

**BAB II**  
**PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *ROULETTE* UNTUK**  
**MENGEMBANGKAN ASPEK AGAMA ANAK USIA DINI**  
**PADA SENTRA AGAMA**

**A. Deskripsi Pustaka**

**1. Konsep APE**

**a. Pengertian APE**

Menurut Mayke S. Tedjasaputra, alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai ciri antara lain: dapat digunakan dalam berbagai cara, digunakan dengan berbagai cara, disesuaikan dengan tujuan, manfaat dan bentuknya. Pengertian yang disampaikan oleh Mayke tersebut secara jelas menyatakan bahwa tujuan utama APE dibuat adalah untuk kepentingan pendidikan.<sup>1</sup>

Menurut Nila kusumaningtyas yang mengutip dari bukunya Suryadi yaitu alat permainan edukatif adalah alat yang sengaja dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak sebagai alat bantu belajar yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya. Adapun Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Depdiknas mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.<sup>2</sup>

Dari pengertian-pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa alat permainan yang biasa dengan alat permainan edukatif adalah jika alat permainan biasa ini terkadang dibuat hanya dalam

---

<sup>1</sup> Sumiyati, *PAUD Inklusi PAUD Masa Depan*, Cakrawala Institute, Jogjakarta, 2011, hlm. 95-96.

<sup>2</sup> Nila Kusumaningtyas, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, Delacita, Karawang, 2014, hlm. 3.

rangka memenuhi permintaan pasar atau bisnis semata tanpa mempertimbangkan manfaat, prinsip atau aspek apa yang akan dikembangkan melalui alat permainan tersebut. Sedangkan alat permainan edukatif ini dirancang secara sengaja dan khusus serta tujuan yang berbeda. Alat permainan edukatif disebut dengan mempertimbangkan karakter anak dan disesuaikan dengan aspek-aspek perkembangan pada anak. APE merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang telah dirancang khusus untuk menunjang pembelajaran anak usia dini yang telah diperhitungkan keamanan dan sesuai perkembangan anak usia dini baik itu perkembangan kecerdasan motorik halus atau motorik kasar serta untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan.

Seorang pendidik di lembaga PAUD dalam melaksanakan proses pembelajaran hendaknya memiliki pemahaman yang baik tentang materi yang akan diberikan kepada anak, serta sumber dan media apa yang akan digunakan untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Kegiatan pembelajaran hendaknya memberikan dorongan kepada peserta didik untuk menstimulasi berkembangnya semua aspek diri dan kecerdasan anak. Penggunaan alat permainan edukatif (APE) sebagai salah satu sumber dan media pembelajaran dalam proses pembelajaran pada anak usia dini merupakan upaya untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak yang meliputi aspek moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni.

Penggunaan APE dalam pembelajaran anak usia dini didasari oleh pemahaman bahwa kegiatan bermain (belajar) merupakan dunia anak. Pada masa usia dini, anak sudah sangat membutuhkan alat untuk bermain dalam rangka mengembangkan kemampuannya, sesuai dengan apa yang dilihat dan dialami oleh mereka dalam kehidupan sehari-hari dilingkungan sekitar mereka. Oleh karena itu bermain dengan menggunakan alat permainan akan dapat memenuhi seluruh

aspek kebahagiaan anak. Pada saat anak merasakan senang, maka pertumbuhan otak anak pun akan meningkat dengan baik, sehingga akan makin memudahkan anak dalam melakukan proses pembelajaran. Oleh karena itu, alat permainan ini tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak.<sup>3</sup>

Pada usia dini, proses pembelajarannya adalah melalui bermain, maka permainan dan alat permainan yang disajikan pun tidak boleh sembarangan. Sebagai seorang pendidik harus lebih selektif dalam memilih jenis-jenis permainan agar moment bermain anak menjadi proses pembelajaran yang dapat mengembangkan seluruh aspek pada diri anak. Alat permainan edukatif (APE) yang dipakai pendidik sangat menunjang tercapainya tujuan dari permainan yang dipilih, permainan yang sangat kompleks namun dalam pemilihan APE tidak tepat maka tujuan dari permainan atau pengembangan yang akan dicapai ini hasilnya akan kurang optimal.

