BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Pengertian 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. Secara sederhana implementasi diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan.[1] Implementasi merupakan sebuah aktivitas yang saling menyesuaikan juga dikemukakan oleh Mclaughlin. Pengertian yang lain dikemukakan oleh Schubert bahwa implementasi yaitu rekayasa. Pengertian-pengertian ini memperlihatkan bahwa kata implementasi bermuara pada aktivitas, adanya aksi, tindakan atau mekanisme suara sistem. Ungkapan mekanisme mengandung arti bahwa implementasi bukan sekedar aktivitas tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh. Berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan.[2]

---

[1] Ahmad Zaini, "Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini," *Jurnal Thufula* 3, no. 3 (2015): 130–131.

[2] Dewi, "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Pendidikan Dan Perkembangan Anak Usia Dini."

Istilah implementasi, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti pelaksanaan, penerapan. Secara sederhana implementasi bisa diartikan pelaksanaan atau penerapan. Implementasi adalah penerapan atau pelaksanaan suatu kegiatan yang disusun secara terencana dengan mekanisme tertentu dan memerlukan keterampilan, kepemimpinan dan motivasi untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pengertian implementasi bermuara pada aktivitas, adanya aksi, tindakan, atau mekanisme suatu sistem. Ungkapan mekanisme mengandung arti bahwa implementasi bukan sekadar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan.

B. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.[3] 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. Sedangkan

[3] Jazuli, "Model-Model Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini: Upaya Membentuk Golden Age Pada Anak Sebagai Investasi Masa Depan."

mengajar semua hal yang guru lakukan di dalam kelas yang pada dasarnya mengatakan apa yang dilakukan guru agar proses belajar mengajar berjalan lancar, bermoral dan membuat siswa merasa nyaman merupakan bagian dari aktivitas mengajar. Belajar pada hakikatnya merupakan perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah selesainya melakukan aktivitas belajar.[4]

Kegiatan belajar merupakan proses siswa untuk mencapai berbagai macam keterampilan dan sikap dalam membentuk pribadi yang baik, berhasil tidaknya pencapaian tujuan banyak dipengaruhi oleh bagaimana sistem belajar yang diikuti oleh para peserta didik yang bersangkutan. Pada intinya, proses pembelajaran harus dibuat dengan mudah dan sekaligus menyenangkan agar peserta didik tidak tertekan secara psikologis dan merasa bosan terhadap suasana dikelas serta apa yang diajarkan gurunya. Dan proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik dalam berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang lingkup berkreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi

[4] Hayaturraiyan Hayaturraiyan and Asriana Harahap, "Strategi Pembelajaran Di Pendidikan Dasar Kewarganagaraan Melalui Metode Active Learning Tipe Quiz Team," *Dirasatul Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2022): 108–122.

peserta didik. Dengan demikian proses belajar peserta didik lebih menarik, menantang, menyenangkan, dan hasilnya bertahan lama dan bermanfaat bagi proses belajar lebih lanjut. [5]

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pendidik harus memenuhi kualifikasi sesuatu dengan tingkatan peserta didik yang diajari, mata pelajaran yang diampu, dan ketentuan yang intruksional lainnya. Disamping itu, pendidik harus menguasai sumber belajar dan media pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran.[6] Menurut Azhar menjelaskan bahwa pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Sedangkan menurut teori Behavioristik, pembelajaran selalu memberi stimulus kepada siswa agar menimbulkan respon yang tepat seperti yang di inginkan. Hubungan stimulus dan respon ini bila di ulangkan menjadi sebuah kebiasaan. Selanjutnya, bila

[5] Emi Satya Ningsih, "Implementasi Model Pembelajaran Kelompok Di Raudhatul Athfal Perwanida 2 Kota Palangka Raya" (IAIN Palangka Raya, 2020).

[6] Warnia Datina, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Di TK Andini Kota Bandar Lampung" (UIN Raden Intan Lampung, 2020).

siswa menemukan kesulitan atau masalah, guru menyuruhnya untuk mencoba dan mencoba lagi (trial and error) sehingga akhirnya diperoleh hasil. Dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran merupakan suatu cara pemrosesan informasi melalui suatu tindakan yang terjadi antara guru dan siswa baik secara langsung maupun tidak langsung salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi yang terhubung melalui jaringan internet.[7]

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik istilah model pembelajaran di ambil dari dua suku kata yaitu model dan pembelajaran. Di mana masing-masing kata tersebut memiliki makna yang berbeda-beda.

C. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model adalah satu objek atau konsep yang digunakan untuk mempersentasikan suatu hal yang nyata dan dikonversi untuk sebuah bentuk yang lebih

[7] Yuniatari Yuniatari, "Implementasi Model Pembelajaran Kelompok, Sudut, Area, Dan Sentra Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Islamic Edukids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 02 (2020): 35–57.

konferhensif. Sedangkan pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainya) dalam rangka mencapai tujuan yang di harapkan seorang guru. Kegiatan pembelajaran, dalam implementasinya mengenal banyak istilah untuk menggambarkan cara belajar yang akan di lakukan oleh guru terhadap murid-muridnya. menjelaskan bahwa model pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan siswa adalah agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.[8]

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. Berikut adalah komponen model pembelajaran yaitu :

a) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
b) Mempunyai misi atau tujuan tertentu.
c) Dapat di jadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan proses belajar mengajar di kelas.

[8] Melia Candra Dewi and Muhammad Reza, "Perbedaan Model Pembelajaran Sentra Dan Model Pembelajaran Kelompok Terhadap Kemampuan Problem Solving Pada Anak," *PAUD Teratai* 9, no. 1 (2020).

d) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran dampak tersebut meliputi:

1) dampak pembalajaran yaitu hasil belajar yang dapat di ukur
2) dampak pengiring yaitu hasil belajar jangka panjang

e) Membuat persiapan mengajar dengan pedoman model pembelajaran yang di pilihnya.

