

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A . Alat permainan edukatif

##### 1. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan juga memberi rangsangan atau respons positif terhadap indra pemainnya. Indra yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spritual ( budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama dan sopan santun, persaingan sehat, serta pengorbanan). Keseimbangan indra inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajinasi, watak dan karakter, sampai tujuan pendewasaan diri. Sebab, watak seseorang menentukan arah perjalanan hidupnya.<sup>1</sup>

Unsur edukatif lainnya dalam permainan adalah keseimbangan. Keseimbangan permainan tergantung pada maksud dan tujuan dari pembuatan atau penciptaan permainan itu sendiri. Permainan yang edukatif pun, apabila berada di tangan orang yang salah, bisa berakibat buruk bagi tumbuh kembangnya siswa. Bagaimanapun hebatnya unsur edukatif dalam permainan, tetapi bila tidak difungsikan dengan tepat atau disalahtempatkan, maka akan berakibat buru terhadap psikis maupun fisik siswa.<sup>2</sup>

Unsur keseimbangan dalam permainan berarti permainan tersebut memiliki manfaat dalam kurun dan jangka waktu tertentu, misalnya berguna dalam jangka pendek dan jangka pendek, Jangka pendek berarti

---

<sup>1</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, Diva Press, Jogjakarta, 2013. Hlm.29

<sup>2</sup> *Ibid*, hlm . 30

permainan itu dapat dinilai dalam rentang waktu yang singkat, seperti siswa menjadi trampil, energik, dan tangkas. Sedangkan jangka panjang berarti permainan itu memberikan pengaruh seumur hidup dalam bentuk kesan yang akan dibawanya dalam kehidupan dan kejiwaannya. Misalnya, seorang siswa menjadi penyabar, teliti dalam menyelesaikan masalah atau pekerjaan, mudah memahami kondisi orang lain, memiliki rasa kasih sayang dan empati, dan lain sebagainya.<sup>3</sup>

Kunci pertama suatu permainan dapat dikatakan edukatif adalah permainan itu memiliki nilai guna, efektivitas, dan efisiensi yang mengarahkan proses mendidik secara positif. Hal ini dapat terjadi jika suatu permainan dapat dikontrol dan digunakan dengan tepat. Sebab, permainan akan berdampak atau memberikan pengaruh negatif apabila tidak ada latar belakang “mendidik” atau mengajak dan mengarahkan siswa menuju kehidupannya yang lebih baik. Di sinilah konteks dan inti permainan yang sesungguhnya, yakni sebagai media atau objek yang memberikan efek kesenangan dan mendukung terwujudnya motivasi positif pada siswa. Dengan kata lain, permainan sebagai upaya mempengaruhi psikologis siswa.<sup>4</sup>

Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan cukup penting bagi perkembangan jiwa anak. Oleh karena itu perlu kiranya bagi anak-anak untuk diberi kesempatan dan sarana di dalam kegiatan permainannya.<sup>5</sup>

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Untuk bermain anak memerlukan alat bermain. Pada saat anak bermain akan terjadi berbagai eksplorasi, penemuan, penciptaan, perkembangan daya

---

<sup>3</sup> *Ibid*, hlm.31

<sup>4</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Loc. Cit*

<sup>5</sup> Abu Ahmadi, *Psikologi Perkembangan*, Rineka Cipta, Jakarta, 1991, hlm. 69-70

pikir, perkembangan bahasa, perkembangan motorik kasar, kebiasaan berbagi, bermain bersama, berimajinasi dan kreatifitas.<sup>6</sup>

Pada setiap anak, terutama anak kecil, bermain itu adalah belajar. Memang dunia anak adalah bermain, dengan bermain, anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Dengan permainan edukatif, kita sebagai orangtua bisa memasukkan unsur-unsur pendidikan didalamnya.<sup>7</sup>

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi upaya pemberian stimulasi, bimbingan, pengasuhan, pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan anak, serta seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura lingkungan di mana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Karena anak merupakan pribadi yang unik maka lingkungan yang diupayakan oleh pendidik dan orang tua hendaknya dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman dengan berbagai suasana, juga memberikan keunikan anak-anak dan disesuaikan dengan tahap perkembangan kepribadiannya.<sup>8</sup>

Menurut Sumiyati dalam bukunya pendidikan anak usia dini dalam islam, menekankan bahwa anak-anak secara aktif menyusun pengetahuan mereka, anak-anak memiliki konsep yang lebih sistematis, logis, dan rasional sebagai akibat dari interaksi anak dengan orang lain.<sup>9</sup>

Untuk meningkatkan mutu pendidikan anak, sangat diperlukan pemahaman yang mendasar mengenai perkembangan diri anak, terutama

---

<sup>6</sup> Sumiyati, *PAUD Inklusi Paud Masa Depan*, Cakrawala Institute, Yogyakarta, 2011, hlm. 93

<sup>7</sup> *Ibid*, hlm. 197

<sup>8</sup> Ratna Pangastuti, *Edutainment PAUD*, Pustaka Pelajar, 2014, hlm. 15-16

<sup>9</sup> Sumiyati, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Cakrawala Institute, Yogyakarta, 2014, hlm. 90

yang terjadi dalam proses pembelajarannya. Dengan pemahaman yang cukup mendalam atas proses tersebut diharapkan guru yang meliputi orangtua, pendidik di lembaga pendidikan, sebagai pemerhati pendidikan, mampu merencanakan dan mengimplementasikan penggunaan sumber belajar dan alat permainan edukatif.<sup>10</sup>

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat merangsang pertumbuhan otak anak mengembangkan seluruh aspek kemampuan (potensi) anak. Sedangkan menurut Shofyatun A. Rahman alat permainan edukatif adalah “alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan khususnya untuk anak prasekolah dalam meningkatkan aspek-aspek perkembangan semua potensi anak”.<sup>11</sup>

Penggunaan alat permainan edukatif yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dapat membantu guru dalam mengembangkan seluruh kemampuan dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) , salah satu manfaat alat permainan edukatif adalah membantu pertumbuhan fisik dan seluruh aspek perkembangan anak.<sup>12</sup>

Alat permainan edukatif (APE) untuk anak PAUD selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam tentang karakteristik anak dan disesuaikan dengan rentang usia anak PAUD. APE untuk tiap kelompok usia dirancang secara berbeda. Untuk anak pada rentang usia 2 - 4 tahun tentunya berbeda dengan APE untuk anak pada rentang usia 4 - 6 tahun. Sebagai contoh dalam pembuatan Puzzle. Puzzle merupakan salah satu jenis APE yang menarik untuk diperkenalkan kepada anak PAUD. Puzzle untuk anak usia 2 - 4 tahun memiliki bentuk sederhana dengan potongan atau keping puzzle yang sederhana pula dan jumlahnya pun tidak terlalu banyak. Berbeda dengan puzzle untuk anak usia 4 - 6 tahun jumlah

---

<sup>10</sup> *Ibid*, hlm. 92

<sup>11</sup> Shofiatun A Rahman, *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD*, Tadulako University Press, Palu, 2010, . hlm. 17

<sup>12</sup> *Ibid*, hlm. 19

kepingannya lebih banyak lagi. Hal tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa anak pada rentang usia 5 – 6 tahun telah memiliki kemampuan dan kematangan yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak pada rentang usia dibawahnya. Oleh karena itu sangatlah jelas bahwa APE dirancang dan ditujukan untuk anak dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangannya termasuk masalah perbedaan usia. Perbedaan rentang usia anak menjadi hal yang sangat fondasional untuk diperhatikan karena perbedaan usia berpengaruh terhadap tahap perkembangan dan kemampuan yang dimiliki anak.<sup>13</sup>

APE juga difungsikan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Aspek-aspek yang dikembangkan meliputi aspek moral, agama, sosial, emosi, bahasa, kognitif, fisik-motorik dan seni. APE yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif biasanya dapat digunakan anak untuk melatih daya nalarnya. APE jenis ini dirancang dengan rancangan tertentu baik dari segi bentuk, ukuran dan warnanya. APE jenis ini dikembangkan khusus pula, jadi jika anak salah mengerjakan dia pulalah yang segera menyadarinya dan membetulkannya. Contohnya loto warna dan bentuk. Anak usia dini dapat diperkenalkan pada loto jenis ini untuk melatih motorik halus dan daya nalarnya.<sup>14</sup>

### **1. Manfaat Alat Permainan Edukatif**

Dengan bermain banyak aspek kecerdasan yang terasah dari anak. Hanya sayangnya, orang tua kadang tidak suka jika anaknya terlalu banyak bermain. Mereka menganggap bermain tidak banyak manfaatnya, bahkan kadang-kadang orangtua komplain dengan pihak sekolah ketika mereka mengetahui bahwa di sekolah anak-anak hanya bermain, yang seharusnya diajarkan tentang membaca, menulis dan berhitung. Padahal sesungguhnya masa prasekolah adalah masa bermain, maka tepat jika

---

<sup>13</sup> *Ibid*, hlm. 21

<sup>14</sup> *Ibid*, hlm. 22

pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dilakukan dengan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.<sup>15</sup>

Bermain itu penting bagi anak, karena bermain merupakan bagian sangat penting dari proses tumbuh kembang anak. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Anak akan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial budaya, lingkungan sosial ekonomi, maupun lingkungan fisik atau alam, yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya dan sebagainya. Dalam permainan anak mencurahkan perhatian, perasaan dan pikiran pada proses bermain serta sifat dan bentuk alat permainannya. Dengan demikian anak-anak akan belajar mengenali dan menjajaki lingkungannya.<sup>16</sup>

Adapun Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sebagai berikut :<sup>17</sup>

a. APE untuk pengembangan fisik motorik

Anak usia dini terutama usia taman kanak-kanak adalah anak yang selalu aktif. Karenanya, sebagian besar alat bermain diperuntukkan bagi pengembangan koordinasi gerakan otot kasar. Penyediaan peralatan untuk melatih gerakan otot kasar, misalnya kegiatan naik turun tangga, meluncur, akrobatik, memanjat, berayun dengan papan keseimbangan dan sebagainya.

b. APE untuk pengembangan kognitif

Kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain diantaranya, kemampuan mengenai sesuatu, mengingat barang, menghitung jumlah dan memberi penilaian. Kegiatan bermain dilakukan dengan mengamati, seperti melihat

---

<sup>15</sup> Abdul Khobir, *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*, Forum Tarbiyah Vol. 7, No. 2, Desember 2009, hlm. 197

<sup>16</sup> *Ibid*, hlm. 199

<sup>17</sup> Sumiyati, *PAUD Inklusi Paud Masa Depan*, Cakrawala Institute, Yogyakarta, 2011, hlm. 96

bentuk, warna dan ukuran. Sedangkan kegiatan mendengar dilakukan dengan mendengar bunyi, suara dan nada. Bahan dan peralatan yang dibutuhkan untuk mengembangkan aspek kognitif di antaranya papan pasak kecil, papan pasak berjenjang, papan tongkat, warna, menara gelang bujur sangkar, balok ukur, papan hitung dan lainnya.