#### **b. Ciri-ciri APE**

Menurut zaman alat permainan dapat dikategorikan sebagai APE untuk anak usia dini jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Ditujukan untuk anak usia dini
- 2) Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini
- 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna
- 4) Aman bagi anak
- 5) Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas
- 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan<sup>4</sup>

#### **c. Prinsip-prinsip pengembangan APE**

Adapun secara prinsipnya, pengembangan APE harus meliputi hal-hal sebagai berikut:

---

<sup>3</sup>Nilia Kusumaningtyas, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, Delacita, Karawang, 2014, hlm. 1-2.

<sup>4</sup>*Ibid.*, hlm. 3.

- 1) Mengaktifkan alat indera secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik.
- 2) Mengandung kesesuaian dengan kebutuhan aspek perkembangan kemampuan dan usia anak didik sehingga tercapai indikator kemampuan yang harus dimiliki anak.
- 3) Memiliki kemudahan dalam penggunaannya bagi anak sehingga lebih mudah terjadi interaksi dan memperkuat tingkat pemahamannya dan daya ingat anak.
- 4) Membangkitkan minat sehingga mendorong anak untuk memainkannya.
- 5) Memiliki nilai guna sehingga besar manfaatnya bagi anak.
- 6) Bersifat efisien dan efektif sehingga mudah dan murah dalam pengadaan dan penggunaannya.

#### **d. Jenis APE**

Menurut Zaman terdapat dua kategori APE, yaitu:

- 1) Kategori APE diluar ruangan (outdoor), yakni APE yang dimainkan anak untuk bermain bebas sehingga memerlukan tempat yang luas dan lapang, contohnya seperti tangga pelangi, jungkitan, ayunan, papan luncur, dan lain-lain.
- 2) Kategori APE di dalam ruangan (indoor), yaitu APE jenis manipulatif, yaitu APE yang dapat dimainkan anak dengan diletakkan diatas meja, dapat dibongkar pasang, dijajing dan lain-lain. Contohnya seperti *puzzle*, *roulette*, balik bangunan, kotak pos, boneka dan lain-lain.<sup>5</sup>

#### **e. Pentingnya APE**

Proses pembelajaran yang terjadi pada anak usia dini, tidak dapat dilepaskan dari penggunaan alat peraga sebagai media yang digunakan dalam proses belajarnya. Sumber belajar pada dasarnya sangat banyak sekali baik yang terdapat dilingkungan kelas, sekitar sekolah bahkan

---

<sup>5</sup> Nila Kusumaningtyas, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, Delacita, Karawang, 2014, hlm. 3-4.

dilingkungan masyarakat, keluarga, di pasar, kota, desa, hutan dan lingkungan lain yang mengandung pengajaran. Untuk itu, hal yang perlu dipahami adalah masalah pemanfaatannya yang akan tergantung kepada kreatifitas dan budaya mengajar guru atau pendidik itu sendiri. Bagaimana guru dapat memilih alat peraga edukatif yang aman bagi anak, yang dapat digunakan untuk mengasah kemampuan dan kecerdasan anak. Dengan menggunakan alat peraga, materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami dan dicerna oleh peserta didik. Utamanya pada anak-anak usia dini, penggunaan alat peraga sangat diperlukan, terutama peraga yang sekaligus dapat digunakan anak sebagai sarana untuk bermain. Teori permainan oleh ahli psikologis Rusia Ljublinskaja memandang permainan sebagai pencerminan realitas, sebagai bentuk awal pengetahuan.<sup>6</sup>

Alat peraga memiliki esensi penting apabila diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Dimana esensi pentingnya adalah informasi. Jadi informasi yang terkandung yang melalui, yang diolah, atau yang disampaikan, semuanya akan mempengaruhi daya dukung keberhasilan alat peraga itu sendiri dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran yang dimaksud, dan dapat meningkatkan kecerdasan anak didik. Sehingga pemilihan alat peraga yang digunakan seorang guru menjadi sangat penting, karena harus disesuaikan dengan efektifitas penggunaannya. Jangan sampai alat peraga yang digunakan justru semakin membingungkan dan tidak dapat merekonstruksi materi pelajaran yang disampaikan kepada peserta didik.<sup>7</sup> Alat peraga peserta didik tidak dapat dilepaskan dari alat permainan edukatif, sebab usia dini adalah usia bermain sehingga alat peraga didesain sesuai dengan kecenderungan anak yang berda dalam dunia bermain.

---

<sup>6</sup> Sumiyati, *Paud Inklusif Paud Masa Depan*, Cakrawala Institute, Jogjakarta, 2011, hlm 94-95.

<sup>7</sup> *Ibid.*, hlm. 95.