Model pembelajaran adalah unsur penting dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran model pembelajaran digunakan guru sebagai alat dan pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Joyce dan Wil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang di dapat untuk digunakan untuk membentuk sebuah kurikulum. (rencana pembelajaran jangka panjang) merancang bahan-bahan pembelajaran di kelas atau yang lain.[9]

Menurut Adi memberikan definisi model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang dapat menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan peneglaman pembelajaran untuk

[9] Salsabila Hadzami and Lu'luil Maknun, "Variasi Model Pembelajaran Pada Siswa Di Sekolah Dasar," *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah* 1, no. 2 (2022): 111–132.

mencapai suatu pembelajaran berfungsi sebagai pedoman pada proses pembelajaran. Sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur konseptual yang sistematis. Dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan atau melaksanakan aktivitas.[10]

D. Pembelajaran Berbasis Permainan APE (Alat Permainan Edukatif)

1. Konsep Pembelajaran Berbasis Permainan (Alat Permainan Edukatif)

Pembelajaran berbasis permainan memungkinkan anak untuk terlibat dalam aktivitas yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga memiliki tujuan edukatif yang merangsang pengalaman belajar mereka. Model pembelajaran ini memiliki empat ciri utama, yaitu bersifat sukarela, memotivasi secara intrinsik tanpa bergantung pada imbalan eksternal, melibatkan aktivitas fisik, serta memberikan stimulasi pengalaman yang

[10] Agustiningsih, "Pengembangan Prosedur Model Pembelajaran Argumentasi Berbasis Flipped Classrooom Terintegrasi Toulmin Argumentation Pattern (Tap) Pada Materi Stoikiometri Kelas X Mipa Sman 4 Kota Jambi," *Jurnal Pengembangan Prosedur Model Pembelajaran Argumentasi Berbasis Flipped Classrooom Terintegrasi Toulmin Argumentation Pattern (Tap) Pada Materi Stoikiometri Kelas X Mipa Sman 4 Kota Jambi* (2019).

memungkinkan perkembangan keterampilan metakognitif. Melalui pendekatan ini, anak tidak hanya belajar secara individu tetapi juga mengembangkan kemandirian serta kemampuan bekerja sama dengan teman sebaya.

Anak-anak memperoleh manfaat besar dari pengalaman bermain yang mereka jalani, terutama ketika metode pembelajaran disusun dengan baik oleh pendidik. Dengan memanipulasi skenario bermain yang sesuai, guru dapat menyisipkan kurikulum ke dalam aktivitas yang menyenangkan, sehingga anak-anak dapat memahami konsep akademik dan sosial dengan lebih efektif. Seperti yang diungkapkan oleh Rieber, bermain dan imitasi merupakan strategi alami dalam proses belajar anak, di mana mereka dengan cepat menyerap informasi melalui pengamatan, pemodelan perilaku, dan manipulasi objek. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis permainan memberikan peluang bagi anak-anak untuk mengalami proses belajar yang lebih bermakna, aktif, dan interaktif.

Konsep pembelajaran berbasis permain membiarkan siswa untuk memanipulasi pengalaman mereka. Untuk alasan ini, siswa akan bekerja dengan pendidik, teman sebaya dan secara mandiri untuk memenuhi tujuan tugas di kelas pembelajaran berbasis

permain. Hal ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh keterampilan lain dengan aman yang akan mereka bawa ke masa remaja dan dewasa dalam lingkungan akademiknya. Penting bagi siswa untuk mendapatkan kesempatan untuk mengeksplorasi dan mempelajari keterampilan hidup utama seperti pemecahan masalah, secara mandiri atau dengan teman sebaya.[11]

a. Refleksi diri

Mengungkapkan pentingnya refleksi diri bagi anak. Refleksi diri dan menciptakan interpretasi yang bermakna mendorong anak-anak untuk menghargai jumlah pekerjaan yang dimasukkan ke dalam proses untuk mencapai tujuan jangka pendek mereka, seperti tugas sederhana. Hal ini sering dimanfaatkan selama kesempatan bermain anak. Selama waktu ini anak-anak belajar untuk menghargai proses yang ditempatkan ke dalam tujuan jangka pendek, memungkinkan anak-anak untuk memahami bahwa mereka harus terus membangun pekerjaan mereka untuk mencapai tujuan jangka panjang yang lebih besar.

Selain itu, siswa akan belajar bahwa kualitas membutuhkan kerja dan refleksi diri dapat

[11] Rela Nastita, "Implementasi Pembelajaran Anak Usia Dini Di Ra Al-Ulya 3 Bandar Lampung" (UIN Raden Intan Lampung, 2020).

membuat mereka merasa lebih percaya diri dengan kemampuan mereka untuk berprestasi secara akademis dan mendapatkan nilai yang baik. Hal ini berdampak positif pada reaksi emosional mereka terhadap nilai dan sistem penilaian akademik. Brotman mengungkapkan perlunya intervensi sebelum menghadapi suatu masalah. Intervensinya adalah pembelajaran berbasis permain dan memanfaatkan refleksi diri sebagai sarana untuk meningkatkan pengalaman belajar.[12]

b. Perkembangan fisik

Menurut Yusuf Syamsu dikatakan bahwa anak-anak yang belajar di lingkungan anak usia dini membutuhkan lebih dari sekadar pelajaran hafalan dan disiplin menetap saat mereka bekerja untuk mempersiapkan masa depan mereka. Mereka yang belajar di ruang kelas anak usia dini memerlukan stimulasi fisik untuk memastikan perkembangan fisik yang tepat sepanjang tahun-tahun awal masa kanak-kanak mereka.