c. APE untuk pengembangan kreatifitas

Ciri-ciri anak kreatif adalah kelenturan, kepekaan, penggunaan daya imajinasi, ketersediaan mengambil resiko dan menjadikan diri sendiri sebagai sumber dan pengalaman. APE semacam tanah liat, cat, krayon, kertas, balok-balok, air, dan pasir dapat mendorong anak untuk mencoba cara-cara baru dan dengan sendirinya akan meningkatkan kreatifitas anak.<sup>18</sup>

d. APE untuk pengembangan bahasa

Bahan dan peralatan yang dapat digunakan untuk pengembangan keterampilan bahasa adalah segala sesuatu yang dapat mengembangkan gambaran mental tentang apa yang didengar seperti suara angin, suara mobil, dan suara-suara lain yang bisa langsung didengar anak. Dalam kaitannya dengan pengembangan bahasa ekspresif, meliputi benda-benda yang ada di sekitar anak, baik benda, kata kerja maupun kata sifat atau keadaan. Sedangkan kaitannya dengan penguasaan cara berkomunikasi dengan orang lain, yang dapat dilakukan antara lain dengan bermain sosiodrama atau dengan bermain peran. APE untuk kemampuan berbahasa dapat dilihat dari apa yang telah dikembangkan oleh peabody. APE yang dikembangkan oleh kakak beradik Elizabeth Peabody yang terdiri atas dua boneka tangan yang berfungsi sebagai tokoh mediator. Boneka ini dilengkapi dengan papan magnet, gambar-gambar, piringan hitam berisi lagu dan tema cerita serta kantong pintar sebagai pelengkap. Karya ini memberikan program pengetahuan

---

<sup>18</sup> *Ibid*, hlm. 97

dasar yang mengacu pada aspek pengembangan bahasa, yaitu kosakata yang dekat dengan anak.<sup>19</sup>

e. APE untuk pengembangan sosial

Bahan dan peralatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosial adalah buku cerita, buku bergambar, bahan teka-teki, kuda-kudaan, dan telepon mainan. Peralatan tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun bersama-sama untuk memperoleh pengalaman bahwa anak dapat berinteraksi dan bekerjasama dengan anak yang lain, dengan teman-teman disekolah maupun dilingkungan mereka.<sup>20</sup>

f. APE untuk pengembangan emosional

Bahan dan pelatan yang dapat mengembangkan keterampilan emosi anak antara lain tanah liat dan lumpur, balok-balok, hewan piaraan, bermain drama, dan buku cerita yang menggambarkan perwatakan dan situasi perasaan tertentu yang sedang dialami atau dirasakan oleh anak. Oleh karena itu, tema-tema yang dipilih dan diramu haruslah relevan dengan pengetahuan dan budaya anak setempat, atau lingkungan di mana anak tinggal.<sup>21</sup>

## 2. Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. Fungsi-fungsi tersebut adalah:<sup>22</sup>

- a. Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak. Sebagaimana yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa

---

<sup>19</sup> Sumiyati, *Loc.Cit*

<sup>20</sup> Sumiyati, *Loc. Cit*

<sup>21</sup> *Ibid*, hlm. 98

<sup>22</sup> Badru Zaman, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, hlm. 8

kegiatan bermain itu ada yang menggunakan alat, ada pula yang tidak menggunakan alat. Khusus dalam permainan yang menggunakan alat, dengan penggunaan alat-alat permainan tersebut anak-anak tampak sangat menikmati kegiatan belajar karena banyak hal yang mereka peroleh melalui kegiatan belajar tersebut.<sup>23</sup>

- b. Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif. Dalam suasana yang menyenangkan, anak akan mencoba melakukan berbagai kegiatan yang mereka sukai dengan cara menggali dan menemukan sesuai yang ingin mereka ketahui. Kondisi tersebut sangat mendukung anak dalam mengembangkan rasa percaya diri mereka dalam melakukan kegiatan. Alat permainan edukatif memiliki fungsi yang sangat strategis sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan anak dalam melakukan kegiatan-kegiatannya sehingga rasa percaya diri dan citra diri berkembang secara wajar. Pada kegiatan anak memainkan suatu alat permainan dengan tingkat kesulitan tertentu misalnya menyusun balok-balok menjadi suatu bentuk bangunan tertentu, pada saat tersebut ada suatu proses yang dilalui anak sehingga anak mengalami suatu kepuasan setelah melampaui suatu tahap kesulitan tertentu yang terdapat dalam alat permainan tersebut. Proses-proses seperti itu akan dapat mengembangkan rasa percaya secara wajar dimana anak merasakan bahwa tiada suatu kesulitan yang tidak ditemukan penyelesaiannya.<sup>24</sup>
- c. Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. Pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar merupakan fokus pengembangan pada anak usia dini. Alat permainan edukatif dirancang dan dikembangkan untuk memfasilitasi kedua aspek pengembangan tersebut. Sebagai contoh pengembangan alat

---

<sup>23</sup> *Ibid*, hlm. 8

<sup>24</sup> *Ibid*, hlm. 9

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.<sup>25</sup>

- d. Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya. Alat permainan edukatif berfungsi memfasilitasi anak-anak mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan di sekitar misalnya dengan teman-temannya. Ada alat-alat permainan yang dapat digunakan bersama-sama antara satu anak dengan anak yang lain misalnya anak-anak menggunakan botol suara secara bersama-sama dengan suara yang berbeda sehingga dihasilkan suatu irama yang merdu hasil karya anak-anak. Untuk menghasilkan suatu irama yang merdu dengan perbedaan botol-botol suara tersebut perlu kerjasama, komunikasi dan harmonisasi antar anak sehingga dihasilkan suara yang merdu.<sup>26</sup>

Ada dua hal yang menjadi perhatian ketika anak bermain, Pertama, bermain hendaknya tidak menyebabkan kecapaian yang berlebihan (menambah capai), dan kesulitan yang menyakitkan. Sebab, dalam hal seperti itu terdapat bahaya bagi fisik dan melemahkan jasmani.

## **B. Potensi anak usia dini**

### **1. Pengertian Potensi Anak Usia Dini**

Setiap manusia pada dasarnya sudah mempunyai potensi untuk kreatif, tetapi yang sering menjadi hambatan adalah manusia itu sendiri yang merasa tidak bisa kreatif. Akan tetapi hal ini akan mampu dipudarkan

---

<sup>25</sup> *Ibid*, hlm.10

<sup>26</sup> Badru Zaman, *Loc. cit*

jika manusia menyadari bahwa dirinya mampu untuk kreatif dan terus belajar. Kreativitas merupakan suatu proses mental seseorang yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, diferensiasi yang berdayaguna dalam berbagai bidang untuk memecahkan masalah. Dari pengertian ini terdapat suatu strategi untuk membantu agar seorang dapat belajar menjadi kreatif, misalnya seperti senang membaca buku/pemikiran tokoh/orang lain, observasi di lapangan, berdiskusi, dan senang berimajinasi, sehingga seseorang mampu mengkontruksi pikirannya dengan pengalaman yang telah dilihatnya sehingga mampu menginovasikan menjadi hal yang lebih baru dan menarik.<sup>27</sup>

Anak usia dini memiliki potensi yang luar biasa. Saat itu otak tumbuh pesat dan siap diisi dengan berbagai informasi dan pengalaman. Penelitian menunjukkan anak usia dini adalah masa *windows of opportunity*. Pada masa ini, otak anak bagaikan *spons* yang dapat menyerap cairan. Agar dapat menyerap, *spons* tersebut tentunya harus ditempatkan dalam air. Air inilah yang diumpamakan sebagai pengalaman. Di sinilah letak peranan orangtua dan guru yang bertugas memberikan pengalaman kepada anak-anak dan mengenalkan mereka pada aktivitas yang diminatinya termasuk terhadap permainan berbasis Alat Permainan Edukatif (APE).<sup>28</sup>

Keberhasilan suatu pendidikan sering dikaitkan dengan sejauhmana orangtua memahami anak sebagai individu yang unik. Setiap anak bersifat unik, tidak ada dua anak yang sama atau kembar siam. Setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri. Ada anak yang berbakat menyanyi, ada pula yang berbakat menari, matematika, bahasa, dan adapula yang berbakat olahraga. Kenyataan menunjukkan bahwa setiap anak tidak sama, ada yang cerdas, ada yang biasa saja dan ada yang kurang cerdas. Perilaku anak juga beragam,

---

<sup>27</sup> Atik Wartini dan Muhammad Azkar, *Al Quran dan Pemanfaatan Permainan Edukatif Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Al-Afkar, Volume 3 No 1, Tahun 2015, diakses pada tanggal 8 Desember 2016

<sup>28</sup> Atik Wartini, *Loc. Cit*

demikian pula dengan cara belajarnya. Ki Hadjar Dewantara merangkum semua potensi anak menjadi cipta, rasa dan karsa.<sup>29</sup>

Potensi yang dimaksud di sini adalah hal-hal spesifik yang ada pada diri anak, yang tampak lebih jika dibandingkan dengan anak seusianya. Selain unik, mereka adalah tetap anak-anak, yang masih terus tumbuh dan berkembang. Anak-anak pada dasarnya kreatif. Mereka mempunyai ciri individu yang misalnya, rasa ingin tahu yang besar, senang bertanya, dan memiliki imajinasi yang tinggi. Pengalaman konkret adalah yang dibutuhkan anak dalam usia ini. Untuk itu, sejak dalam kandungan, ibu dapat melakukan berbagai hal yang dapat menstimulasi perkembangan otak bayi. Di antaranya dengan membacakan cerita, ayat-ayat al-Quran atau sekadar mengajak bayi mengobrol. Penelitian menunjukkan otak bayi dalam kandungan dapat merespons kondisi di luar, telinga bayi tersebut dapat mendengar apa yang ibu ucapkan.<sup>30</sup>

Munculnya potensi (kemampuan) anak memang bergantung pada rangsangan yang diberikan orangtua. Karena itu, wajib bagi orangtua untuk menggali sekaligus mengembangkan potensi anak sejak dini. Makin dini anak menerima stimulasi akan makin baik. Lalu orangtua dan guru harus melakukan hal untuk menggali dan mengembangkan potensi anak usia dini.<sup>31</sup>

Orangtua dan guru harus belajar tentang semua hal yang berhubungan dengan cara mengenali potensi anak. Lakukan pengamatan dan identifikasi terhadap perilaku anak. Apakah anak mempunyai kelebihan-kelebihan tertentu, seperti: dapat berjalan dan berbicara pada usia yang sangat dini, lebih cepat dari anak seusianya; mempunyai kecepatan dalam penguasaan berbagai informasi; mempunyai kemauan memperhatikan suatu persoalan dalam waktu yang lama, mempunyai perbendaharaan kata

---

<sup>29</sup> Sumiyati, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Cakrawala Institute, Yogyakarta, 2014, hlm.17

<sup>30</sup> Nisa (2010), Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini. Tersedia : <http://hizbut-tahrir.or.id/2010/03/09/mengembangkan-potensi-anak-usia-dini/> (18 juli 2016)

<sup>31</sup> Nisa (2010), Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini. Tersedia : <http://hizbut-tahrir.or.id/2010/03/09/mengembangkan-potensi-anak-usia-dini/> (18 juli 2016)

yang banyak sehingga mampu berkomunikasi dengan bahasa yang komunikatif pada usia dini dan mempunyai kemampuan mengekspresikan gagasannya dengan bahasa yang kompleks, mempunyai kemampuan menceritakan suatu kejadian (cerita) dengan cukup jelas, mempunyai kemampuan mengingat yang cukup tinggi; memiliki daya kreasi dan imajinasi yang tinggi dan sebagainya. Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda sehingga perlakuan atau metode pendekatan yang dipakai untuk masing-masing anak dalam proses pembelajarannya juga berbeda.<sup>32</sup>

Mengenali potensi anak dapat dilakukan dengan permainan. Permainan merupakan cara pertama untuk melatih kepekaan, daya imajinasi, kecenderungan, dan keterampilan anak. Permainan juga dapat digunakan untuk membentuk kemampuan alami dan intelektual anak. Permainan berbasis Alat Permainan Edukatif (APE) akan membantu mengembangkan kecerdasan anak. Ketika kemampuan anak meningkat dalam menyelesaikan persoalan yang kompleks dalam permainan maka akan bertambah luas pula kadar informasi dan pengetahuan bahasanya dibandingkan dengan anak-anak lain yang sebaya dengannya. Pilihlah permainan yang dapat menumbuhkan kemampuan motorik dan kognitif sesuai dengan usianya. Permainan tradisional yang banyak menuntut bergerak aktif, seperti petak umpet, bermain drama atau lompat tali sangat baik dilakukan. Orangtua juga dapat mengenalkan anak dengan berbagai permainan edukatif yang dapat merangsang imajinasinya dan juga motoriknya, yakni dengan cara mengamati dan meraba; misalnya puzzle, kertas gambar, pensil warna dan sebagainya. Biarkan anak berkreasi sesukanya. Permainan-permainan seperti ini dapat mengembangkan kecerdasan dan imajinasi anak dengan cara menyenangkan. Jadi anak pun tertarik untuk mempelajari hal-hal baru dan tidak merasa terbebani. Jika anak masih muda, mulailah dengan puzzle sederhana. Seiring bertambahnya umur, memberikan puzzle yang lebih sulit. Untuk mengembangkan kemampuan bahasanya, lakukan kegiatan seperti membacakan buku cerita, permainan menyusun kata. Mengelompokkan

---

<sup>32</sup> Nisa (2010), Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini. Tersedia : <http://hizbut-tahrir.or.id/2010/03/09/mengembangkan-potensi-anak-usia-dini/> (18 juli 2016)

benda-benda di rumah berdasarkan kategori; misalkan benda berwarna merah, benda berbentuk bundar dan lain-lain akan dapat mengembangkan kemampuan logikanya. Menari, berolahraga, bermain sandiwara, boneka tangan akan dapat mengembangkan ketrampilan motoriknya. Jangan lupa libatkan anak yang lain ketika bermain agar kemampuan interpersonalnya juga berkembang dengan baik.