## 2. *Roulette*

*APE roulette* yang diterapkan diPAUD merupakan permainan yang senada dengan permainan roda putar. Dimana anak terlibat dalam permainan tersebut dengan tujuan-tujuan tertentu yang relevan dengan aspek perkembangan anak. Dalam permainan *roulette* ini ada beberapa aspek yang dapat dikembangkan, misalnya aspek moral dan agama. tentunya disini pendidik sangat berperan dalam pemilihan materi yang akan disajikan sehingga tepat dengan permainan tersebut. *APE roulette* ini dapat diterapkan pada anak usia dini usi 4-6 tahun. Fokus aspek yang dikembangkan pada *APE roulette* ini adalah nilai moral dan agama, kognitif, bahasa, motorik, dan sosial emosional.<sup>8</sup>

*Roulette* sudah menjadi permainan yang tidak asing lagi bagi pemain di Indonesia maupun pemain judi diluar sana karena memang asal mula permainan ini dulu berasal dari tanah Eropa yaitu Perancis yang pertama kali mengenalkan permainan ini dalam dunia perjudian. Tak banyak yang tau bahwa arti dari *roulette* dalam bahasa Perancis ini adalah roda kecil. Hal itu sangat berkaitan erat dengan permainan itu sendiri yaitu menggunakan roda untuk memutar papan dan bola kecil untuk menentukan siapa pemenangnya.<sup>9</sup> Melalui permainan *roulette* para pendidik AUD terinspirasi untuk menerapkannya pada salah satu pembelajaran di PAUD. Permainan *roulette* dijadikan sebagai salah satu alat peraga di PAUD Aisyiyah 02 Pati pada salah satu sentra yakni sentra agama dengan memanfaatkan barang bekas untuk membuatnya.

### a. Tujuan Pembelajaran (Indikator)

Tujuan pembelajaran pada *APE roulette* dirumuskan dengan indikator pada masing-masing aspeknya sebagai berikut:

- 1) Aspek nilai moral dan agama
  - a) Anak terbiasa mengucapkan doa sebelum dan/atau sesudah melakukan sesuatu

<sup>8</sup> Nila Kusumaningtyas, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, Delacita, Karawang, 2014, hlm. 65.

<sup>9</sup> <http://dadsappreciatingdownsyndrome.org/sejarah-permainan-roulette/> (13 februari 2017)

- b) Anak dapat mengenal perilaku baik/sopan dan buruk
  - c) Anak dapat membiasakan diri berperilaku baik
  - d) Anak senang dan bersikap hormat serta patuh pada guru
  - e) Anak dapat berbagi dengan orang lain
  - f) Anak dapat bersikap mau mengalah
  - g) Anak terbiasa mendengarkan teman atau orang tua (guru) saat bicara
  - h) Anak tidak mengganggu teman yang sedang melakukan kegiatan
  - i) Anak dapat mengenal konsep benar dan salah
- 2) Aspek fisik motorik
- a) Motorik kasar
    - (1) Anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri
    - (2) Anak dapat mengikuti berbagai macam permainan
    - (3) Anak dapat bermain sesuai aturan
  - b) Motorik halus
    - (1) Anak dapat memegang benda dengan benar
    - (2) Anak dapat memegang alat tulis dan alat gambar dengan benar diantara ibu jari dan dua jari
    - (3) Anak dapat membuat garis vertikal, horisontal, lengkung kiri/kanan, dan lingkaran
    - (4) Anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan sesuatu bentuk dengan menggunakan berbagai media<sup>10</sup>
- 3) Aspek kognitif
- a) Anak dapat menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan
  - b) Anak dapat mengerti beberapa perintah secara bersamaan
  - c) Anak dapat memahami peraturan dalam suatu permainan
  - d) Anak dapat mengenal symbol-symbol

---

<sup>10</sup> Nila Kusumaningtyas, *Op. Cit.*, hlm. 66.

- e) Anak dapat menghubungkan gambar/benda dengan kata
  - f) Anak membuat coretan yang bermakna
- 4) Aspek sosial emosional
- a) Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan
  - b) Menunjukkan sikap antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif
  - c) Mengendalikan perasaan
  - d) Mentaati peraturan yang berlaku dalam suatu permainan
  - e) Menunjukkan rasa percaya diri
  - f) Menghargai orang lain
  - g) Bersikap kooperatif dengan teman
  - h) Menunjukkan sikap toleran
  - i) Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada
  - j) Memahami peraturan dan disiplin
  - k) Memiliki sikap gigih
  - l) Sabar menunggu giliran
  - m) Melaksanakan tugas yang diberikan
  - n) Menyelesaikan tugas yang diberikan<sup>11</sup>

Permainan *roulette* ini dapat digunakan pada semua tema, meskipun permainan ini tergolong unik karna masih sangat jarang sekali pendidik atau lembaga paud yang menerapkan permainan ini pada pembelajaran anak usia dini.