Melalui pembelajaran berbasis bermain, siswa secara holistik akan mendapatkan akses lebih banyak kesempatan motorik halus dan kasar guru

[12] Dewi Indra Puspitasari, *Seni Menciptakan Kedamaian Dalam Diri: Sesungguhnya Damai Itu Anda Yang Menciptakan* (Anak Hebat Indonesia, 2023).

akan memberikan anak-anak kesempatan untuk menciptakan gaya hidup yang lebih sehat, yang akan memiliki manfaat kesehatan yang besar.

Pembelajaran berbasis permain adalah cara anak aktif dalam aktivitas sehari-hari, sambil belajar bagaimana tetap fokus pada tugas yang diberikan. Pelajaran kedisiplinan seringkali diperoleh melalui aktivitas fisik ketika anak-anak berada di usia dini. Anak-anak belajar bergiliran, sportifitas, komunikasi dan kepemimpinan. Penting bagi anak-anak untuk belajar bagaimana bekerja dengan satu sama lain dan bagaimana mendukung satu sama lain. Membiarkan anak-anak bermain game dan olahraga adalah cara yang bagus bagi guru untuk mendorong anak-anak mempelajari, keterampilan yang akan bermanfaat bagi mereka disepanjang hidupnya.

c. Pembelajar Bahasa Inggris dan Sosialisasi

Penggunaan pembelajaran berbasis bermain sangat mendukung promosi sosialisasi di antara anak-anak dan perkembangan bahasa. Penggunaan pembelajaran berbasis bermain memungkinkan siswa ELL untuk berkomunikasi dengan rekan-rekan mereka dengan cara yang lebih mendorong. Penggunaan pembelajaran berbasis bermain

memungkinkan siswa untuk memenuhi tujuan kurikulum secara holistik yang membutuhkan komunikasi satu sama lain.

Anak yang sedang belajar dalam lingkungan akademik, termasuk mereka yang merupakan English Language Learners (ELL), akan memperoleh kesempatan untuk memahami konsep secara visual melalui interaksi dengan teman sebaya. Mereka dapat terlibat dalam proses belajar melalui bermain, menerima stimulasi auditori dari informasi yang dibagikan dalam kelompok, serta mendapatkan bimbingan tambahan dari pendidik yang merancang situasi bermain agar mendukung proses pembelajaran.

Selain itu, implementasi pembelajaran berbasis permainan APE (Alat Permainan Edukatif) juga mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta meningkatkan pemahaman anak terhadap perbedaan budaya dan etiket sosial di lingkungan belajar. Melalui pendekatan ini, anak-anak dapat belajar secara alami dan menyenangkan, yang pada akhirnya mendukung perkembangan akademik dan sosial mereka secara berkelanjutan.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak

Bermain dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak. Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan permainan anak adalah sebagai berikut:[13]

a. Kesehatan

Anak-anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak-anak yang kurang sehat, sehingga anak-anak yang sehat menghabiskan banyak waktu bermain yang membutuhkan banyak energi.

b. Intelegensi

Anak-anak yang cerdas lebih aktif dibandingkan dengan anak-anak yang kurang cerdas. Anak-anak yang cerdas lebih menyenangi permainan-permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang banyak merangsang daya pikir mereka, misalnya permainan drama, menonton film, atau membaca bacaan-bacaan yang bersifat intelektual.

c. Jenis kelamin

Anak perempuan lebih sedikit melakukan permainan sebagai metode pembelajaran. Bagi Anak Usia Dini yang menghabiskan banyak energi, misalnya

[13] Popy Puspita Sari, Taopik Rahman, and Sima Mulyadi, "Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini," *Jurnal paud agapedia* 4, no. 1 (2020): 157–170.

memanjat, berlari-lari, atau kegiatan fisik yang lain dibandingkan anak laki-laki. Perbedaan ini bukan berarti bahwa anak perempuan kurang sehat dibandingkan anak laki-laki, melainkan pandangan masyarakat bahwa anak perempuan sebaiknya menjadi anak yang lembut dan bertingkah laku yang halus.

d. Lingkungan

Anak yang dibesarkan di lingkungan yang kurang menyediakan peralatan, waktu, dan ruang bermain bagi anak, akan menimbulkan aktivitas bermain anak berkurang.

e. Status sosial ekonomi

Anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang status sosial ekonominya tinggi, lebih banyak tersedia alat-alat permainan yang lengkap dibandingkan dengan anak-anak yang dibesarkan di keluarga yang status ekonominya rendah.

3. Macam-Macam Bermain dan Manfaatnya

Menurut Hughes seorang ahli perkembangan anak seperti dikutip oleh Imam Musbikin paling tidak ada lima unsur dalam suatu kegiatan yang disebut bermain.[14]

[14] Nursyaidah, "Perkembangan Motorik Anak-Anak Ditinjau Dari Perkembangan Bahasa, Bermain, Menggambar Dan Faktor-Faktor Yang

a. Tujuan bermain adalah permainan itu sendiri dan si pelaku mendapat kepuasan karena melakukannya (tanpa target), bukan untuk misalnya mendapatkan uang.
b. Dipilih secara bebas. Permainan dipilih sendiri, dilakukan atas kehendak sendiri, dan tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa.
c. Menyenangkan dan dinikmati.
d. Ada unsur khayalan dalam kegiatannya.
e. Dilakukan secara aktif dan sadar.

Bermain bagi anak-anak sangat memberikan manfaat bagi mereka. Anak akan mengenal berbagai jenis permainan dan masing-masing permainan ini memiliki manfaat yang berbeda-beda, sehingga kejiwaan mereka akan semakin berkembang. Ada dua macam permainan, yakni permainan aktif dan pasif. Pertama, permainan aktif.