Potensi pendidikan anak usia dini meliputi beberapa bidang pengembangan, antara lain :<sup>33</sup>

a. Bahasa dan intelektual

Dalam pengembangan bahasa bidang pengembangan PAUD meliputi :

- 1) Dapat menerima bahasa seperti menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya), mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan, memahami cerita yang dibacakan mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb.)
- 2) Dapat mengungkap bahasa seperti mengulang kalimat sederhana, menjawab pertanyaan sederhana, mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb.), menyebutkan kata-kata yang dikenal, mengutarakan pendapat kepada orang lain, menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan, menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar.
- 3) Keaksaraan meliputi mengenal simbol-simbol, mengenal suara-suara hewan/ benda yang ada di sekitarnya, membuat coretan yang bermakna, meniru huruf.

---

<sup>33</sup>Jintut Nocturna (2011), Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Tersedia : <http://jintut-nocturna.blogspot.co.id/2011/02/standar-pendidikan-anak-usia-dini.html> ( 18 Juli 2016 )

Intelektual Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) usia 3-5 Tahun meliputi :

- a) Mengenal Tuhan melalui agama yang dianutnya.  
Anak dikenalkan Tuhan melalui barang ciptaannya, yaitu alam semesta ini. Misalnya yang ada di langit, matahari, bulan, bintang, dan awan. Yang ada di bumi, manusia, tumbuhan, binatang, lautan dan gunung.
- b) Meniru gerakan beribadah.  
Anak mempraktekan gerakan solat, mulai gerakan takbirotul ihrom, rukuk, iktidal, sujud, duduk antara dua sujud dan salam.
- c) Mengucapkan doa sebelum dan/atau sesudah melakukan sesuatu.  
Anak dibiasakan berdoa sebelum tidur dan bangun tidur, sebelum makan dan sesudah makan, mau belajar, mau bepergian, masuk kamar mandi dan keluar kamar mandi.
- d) Mengenal perilaku baik/sopan dan buruk.  
Anak dibiasakan perilaku baik/sopan, misalnya berjabat tangan dengan orangtua sebelum berangkat ke sekolah, berjabat tangan kepada gurunya waktu masuk sekolah dan pulang sekolah, duduk rapi waktu berdoa sebelum belajar.  
Anak dikenalkan perilaku buruk agar tidak melakukannya, misalnya mengganggu teman yang lagi bermain atau belajar, mengambil barang yang tidak miliknya.
- e) Membiasakan diri berperilaku baik.  
Anak dibiasakan disiplin pada waktu berangkat sekolah, menyelesaikan tugas yang diberikan, mau belajar dan bermain kepada semua teman.
- f) Mengucapkan salam dan membalas salam.  
Anak dibiasakan mengucapkan salam sebelum berangkat sekolah, sebelum pembelajaran dimulai, sebelum pulang dari sekolah, pada waktu bertemu guru dan pada waktu bertemu teman.

b. Kognitif

Shofyatun A. Rahman menyatakan bahwa “salah satu manfaat alat permainan edukatif adalah membantu pertumbuhan fisik dan seluruh aspek perkembangan anak. Salah satu aspek perkembangan tersebut adalah kemampuan kognitif”.<sup>34</sup>

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Departemen Pendidikan Nasional menyatakan bahwa, “pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti”. Piaget menggambarkan kemampuan kognitif anak berada pada tahap praoperasional, dimana anak masih berpikir secara konkrit, simbolis, dan sistematis.<sup>35</sup>

Untuk merangsang atau menstimulasi meningkatnya kemampuan kognitif anak diperlukan media atau disering disebut dengan alat permainan edukatif yang cocok dengan perkembangan anak dan tema dalam kegiatan pembelajaran. Peranan alat permainan edukatif sebagai media atau saluran penyampaian pesan-pesan pembelajaran kepada anak usia dini dalam kegiatan pembelajaran semakin penting artinya mengingat perkembangan anak berada pada masa berpikir konkrit, dimana anak belajar memahami suatu gejala atau peristiwa melalui pengalaman nyata yang dialaminya secara langsung. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif mempunyai hubungan yang erat kaitannya dengan pengembangan kemampuan kognitif anak, karena alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran di sangat bermanfaat untuk

---

<sup>34</sup> Shofiatun A Rahman, *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD*, Tadulako University Press, Palu, 2010, . hlm. 22

<sup>35</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Pembelajaran di Taman Kanak-kanak Didaktik Metodik di TK*, Jakarta, 2003, hlm. 4-5

merangsang bertumbuh dan berkembangnya otak anak agar lebih kognitif, sehingga dapat berfungsi secara optimal.<sup>36</sup>

c. Sosial emosional

- 1) Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan.  
Berani mengutarakan isi hati, untuk memilih mainan sesuai yang diinginkan.
- 2) Mau berbagi, menolong, dan membantu teman.  
Anak dibiasakan berbagi mainan yang dipilih kepada temannya, mau menolong kepada teman yang membutuhkan dan membantu mengerjakan tugas temannya yang belum selesai.
- 3) Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif.  
Anak menunjukkan antusiasnya kepada teman sepermainan yang kompetitif dengan senyuman atau ajungan jempol, untuk saling mensupport.
- 4) Mengendalikan perasaan.  
Anak bisa menahan perasaan emosional secara sederhana. Misalnya, mainannya tersenggol temannya secara tidak sengaja, anak bisa memperlihatkan emosinya hanya dengan muka cemberut.
- 5) Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan.  
Anak dibiasakan maentaati aturan permainan. Misalnya, bergantian mainan dengan teman atau kelompok.
- 6) Menunjukkan rasa percaya diri.  
Anak dibiasakan bermain atas pilihannya sendiri, menyelesaikan tugas sendiri dan maju di depan kelas sendiri.
- 7) Menjaga diri sendiri dari lingkungannya.  
Anak dibiasakan menjaga milik sendiri, menyimpan mainan setelah dipakai, membuang sampah di tempat sampah, mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, mencuci tangan sesudah kegiatan

---

<sup>36</sup> Noviatul Munawara, *Peranan Alat Permainan Edukatif dalam pengembangan kemampuan kognitif anak di kelompok B TK PGRI BAIYA*, di akses tanggal 04 Juli 2016, hlm. 612

motorik halus, misalnya bermain plastisin dan permainan yang mengandung pewarna.

8) Menghargai orang lain.

Anak mau memberi pujian terhadap hasil karya temannya, memanggil teman dengan sapaan mas, mbak, adik atau kakak.

d. Fisik Motorik

Fisik Motorik terdiri dari motorik halus dan motorik kasar.

Motorik halus seperti :

- 1) Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran.
- 2) Menjiplak bentuk.
- 3) Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit.
- 4) Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media.
- 5) Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media.
- 6) Fantasi dan Imajinasi

Sedangkan motorik kasar meliputi :

- a) Menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, pesawat terbang, dan sebagainya.

Dengan menirukan gerakan binatang/jalannya binatang, misalnya jalannya katak melompat, jalannya kucing merangkak, jalannya ular melata dan jalannya burung terbang dengan sayapnya, ikan berenang dengan siripnya. Anak menirukan pohon tertiup angin, anak bisa berimajinasi dengan keadaan pohon yang tiup angin sepoi-sepoi, dan pohon yang tiup angin kencang. Sedangkan menirukan jalannya pesawat terbang, biasanya anak langsung melebarkan kedua tangan sambil menirukan suara pesawat dengan suara yang tidak sama tapi hampir sama.

- b) Melakukan gerakan menggantung (bergelayut).

Anak melakukan kegiatan ini biasanya membutuhkan keberanian, tapi banyak anak yang suka melakukan dengan senang, tapi ada juga yang belum berani, untuk mengatasi anak yang belum berani bisa dilakukan dengan terapi, dipegangi badanya, ditunggu didekatnya dan carikan tempat lebih rendah, agar keberanian anak muncul secara alami.

- c) Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi.

Biasanya gerakan melompat dilakukan dengan ketinggian 20 cm sampai 40 cm menurut kadar kemampuan anak. Meloncat bisa dilakukan bersamaan dengan lari, bisa dilakukan sendiri-sendiri, tergantung komando guru.

- d) Melempar sesuatu secara terarah.

Gerakan ini biasanya dilakukan dengan permainan bola, baik bola besar maupun bola kecil.

- e) Menangkap sesuatu secara tepat.

Gerakan ini hampir sama dengan melempar sesuatu. Menangkap bola baik yang besar maupun yang kecil, akan tetapi bisa juga dilakukan dengan selain bola, misale menangkap boneka kecil, buah rambutan dan lain-lain

- f) Melakukan gerakan antisipasi.

Anak yang belum muncul keberaniannya untuk melakukan gerakan motorik kasar, misanya bergelantungan, melompat, panjatan dan ayunan, bisa dilakukan gerakan antisipasi, yaitu gerakan yang sekiranya anak itu mau dan mampu. Misanya belum berani melompat 30 cm, diturunkan jadi 25/20 cm, blm berani bergelantungan di bola dunia, carikan tempat bergelantungan yang sekiranya anak itu mau dan mampu.

- g) Menendang sesuatu secara terarah .

Biasanya menendang sesuatu itu terfokus pada satu benda, yaitu bola ke gawang yang telah disiapkan guru.

- h) Memanfaatkan alat permainan di luar kelas.

Permainan di luar kelas seperti ayunan, panjatan, peluncur, mandi bola, main bola, komedi putar biasanya dilakukan dengan bermain bebas, kecuali bergelantungan, kegiatan ini biasanya secara individu dan didampingi oleh guru.

## 2. Faktor-faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang Anak Usia Dini

Tumbuh kembang adalah proses yang kontinu sejak dari konsepsi sampai dewasa, yang dipengaruhi oleh faktor bawaan dan lingkungan. Ini berarti bahwa tumbuh kembang sudah terjadi sejak di dalam kandungan dan setelah kelahiran merupakan suatu masa dimana mulai saat itu tumbuh kembang anak dapat dengan mudah diamati. Sejak lahir hingga usia kurang lebih dua tahun perkembangan anak sangat berkaitan dengan keadaan fisik dan kesehatannya. Perkembangan kemampuan, terutama motorik, sangat pesat. Perbedaannya sangat terlihat walau hanya dalam dua atau tiga bulan saja.