### 3. Agama

#### a. Definisi Agama

Salah satu sabda nabi Muhammad SAW. dalam kitab Al-tarhib wa Al-Tarhib nabi Muhammad SAW mendefinisikan agama adalah perilaku yang baik. Agama selalu diterima dan dialami secara subjektif. Oleh karena itu, orang sering mendefinisikan agama sesuai dengan pengalamannya dan penghayatannya pada agama yang

---

<sup>11</sup> Nila Kusumaningtyas, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, Delacita, Karawang, 2014, hlm. 67.

dianutnya. Mukti ali, mantan menteri Agama Indonesia, menulis “Agama adalah percaya akan adanya Tuhan yang Esa dan hukum-hukum yang diwahyukan kepada kepercayaan utusan-utusanNya untuk kebahagiaan hidup manusia di dunia dan di akhirat. Sedangkan James martineau mendefinisikan agama adalah kepercayaan kepada Tuhan yang selalu hidup, yakni kepada jiwa dan kehendak ilahi yang mengatur alam semesta dan mempunyai hubungan moral dengan umat manusia.<sup>12</sup>

#### **b. Makna Agama Bagi Anak**

Anak bukan orang dewasa yang kecil. Akan tetapi anak adalah manusia unik dan orisinil yang baru saja lahir ke dunia. Dalam konteks keagamaan, tentu makna agama yang dipahami anak-anak tidak sama dengan makna agama yang dipahami oleh orang dewasa, terlebih lagi perbedaan rasa beragama diantara keduanya.

Anak-anak lebih tertarik pada kosa kata bahasa dari pada pertanyaan-pertanyaan apa itu agama? siapa Tuhan? Apa itu surga dan neraka?, dan lain sebagainya. Hal ini disebabkan oleh kemampuan berpikir (perkembangan kognitif) anak belum mampu menjangkau pemikiran yang bersifat abstrak.<sup>13</sup>

Keimanan secara umum merupakan bentuk perasaan percaya, yakin, dan berserah kepada Tuhan atau sesuatu yang lebih besar dari kehidupan (*larger than life*). Perkembangan keimanan anak-anak memiliki makna yang serupa, yaitu proses anak mempercayai dan meyakini adanya sesuatu yang melebihi dirinya sendiri sejak dirinya lahir hingga epanjang hidupnya.<sup>14</sup>

#### **c. Perkembangan Keagamaan**

Abin Syamsuddin menjelaskan tahapan-tahapan perkembangan keagamaan dan ciri-cirinya, yaitu sebagai berikut:

---

<sup>12</sup> Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Agama*, PT Mizan Pustaka, Bandung, 2004, hlm. 19-21.

<sup>13</sup> Suyadi, *Psikologi Belajar*, Pedagogia, Yogyakarta, 2010, hlm. 125-126.

<sup>14</sup> Rozi, Arum SK, *Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini*, Indeks, Jakarta Barat, 2015, hlm.

- 1) Masa kanak-kanak awal
  - a) Sikap reseptif meskipun banyak bertanya
  - b) Pandangan ketuhanan yang dipersonifikasi
  - c) Penghayatan secara rohaniyah yang belum mendalam
  - d) Hal ketuhanan dipahamkan secara ideossyncritic (menurut khayalan pribadinya)
- 2) Masa kanak-kanak akhir
  - a) Sikap resertif yang disertai pengertian
  - b) Pandangan ketuhanan yang diterangkan secara rasional
  - c) Penghayatan secara rohaniyah semakin mendalam, melaksanakan kegiatan ritual diterima sebagai keharusan moral.<sup>15</sup>

Sedangkan menurut para ahli psikologi yang banyak dikutip dari para penulis psikologi agama ditanah air disebutkan, bahwa perkembangan jiwa keagamaan pada anak berlangsung dalam tiga tahap. Antara tahap ke-1 dengan tahap-tahap selanjutnya terdapat kaitan yang menunjukkan peningkatan.

