimana berikut:

⁴ Cici and Supriadi, "Inovasi Dalam Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini," *Bouseik: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2024): 23–44.

⁵ Mirna Lisa, Ani Mustika, and Neneng Siti Lathifah, "Alat Permainan Edukasi (APE) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-6 Tahun," *Jurnal Kesehatan* 11, no. 1 (2020): 125–132.

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ
 ﴿٢﴾ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾
 عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya: Bacalah dengan menyebut nama tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari 'alaq. Bacalah, dan tuhanmu yang maha pemurah. Yang mengajarkan manusia dengan pena, mengajar manusia apa yang tidak diketahuinya. (Q.S. Al-Alaq [96]: 1-5)

Sumber Al-Qur'an surat Al-Alaq ayat 1-5 adalah wahyu pertama yang diterima Nabi Muhammad SAW. Wahyu ini diturunkan melalui Malaikat Jibril di Gua Hira, Mekkah. Dengan kandungan surat Al-Alaq ayat 1-5 perintah untuk membaca dan mencari ilmu, proses penciptaan manusia, mempelajari ilmu pengetahuan yang baru, ilmu pengetahuan berasal dari Allah SWT, perintah untuk tidak mudah menyerah.

Dalam surat Al-Alaq ayat 1-5 tersebut, selain Allah memerintahkan umatnya untuk membaca atau mengkaji, juga terkandung pesan untuk mendokumentasikan atau menuliskan ilmu pengetahuan. Setidaknya, umat manusia, dengan membaca dan menulis, selain dapat memperoleh informasi yang luas juga dapat menyimpannya untuk jangka waktu yang tidak terbatas. Kemudian dibaca dan diteliti oleh

generasi ke generasi yang datang berikutnya. Kegiatan membaca dan menulis dalam arti yang demikian itu menjadi keterampilan yang pertama kali harus diajarkan melalui proses pendidikan dan pengajaran bagi anak-anak. Hal yang demikian dapat dimengerti karena membaca dan menulis dalam arti yang luas itu merupakan kemampuan dasar dalam melakukan kegiatan ilmiah apapun dalam arti yang lebih dalam lagi.

Perkembangan motorik adalah gerakan yang dilakukan oleh anak sebagai belajar dimana anak langsung praktik dan melakukan aktivitas secara langsung, dari kegiatan yang dilakukan secara langsung anak mendapatkan pengalaman yang baru. Perkembangan motorik pada anak usia dini, khususnya dalam rentang usia 5-6 tahun, merupakan aspek penting dalam proses belajar yang melibatkan gerakan aktif serta praktik langsung. Melalui penerapan model pembelajaran berbasis permainan APE (Alat Permainan Edukatif), anak-anak dapat memperoleh pengalaman baru yang berkontribusi pada keterampilan motorik mereka. Aktivitas motorik yang dilakukan tidak hanya berdampak pada perkembangan fisik, tetapi juga berpengaruh terhadap perilaku dan kemandirian anak dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, perkembangan motorik anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan orang dewasa, di mana gerakan yang

dilakukan masih dalam tahap eksplorasi dan koordinasi. Perkembangan kognitif mencerminkan bagaimana anak berpikir, memahami, serta memproses informasi. Melalui pembelajaran berbasis permainan APE, anak-anak dapat meningkatkan kemampuan kognitif mereka dengan lebih optimal, seperti dalam aspek persepsi, berpikir, penggunaan simbol, penalaran, serta pemecahan masalah.⁶

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada bulan September di TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu, masih terdapat beberapa siswa yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan, terutama dalam aspek motorik dan kognitif. Hal ini disebabkan oleh tuntutan untuk segera bisa membaca, menulis, dan berhitung sebelum mencapai tahap perkembangannya yang sesuai. Akibatnya, banyak anak merasa bosan di sekolah karena kurangnya kesempatan untuk bermain. Penerapan model pembelajaran berbasis permainan APE (Alat Permainan Edukatif) menjadi solusi yang dapat mendorong anak untuk lebih mandiri, aktif, percaya diri, dan kreatif melalui berbagai aktivitas bermain yang dirancang secara edukatif. Model ini memungkinkan anak mengeksplorasi pengetahuan dengan cara yang menyenangkan, sesuai dengan prinsip belajar sambil bermain, serta memperhatikan bakat dan minat tanpa adanya

⁶ Dwi Nomi Pura and Asnawati Asnawati, "Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil," *Jurnal Ilmiah Potensia* 4, no. 2 (2019): 131–140.

paksaan. Namun, masih ditemukan bahwa perkembangan anak di berbagai aspek, seperti motorik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa, belum terintegrasi secara optimal dalam pembelajaran, meskipun telah diikat oleh tema. Oleh karena itu, implementasi model pembelajaran berbasis permainan APE di TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu menjadi penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik dan menyeluruh bagi anak usia dini.