Menurut soetjiningsih, perkembangan adalah bertambahnya kemampuan (skill) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan.<sup>37</sup>

Beberapa faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak, yaitu:

- a. Faktor internal

Meliputi faktor genetik. Melalui genetik yang berada dalam sel telur yang dibuahi, dapat ditentukan kualitas dan kuantitasnya.

- b. Faktor eksternal

Faktor lingkungan sangat menentukan tercapainya potensi genetik yang optimal. Faktor eksternal meliputi: faktor lingkungan prenatal, dan prenatal.

---

<sup>37</sup> Yeyen Pristina (2013), Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, Tersedia : <http://yeyenpristina.blogspot.co.id/2013/07/tumbuh-kembang-anak-usia-dini.html>, (31 Juli 2016)

- 1) Pre-natal : gizi ibu hamil, stress, infeksi, endrokrin, radiasi, toksin.
- 2) Pasca-natal : lingkungan biologis (umur, penyakit, kebersihan), lingkungan fisik (faktor cuaca dan keadaan geografis), faktor psikososial (motivasi, kasih sayang), faktor keluarga dan adat istiadat (pendapatan orang tua, norma yang berlaku)

Penilaian pertumbuhan dan perkembangan dilakukan sejak anak dilahirkan yaitu meliputi penilaian pertumbuhan fisik dan penilaian perkembangan. Pengukuran berat badan dilakukan secara teratur untuk memantau tumbuh kembang dan keadaan gizi balita, pencatatan hasil pengukuran dapat dilakukan 1 bulan sekali sehingga dapat dilihat grafik pertumbuhannya dan dilakukan intervensi jika terjadi penyimpangan. Selanjutnya, untuk pengukuran tinggi badan pada anak sampai usia 2 tahun dilakukan dengan berbaring. Sedangkan di atas umur 2 tahun dilakukan dengan berdiri.<sup>38</sup>

Terdapat beberapa cara yang dapat di jadikan sebagai acuan dalam mengamati tumbuh kembang anak sejak dini, antara lain :

1. Mengamati aspek perkembangan kognitif

- a. Melalui pengetahuan sains.

Mengenal berbagai macam profesi, mengenal berbagai macam alat transportasi, membedakan waktu (pagi,siang,malam), menyebutkan waktu/jam .

- b. Konsep bentuk , warna, ukuran dan pola.

Mengelompokkan bentuk geometri, membedakan konsep tipis dan tebal, besar-kecil, rendah-tinggi, cepat-lambat dan sebagainya.

- c. Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf.

Membilang urutan bilangan 1-10/1-20, memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, membuat coretan atau tulisan yang berbentuk huruf/kata berdasar gambar yang di buatnya.

---

<sup>38</sup> Yeyen Pristina (2013), Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, Tersedia : <http://yeyenpristina.blogspot.co.id/2013/07/tumbuh-kembang-anak-usia-dini.html>, ( 31 Juli 2016)

2. Mengamati aspek perkembangan emosional.

Mudah meminta maaf dan mengalah, mau menerima tugas dengan ihlas, dapat menerima kritik, tidak cengeng dan dapat di bujuk..

3. Mengamati aspek perkembangan sosial.

Suka tolong menolong, tidak mengganggu teman, dapat memuji teman, dapat bekerjasama, mau bermain dengan teman, menghibur teman yang sedih dan memiliki toleransi terhadap sesama.

4. Mengamati aspek perkembangan bahasa.

a. Menerima bahasa

Menyebutkan gerakan-gerakan, misalnya jongko, duduk, berdiri dan lari. Menirukan kembali 4-5 urutan kata, Membedakan bunyi suara tertentu.

b. Mengungkapkan bahasa.

Menyebutkan nama diri, nama orang tua, jenis kelamin, tanggal dan bulan kelahiran, alamat rumah, menjawab pertanyaan sederhana, melakukan percakapan dengan teman sebaya atau orang dewasa, menyebutkan nama benda yang di perhatikan, menyanyikan lagu anak.

c. Keaksaraan.

Membaca beberapa kata berdasarkan gambar, tulisan, dan benda yang dikenal atau dilihat, membuat gambar dan menceritakan isi gambar yang dibuatnya.

5. Mengamati aspek pertumbuhan fisik motorik.

a. Motorik Kasar.

Memutar dan mengayunkan lengan, meliukkan tubuh, membungkukkan badan, melompat,bergerak dengan lagu, menari dengan irama, merayap, merangkak, berlari, memanjat, bergelantung, berayun, berdiri dengan tumit, bertepuk tangan dengan 3 pola dan lain-lain.

b. Motorik Halus.

Menggambar bebas, melukis, mencocok bentuk gambar sederhana, menjahit, menganyam, mewarnai, bermain warna, memegang pensil, membuat gatis tegak, lurus, miring, lengkung, membuat bentuk segi empat, segi tiga, lingkaran, menyusun balok, menggantung dan lain-lainnya.

6. Mengamati aspek perkembangan spiritual.

Terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan, berlatih husuk dalam berdoa, berbicara baik dan sopan, bersukur atas nikmat yang diterima, terbiasa mengucapkan salam.

**3. Peran guru dalam memilih permainan edukatif**

Dalam proses belajar mengajar atau proses pembelajaran, tidak semua strategi pembelajaran cocok dan tepat digunakan pada semua situasi/keadaan dan semua tujuan pembelajaran. Seorang guru secara kreatif dan inovatif mampu merencanakan dan menyusun desain, strategi apa yang cocok dan tepat untuk digunakan sesuai situasi yang dihadapinya. Bisa jadi strategi yang telah dia rencanakan pada kenyataannya tidak tepat digunakan di lapangan karena situasi *real* berbeda dengan perencanaan. Kemudian, apa seorang guru yang profesional akan tetap memaksakan sesuai RPP dan kurikulum yang telah di susun atau tidak. Strategi bisa berubah sesuai dengan situasi dan kondisi *real* peserta didik dan lingkungan kelas. Disamping itu tiap strategi pembelajaran mempunyai ciri khas tersendiri sehingga tidak berlaku sifat generalisasi terhadap strategi pembelajaran. Penggunaan strategi pembelajaran hendaknya secara kasus per kasus sehingga benar-benar efektif dan efisien.<sup>39</sup>

Model pembelajaran adalah suatu desain atau rancangan yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran, sehingga terjadi

---

<sup>39</sup> Ratna Pangastuti, *Edutainment PAUD*, Pustaka Pelajar, 2014, hlm. 36

perubahan atau perkembangan pada diri anak.<sup>40</sup> Berikut beberapa model pembelajaran yang banyak dikembangkan di pendidikan anak usia dini antara lain :<sup>41</sup>

a. Model pembelajaran klasikal

Pola pembelajaran yang dilakukan guru bersama sekelompok peserta didik dalam satu kelas secara bersamaan dengan aktivitas dan waktu yang sama pula. Model pembelajaran jenis ini termasuk model tradisional dan yang paling tua biasanya diterapkan karena kurangnya atau minimnya ketersediaan sarana dan prasarana. Selain itu, kurangnya perhatian terhadap minat dan keunikan dalam setiap diri anak. Saat ini model pembelajaran yang demikian lambat laun mulai diminimalisir seiring perkembangan teori dan model-model pembelajaran dalam dunia pendidikan.<sup>42</sup>

b. Model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman

Model pembelajaran yang juga masih tergolong model tradisional ini memang masih eksis untuk diterapkan karena dipandang relevan, namun demikian seiring perkembangan diberbagai hal agar lebih atraktif. Dalam model pembelajaran kelompok ini pun juga mengalami pengembangan di berbagai hal agar lebih atraktif. Dalam model pembelajaran kelompok ini anak dibagi menjadi 3 kelompok dengan target setiap kelompok dapat menyelesaikan 2-3 kegiatan. Murid-murid yang telah selesai terlebih dahulu dapat meneruskan kegiatan dikelompok lain jika masih ada tempat. Namun bila sudah tidak ada tempat, murid tersebut diarahkan melakukan kegiatan khusus yang telah dipersiapkan guru. Aktivitas inilah yang biasa disebut dengan kegiatan pengaman.<sup>43</sup>

---

<sup>40</sup> *Ibid*, hlm. 38

<sup>41</sup> *Ibid*, hlm. 39

<sup>42</sup> *Ibid*, hlm. 40

<sup>43</sup> Ratna Pangastuti, *Loc. Cit*

c. Model pembelajaran berdasarkan sudut-sudut kegiatan

Kegiatan model belajar mengajar dengan model pembelajaran sudut-sudut kegiatan menggunakan prosedur-prosedur pembelajaran yang hampir sama dengan model pembelajaran area, hanya sudut-sudut kegiatan menjadi pusat kegiatan berdasarkan minat anak. Peralatan pembelajaran dan APE (Alat Permainan Edukatif) yang disediakan pada setiap sudut kegiatan hendaknya dibuat bervariasi dan selalu di desain sesuai tema dan sub tema yang dibahas.<sup>44</sup>

d. Model pembelajaran area

Anak-anak mempunyai kesempatan yang jauh lebih besar untuk memilih dan melakukan kegiatan sesuai dengan minat pribadinya. Pembelajarannya dirancang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan spesifik anak dan menghormati keberagaman budaya dan menekankan pada pengalaman belajar secara individu pada area-area yang telah disediakan.<sup>45</sup>

e. Model pembelajaran sentra

Model pembelajaran ini adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra bermain pada anak dalam lingkaran (*circle time*). Ciri utama pada model pembelajaran sentra ini adalah pemberian pijakan/bantuan (*scaffolding*) untuk membangun konsep, aturan, ide dan pengetahuan anak serta konsep densitas dan intensitas bermain. Dalam beberapa referensi model pembelajaran sentra ini juga terkait dengan model pembelajaran BCCT (*Beyond Center Circle Time*).<sup>46</sup>

Dalam kegiatan bermain di sekolah, baik di kelas maupun di luar kelas guru memiliki peran penting. Sedikitnya guru harus mampu memerankan dirinya sebagai perencana, pengamat, model, fasilitator,

---

<sup>44</sup> *Ibid*, hlm. 41

<sup>45</sup> Ratna Pangastuti, *Loc. Cit*

<sup>46</sup> Ratna Pangastuti, *Loc. Cit*

elaboloar, dan evaluator.<sup>47</sup> Sebagai perencana (*designer*) guru harus membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang diintegrasikan dalam setiap permainan. Guru harus merencanakan pengalaman baru agar anak-anak terdorong untuk mengembangkan minatnya. Misalnya, adao orang tua anak yang pekerjaannya sebagai polisi, diminta datang untuk berbagi pengalaman dengan anak-anak tentang tugas dan kegiatan yang dilakukan polisi tersebut selama bekerja. Kemudian berdiskusi dengan anak-anak, dan anak diberi kesempatan yang seluas-luasnya untuk menanyakan berbagi hal yang terkait dengan tugas polisi tersebut.<sup>48</sup>

Sebagai pengamat, guru harus melakukan pengamatan terhadap setiap kegiatan anak, bagaimana interaksi antar anak maupun interaksi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Guru juga harus mengamati lamanya melakukan suatu kegiatan bermain, jangan sampai anak terlalu asyik dan kelamaan bermain, demikian halnya mengamati anak-anak yang mengalami kesulitan dalam bermain dan bergaul dengan temannya.<sup>49</sup>

Sebagai model, guru harus terjun langsung mengikuti kegiatan bermain yang sedang dilakukan anak-anak, sehingga mereka harus memahami berbagai aturan dari setiap permainan tersebut, serta harus menghargai kegiatan bermain dan setiap permainan. Dalam hal ini, guru harus berusaha menjadi bagian atau model dalam kegiatan bermain anak, harus berusaha mencari kesempatan untuk ikut duduk bersama anak. Misalnya ikut bermain balok dan ikut menempatkan satu atau dua balok dalam susunan bangunan yang dibuat anak.<sup>50</sup>

Sebagai fasilitator, guru harus dapat memberikan kemudahan kepada anak-anak dalam melakukan kegiatan bermain. Guru harus menjelaskan aturan-aturan dalam setiap permainan, menjelaskan cara-cara

---

<sup>47</sup> Mulyasa, *MANAJEMEN PAUD*, PT REMAJA ROSDAKARYA, Bandung, 2012, hlm.