*Pertama*, tahap *fairy tale stage* (dongengan). Tahap ke-1 ini berlangsung pada usia 3-6 tahun. Dalam mengenal konsep Tuhan anak lebih banyak dipengaruhi oleh dunia khayalan dan perasaan sesuai dengan tahap perkembangan inteleginya yang masih amat sederhana. Oleh karena itu, kehidupan pada rentang usia tersebut masih diliputi fantasi dan emosi, menanggapi hiruk pikuk kehidupan keagamaan pun hanya didasarkan pada dongeng-dongeng yang menimbulkan emosi tertentu. Jiwa keagamaan anak pada rentang usia 3-6 tahun bersifat *unreflective* (tidak mendalam)

dan lebih cenderung menganggap Tuhan sebagai manusia tetapi dengan kekuatan yang lebih besar dari pada orang-orang disekelilingnya. Boleh jadi, jiwa keagamaan seperti ini merupakan konsekuensi dari watak egosentris anak, sehingga dalam beragama pun

---

<sup>15</sup> Mahmud, *Psikologi Pendidikan*, CV. Pustaka Setia, Bandung, 2010, hlm. 359-360.

(termasuk cara memahaminya) masih diorientasikan pada kepentingan dirinya sendiri.

*Kedua*, tahap *realistic stage* (kenyataan). Tahap ke-2 ini berlangsung pada rentang usia sekolah MI/SD (6 atau 7-11 atau 12 tahun). Pada tahap ini *realistic stage* gagasan mengenai ketuhanan mulai ditanggapi secara realistis sesuai dengan pelajaran dari orang tua, guru disekolah, dan institusi keagamaandisekitarnya. Meskipun sikap anak pada tahap ini masih dipengaruhi emosi, namun jiwa keagamaannya sudah tidak didasarkan pada fantasi semata, sehingga pelajaran agama dan segala amal keagamaan ia ikuti dengan penuh minat.

*Ketiga*, tahap *individual stage* (individual). Tahap ke-3 ini berlangsung pada usia remaja dan seterusnya. Pada tahap ini jiwa keagamaan manusia sudah bersifat realistis dalam arti tidak bergantung pada dongengan/fantasi dan emosi meskipun pada saat-saat tertentu jiwa keagamaannya dapat memicu emosi tertentu, misalnya ketika Tuhan dan agamanya dilecehkan orang. Diantara hal-hal penting yang perlu dicatat pada tahap ini ialah diperolehnya konsep ketuhanan yang bersifat humanistik. Artinya, agama yang ia anut telah dihayati dengan baik dan menjadi etos *humanist* (jiwa khas kemanusiaan) yang tertanam dalam pribadinya. Tinggi rendahnya etos ini bergantung pada pengalaman belajar dan lingkungannya termasuk lingkungan keluarga, teman sejawat, dan lingkungan pendidikannya.<sup>16</sup>

#### 4. Anak Usia Dini

##### a. Definisi Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena

---

<sup>16</sup> Muhibbin Syah, *Telah Singkat Perkembangan Peserta Didik*, PT Rajagrafindo Persada, Jakarta, 2014, hlm. 139-141.

perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap dan berkesinambungan.<sup>17</sup>

Beberapa ahli dalam bidang pendidikan dan psikologi memandang perkembangan anak usia dini merupakan period yang sangat penting dan mendapatkan penanganan sedini mungkin. Montessori mengemukakan bahwa usia dini merupakan periode sensitif atau masa peka pada anak, yaitu suatu periode ketika suatu fungsi tertentu bisa dirangsang, dan diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya. Sebagai contoh, masa peka untuk berbicara pada periode ini tidak terlewat maka anak akan mengalami hambatan dalam perkembangan kemampuan bahasa pada periode berikutnya.

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Pada masa ini stimulasi pada seluruh aspek perkembangan, memiliki peran penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Sel-sel tubuh anak usia dini tumbuh dan berkembang sangat pesat, pertumbuhan otak pun sedang mengalami perkembangan yang sangat luar biasa, demikian halnya dengan pertumbuhan dan perkembangan fisiknya.

Secara umum anak usia dini dapat dikelompokkan dalam usia (0-1 tahun), (2-3 tahun), (4-6 tahun); dengan karakteristik masing-masing sebagai berikut:

1) Usia 0-1 tahun

Usia ini merupakan masa bayi, tetapi perkembangan fisik mengalami kecepatan yang sangat luar biasa, paling cepat dibanding usia selanjutnya. Berbagai karakteristik anak usia bayi dapat dijelaskan sebagai berikut.

