

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Hakikat pembelajaran yakni upaya yang kerjakan orang berusia secara siuman menyerahkan serta membimbing perkembangan serta pertumbuhan fitrah. Sebaliknya pembelajaran anak umur dini ataupun umur pra sekolah merupakan masa dimana anak belum merambah pembelajaran resmi. Masa anak-anak itu identik dengan bermain sebab lewat bermain hingga hendak bisa tingkatkan kepekaan emosi anak, mengenalkan berbagai perasaan, mengenalkan pergantian perasaan, membuat pertimbangan, serta meningkatkan keyakinan diri anak. Mayoritas anak hendak berlagak lebih berusia serta bertanggung jawab kala siuman kalau orang tuanya tidak terletak di sisinya. Anak belajar mengatur diri serta berlagak bijaksana terhadap sahabatnya, lewat bermain hendak jadi individual tanpa campur tangan orang tuanya. Dia hendak jadi dirinya sendiri serta tidak membutuhkan dorongan orang tuanya.

Game ialah indikasi universal yang terjalin di dunia manusia ataupun di dunia hewan, game tidak memahami area serta stratifikasi sosial, game dapat hinggap di warga kecil pedesaan ataupun konglomerat perkotaan, disenangi kanak-kanak, pemuda ataupun orang berusia. Game ialah aktivitas yang ditetapkan oleh diri sendiri, tidak terdapat unsure paksaan, desakan ataupun perintah dari orang lain. Bermain mempunyai pengaruh yang besar bagi anak-anak seperti perkembangan fisik, dorongan berkomunikasi, penyaluran energi emosional yang terpendam, sumber belajar, rangsangan berbagai kreativitas dan lain sebagainya. Banyak sekali jenis permainan yang dibuat sekarang ini untuk menumbuhkan kreatifitas anak, dan karena banyaknya jenis permainan yang ada orang tua menjadi kebingungan untuk memilih jenis permainan yang baik karena tentu ada jenis permainan yang kurang berfaedah untuk anak-anak.

1. Hakikat Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berumur 0-6 tahun dan pada hakikatnya anak usia dini itu unik dalam mengekspresikan prilakunya secara relative spontan, bersifat energik, egosentris, dan memiliki rasa ingin tahu yang kuat. Pada masa ini sering disebut sebagai masa *golden age* yang dimana pada masa ini otak manusia sedang dibangun pondasi

yang kuat yang akan menghasilkan bangunan yang kuat dan tahan lama. Maka dari itu pada masa ini haruslah anak-anak melakukan kegiatan yang mengandung pendidikan dan pembelajaran.¹

Pengertian pendidikan anak usia dini sebagaimana yang termaktub dalam Undang-Undang Sisdiknas Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa:

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut”.²

a. Tujuan pendidikan anak usia dini

Dalam suatu pendidikan tentulah mempunyai tujuan tersendiri baik pendidikan anak usia dini sampai pada pendidikan tingkat selanjutnya. Adapun tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah:

1. Membentuk anak Indonesia yang bermutu, maksudnya merupakan anak yang berkembang serta tumbuh cocok dengan tingkatan perkembangannya supaya anak memiliki kesiapan yang maksimal dalam merambah pembelajaran dasar dan mengarungu pembelajaran pada waktu berusia.
2. Menolong mempersiapkan anak menggapai kesiapan belajar di sekolah.

b. Satuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pada dasarnya ada sebagian lembaga kependidikan anak umur dini yang telah diketahui oleh warga luas, antara lain merupakan:

- 1) Taman Kanak-Kanak (TK dan RA)

Halaman anak- anak ialah jenjang kependidikan resmi buat anak umur dini sehabis dari play group. Halaman anak- anak ialah pembelajaran resmi dalam jajaran pembelajaran dasar menengah. Hendak namun halaman anak-

¹ Sri Lestari, “Implementasi Education Games dalam Pembelajaran Di TK Islam Pelangi Anak Umbul Harjo Yogyakarta”, 2013, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta

² Undan-Undang sisdiknas, 2003 Pasal 1 ayat 14

anak senantiasa dikategorikan selaku pembelajaran pra- sekolah buat anak umur dini. Sasaran pembelajaran di halaman anak- anak merupakan anak yang berumur 406 tahun serta penerapan pembelajarannya sepanjang 6 hari dalam seminggu. struktur kurikulum TK serta RA memiliki 2 bidang pengembangan ialah pengembangan diri serta pengembangan keahlian dasar. Pengembangan diri terdiri dari pengembangan moral serta nilai- nilai agama, sosial emosional, serta kemandirian. sebaliknya pengembangan keahlian dasar terdiri dari pengembangan bahasa, kognitif, raga motorik, serta seni.