1. Bermain bebas dan spontan atau eksplorasi.

   Dalam permainan ini anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya, tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut. Anak akan terus bermain dengan permainan tersebut selama permainan tersebut menimbulkan kesenangan dan anak akan berhenti apabila permainan tersebut sudah tidak

---

Mempengaruhinya," In *Forum Paedagogik*, vol. 8 (Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, 2019), 122–135.

menyenangkannya. Dalam permainan ini anak melakukan eksperimen atau menyelidiki, mencoba, dan mengenal hal-hal baru.

2. Drama

   Dalam drama, anak memerankan suatu peranan, menirukan karakter yang dikagumi dalam kehidupan yang nyata, atau dalam media massa.

3. Bermain Musik.

   Bermain musik dapat mendorong anak untuk mengembangkan tingkah laku sosialnya, yaitu dengan bekerja sama dengan teman-teman sebayanya dalam memproduksi musik, bernyanyi, berdansa, atau memainkan alat musik.

4. Mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu. Kegiatan ini sering menimbulkan rasa bangga, karena anak mempunyai koleksi lebih banyak daripada teman-temannya. Di samping itu, mengumpulkan benda-benda dapat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Anak terdorong untuk bersikap jujur, bekerja sama, dan bersaing.[15]

5. Permainan olahraga. Dalam permainan olahraga, anak banyak menggunakan energi fisiknya, sehingga sangat membantu perkembangan fisiknya.

[15] Sri Tatminingsih, "Alternatif Stimulasi Kemampuan Kognitif Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 183.

Di samping itu, kegiatan ini mendorong sosialisasi anak dengan belajar bergaul, bekerja sama, memainkan peran pemimpin, serta menilai diri dan kemampuannya secara realistik dan sportif.

6. Bermain sebagai Model Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini

   Pembelajaran pada anak usia dini dapat dilaksanakan dengan menggunakan beberapa metode.

Menjelaskan beberapa metode pembelajaran di antaranya adalah sebagai berikut:

a. Bercerita

   Bercerita adalah menceritakan atau membacakan cerita yang mengandung nilai-nilai pendidikan. Melalui cerita daya imajinasi anak dapat ditingkatkan. Bercerita dapat disertai gambar maupun dalam bentuk lainnya seperti panggung boneka. Cerita sebaiknya diberikan secara menarik dan membuka kesempatan bagi anak untuk bertanya dan memberikan tanggapan setelah cerita selesai. Cerita tersebut akan lebih bermanfaat jika dilaksanakan sesuai dengan minat, kemampuan dan kebutuhan anak.

b. Bernyanyi

Bernyanyi adalah kegiatan dalam melagukan pesan-pesan yang mengandung unsur pendidikan. Dengan bernyanyi anak dapat terbawa kepada situasi emosional seperti sedih dan gembira. Bernyanyi juga dapat menumbuhkan rasa estetika.[16]

c. Berdarmawisata

Berdarmawisata adalah kunjungan secara langsung ke objek-objek yang sesuai dengan bahan kegiatan yang sedang dibahas di lingkungan kehidupan anak. Kegiatan tersebut dilakukan di luar ruangan terutama untuk melihat, mendengar, merasakan, mengalami langsung berbagai keadaan atau peristiwa dilingkungannya. Hal ini dapat diwujudkan antara lain melalui darmawisata ke pasar, sawah, pantai, kebun, dan lainnya.

d. Bermain Peran

Bermain Peran adalah bermain yang dilakukan untuk memerankan tokoh-tokoh, benda-benda, dan peran-peran tertentu sekitar anak. Bermain peran merupakan kegiatan menirukan perbuatan orang lain di sekitarnya. Dengan bermain peran, kebiasaan dan kesukaan anak untuk meniru akan tersalurkan serta

[16] Muhammad Akil Musi, Sadaruddin, and Mulyadi, "Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak," *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2018): 117–128.

dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.

e. Peragaan/Demonstrasi

Peragaan/Demonstrasi adalah kegiatan dimana tenaga pendidik/tutor memberikan contoh terlebih dahulu, kemudian ditirukan anak-anak. Peragaan/Demonstrasi ini sesuai untuk melatih keterampilan dan cara-cara yang memerlukan contoh yang benar.

f. Pemberian Tugas

Pemberian Tugas merupakan metode yang memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan tugas berdasarkan petunjuk langsung yang telah dipersiapkan sehingga anak dapat mengalami secara nyata dan melaksanakan tugas secara tuntas. Tugas dapat diberikan secara berkelompok ataupun individual.

g. Latihan

Latihan adalah kegiatan melatih anak untuk menguasai khususnya kemampuan psikomotorik yang menuntut koordinasi antara otot-otot mata dan otak. Latihan diberikan sesuai dengan langkah-langkah secara berurutan.

Jenis-jenis bermain yang dapat digunakan sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini yaitu bermain sosial, bermain dengan benda, dan bermain peran.

1) Dalam bermain sosial gurulah yang mengamati cara bermain anak dan dia akan memperoleh kesan bahwa partisipasi anak dalam kegiatan bermain dengan teman-temannya akan menunjukkan derajat partisipasi yang berbeda. Parterm mengelompokkan kegiatan bermain berdasarkan derajat partsipasi seorang dalam bermain; yaitu *unoccupied play* (tidak peduli), *solitary play* (soliter), *onlooker play* (penonton), *parallel play* (pararel), *assosiative play* (asosiatif) dan *cooperative play* (kooperatif).
2) Bermain dengan benda merupakan kegiatan bermain ketika anak dalam menggunakan atau mempermainkan benda-benda tertentu dan benda-benda tersebut dapat menjadi hiburan yang menyenangkan bagi anak yang bermainnya. Oleh karena itu, lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini harus menyiapkan berbagai permainan, sekaligus menyediakan benda-benda yang dapat digunakan secara aman dan nyaman bagi anak-anak dalam bermain. Tipe bermain dengan benda

meliputi bermain praktis, bermain simbolik, dan bermain dengan aturan.