---

<sup>17</sup> Mulyasa, *Manajemen Paud*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm. 16.

- a) Mempelajari ketrampilan motorik mulai dari berguling, merangkak, duduk dan berjalan.
  - b) Mempelajari ketrampilan menggunakan menggunakan panca indera seperti melihat, mengamati, meraba, mendengar, mencium dan mngecap dengan memasukkan setiap benda ke mulutnya.
  - c) Mempelajari komunikasi sosial. Bayi yang baru lahir telah siap melaksnakan kontak sosial dngan lingkungannya.<sup>18</sup>
- 2) Usia 2-3 tahun
- a) Sangat aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada disekitarnya. Ia mempunyai kekuatan observasi yang tajam dan keinginan belajar yang luar biasa. Eksplorasi yang dilakukan oleh anak terhadap benda apa saja yang ditemui merupakan proses belajar yang sangat efektif. Motivasi belajar pada usia tersebut menempati grafik tertinggi dibanding sepanjang usianya bila tiadak ada hambatan dari lingkungan.
  - b) Mulai mengembangkan kemampuan berbahasa. Diawali engan berceloteh, kemudian satu, dua kata dan kalimat yang belum jelas maknanya. Anak terus belajar dan berkomunikasi memahami pembicaran orang lain dan belajar mengungkapkan isi hati dan pikiran.
  - c) Mulai belajar mengembangkan emosi. Perkembangan emosi anak didasarkan pada bagaimana lingkungan memperlakukan dia. Sebab emosi bukan ditentukan oleh bawaan, namun lebih banyak pada lingkungan.
- 3) Usia 4-6 tahun
- Usia 4-6 tahun memiliki karakteristik sebagai berikut:
- a) Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai. Kegiatan hal itu bermanfaat utuk

---

<sup>18</sup>*Ibid*, hlm.22.

pengembangan otot-otot kecil maupun besar, seperti manjat, melompat, dan berlari.

- b) Perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu, seperti meniru, mengulang pembicaraan.
- c) Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal itu terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.
- d) Bentuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan sosial, walaupun aktifitas bermain dilakukan anak secara bersama.<sup>19</sup>

#### **b. Pentingnya pendidikan anak usia dini**

Sebagaimana tersebut dalam UU No. 20 Tahun 2003, pasal 1, butir 14 menyebutkan bahwa, pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan, untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pertumbuhan dan perkembangan yang dimaksud antara lain mencakup aspek moral agama, fisik, bahasa, kognitif, sosial emosional dan seni, yang mana aspek-aspek tersebut merupakan satu kesatuan yang saling terkait, yang dapat dirangsang secara seimbang sehingga anak dapat tumbuh secara optimal. PAUD juga dapat diartikan sebagai pendidikan prasekolah, yaitu pendidikan dimana anak belum memasuki pendidikan formal. PAUD diterapkan pada anak usia hingga 6 tahun, dimana rentang usia dini merupakan saat yang tepat dalam mengembangkan potensi dan kecerdasan anak. Pengembangan potensi anak secara terarah pada

---

<sup>19</sup> Mulyasa, *Manajemen Paud*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2012, hlm. 23-25.

rentang usia tersebut akan berdampak pada kehidupan masa depannya. Sebaliknya, pengembangan potensi yang tidak serius, asal-asalan, akan berakibat potensi anak yang sebenarnya.

Pendidikan di usia dini, sangat penting untuk diperhatikan, karena masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta dilingkungannya sebagai stimulasi terhadap perkembangan kepribadian, psikomotorik, kognitif maupun sosialnya. Berdasarkan hasil penelitian, sekitar 50% kapabilitas kecerdasan orang dewasa telah terjadi ketika anak berumur 4 tahun, 80% telah terjadi ketika berumur 8 tahun, dan mencapai titik kulminasi ketika anak berumur sekitar 18 tahun. Hal ini berarti bahwa perkembangan yang terjadi pada kurun waktu 4 tahun pertama sama besarnya dengan perkembangan yang terjadi pada kurun waktu 14 tahun berikutnya. Sehingga periode emas ini merupakan periode kritis bagi anak, dimana perkembangan yang diperoleh pada periode ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan periode berikutnya hingga masa dewasa. Sementara masa emas ini hanya datang sekali, sehingga apabila terlewat berarti habislah peluangnya. Untuk itu, pendidikan untuk anak usia dini, dalam bentuk pemberian rangsangan-rangsangan (stimulasi) dari lingkungan terdekat, sangat diperlukan untuk mengoptimalkan segala kemampuan atau potensi-potensi kecerdasan yang telah dimiliki oleh masing-masing anak. Stimulasi ini harus diberikan dengan baik, agar anak dapat menerimanya.<sup>20</sup>