2) Kelompok Bermain (KB, *Play Group*, PAUD)

Kelompok bermain ataupun KB merupakan salah satu wujud pembelajaran anak umur dini pada jalan pembelajaran non resmi yang menyelenggarakan sesuatu pembelajaran sekalian program kesejahteraan untuk anak umur 2 hingga 4 tahun.

3) Taman Penitipan Anak

Taman penitipan anak merupakan salah satu dari pembelajaran anak umur dini non resmi yang melakukan pembelajaran sekalian pengasuhan anak dari semenjak lahir hingga umur 6 tahun. Halaman penitipan anak ini pula kerap diucap pengganti keluarga buat jangka waktu tertentu.

c. Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pembelajaran anak usia dini, diantaranya yaitu:³

1. Berorientasi pada perkembangan anak

Artinya merupakan dalam melaksanakan aktivitas, guru butuh membagikan aktivitas yang cocok dengan tahapan pertumbuhan anak. Aktivitas buat partisipan didik yang disiapkan guru wajib mencermati metode belajar anak yang diawali dari

³ Sri Lestari, "Implementasi Education Games dalam Pembelajaran Di TK Islam Pelangi Anak Umbul Harjo Yogyakarta", 2013, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta

metode yang sangat simpel ke yang rumit. Dengan begitu hingga anak hendak gampang dalam menguasai modul pendidikan yang di informasikan oleh pendidik.

2. Berorientasi Pada Kebutuhan Anak

Artinya merupakan pendidikan pada anak wajib tetap berorientasi pada kebutuhan anak sebab pada umur dini anak lagi memerlukan proses belajar buat memaksimalkan seluruh aspek perkembangannya.

3. Berorientasi Pada Prinsip

Maksudnya adalah berprinsip pada “*Bermain Sambil Belajar atau Belajar Seraya Bermain*” yang artinya sesuatu pendekatan dalam penerapan pendidikan anak usia dini.

4. Stimulasi Terpadu

Artinya merupakan pertumbuhan pada anak itu cenderung bertabiat sistematis, progresif, serta berkesinambungan, maksudnya pertumbuhan dalam satu aspek hendak pengaruhi aspek pertumbuhan yang lain.

5. Lingkungan Kondusif

Dalam perihal pendidikan anak umur dini area wajib diciptakan semenarik bisa jadi serta mengasyikkan untuk anak sehingga anak senantiasa betah dalam area sekolah baik di dalam ataupun di luar ruangan.

6. Menggunakan Pendekatan Tematik

Artinya merupakan pendidikan sebaiknya dirancang dengan memakai pendekatan tema selaku wadah mengenalkan bermacam konsep buat memahami dirinya serta area sekitarnya..

2. Metode Pembelajaran

Secara etimologis kata metode berasal dari bahasa Yunani yaitu *metodos*. Kata *metodos* ini terdiri dari dua kata yaitu “*metha*” artinya melalui atau melewati, dan “*hodos*” artinya jalan atau cara.⁴ Sedangkan Metode secara harfiah dapat diartikan “cara”, dan dalam pengertian umum metode berarti suatu cara atau prosedur yang digunakan untuk

⁴ Kamsinah, 2008, “*Metode Dalam Proses Pembelajaran (Studi Tentang Ragam dan Implementasinya)*”, Jurnal Lentera, Volume 11 No 1, <http://journal.uin-alauddin.ac.id>

mencapai suatu tujuan tertentu.⁵Dari sini dapat kita pahami bahwa metode berarti suatu cara yang dilalui untuk menyampaikan bahan pelajaran agar tercapai tujuan pengajaran.

Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seorang pendidik dengan tujuan untuk proses belajar mengajar dengan peserta didik. Penyelenggaraan pembelajaran merupakan salah satu tugas utama dari seorang pendidik karena seorang pendidik memegang peranan penting dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan bahan pelajaran. Pendidik harus mempunyai keterampilan dalam memilih metode pembelajaran guna untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan situasi dan kondisi sehingga tujuan pembelajaran diperoleh secara optimal. Oleh karena itu, salah satu hal yang harus dipahami pendidik adalah bagaimana pendidik memahami kedudukan metode yang merupakan salah satu komponen bagi keberhasilan kegiatan pembelajaran.⁶