3) Bermain peran pendidikan anak usia dini sering dihadapkan pada berbagai masalah, baik yang berkaitan dengan bidang pengembangan maupun menyangkut hubungan sosial. Melalui bermain peran, anak-anak mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Sebagai suatu model pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial.

Dari dimensi pribadi model ini berusaha membantu anak-anak menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Dalam pada itu, melalui model ini anak-anak diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas. Manfaat Bermain Bagi AUD Bermain bukan hanya memiliki fungsi besar dalam kehidupan anak di kemudian hari, tetapi ternyata juga memiliki manfaat bagi mereka kelak. Jika dilihat secara kata bermain di dalam pikiran bawah sadar

manusia memiliki konotasi kata gembira, mengasyikkan, menyenangkan. Namun jika dilihat secara implisit mengandung pengertian rileks, santai, tidak harus berusaha mati-matian. Bermain adalah hal yang sangat alamiah bagi anak-anak, hampir seperti makan, minum dan tidur. Merasa melalui sentuhan, bergembira, tertawa, berteriak adalah bagian dari kehidupan anak-anak ketika mereka masuk dalam sebuah bingkai permainan, artinya bermain akan membantu anak menjadi individu yang lebih baik serta memiliki efek positif bagi perkembangan jiwa anak. Adapun kelebihan dan manfaat dari proses bermain yaitu:

a) Meningkatkan kreativitas anak

   Permainan mempunyai sumbangan penting dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Kreativitas berarti bahwa seseorang dapat bertindak "mencipta" dan berhubungan dengan sekelilingnya dengan cara yang khas untuknya. Untuk melakukan hal itu, maka anak-anak membutuhkan kesempatan untuk memberikan bentuk sendiri terhadap apa yang dialami dan dijumpainya. Seperti bermain dagang-dagangan, masak-masakan, bermain balok, bermain warna, dan sebagainya.

b) Meningkatkan sportivitas dan kejujuran pada diri anak.

Kegiatan bermain dapat mengasah sikap-sikap tersebut. misalnya ketika permainan lomba lari, setiap anak harus mentaati peraturan dan prosedur yang telah ditentukan sebelum kegiatan bermain berlangsung. Namun jika dalam proses bermain ada anak yang curang dalam bermain seperti menjegel teman, menarik teman ketika berlari dan sebagainya. Demi mencapai suatu kemenangan, untuk menjadi seorang juara. Maka anak tersebut akan di keluarkan dalam permainan oleh teman-temannya. Karena tidak ingin di keluarkan dalam permainan, maka anak berusaha untuk mengikuti peraturan dan prosesdur tersebut. Sehingga ia akan belajar membangun sikap sportif dan kejujuran dalam diri, baik jujur pada diri sendiri maupun kepada orang lain.

c) Menumbuhkan rasa bersaing yang positif pada anak

Artinya melalui kegiatan bermain akan mengasah sikap bersaing yang positif pada diri anak. Misalnya bermain balok, dimana anak terus berusaha membangun balok walaupun mengalami kegagalan beberapa kali karena susunan yang tidak sesuai membuat balok jatuh, namun ia tidak pernah menyerah untuk membangun menara yang tinggi. Akhirnya dengan kerja keras sang anakpun berhasil.

Dengan demikian, Kegiatan ini akan mengajarkan anak bahwa untuk menjadi seorang pemenang harus berusaha secara maksimal tanpa menyerah, bukannya menyalahkan orang lain atas kegagalan yang dialaminya. Pada Taman Kanak-kanak hal ini terkadang terjadi seperti ketika temannya menjadi seorang pemenang, anak yang merasa iri hati tidak akan mau mengucapkan selamat, bertepuk tangan, tersenyum. Tetapi sebaliknya bermuka sinis, marah ataupun menangis melihat keberhasilan teman.

d) Meningkatkan rasa percaya diri anak

Hati-hati dengan anak yang sulit untuk bisa menerima keberhasilan temannya, selalu menuduh temannya curang ketika ia kalah dalam berbagai permainan, senantiasa melemparkan komentar-komentar yang merendahkan dan menghina karya teman, namun sebaliknya melakukan upaya yang agresif agar teman-temannya mau mengakui dan memuji karyanya, ini adalah tanda-tanda anak yang tidak memiliki rasa percaya diri.

e) Meningkatkan keterampilan problem solving dan kemampuan berfikir anak, terutama saat dia menghadapi sesuatu yang menantang di dalamnya. Artinya kegiatan bermain menuntut anak untuk

berfikir mengeluarkan ide-ide baru agar keluar dari masalah yang di hadapinya.

f) Menimbulkan emosi positif dan meningkatkan rasa percaya diri, terutama ketika mereka memenangkan permainan.

g) Proses yang baik untuk menanamkan program-program positif ke dalam pikiran bawah sadar anak.

E. Pendidikan Anak Usia Dini

1. Pengertian 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 pra sekolah adalah anak yang berusia 2 sampai 6 tahun. Mereka mempelajari dasar-dasar perilaku sosial sebagai persiapan bagi kehidupan sosial yang lebih tinggi, yang diperlukan untuk penyesuaian diri pada waktu mereka masuk kelas satu.[17] Dengan demikian pengertian anak usia dini secara umum adalah anak yang telah mencapai kematangan dalam berbagai macam fungsi motorik dan diikuti dengan perkembangan

[17] Mohammad Farah Ubaidillah and Suwantoro Misnawi, "Implementasi Nilai-Nilai Pendidikan Profetik Pada Anak Usia Golden Age," *Ahsana Media: Jurnal Pemikiran, Pendidikan dan Penelitian Ke-Islaman* 7, no. 1 (2021): 1–10.

intelektual dan sosial-emosional. Selain itu, imajinasi intelektual dan keinginan anak untuk mencari tahu dan bereksplorasi terhadap lingkungan juga merupakan ciri utama anak pada usia ini. Bahwa anak-anak pada usia dini memiliki daya tangkap dan potensi yang sangat besar untuk menerima pembiasaan dibandingkan dengan usia lainnnya.