<sup>48</sup> Mulyasa, *Loc.Cit*

<sup>49</sup> Mulyasa, *Loc.Cit*

<sup>50</sup> Mulyasa, *Loc.Cit*

bermain dan memerankan sesuatu dalam permainan. Guru juga harus membantu anak-anak yang mendapat kesulitan dalam melakukan permainan tertentu. Dalam hal ini guru harus mengondisikan lingkungan yang dapat mendorong anak bermain sambil belajar serta mewujudkan standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam setiap bidang pengembangan.<sup>51</sup>

Sebagai elaborator, guru harus melakukan elaborasi. Apalagi ketika anak bermain sebagai dokter, guru perlu menyediakan alat yang biasa dipergunakan oleh dokter dalam bentuk miniatur. Guru dapat pula mencarikan gambar seorang dokter yang sedang menghadapi penderita kurang gizi, bahkan pura-pura menjadi seorang pasiennya. Dalam tugas elaborator, guru dapat mengajukan beberapa pertanyaan yang dapat merangsang perkembangan daya pikir anak, melalui peran yang dilakukannya.<sup>52</sup>

Sebagai evaluator kegiatan bermain, guru bertugas mengamati dan melakukan penilaian terhadap kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak sehingga dapat memenuhi kebutuhan mereka masing-masing. Melalui kegiatan bermain, harus dapat belajar sesuatu sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam setiap bidang pengembangan. Oleh karena itu, melalui kegiatan bermain tersebut guru harus dapat mengembangkan aspek akademik, sosial, emosional, spiritual, kecerdasan, dan motorik anak-anak. Dalam melakukan evaluasi kegiatan belajar melalui bermain harus dikaitkan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar (SK/SD), materi, lingkungan, dan kegiatan yang telah dirancang dalam kurikulum.<sup>53</sup>

Kurikulum merupakan seperangkat panduan yang mengatur isi program dan proses pendidikan sebagai acuan dalam proses pembelajaran dan penyelenggaraan pendidikan. Kurikulum ini dapat merujuk pada PKB-TK 94 (Program Kegiatan Belajar TK). Atau, bisa juga merujuk pada

---

<sup>51</sup> *Ibid.* hlm. 193

<sup>52</sup> Ratna Pangastuti, *Loc. Cit*

<sup>53</sup> Ratna Pangastuti, *Loc. Cit*

kurikulum terbaru, yakni KBK 2004 yang disempurnakan menjadi KTSP 2006.<sup>54</sup>

Dalam UU No.14 Tahun 2005 seorang guru, termasuk guru PAUD dituntut untuk mempunyai empat kompetensi dasar, yaitu:<sup>55</sup>

1. Kompetensi pedagogis

Kompetensi pedagogis adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang mencakup wawasan landasan kependidikan, pemahaman terhadap peserta didik, mengembangkan kurikulum, merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, pemanfaatan teknologi pembelajaran, mengevaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik.<sup>56</sup>

2. Kompetensi kepribadian

Kompetensi kepribadian adalah sifat atau karakter pendidik yang mencakup mantap, stabil, dewasa, arif dan bijaksana, berwibawa, berakhlak mulia, menjadi teladan peserta didik dan masyarakat, mengembangkan diri dan mengevaluasi kinerja sendiri.<sup>57</sup>

3. Kompetensi sosial

Kompetensi sosial adalah kemampuan guru sebagai anggota masyarakat. Kompetensi ini meliputi berkomunikasi dengan baik, mampu menggunakan teknologi komunikasi dan informasi, bergaul secara efektif dengan peserta didik, anggota masyarakat, sesama guru dan lain-lain.<sup>58</sup>

4. Kompetensi profesional

Kompetensi profesional adalah kemampuan penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam.<sup>59</sup>

Dengan empat kompetensi diatas, diharapkan seorang guru PAUD mampu menjalankan tugasnya secara profesional dan mampu

---

<sup>54</sup> Suyadi, *MANAJEMEN PAUD*, PUSTAKA PELAJAR, Yogyakarta, 2011, hlm. 19

<sup>55</sup> *Ibid*, hlm. 138

<sup>56</sup> *Ibid*, hlm. 138

<sup>57</sup> *Ibid*, hlm. 139

<sup>58</sup> *Ibid*, hlm. 140

<sup>59</sup> *Ibid*, hlm. 141

melaksanakan tugas dan kewajiban dengan baik, keempat kompetensi diatas perlu ditambahkan dengan kemampuan bernyanyi, bercerita, dan bermain. Sebab, kompetensi-kompetensi tersebut sangat dibutuhkan anak, khususnya anak-anak PAUD.

Tugas dan kewajiban guru PAUD menurut undang-undang RI No. 14 tahun 2015 pasal 1 ayat 1 dinyatakan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi anak pada jalur pendidikan formal, serta pada jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah, termasuk pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu sebutan “guru” pada lembaga PAUD adalah sama dengan sebutan “guru” pada umumnya. Dilapangan, sebutan “guru” pada lembaga non-formal dan informal, seperti kelompok bermain (KB) dan Tempat Penitipan Anak (TPA) membuktikan hal itu. Hanya saja, kompetensi antara guru secara umum dengan guru pada lembaga PAUD sedikit berbeda. Dalam naskah akademik Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) menyebutkan, “sosok utuh kompetensi guru PAUD meliputi kemampuan, (a) mengenal anak secara mendalam, (b) menguasai profil perkembangan fisik dan psikologis anak (c) menyelenggarakan kegiatan bermain yang memicu tumbuh kembang anak sebagai pribadi yang utuh.”<sup>60</sup>

Disamping itu, karena menurut para ahli psikologi perkembangan model pembelajaran pada anak usia dini adalah bermain, bercerita, berkelana, dan bernyanyi, maka kompetensi guru PAUD pada poin “c” perlu ditambah tiga kompetensi tersebut. Penambahan ini adalah usulan dari Prof. Sarbian, menurutnya kompetensi guru PAUD atau kriteria mutu guru PAUD pada poin “c” harus ditambah menjadi tiga, yaitu bernyanyi, bercerita dan berkelana atau disingkat dengan “3ber” selain kompetensi bermain itu sendiri.<sup>61</sup>

---

<sup>60</sup> *Ibid*, hlm. 142

<sup>61</sup> *Ibid*, hlm. 143

### C. Standarisasi pemilihan alat permainan edukatif

Pemilihan alat permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang memerlukan bekal kemampuan yang memadai. Bekal kemampuan yang dimaksudkan adalah pengetahuan dan keterampilan bagaimana melakukannya sesuai dengan persyaratan-persyaratan tertentu sehingga alat permainan edukatif yang dibuat betul-betul efektif dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.<sup>62</sup>

Sebelum memilih alat permainan edukatif, guru harus memperhatikan dulu beberapa persyaratan pembuatannya. Persyaratan tersebut meliputi syarat edukatif, syarat teknis dan syarat estetika.

Penjabaran mengenai syarat-syarat tersebut adalah sebagai berikut :

#### 1. Syarat edukatif

Syarat edukatif maksudnya bahwa pembuatan alat permainan edukatif harus disesuaikan dengan program pendidikan yang berlaku sehingga pembuatannya akan sangat membantu pencapaian tujuan-tujuan yang terdapat di dalam program pendidikan yang disusun. Secara lebih khusus lagi syarat edukatif ini maksudnya bahwa:

- a. APE yang dibuat disesuaikan dengan memperhatikan program kegiatan pendidikan (program pendidikan/kurikulum yang berlaku)
- b. APE yang dibuat disesuaikan dengan didaktik metodik artinya dapat membantuk keberhasilan kegiatan pendidikan, mendorong aktifitas dan kreatifitas anak dan sesuai dengan kemampuan (tahap perkembangan anak).

#### 2. Syarat teknis

Persyaratan teknis yang harus diperhatikan dalam pembuatan alat permainan edukatif berkaitan dengan hal-hal teknis seperti pemilihan bahan, kualitas bahan, pemilihan warna, kekuatan bahan dalam suhu-suhu tertentu dan lain sebagainya. Secara lebih rinci syarat-syarat teknis dalam pembuatan alat permainan edukatif adalah:

---

<sup>62</sup> Yurzierita (2012), Makalah Media Pembelajaran aud tentang alat permainan balok cuisenaire. Tersedia : <https://yurzierita.wordpress.com/2012/11/22/makalah-media-pembelajaran-aud-tentang-alat-permainan-balok-cuisenaire/> ( 12 November 2016 )

- a. APE dirancang sesuai dengan tujuan, fungsi sarana (tidak menimbulkan kesalahan konsep) contoh dalam membuat balok bangunan, ketepatan bentuk dan ukuran yang akurat mutlak dipenuhi karena jika ukurannya tidak tepat akan menimbulkan kesalahan konsep.<sup>63</sup>
- b. APE hendaknya multiguna, walaupun ditujukan untuk tujuan tertentu tidak menutup kemungkinan digunakan untuk tujuan pengembangan yang lain. Misalnya menara donat, bisa untuk pengenalan warna juga bisa mengenal ukuran besar dan kecil, serta mengenal bentuk geometri.<sup>64</sup>
- c. APE dibuat dengan menggunakan bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar, murah atau dari bahan bekas/sisa. Bahan yang mudah didapat misalnya, daun-daunan untuk mengenalkan macam-macam bentuk daun dan warna daun secara langsung, juga bisa digunakan untuk meronce, biji-bijian untuk mengenalkan nama-nama biji-bijian, warna biji-bijian, misal ogo, kacang ijo dan jagung, bisa juga di buat kolase, dan ditanam langsung di lingkungan, atau ditanam di gelas aqua bekas, kertas bekas bisak untu meremas, melipat dan meronce.
- d. Aman, tidak mengandung unsur yang membahayakan anak misalnya tidak tajam, tidak beracun, tidak runcing, dan tidak tumpul, sehingga anak akan bebas bermain dan aman.<sup>65</sup>
- e. APE hendaknya awet, kuat dan tahan lama,tetap efektif walau cahaya berubah. Misalnya ayunan, panjatan dan bola dunia. Mainan ini kuat karena semua dari bahan besi dan awet sampe bertahun-tahun.
- f. Mudah dalam pemakaian, menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi, misalnya plastisin, anak bisa bereksperimen mencampur warna, membentuk apapun dari plastisin, bisa binatang, tumbuhan dan makanan.