## 5. Centra Agama

Istilah sentra adalah zona atau area bermain anak yang dilengkapi dengan seperangkat alat main yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak dalam 3 jenis

---

<sup>20</sup> Sumiyati, *Paud Inklusif Paud Masa Depan*, Cakrawala Institute, Jogjakarta, 2011, hlm. 6-7.

main, yaitu: (1) main sensori motor atau main fungsional, (2) main peran, dan (3) main pembangunan.<sup>21</sup>

Pembelajaran berbasis sentra adalah model pembelajaran yang dilakukan didalam “lingkaran” (*circle times*) dan sentra bermain. Lingkaran adalah saat ketika guru duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada anak yang dilakkan sebelum dan sesudah bermain. Sentra bermain adalah zona atau area bermain anak yang dilengkapi dengan seperangkat alat bermain, yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mengembangkan seluruh potensi dasar anak didik dalam berbagai aspek perkembangannya secara seimbang. Setiap sentra mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis bermain yaitu bermain sensori motor atau fungsional, bermain peran dan bermain konstruktif (membangun pemikiran anak).<sup>22</sup>

Sentra bermain terdiri dari hal-hal berikut:

- a. Bahan alam dan sains
- b. Balok
- c. Seni
- d. Bermain peran
- e. Persiapan
- f. Agama
- g. Musik<sup>23</sup>

Sentra agama adalah sentra yang memberikan kesempatan kepada anak pembelajaran nilai-nilai, aturan-aturan agama, sehingga anak dapat mengembangkan keimanan dan ketakwaan melalui pembiasaan sehari-hari pada kegiatan main anak. Fokus sentra agama ini mendukung anak untuk mengenal dan membangun konsep-konsep Al-qur'an dan Hadits.<sup>24</sup> Pada sentra agama, bahan-bahan yang disiapkan adalah tempat dan

---

<sup>21</sup> Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran Paud*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm. 52.

<sup>22</sup> Mulyasa, *Manajemen Paud*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2012, hlm. 155

<sup>23</sup> *Ibid*, hlm. 155-157.

<sup>24</sup> Muktar Latif,dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, Prenadamedia Group, Jakarta, 2014, Halm. 135.

perlengkapan ibadah, gambar-gambar, dan buku-buku cerita keagamaan. Kegiatan yang dilaksanakan adalah menanamkan nilai-nilai kehidupan beragama, keimanan, dan ketakwaan kepada Allah.<sup>25</sup>

Istilah lain dari sentra agama adalah sentra ibadah, yakni untuk merangsang dan mengembangkan kecerdasan spiritual anak melalui kemampuan mengenal dan mencintai Tuhan. Anak dapat dirangsang dan disentuh secara bertahap melalui penanaman nilai-nilai moral dan agama, penegnanan tata cara berdoa, dan penegnanan ritual ibadah.<sup>26</sup>

Misalnya dalam pembelajaran tentang wudhu, anak disuruh untuk mengurutkan rukun wudhu mulai dari berkumur, membasuh hidung, membasuh wajah, membasuh kedua tangan, membasuh kedua telinga, membasuh kedua kaki sampai mata kaki, kemudian tertib. Dalam pembelajaran ini guru menyebutkan rukun wudhu secara acak, kemudian siswa disuruh menyusun kepingan-kepingan yang terdapat tulisan angka, anak mengurutkan rukun wudhu dari nomer yang pertama sampai nomer yang terakhir.

Pendekatan sentra dapat membantu dan mengarahkan kemampuan anak untuk dapat bekerja mandiri dan berkelompok. Seluruh materi di dalam sentra hendaknya diorganisasikan secara sistematis, teratur dan terarah sehingga dapat memudahkan anak dalam mengambil kesimpulan.<sup>27</sup>

---

<sup>25</sup> Mulyasa, *Op. Cit.*, hlm. 156.

<sup>26</sup> Iva Noorlaila, *Panduan Lengkap Mengajar Paud*, Pinus Book Publisher, Yogyakarta, 2010. hlm. 73.

<sup>27</sup> Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran Paud*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm. 53.