Oleh karena itu orang tua dan pendidik perlu memusatkan perhatiannya pada pengajaran anak-anak tentang kebaikan dan upaya membiasaan sejak ia mulai memahami realita kehidupan. Selain alasan yang demikian, seorang anak biasanya lebih dipengaruhi oleh lingkungan, utamanya orang tua. Sehingga dalam hal ini karakteristik anak usia dini menjadi mutlak dipahami agar memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal. Mengembangkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik, hal ini secara umum sudah banyak dipahami. Anak adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa. Ia sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarkannya, serta seolah-olah tak pernah

berhenti belajar. Menurut pandangan psikologis, anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak lainnya.

2. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

Perkembangan fisik adalah aspek perkembangan yang penting di awal kehidupan masa kanak-kanak. Dalam perkembangan ini, kapasitas fisik baru yang dihasilkan dari pertumbuhan aktual sang anak saling mempengaruhi dengan keterampilan-keterampilan yang berkembang dari pengalaman dan latihan yang diberikan oleh orang dewasa. Perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh, dan perkembangan ini erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Pada anak, gerakan ini dapat secara lebih jelas dibedakan antara gerakan kasar dan gerakan halus.[18]

Disebut gerakan kasar, bila gerakan yang dilakukan melibatkan sebagian besar bagian tubuh dan biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Misalnya, gerakan membalik dan telungkup menjadi telentang atau sebaliknya. Contoh lainnya dari motorik kasar adalah gerakan

[18] Elang Wibisana et al., "Pengaruh Bermain Aktif Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-5 Tahun Di Paud Aisiyah Poris," *Jurnal Ilmiah Keperawatan Indonesia (JIKI)* 7, no. 1 (2024): 119–129.

berjalan, berlari, dan melompat. Motorik adalah terjemahan dari kata "motor"yang menurut Gallahue adalah suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Dengan kata lain, gerak (movement) adalah kulminasi dari suatu tindakan yang mendasari oleh proses motorik. Muhibbin juga menyebut motorik dengan istilah "motor" menurutnya motor diartikan sebagai istilah yang menunjukkan padahal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakannya, demikian pula kelenjar-kelenjar juga sekresinya (pengeluaran cairan/getah).

Proses perkembangan fisik anak berlangsung lebih kurang selama dua decade (dua dasawarsa) sejak ia lahir. Semburan perkembangan (spurt) terjadi pada masa anak mencapai usia remaja antara 12 atau 13 tahun hingga 21 atau 22 tahun. Bahwa yang dimaksud dengan motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Lebih lanjut dijelaskannya bahwa dalam perkembangan motorik terdapat tiga unsur yang menentukannya yaitu otot, saraf, dan otak. Pengertian motorik adalah suatu rangkaian peristiwa laten yang meliputi keseluruhan proses-proses pengendalian dan pengaturan fungsi-fungsi organ tubuh baik secara fisiologis maupun secara psikis yang menyebabkan terjadinya suatu gerak**.**

Oleh karena itu, kegiatan bermain dapat melatih keterampilan anak seperti mencoba, menyusun, mengangkat, menghitung, memindahkan, membalik, mendorong, dan melempar sesuai dengan fungsinya. Misalnya; pada Taman Kanak-kanak biasanya dalam mengembangkan motorik kasar pada anak, guru mengajak anak untuk bermain bola dan melakukan gerakan menendang, melempar dan menangkap bola. Berjalan di atas papan titian, berjalan dengan satu kaki, dan lain-lain. Adapun cara guru dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak ialah mengajak anak untuk menggambar, mewarnai, meronce, membentuk dengan menggunakan playdough/tanah liat/tepung yang sudah diadon dan sebagai berikut. Selanjunya mengajak anak untuk menggerakkan mainan, meremas-remas kertas, merobek-robek kertas, menggunting, permainan ABC dan memasukkan kacang ke dalam botol dan sebagai berikut pengertian kemampuan kognitif AUD.

3. Perkembangan Kognitif

Kemampuan kognitif dapat diartikan dengan "kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya serta kemampuan menggunakan daya ingat dalam menyelesaikan soal-soal sederhana".

Menurut Lev Semionovich Vygotsky adalah seorang ahli psikologi sosial berasal dari Rusia. Kemampuan kognitif anak dikembangkan melalui teori revolusi sosiokultural. Hasil risetnya banyak digunakan dalam mengembangkan pendidikan bagi anak usia dini. Menurut Vygotsky "kemampuan kognitif anak dapat dibantu melalui interaksi sosial. Menurutnya kognitif anak tumbuh tidak hanya melalui tindakan terhadap objek, melainkan juga oleh interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayanya".

Kognitif adalah kemampuan berpikir pada manusia. Beberapa ahli psikologi berpendapat bahwa perkembangan kemampuan berpikir manusia tumbuh bersama pertambahan usia manusia. sebagian ahli psikologi berpendapat bahwa perkembangan berpikir manusia dipengaruhi oleh lingkungan sosial dimana manusia hidup. Perkembangan kognitif anak usia taman kanak-kanak berada dalam fase praoperasional, menurut Martini Jumaris fase pra-operasional pada anak usia taman kanak-kanak mencakup tiga aspek yaitu berpikir simbolis, berpikir egosentris dan berpikir intuitif. Berpikir simbolis merupakan kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak tampak dalam kehidupan anak (abstrak).