---

<sup>63</sup> Sumiyati, *PAUD INKLUSI PAUD Masa Depan*, Cakrawala Institute, 2011, hlm. 100

<sup>64</sup> Sumiyati, *Loc, Cit*

<sup>65</sup> *Ibid*, hlm.101

g. Dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasikal. Dapat meningkatkan budaya kelompok, tidak membedakan jenis kelamin, baik putra maupun putri, bisa juga digunakan klasikal, misalnya bola kecil dan besar, bentuk bola dan warna bola.<sup>66</sup>

### 3. Syarat estetika

Persyaratan estetika ini menyangkut unsur keindahan alat permainan edukatif yang dibuat. Unsur keindahan/ estetika ini sangat penting diperhatikan karena akan memotivasi dan menarik perhatian anak untuk menggunakannya. Hal-hal yang lebih rinci yang berkaitan dengan syarat estetis ini menyangkut hal-hal sebagai berikut:

- a. Bentuk yang elastis, ringan, mudah dibawa, misal lego, bola besar, bola kecil yang ada di mandi bola, jadi aman dan nyaman buat anak.
- b. Keserasian ukuran, ukuran alat permainan edukatif disetandarkan dengan perkembangan usia anak, agar tidak tidak terlalu besar atau terlalu kecil untuk dibuat permainan.
- c. Warna serasi dan menarik, supaya anak dalam melakukan kegiatan dengan perasaan senang dan tidak terasa bahwa dirinya sedang belajar beberapa hal, demi perkembangan potensi yang ada pada diri anak.

Bermain tentunya merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Menurut Hughes, seorang ahli perkembangan anak, dalam bukunya, *Children, Play, and Development*, harus ada lima unsur dalam suatu kegiatan yang disebut bermain, yaitu:<sup>67</sup>

#### 1) Tujuan bermain

Tujuan bermain adalah permainan itu sendiri, dan si anak mendapat kepuasan karena melakukannya. Bukan karena hadiah, uang ataupun pujian dari orang lain, melainkan keinginan anak itu sendiri.

---

<sup>66</sup> *Ibid*, hlm.102

<sup>67</sup> Imam Musbihin, *Buku Pintar Paud*, Laksana, Jogjakarta, 2010. hlm. 98

2) Dipilih secara bebas

Permainan dipilih sendiri, dilakukan atas kehendak sendiri, dan tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa. Dengan begitu anak akan bermain apa yang diinginkan sesuai kemampuan dan bakat anak.

3) Menyenangkan dan dinikmati

Permainan yang menyenangkan anak, tentunya juga bisa dinikmati oleh anak. Bahkan anak kadang tidak merasakan bahwa dirinya sedang belajar beberapa hal yang sangat berarti dalam kehidupan di masa depan nanti.

4) Ada unsur khayalan dalam kegiatannya

Dalam permainan daya imajinasi anak akan berkembang. Misalnya permainan yang mengenalkan anak pada profesi, maka anak menghayal untuk bisa menjadi dari salah satu profesi, seperti dokter, polisi, pilot, nahkoda dan lain sebagainya.

5) Dilakukan secara aktif dan sadar

Permainan dilakukan dengan cara interaktif antara anak dengan anak yang lain, atau anak dengan lingkungan. Misalnya mainan komedi putar, ayunan, bola dan mandibola kegiatan ini harus dilakukan dengan aktif dan kesadaran anak untuk ikut bermain.

Menurut Imam Musbihin, ada beberapa standarisasi memilih permainan edukatif yang perlu diperhatikan, diantaranya:<sup>68</sup>

a. Utamakan kebersihan

Jangan memilih arena yang sarannya dipenuhi debu dan ditumbuhi jamur, lumut, apalagi sampai menimbulkan bau tak sedap. Rosulullah Saw juga bersabda “*Kebersihan itu mengajak kepada keimanan, dan keimanan menyertai pemiliknya di surga*” (HR.Thobroni).<sup>69</sup>

b. Perhatikan keamanan

Pastikan setiap lekuk dan sudut sarana di tempat bermain yang akan digunakan dapat diandalkan. Jika kira-kira membahayakan, lebih baik urungkanlah saja niat mengajak main anak-anak ditempat tersebut.

---

<sup>68</sup> *Ibid*, hlm. 103

<sup>69</sup> Imam Musbihin. *Loc. Cit*

Begitu juga materi yang mendominasi arena bermain itu. Amati aspek lunak kerasnya, licin atau tida, dan tajam atau tidaknya, semua benda yang ada termasuk aman dan tidaknya cat yang digunakan.<sup>70</sup>

c. Cermati aspek kesesuaian

Tinggalkan arena bermain yang sudah penuh sesak. Dalam kondisi semacam itu, jangan harap anak bisa memetik manfaat dari aktivitas bermainnya. Begitu juga jika melihat antrian yang amat panjang, hingga harus menunggu cukup lama untuk mendapat giliran. Bisa-bisa, si anak *bete* duluan sebelum bermain. Padahal, salah satu unsur pentadalah menyenangkan.ing bagi anak usia dini .<sup>71</sup>

d. Quota/kapasitas

Kapasitas yang dimaksudkan di sini adalah kualitas petugas atau guru pendamping yang ada di lokasiarena bermain. Ini sangat perlu, mengingat mereka harus menjaga, membimbing, dan mengarahkan anak bagaimana harusnya bermain dengan baik dan benar.<sup>72</sup>

e. Kualitas dan kuantitas sumber daya manusia

Bila guru PAUD, misalnya mengajak murid muridnya ke arena bermain, maka yang perlu diperhatikan adalah jumlah SDM atau orang-orang yang bertugas di arena bermain tersebut harus sesuai dengan kapasitas arena permainan itu sendiri. Kita tahu bahwa anak-anak apabila diajak ke tempat bermain biasanya mereka banyak yang belum mengenal alat permainan dan bagaimana menjalankannya. Karena itulah, agar mereka mereka bisa bermain secara maksimal, tentunya peran sebagai pendamping sangat menentukan. Jangan sampai satu penjaga/ guru harus mengawasi 10 anak yang sedang asyik bermain.<sup>73</sup>

Memilih alat permainan edukatif yang merangsang pergerakan otot anak, baik otot kaki, tangan, maupun bagian tubuhnya. Jangan lupa perhatikan juga kesesuaian bentuk, ukuran dan tingkat kesulitan masing-

---

<sup>70</sup> *Ibid.* hlm.104

<sup>71</sup> *Ibid.* hlm. 105

<sup>72</sup> *Ibid.*hlm.106

<sup>73</sup> Imam Musbihin, *Loc. Cit*

masing permainan tersebut. Balok keseimbangan contohnya, pilihlah balok yang relatif lebar dan goyangnya tidak menghentak-hentak. Sedangkan untuk perosotan idealnya dilengkapi dengan mantras atau bantalan yang bisa meredam benturan saat anak mendarat.

Pertimbangan dalam pemilihan alat permainan edukatif ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk memilih bahan dan peralatan belajar dan bermain anak ,antara lain:<sup>74</sup>

- a. Ditujukan untuk anak usia dini, dan dapat berfungsi untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Alat Permainan Edukatif harus dirancang sesuai dengan rentang usia anak usia dini. Sebagai contoh, APE berbentuk puzzle untuk anak usia 4-5 tahun. Puzzle untuk anak usia 2-3 tahun memiliki bentuk lebih sederhana dengan potongan yang tidak terlalu banyak, sedangkan puzzle untuk anak usia 4-5 tahun lebih variatif dan lebih banyak potongan. Aspek-aspek perkembangan yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik motorik (halus dan kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral.
- b. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk (multiguna). Meski satu APE memiliki kekhususan untuk mengembangkan aspek perkembangan tertentu, akan tetapi APE tersebut juga dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan. Misalnya, balok bangun dengan berbagai macam bentuk dan warna dapat disusun sesuai dengan kehendak anak. APE ini dapat dimainkan dengan berbagai cara dan dapat melatih berbagai motorik halus, mengenal konsep warna, bentuk dan ukuran kepada anak.<sup>75</sup>
- c. Aman bagi anak, APE dirancang dengan memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anak, misalnya penggunaan cat, cat yang digunakan tidak beracun (nontoxic) dan tidak mudah melupas. Jika menggunakan alat bersudut maka sudut mainan tidak runcing atau

---

<sup>74</sup> Sumiyati, *PAUD Inklusi Paud Mas Depan*, Cakrawala Institute, Yogyakarta, 2011, hlm.100

<sup>75</sup> Sumiyati, *Loc. Cit*

tampil agar tidak membahayakan anak. APE juga didesain secara sederhana dan ringan sehingga mudah dibawa dan dijinjing anak. Bagi guru disekolah, untuk keamanan anak dan agar tidak membahayakan kesehatan jika termakan oleh anak, maka guru dapat mengganti plastisin yang biasanya dibeli dari toko. Plastisin yang aman dapat dibuat sendiri dengan bahan dengan tepung dan minyak, dan ditambahkan bahan makanan dengan berbagai rasa juga dapat menarik perhatian anak karena karakter rasa akan membedakan warnanya pula. Tentunya ini juga tidak untuk dimakan, tetapi kalupun sampai tertelan, tidak membahayakan bagi anak.<sup>76</sup>

- d. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas. APE juga mendorong anak untuk beraktivitas dan berkreasi. Dengan APE yang ada anak dirancang untuk aktif mencoba membuat suatu bentuk yang baru. Dengan demikian anak akan terbiasa berfikir aktif dan juga kreatif. Dapat digunakan dengan berbagai macam cara, diupayakan pembuatan dan pemilihan APE didasarkan pada fleksibilitas cara penggunaan alat tersebut. Berkualitas, APE dibuat tidak boleh asal-asalan, terlebih karena pertimbangan pragmatis atau keuntungan ekonomi. Namun, APE harus dibuat sebaik mungkin sehingga sisi kualitas harus lebih dikedepankan serta tidak bersifat asal jadi. Sehingga kita akan puas dengan APE tersebut. Mudah dirawat dan diperbaiki, APE seharusnya juga mudah untuk dirawat, dan diperbaiki sehingga awet dan dapat tahan lama. Kalupun rusak mudah untuk diperbaiki. Jika perlu, disertai petunjuk teknis untuk memperbaiki APE yang rusak. Dengan demikian tidak perlu berbiaya mahal, karena kita dapat diperbaiki sendiri APE yang rusak tersebut.
- e. Dapat meningkatkan budaya kelompok, diantara fungsi APE adalah mengembangkan aspek sosial. Untuk itu, pemilihan APE juga perlu melihat aspek sosial dari alat tersebut, misalnya digunakan secara

---

<sup>76</sup> *Ibid*, hlm. 101

bersama atau untuk menumbuhkan nilai-nilai soail, yang diterapkan dilingkungan anak. Tidak membedakan jenis kelamin, baik putra atau putri, gender. Artinya, semua jenis kelamin, baik putra atau putri, harus mendapatkan akses dan manfaat yang sama dari keberadaan APE tersebut. Sesuai dengan filsafat dan nafas pendidikan, Poin ini dalam konteks pemilihan APE adalah yang terpenting, sebab APE tidak akan ada gunanya jika dikaitkan dengan filsafat dan nafas pendiidikan.<sup>77</sup>

Jenis APE berdasarkan tempatnya, dapat di kelompokkan menjad di dua kelompok, yaitu APE *indoor* dan APE *outdoor* atau di dalam ruangan dan di luar ruangan:

1. Kategori APE di dalam ruangan (*indoor* )

APE yang jenis manipulatif, artinya APE yang dapat dimainkan anak dengan diletakkan di atas meja, dapat di, dibongkar dan dipasang, dijinjing dan lain-lain. APE jenis ini diantaranya adalah *puzzle* , balik bangunan, kotak pos, boneka, dan lain-lain.