Pembelajaran anak usia dini diharapkan dapat membantu mengembangkan seluruh potensinya, termasuk kemampuan fisik dan intelektual. Namun, pembelajaran pada tahap ini bukan berarti anak harus disekolahkan pada usia yang belum seharusnya atau dipaksa mengikuti pelajaran yang justru dapat membebani perkembangan mereka. Pada dasarnya, anak belajar melalui bermain, sehingga pembelajaran di usia dini seharusnya dirancang dalam bentuk yang menyenangkan dan sesuai dengan tahapan perkembangannya.⁷

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada implementasi model pembelajaran berbasis permainan dalam perkembangan motorik dan kognitif anak di TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu. Secara lebih spesifik, penelitian ini membatasi kajian pada penerapan permainan Meronce

⁷ Uswatun Hasanah, "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro," *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2019): 20–40.

dan *Uno Stacko* sebagai alat permainan edukatif (APE) yang dapat merangsang perkembangan motorik halus serta keterampilan kognitif anak usia 5-6 tahun. Dengan pendekatan ini, diharapkan pembelajaran dapat berjalan lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Karena, di saat penelitian ini kita akan dilakukan lebih fokus dan mendalam penulisan memandang penelitian yang diangkat perlu di batasi lebih memfokuskan Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Permainan APE (Alat Permainan Edukatif) Dalam Pendidikan Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas muncul permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi model pembelajaran berbasis permainan APE (Alat Permainan Edukatif) dalam pendidikan anak usia dini 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu?
2. Bagaimana Dampak implementasi model pembelajaran berbasis permainan APE (Alat Permainan Edukatif) dalam pendidikan anak usia dini 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui implementasi model pembelajaran berbasis permainan APE (Alat Permainan Edukatif) dalam pendidikan anak usia dini 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu
2. Mengetahui Dampak implementasi model pembelajaran berbasis permainan APE (Alat Permainan Edukatif) dalam pendidikan anak usia dini 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu

D. Kegunaan Penelitian

Selain tujuan-tujuan tersebut di atas, penulis skripsi ini juga diharapkan bermanfaat untuk berbagai hal diantaranya. Kegunaan yang diperoleh dari penelitian ini antara lain :

1. Kegunaan Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi panduan sekaligus memperkaya pengembangan keilmuan serta memperluas wawasan mengenai implementasi model pembelajaran berbasis permainan APE (Alat Permainan Edukatif) dalam pendidikan anak usia dini 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana penerapan model pembelajaran berbasis permainan dapat mendukung proses belajar anak secara

optimal. Melalui penelitian ini, diharapkan hasil yang diperoleh dapat memberikan kontribusi bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi sekolah

Penelitian ini memberikan masukan kepada pihak sekolah untuk memfasilitasi media atau alat permainan yang menarik dalam implementasi model pembelajaran berbasis permainan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu. Dengan adanya fasilitasi yang tepat, diharapkan proses pembelajaran dapat lebih efektif dan menyenangkan bagi anak usia dini 5-6 tahun. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini. Lebih lanjut, penelitian ini juga diharapkan dapat berkontribusi dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu, sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih fleksibel dan berpusat pada kebutuhan serta potensi anak.

b. Bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai acuan Implementasi Dampak Model Pembelajaran berbasis Permainan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu

c. Bagi peneliti

Sebagai acuan untuk Implementasi Kurikulum Merdeka di TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu

E. Definisi Istilah

Beberapa istilah yang perlu dijelaskan dalam penelitian ini adalah:

1. Implementasi

Implementasi adalah suatu proses penerapan ide, konsep kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak yang baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai sikap.

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar, dan pembelajaran terjadi bersama-sama

belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain.⁸

3. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran adalah suatu desain atau rancangan yang menggambarkan suatu proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri anak.

4. Pelajaran Berbasis Permainan

Pembelajaran Berbasis Permainan memungkinkan siswa untuk terlibat dalam kegiatan yang bertujuan menstimulasi pengalaman seperti yang telah mereka hadapi.

5. Pendidikan Anak Usia Dini

Anak Usia Dini adalah anak yang sedang mengalami masa kanak-kanak awal, yaitu yang berusia antara 2 sampai 6 tahun yang akan ditumbuhkan kemampuan emosinya agar setelah dewasa nanti berkemungkinan besar untuk memiliki kecerdasan. Anak usia dini atau prasekolah adalah anak yang berusia 2 sampai 6 tahun.

⁸ Moh Jazuli, "Model-Model Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini: Upaya Membentuk Golden Age Pada Anak Sebagai Investasi Masa Depan," *Jurnal Pemikiran dan Ilmu Keislaman* 2, no. 1 (2019): 125–168.