Berpikir egosentris merupakan cara berpikir mengenai benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju, berdasarkan dari pandangannya sendiri, karena itu anak belum mampu menempatkan pandangannya pada sudut pandang orang lain. Berpikir intuitif merupakan fase berpikir dalam kemampuan untuk menciptakan sesuatu benda yang menarik akan tetapi anak tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya. Karakteristik anak usia 5-6 tahun:[19]

1) sudah sudah dapat memahami jumlah dan ukuran
2) tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah dapat menulis atau menyalinnya, serta menghitungnya,
3) telah mengenal sebagian besar warna,
4) mulai mengerti tentang waktu
5) mengenal bidang dan gerak
6) pada akhir usia 6 tahun anak sudah mulai mampu membaca, munulis, dan berhitung.

Bahwa kemampuan yang diharapkan pada anak usia 5-6 tahun dalam aspek perkembangan kognitif, yaitu mampu untuk berpikir logis, kritis dan memberi alasan, memecahkan masalah sederhana dan menemukan hubungan sebab akibat. Aspek

[19] Finadatul Wahidah, "Eskalasi Kemampuan Kognitif Melalui Imaginative Thingking Dan Experience Directly," *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2022): 18–28.

perkembangan kognitif ini meliputi: (1) mengelompokkan, memasangkan benda yang sama dan sejenisnya atau sesuai pasangannya, (2) menyebutkan 7 bentuk seperti lingkaran, bujur sangkar, segitiga, segipanjang, segienam, belah ketupat, dan trapesium, (3) membedakan beragam ukuran, (4) menyebutkan bilangan 1-10, (5) mengelompokkan lebih dari 5 warna dan membedakannya.

4. Penerapan Model Bermain untuk Mencapai Perkembangan Kognitif dan Motorik PAUD

   a. Anak menggunakan indera penyentuhan

      Sekolah PAUD dapat diketahui bahwa terdapat bermacam permainan yang di berikan guru seperti permainan mengenal bentuk warna dan menyusun puzzle serta memberikan fasilitas seperti buku tulis, buku gambar dan buku tema anak-anak, krayon dan buku angka, krayon, sehingga anak bisa menggunakan dengan baik, hal paling meyenangkan dalam permainan ini anak-anak bermain sangat senang dan gembira sehingga pengetahuannya tentang angka semakin meningkat dan anak mencocokan warna dengan benda yang dia lihat dengan baik.[20] Dalam perkembangan indera

[20] Refni Fajar Wati Zega, "Manfaat Penggunaan Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2023): 53–64.

penyentuhan anak guru menyediakan berbagai macam fasilitas yang dibutuhkan anak melaui permainan dan fasilitas yang diberikan anak bermain dengan senang dan anak dapat menggunakan dengan baik.

b. Anak menggunakan indera penglihatan.

Sekolah PAUD dapat diketahui bahwa terdapat macam media yang di sediakan oleh guru sehingga anak bisa melihatnya dengan jelas dalam belajar seperti media gambar buah, gambar binatang, angka-angka, tulisan dan lambang-lambang, sehingga anak-anak dalam belajar melihat semua media yang menarik dan meningkatkan semangatnya dalam belajar dengan media itu anak-anak bisa bermain sambil belajar di mana ada media yang berbentuk buah yang di dalam buah itu tedapat huruf dan angka yang meningkatkan semangat anak dalam belajar, dalam permainan ini anak-anak bermain sangat senang dan gembira. Berdasarkan media yang guru berikan kepada anak maka anak bisa menggunakan indera penglihatannya dengan baik sehingga perkembangannya berjalan dengan bagus.[21]

[21] Eka Adimayanti and Dewi Siyamti, "Program Bimbingan Pada Anak Tunagrahita Dan Autis Melalui Terapi Bermain Untuk Mengembangkan

c. Anak Menggunakan Indera Pendengaran

Sekolah PAUD dapat diketahui bahwa terdapat fasilitas audio yang di gunakan guru dalam belajar seperti tape recorder sehingga dalam belajar jika guru menggunakan audio tersebut anak-anak mendengarkan dengan baik, jika guru menyuruh mengulang kata apa yang didengarnya anak-anak jadi semangat dalam mengulanginya karna kata-kata yang disebutkan dalam tape recorder tersebut menarik perhatian anak. Berdasarkan perkembangan indera pendengarannya guru memberikan audio tape recorder dan anak bermain dengan senang.

F. Penelitian yang Relevan

Penelitian oleh Rela Nastita yang berjudul "Implementasi Pembelajaran Anak Usia Dini Di Ra Al-Ulya 3 Bandar Lampung". Metode penelitian ini adalah observasi dan wawancara dan menggunakan pendekatan kualitatif. Temuan dari penelitian ini adalah guru PAUD menerapkan pembelajaran pada anak usia dini melalui metode-metode yang diuji berhasil dalam mengembangkan implementasi pembelajaran anak usia dini dan yang membedakan penelitian ini dengan penelitian saya adalah terletak pada subjek penelitian dimana subjek penelitian saya adalah anak

---

Perilaku Adaptif Di Slb Negeri Ungaran," *Dunia Keperawatan: Jurnal Keperawatan dan Kesehatan* 7, no. 2 (2019): 153–162.

usia 5-6 tahun, kemudian saya meneliti implementasi model pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan anak usia dini serta dampak pada perkembangan motorik dan kognitif anak.