2. Kategori APE di luar ruangan (*out door*)

APE yang dimainkan anak untuk bermain bebas, sehingga memerlukan tempat yang luas dan lapang. Pada umumnya ditujukan untuk pengembangan jasmani atau motorik kasar, sehingga bersosialisasi, dan bermin kelompok, contohnya tangga pelangi, jungkitan, ayunan, papan luncur dan sebagainya.<sup>78</sup>

Dunia anak usia PAUD memang dunia bermain. Boleh dibilang, sepanjang waktu mereka diisi hanya dengan bermain, baik bermain menggunakan alat dengan berbagai bentuk dan ukuran maupun tidak, kecuali saat tidur. Si anak menggunakan tubuhnya sendiri sebagai alat bermain untuk berlari, melocat-loncat, merangkak dan sebagainya. Bisa dibilang, tak ada tempat yang tidak bisa dijadikan tempat bermain baginya, entah *outdoor* maupun *indoor*. Beberapa aneka jenis sarana bermain yang sesuai bagi anak

---

<sup>77</sup> *Ibid*, hlm.102

<sup>78</sup> Sumiyati, *Loc. Cit*

PAUD dan ada manfaatnya bagi berbagai aspek perkembangan anak adalah sebagaimana akan dijelaskan sebagai berikut.<sup>79</sup>

*Pertama*, perosotan. Anak bisa menikmati sensasi ketinggian, terlebih saat ia berada dipuncak perosotan dan siap meluncur. Belum lagi merasakan bagaimana tubuhnya terasa melayang kala meluncur kebawah hingga akhirnya mendarat diujung perosotan. Sebelum meluncur pun, anak harus menjalani proses naik tangga. Motorik kasar anak benar-benar teruji, termasuk bagaimana menjaga keseimbangan tubuhnya saat menapaki anak tangga. Selain itu, anak juga belajar mengenai peraturan, seperti mesti tertib bergiriran naik satu per satu dan tidak boleh naik dari papan luncurnya agar tidak tertabrak anak lain diatasnya.

*Kedua*, *stepping* dan balok keseimbangan. Imajinasi anak dirangsang melalui permainan ini. Arahkan anak seakan ia harus menyeberangi sungai yang deras dengan balok itu. Jika cuma berjalan dan berlalu begitu saja diatasnya, yang didapat anak hanyalah kesempatan melatih motorik dan keseimbangannya saja, tapi bukan imajinasinya.

*Ketiga*, permainan pasir. Pilih butiran pasir yang lembut dan halus serta tidak menempel dikulit anak. Dengan dikenalkan pada permainan pasir, anak akan belajar mengenai tekstur kasar. begitu juga tentang panas dan dinginnya pasir, maupun perubahan bentuk saat dicampur air. Bukanlah ini berarti mengenalkan anak pada dunia ilmu pengetahuan, tepatnya belajar tentang alam secara sederhana.

Tentu saja, dalam memilih pasir tersebut, orang tua harus hati-hati mengingat material ini dapat pula menjadi tempat tinggal bagi binatang kecil. Bukan tidak mungkin ada binatang yang bisa membahayakan atau setidaknya membuatnya takut dan cedera.

*Keempat*, mandi bola. Lewat permainan ini, anak akan mengalami sensasi yang beragam. anak juga akan belajar mengenai konsep warna dan bentuk. Begitu juga dengan belajar menentukan arah jika anak ingin main lempar bola.<sup>80</sup>

---

<sup>79</sup> Imam Musbihin, *BUKU PINTAR PAUD*, Laksana, Yogyakarta, 2010. Hlm 99.

<sup>80</sup> *Ibid*, hlm. 100

*Kelima*, ayunan, anak akan merasakan kenikmatan tersendiri saat tubuhnya terayun secara kencang atau lambat maupun tinggi atau rendah dari tempat berpijak. Ia juga jadi belajar mengantisipasi bahaya. Jika ada yang mengayunnya dari depan atau belakang, misalnya, tentu harus diingatkan karena tindakan ini justru membahayakan si pengayun. Setelah itu, anak pun dilatih untuk mempertajam kemampuan kontrol dirinya agar berayun terlalu cepat dan tidak pula kelewat lamban.

*Keenam*, jala/jaring. Saat menapaki jala/jaring, sensasi ketinggian juga akan didapat anak sebagai salah satu manfaat. Manfaat lainnya adalah mengasah ketrampilan motorik, rasa percaya diri, keberanian, maupun keseimbangan dan koordinasi tubuh.

*Ketujuh*, tumpangan bergoyang. Bentuknya bisa bermacam-macam, dari pesawat terbang, tokoh film kartun, mobil, motor, hewan, atau apa saja. Namun, menurut Tari, keinginan balita mencoba permainan ini lebih dnegan keterkaitannya pada aneka bentuk yang ada. Sementara, dari segi manfaatnya nyaris tidak ada, selain sensasi saat mainan bergoyang ke kiri dan ke kanan atau ke depan dan belakang secara teratur saat dimasukkan koin.

*Kedelapan*, main air. Umumnya, anak usia balita hobi main air. Ia masih dikuasai rasa ingin tahu atau keinginan bereksplorasi, termasuk terhadap air, meski ada juga yang takut terhadap air karena pernah mengalami pengalaman tak menyenangkan dengan material ini. Sayangnya, tidak sedikit orang tua yang justru membentengi rasa ingin tahu anak terhadap air dengan banyak melarang. Misalnya, melarang anak agar tak mandi berlama-lama, tak boleh main hujan-hujannaan atau becek-becekan dan sejenisnya.<sup>81</sup>

Manfaat bermain air itu sendiri cukup banyak. Selain bisa merasakan adanya sensasi yang menyenangkan, mengapa tidak di optimalkan dngan mengarahkan anak untuk mencintai dunia ilmu pengetahuan? Fasilitas rasa ingin tahu dan kegemarannya bermain air dengan menghadirkan wadah dalam berbagai bentuk dan ukuran. Mencampur air dengan cat air, pasir atau tepung akan membantu anak menemukan banyak hal baru mengenai berat jenis, volume, perubahan bentuk, warna dan sebagainya.

---

<sup>81</sup> *Ibid*, hlm.101

*Kesembilan*, gorong-gorong/terowongan. Karena sesuai yang dihidirkannya amat berbeda, gorong-gorong memiliki sensasi tersendiri sebagai sarana bermain bagi anak. Saat berada didalamnya, anak mendapati suasana yang agak gelap, sempit, lebih dingin, dan membuat suaranya bergema. Anak pun belum bisa menerka-nerka apa yang bakal temuinya didepan sana, di setiap belokan ataupun dimulut gorong-gorong. Latihan semacam ini akan meningkatkan kemampuan anak dalam hal antisipasi. Selain itu, ini juga melatih anak mengatasi rasa takut saat menghadapi suasana berbeda. Ini akan menjadi tantangan tersendiri bagi anak yang akhirnya akan mengasah kemampuan beradaptasi.<sup>82</sup>

Prosedur pemilihan alat permainan edukatif juga dapat dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :<sup>83</sup>

- 1) Guru mengkaji dan memahami karakteristik anak yang ada di lembaga.

Jika guru akan membuat APE maka guru perlu terlebih dahulu memahami karakteristik anak yang menjadi sasaran pembuatan APE yang dilakukan guru. Setiap anak pada hakekatnya mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, maka guru perlu menentukan secara khas siapa sesungguhnya anak yang akan kita layani dengan APE tersebut.

- 2) Guru menelaah program kegiatan dan tujuan belajar anak.

Langkah selanjutnya yang harus diperhatikan guru dalam pembuatan alat permainan adalah menelaah program kegiatan dan tujuan belajar anak. Program kegiatan dan tujuan belajar anak yang dimaksud adalah kurikulum yang digunakan di lembaga PAUD. Didalam kurikulum telah secara jelas dan gamblang disajikan mengenai rumusan kemampuan atau kompetensi dan penjabarannya berupa indikator-indikator kemampuan yang harus dicapai atau diperoleh oleh anak. Rumusan kompetensi dan indikator-indikator yang terdapat didalam kurikulum harus ditelaah dan difahami oleh guru sehingga guru

---

<sup>82</sup> *Ibid*, hlm.102

<sup>83</sup> Sri Hartati, *Media Pembelajaran AUD*, UNP Press, Padang, 2009. hlm. 30

memperoleh pemahaman yang utuh mengenai apa saja yang harus dicapai oleh anak usia dini melalui kegiatan belajar/ bermainnya. Dengan pemahaman yang memadai mengenai isi program kegiatan dan tujuan belajar anak akan memudahkan guru dalam membuat alat permainan edukatif dan disisi lain APE yang dibuat menjadi efektif untuk mengembangkan kemampuan anak.

- 3) Memilih isi/tema dan tujuan belajar dari tema tersebut.

Langkah berikutnya yang dilakukan guru dalam pembuatan APE adalah memilih tema dan yang terdapat di dalam kurikulum atau tema yang dirancang sendiri. Tema adalah alat yang digunakan untuk mencapai berbagai aspek perkembangan anak. Sebenarnya penentuan tema tersebut tidak harus selalu terpaku pada tema-tema yang terdapat di dalam kurikulum, guru dapat membuat dan mengembangkan tema sendiri.

- 4) Menginventarisasi APE yang sudah ada dan menelaah apakah APE tersebut telah sesuai dengan kurikulum atau belum.

Proses ini penting dilakukan guru sehingga guru dapat mengetahui APE apa saja yang sebenarnya sangat penting diadalah dan dibuat oleh guru. Seringkali guru membuat APE yang sudah ada dan sebenarnya tidak diperlukan lagi sementara yang belum ada terabaikan.<sup>84</sup>

- 5) Menentukan jenis APE yang akan dibuat dan dikembangkan.

Setelah dilakukan inventarisasi terhadap berbagai APE yang telah ada di lembaga PAUD, guru akan mengetahui secara pasti apa saja APE yang dibutuhkan untuk kegiatan belajar anak. Dalam kenyataannya berdasarkan daftar kebutuhan yang dibuat seringkali APE yang harus dibuat sangat banyak jumlahnya dan semuanya ingin kita buat. Hal tersebut tentunya kurang realistis sehingga harus ditentukan prioritas pembuatan APE yang benar-benar penting atau krusial untuk dipenuhi

---

<sup>84</sup> *Ibid*, hlm. 31

- 6) Membuat rancangan untuk pembuatan alat permainan.

Jika APE yang akan dibuat telah ditentukan maka selanjutnya guru membuat rancangan atau desain alat permainan tersebut untuk memudahkan dalam pembuatannya. Dalam rancangan pembuatan APE tersebut biasanya dikemukakan aspek perkembangan anak yang dapat dikembangkan melalui APE tersebut, alat dan bahan pembuatan yang dibutuhkan, teknik pembuatan dan bagaimana cara menggunakannya.

- 7) Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan.

Pada tahap berikutnya berdasarkan rancangan yang telah ada, guru mempersiapkan alat dan bahan-bahan yang diperlukan sehingga pada saat proses pembuatan tidak menghadapi kendala dan dapat dilakukan sesuai rencana. Ketersediaan alat dan bahan ini akan sangat menunjang pembuatan alat permainan edukatif yang dibutuhkan oleh lembaga.

- 8) Membuat alat permainan sesuai dengan rencana atau sesuai dengan kondisi alat dan bahan yang ada.

Pada tahap ini apa yang telah menjadi rencana dilaksanakan dengan mengikuti prosedur pembuatan yang telah ditentukan. Pada tahap ini ide dan rencana dilaksanakan dengan memanfaatkan alat dan bahan yang telah dipilih. Kejelian dan kreativitas guru akan sangat mendukung dihasilkannya alat permainan yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan lembaga.<sup>85</sup>

- 9) Memeriksa hasil pembuatan alat permainan, apakah sesuai atau benar telah menghasilkan alat permainan edukatif. Setelah guru membuat alat permainan edukatif tertentu, guru masih perlu mengecek apakah alat permainan edukatif yang dibuat telah sesuai dengan APE yang diharapkan dalam arti telah memenuhi syarat edukatif, teknis dan estetis. Hal tersebut perlu diperhatikan, sebab tidak jarang guru yang membuat alat permainan edukatif, setelah ditelaah belum menghasilkan alat permainan edukatif yang sesuai dengan persyaratan yang ada (standar).