**B. Hasil Penelitian Terdahulu**

Beberapa kajian yang relevan dengan judul penelitian ini adalah:

No	Peneliti	Judul	Hasil	Lembaga	Metode	Kesimpulan
1.	Rahmita Ratnasari	Internalisasi ajaran islam melalui metode bermain bagi anak TK (studi kasus di RA islahussalafiah getassrabi Gebog Kudus tahun pelajaran 2005/2006)	Metode bermain dalam pembelajaran di RA ternyata cukup efektif	STAIN Kudus	kualitatif	Bedanya penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah lebih mengacu pada alat permainan edukatif roulette.
2.	Fatchur Rahman	Permainan edukatif dalam perkembangan kemampuan bergama anak di TK aisyiyah	Permainan edukatif mampu membangun pendidikan agama	STAIN Kudus	kualitatif	Penelitian tersebut mempunyai perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yakni dalam penelitian yang akan datang ini lebih memfokuskan penelitian pada alat permainan edukatif

		bustanul athfal V Gondang manis Bae Kudus tahun pelajaran 2005/2006	islam bagi anak usia dini melalui praktek			yakni <i>Roulette</i> .
3.	Atabika Fadhlan	Penerapan media menara balok dalam meningkatkan pemahaman huruf hijaiyah pada area pendidikan agama islam bagi anak didik taman kanak- kanak (satu atap SDN 02 Kedung tahun pelajaran 2012/2013	Melalui permainan menara balok anak usia dini mampu dengan cepat untuk memaha mi huruf hijaiyah	STAIN Kudus	Kualitati f	Penelitian tersebut mempunyai perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yakni peneliti akan meneliti alat permainan edukatif jenis roulette.

### C. Kerangka Berpikir

Pada dasarnya penerapan pembelajaran yang bermkna adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tantangan yang dihadapi dalam pendidikan agama khususnya adalah bagaimana mengimplementasikan pendidikan yang bukan hanya mengajarkan pengetahuan tentang agama akan tetapi juga bagaimana mengarahkan peserta didik agar memiliki kualitas iman, takwa dan berakhlak mulia kelak. Pembelajaran yang berlangsung di sekolah selama ini masih banyak didominasi guru sebagai pusat pembelajaran dalam kelas, yang cenderung menekankan pada aktivitas guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas, sedangkan peserta didik hanya pasif dalam kegiatan pembelajaran. sehingga membuat peserta didik pasif dan kurang tertarik dengan pembelajaran. Karena itu, sesuai dengan bahan ajar kurikulum yang terbaru guru diharapkan mampu menggali kembali kreatifitasnya agar mampu menyajikan pembelajaran yang inovatif yang dapat membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan dapat berkembang sesuai tahap aspek perkembangan masing-masing anak.

Pemilihan Alat Permainan Edukatif (APE) di desain untuk kepentingan pendidikan yaitu supaya mengoptimalkan potensi kemanusiaan peserta didik. Oleh karena itu, tidak boleh memilih alat permainan edukatif secara sembarangan. Alat permainan edukatif bertujuan untuk mengoptimalkan perkembangan anak salah satunya adalah mengembangkan nilai moral dan agama anak.

Minat anak pada gerakan memutar pada alat permainan edukaatif roulette untuk mencari simbol-simbol tertentu kemudian mendemonstrasikan sesuai simbol atau gambar yang ditemukan dalam kegiatan bermain. Mula-mula anak memutar roulette tanpa mengetahui akan berhenti disimbol apa putaran tersebut. Kemudian timbul keinginan untuk bercerita atau mempraktekkan simbol yang dilihat secara sederhana. Sebagai salah satu menirukan simbol orang sedang berkumur saat wudlu. Keberhasilannya

mengetahui dan mempraktekkan simbol tersebut menyusun akan menambahkan rasa puas pada dirinya.

Atas dasar pemikiran tersebut, maka pembelajaran saat ini lebih sesuai jika dikelola dengan alat peraga atau permainan yang menarik dalam pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman agama peserta didik pada centra agama, salah satunya dengan alat permainan edukatif *roulette*. Dengan memutar roulette anak dapat menemukan huruf-huruf hijaiyyah atau pengetahuan agama yang lainnya secara sederhana maka akan sangat membantu perkembangan nilai-nilai moral dan agama anak. Media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang terdapat interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dengan suasana pembelajaran yang saling menghargai. Secara langsung bisa peneliti gambarkan dengan skema sebagai berikut :

**Gambar 2.1**

**Kerangka Berpikir**