Tabel. 2.1 Penelitian yang Relevan

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1.	Emi Satya Ningsih Implementasi Model Pembelajaran Kelompok Di Raudhatul Athfal Perwanida 2 Kota Palangka Raya (2020)[22]	Persamaannya dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya dan yang di lakukan yaitu untuk mengetahui penerapan metode yang di gunakan dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini	Perbedaannya yaitu Model pembelajaran merupakan suatu pola yang menggambarkan proses pembelajaran yang menciptakan interaksi dalam pembelajaran sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri anak. Model pembelajaran kelompok bertujuan untuk mengasah keterampilan sosial anak usia dini. RA Perwanida 2 melaksanakan

[22] Ningsih, "Implementasi Model Pembelajaran Kelompok Di Raudhatul Athfal Perwanida 2 Kota Palangka Raya."

			langkah-langkah model pembelajaran kelompok meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dengan pengaman, makan dan istirahat dan penutup secara terurut. Sedangkan yang di lakukan lebih memfokuskan pada model berbasis permainan dalam pembelajaran
2.	Warnia Datina meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Di Tk Andini Kota Bandar Lampung (2020)[23]	Persamaanya yaitu Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pembelajaran menggunakan model permainan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak	Perbedaan penelitian sebelumnya yaitu Model pembelajaran Cooperative Learning teknik Make A Match atau mencari pasangan merupakan salah satu alternative yang dapat diterapkan kepada anak dalam proses belajar

[23] Datina, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Di TK Andini Kota Bandar Lampung."

			mengajar. Penerapan model pembelajaran ini dimulai dari teknik yaitu anak disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, anak yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin sedangkan penulis hanya model berbasis permainan untuk kemampuan kognitif dan motorik
3.	Rela Nastita Implementasi Pembelajaran Anak Usia Dini Di Ra Al-Ulya 3 Bandar Lampung (2019)[24]	Persamaannya yaitu Implementasi pembelajaran anak usia dini merupakan proses penerapan dalam pembelajaran untuk melaksanakan ide, program atau seperangkat aktivitas baru dengan	Perbedaannya terletak pada tempat penelitian dan implementasi pembelajaran anak yang di teliti sedangkan penelitian sekarang yaitu fokus pada model permainan

[24] Nastitta, "Implementasi Pembelajaran Anak Usia Dini Di Ra Al-Ulya 3 Bandar Lampung."

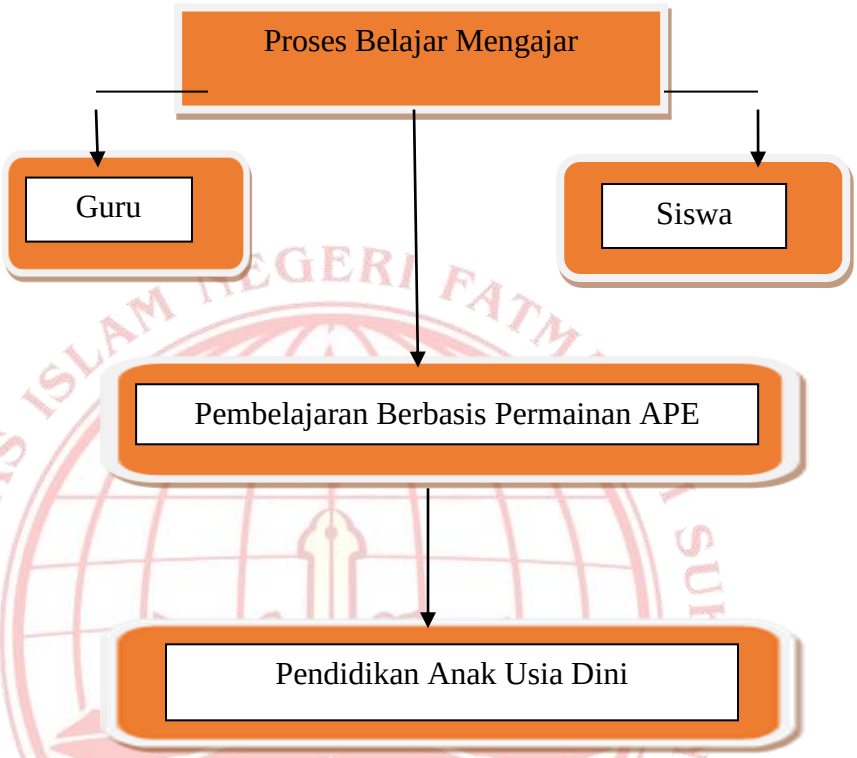
		mengharapkan ada perubahan dalam diri orang yang diajarkan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Guru Melakukan Pelaksanaan Pembelajaran Anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran anak	

G. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kerangka berpikir di atas dapat dijelaskan bahwa proses belajar mengajar yang melibatkan guru dan siswa dengan model pembelajaran berbasis bermain memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan kognitif dan motorik anak usia dini. Dalam pendekatan ini, permainan digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik. Guru berperan sebagai fasilitator, observer, dan pembimbing, merancang dan mengatur aktivitas bermain yang mendukung perkembangan anak. Contoh aktivitas yang sering digunakan meliputi permainan konstruktif seperti blok bangunan dan puzzle untuk mengembangkan kemampuan

berpikir kritis dan pemecahan masalah, permainan peran untuk meningkatkan keterampilan sosial dan bahasa, serta permainan fisik untuk memperkuat keterampilan motorik kasar.

Selain itu, kegiatan seni dan kerajinan seperti menggambar dan membuat kerajinan tangan membantu meningkatkan kreativitas dan motorik halus anak. Lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran berbasis bermain harus aman, terorganisir, dan dilengkapi dengan berbagai sumber daya edukatif yang merangsang kreativitas dan pembelajaran. Evaluasi perkembangan anak dalam model ini lebih bersifat observasional, dengan guru mencatat kemajuan anak melalui pengamatan selama aktivitas bermain. Dengan demikian, pembelajaran berbasis bermain yang diterapkan dengan baik dapat memberikan manfaat besar bagi perkembangan kognitif dan motorik anak usia dini, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.[25]

[25] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015) Hlm. 91

Gambar. 2.1 Kerang Berfikir