---

<sup>85</sup> *Ibid*, hlm. 32

#### D. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat dalam Pemilihan Alat Permainan Alat Edukatif.

Guru merupakan unsur manusiawi dalam pendidikan. Kehadiran mutlak diperlukan di dalamnya. Kalau ada hanya anak didik, tetapi guru tidak ada, maka tidak akan terjadi kegiatan belajar mengajar di sekolah. Tidak mudah untuk menuntut guru untuk lebih profesional, karena semuanya kembali pada sifat guru yang lebih mengedepankan kualitas pengajaran dari pada gaji yang diperoleh. Guru sebagai tenaga profesional menentukan prestasi yang diperoleh siswa. Guru menyadari bahwa tugas mereka sangat berat, bukan hanya menerima gaji.<sup>86</sup>

Bagi anak bermain membawa harapan tentang dunia yang memberikan kegembiraan, memungkinkan anak berkhayal tentang sesuatu atau seseorang. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak karena melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, social, nilai dan sikap hidup.

Untuk mendapat prestasi belajar yang diinginkan harus melalui proses tertentu yang dipengaruhi faktor-faktor pendukung, misalnya tersedianya media dan sarana yang mudah digunakan anak, memancing anak untuk aktif, aman dan menyenangkan. Desain ruangan yang meriah dan menantang anak untuk bereksplorasi. Bukan ruangan yang bersih tanpa hiasan.<sup>87</sup>

Semua kegiatan bermain dapat menggunakan alat-alat permainan tertentu sesuai dengan kebutuhan anak masing-masing, yang terpenting dalam pelaksanaannya harus menyenangkan dan menarik untuk anak, sehingga ia melakukannya dengan minat dan perasaan senang tanpa ada keterpaksaan.

Alat permainan seperti boneka dan binatang dapat merangsang kegiatan bermain khayal. Sedangkan tersedianya permainan balok-balok, cat air, keping-keping plastik untuk dirakit dapat mendorong anak bermain konstruktif. Sangat bijaksana bila guru dan orangtua dapat menyediakan alat

---

<sup>86</sup> Sumiyati, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Cakrawala Institute, 2014, hlm.161

<sup>87</sup> Sumiyati, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, OP.Cit. hlm.162

permainan yang bervariasi sehingga berbagai jenis kegiatan bermain dapat dilakukan anak dan sangat berarti untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara optimal.

Hurlock mengemukakan beberapa faktor pendukung dalam memilih alat permainan edukatif :<sup>88</sup>

- a. Waktu, dengan waktu yang tidak terbatas, guru akan bisa memilih alat permainan edukatif secara detail, dengan menimbang segala aspek perkembangan yang akan dicapai dan segi keamanan, kenyamanan dan kegunaan.
- b. Kesempatan menyendiri, if. guru bisa lebih fokus memilih alat permainan edukatif sesuai yang di rencanakan dan tidak ada pengaruh yang akan mengganggu pemilihan alat permainan edukatif
- c. Dorongan, motivasi dari kepala dan teman sejawat sangat dibutuhkan, baik itu masukan, ataupun kritikan yang membangun. Untuk pemilihan alat permainan edukatif yang tepat dan multi guna.
- d. Sarana, alat permainan edukatif merupakan sarana pembelajaran yang membuat anak terangsang untuk bermain sambil belajar.
- e. Lingkungan yang merangsang, tempat bermain yang indah penuh hiasan akan membuat anak senang, nyaman dan menikmati permainan.
- f. Hubungan anak-orangtua-guru yang tidak posesif, orang tua adalah guru yang pertama bagi anak, dan guru di rumah bagi anak. Guru adalah orang tua saat di sekolah. Guru kadang melebihi seorang Ibu, karena guru bertugas ganda, kecuali mengajarkan sesuatu, guru juga mendidik, membimbing, mengarahkan dan sebagainya. Tidak ada sebutan orang tua dan guru, kalau tidak ada anak, supaya orang tua mengetahui perkembangan potensi anaknya, maka harus berhubungan dan komunikasi dengan guru yang mendidik anaknya.
- g. Cara mendidik anak, guru harus tahu cara mendidik anak yang benar, mengetahui kode etik guru dan mengamalkannya, harus mementingkan hasil prestasi anak dari pada besar gaji yang diterima.

---

<sup>88</sup> Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Erlangga, Jakarta, 1994, hlm. 30

- h. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, guru jangan puas dengan pengetahuan yang dipunyai, akan tetapi selalu mencari kesempatan untuk memperoleh pengetahuan baru, yang bisa di rencanakan untuk pembelajaran, agar anak tidak jemu dengan kegiatan yang sudah biasa dilakukan.

Faktor pendorong dan penghambat lainnya dalam memilih alat permainan edukatif berasal dari dalam (internal) antara lain, pertama adalah sarana penunjang pembelajaran (APE, alat peraga, papan tulis, kelas) yang cukup memadai, kedua adalah motivasi belajar cukup antusias dan memiliki motivasi tinggi untuk belajar, ketiga adanya respon pengelola dan sumber belajar, kepedulian pengelola dalam mengurus dan membina serta dedikasi yang tinggi terhadap pendidikan anak usia dini terus berkembang secara perlahan dan sumber belajar terus termotivasi untuk memberikan pengajaran yang maksimal. Kreativitas sumber belajar dalam memberikan pengajaran menjadi pendorong terwujudnya kemajuan warga belajar khususnya dalam perkembangan kognitifnya, penggunaan APE yang sesuai sehingga warga belajar senantiasa dilatih kemampuan berhitung dan kemampuan sains yang merupakan bagian dalam pengembangan kognitif anak. Sedangkan faktor penghambat yang berada di dalam antara lain: pertama dari segi sarana dan prasarana yang masih harus diperbaiki, kedua yaitu pemberian materi yang harus lebih kreatif sehingga warga belajar tidak mengalami situasi penurunan motivasi, ketiga kualitas sumber belajar dalam penyampaian materi sudah cukup kreatif dan profesional dalam memberikan pembelajaran namun kekurangan yang cukup dirasakan sumber daya manusia (SDM) sumber belajar masih minim.

#### **E. Penelitian Terdahulu**

Adapun penelitian terdahulu yang pernah meneliti tentang Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai berikut :

1. Abdul Khobir dalam penelitiannya "*Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif*" di dalam penelitiannya dunia anak adalah dunia bermain, anak-anak disibukkan dengan bermain, dengan bermain itulah anak belajar dan dengan bermain itu pula anak belajar berbagai hal tentang

kehidupan sehari-hari. Dengan permainan, sebagai orang tua maupun pendidik bisa memasukkan unsur-unsur pendidikan didalamnya. Permainan edukatif bagi anak pada garis besarnya dapat digolongkan menjadi dua, yaitu permainan aktif dan bermain pasif. Dalam hal ini orang tua memiliki peran yang signifikan dalam memilih jenis permainan yang edukatif dan tidak membahayakan anak-anak ketika bermain.<sup>89</sup>

2. Penelitian dari Rozita Puspitasari, yang berjudul “*Analisis Penggunaan Media APE Interaktif dalam kegiatan sains anak TK Islam Al-Huda 2015/2016*” berisi tentang pengenalan sains kepada pendidikan anak usia dini menggunakan media APE lebih di tekankan pada proses daripada produk. Kegiatan sains memungkinkan anak melakukan eksplorasi terhadap berbagai benda hidup maupun benda tak hidup yang ada disekitarnya. anak belajar menemukan gejala benda dan gejala peristiwa dari benda-benda tersebut.<sup>90</sup>
3. Penelitian dari Nisa Khorunnisa, yang berjudul “*Optimalisasi Metode Bermain Peran dengan Menggunakan Alat Permainan edukatif dalam mengasah percaya diri Anak Usia Dini*” menyimpulkan penggunaan metode bermain peran dengan menggunakan alat permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini dilembaga pendidikan formal dan taman kanak-kanak, mempunyai peranan penting dalam mengasah percaya diri anak, dengan bermain yang merupakan dunia anak-anak, khususnya dalam bermain peran yang memainkan tokoh-tokoh tertentu mampu mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak yaitu percaya diri. Salah satu faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri adalah metode yang digunakan guru dalam pembelajaran, yang dapat menarik minat anak untuk bermain, dalam permainan bermain peran rasa percaya diri anak terlihat ketika seorang anak berani bertanya dan menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, mengambil keputusan secara sederhana,

---

<sup>89</sup> Abdul Khobir, *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*, Forum Tarbiyah Vol. 7, No. 2, Desember 2009

<sup>90</sup> Rozita Puspitasari, *Analisis Penggunaan Media APE Interaktif dalam kegiatan sains anak TK A di TK Islam Al-Huda 2015/2016*, di akses tanggal 04 Juli 2016

memperoleh inisiatif sendiri, dan dapat mengerjakan tugasnya sendiri, ketika seorang anak melakukan permainan bermain peran, maka rasa takut, minder, cemas dan menutup diri akan berangsur-angsur tergantikan oleh rasa percaya dirinya. Anak yang memiliki rasa percaya diri berarti mereka sanggup untuk melakukan aktivitas yang nantinya akan menghasilkan suatu kesuksesan.<sup>91</sup>

4. Noviatul Munawara, “*Peranan Alat Permainan Edukatif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak di Kelompok B TK PGRI BAIYA*” dalam penelitiannya menjelaskan mengenai alat permainan edukatif (APE) yang berperan penting dalam pengembangan kemampuan kognitif anak, karena alat permainan edukatif berperan sebagai media pembelajaran yang dapat merangsang perkembangan kognitif anak.<sup>92</sup>
5. Ismiatul Rohmah, “*Hubungan Pengetahuan dan Sikap Ibu tentang pemberian stimulasi Alat Permainan Edukatif (APE) dengan perkembangan motorik anak usia 1-2 Tahun*” di dalam penelitiannya alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal dan perkembangan anak dimana melalui alat permainan ini anak akan selalu dapat mengembangkan kemampuan motorik halus dan kasar. Ibu yang mendampingi anaknya harus mengetahui tujuan alat permainan edukatif (APE) yaitu alat permainan anak usia 1-2 tahun adalah mencari sumber suara/mengikuti sumber suara, memperkenalkan sumber suara, melatih motorik halus dan kasar, melatih anak melakukan gerakan menarik dan mendorong, melatih imajinasi anak dan melatih anak melakukan kegiatan sehari-hari semuanya dalam bentuk yang menarik.<sup>93</sup>

---

<sup>91</sup>Nisa Khoerunnisa, *Optimalisasi Metode Bermain Peran dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Dlaam Mengasah Percaya Diri Anak Usia Dini*, Lentera, Vol. XVIII, No. 1, Juni 2015

<sup>92</sup> Noviatul Munawara, *Peranan Alat Permainan Edukatif dalam pengembangan kemampuan kognitif anak di kelompok B TK PGRI BAIYA*, di akses tanggal 04 Juli 2016

<sup>93</sup>Ismiatul Rohmah, *Hubungan Pengetahuan dan Sikap Ibu Tentang Pemberian Stimulasi Alat Permainan Edukatif (APE) dengan Perkembangan Motorik Anak Usia 1-2 Tahun*, di akses tanggal 04 Juli 2016

## F. Kerangka Berfikir

Dari uraian di atas Peran Guru dalam memilih Alat Permainan Edukatif sangat diperlukan untuk menumbuhkembangkan potensi anak usia dini yang meliputi beberapa bidang pengembangan untuk mengikuti perkembangan dunia pendidikan supaya dapat mengingat pentingnya pembentukan karakter bangsa dan dibutuhkannya generasi muda sebagai sumber daya manusia masa depan yang tangguh.