Dari pengertian diatas bisa disimpulkan kalau tata cara pendidikan merupakan sesuatu metode pendidik menyajikan modul pelajaran supaya terjalin proses belajar oleh partisipan didik guna buat menggapai sesuatu tujuan tertentu. pencapaian keberhasilan dalam membelajarkan peserta didik sangat dipengaruhi oleh pendidik, karena pendidik lah yang mempunyai tanggung jawab untuk merencanakan dan menyampaikan materi dengan metode yang dipilihnya. Di dalam kelas dimana sering ditemui peserta didik yang sulit menangkap materi pembelajaran dari pendidik itu karena pendidik kurang sesuai memilih metode pembelajaran yang tepat sesuai situasi dan kondisi dari peserta didik.⁷

a. Ciri-ciri Pembelajaran dan Metode Pembelajaran Yang Baik

Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh guru guna membuat peserta didiknya belajar melalui pengaktifan berbagai unsur dinamis dalam proses belajar. Hal ini dapat dilihat dari beberapa

⁵ Sutikno Sobri, *Metode dan Model-Model Pembelajaran*, (Lombok: Holostica, 2014), 33

⁶ Sutikno Sobri, *Metode dan Model-Model Pembelajaran*, 34

⁷ Sutikno Sobri, *Metode dan Model-Model Pembelajaran*, 35

ciri-ciri pembelajaran yang dikemukakan oleh Gagne (1975) diantaranya adalah : “1) Mengaktifkan motivasi, 2) Memberi tahu tujuan belajar, 3) Mengarahkan perhatian, 4) Merangsang ingatan, 5) Menyediakan bimbingan belajar, 6) Meningkatkan retensi (kemampuan untuk mengingat pengetahuan yang telah dipelajari), 7) Melancarkan transfer belajar, 8) Memperlihatkan penampilan dan memberikan umpan balik”.⁸

Adapun ciri khas yang terkandung dalam system pembelajaran ada tiga yaitu:⁹

1. Rencana

Rencana merupakan penyusunan ketenagaan, material, serta prosedur yang jadi faktor system pendidikan dalam sesuatu rencana.

2. Kesalingtergantungan

Iktikad dari karakteristik ketergantungan ini merupakan antara unsur- unsur system pendidikan yang serasi dalam sesuatu totalitas.

3. Tujuan

Karakteristik tersebut memiliki makna kalau sistem pendidikan memiliki tujuan tertentu yang mau dicapai.

Adapun ciri-ciri dari pembelajarn yang lebih detail adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki tujuan artinya bahwa pembelajaran itu mempunyai tujuan untuk membentuk peserta didik dalam suatu perkembangan tertentu
- 2) Terdapat mekanisme, langkah-langkah, metode dan teknik yang direncanakan untuk mencapai suatu tujuan yang telah direncanakan
- 3) Fokus terhadap materi jelas, terarah dan terencana dengan sebaik-baiknya
- 4) Adanya aktifitas dari peserta didik menjadi syarat mutlak bagi terlaksananya kegiatan pembelajaran
- 5) Tindakan pendidik yang cermat dan tepat
- 6) Terdapat beberapa aturan yang harus ditaati pendidik dan peserta didik dalam proporsi masing-masing

⁸ Sutikno Sobri, Metode dan Model-Model Pembelajaran, 36

⁹ Oemar Hamalik, Kurikulum dan Pembelajaran, (Jakarta, PT Bumi Aksara, 2003), 57

7) Limit waktu harus tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran

8) Evaluasi proses pembelajaran maupun evaluasi hasil

Banyak macam- macam tata cara yang dapat diseleksi oleh seseorang pendidik dalam aktivitas belajar mengajar. Oleh sebab itu tiap pendidik yang hendak mengajar diharapkan buat memilah tata cara yang baik. Sebab Baik serta tidaknya sesuatu tata cara yang hendak digunakan dalam proses pendidikan terletak pada ketepatan seseorang pendidik dalam memilah sesuatu tata cara cocok dengan tuntutan proses belajar mengajar. Ada pula identitas dari tata cara pendidikan yang baik merupakan selaku berikut:¹⁰

- a. Bertabiat luwes, fleksibel serta mempunyai energi tangkap yang cocok dengan sifat partisipan didik serta modul pelajaran.
- b. Bertabiat fungsional dalam menyatukan teori dengan aplikasi dan membawakan peserta didik pada keahlian instan.
- c. Tidak mereduksi modul pelajaran, apalagi kebalikannya meningkatkan modul pelajaran.
- d. Membagikan keleluasaan pada partisipan didik buat melaporkan komentar cocok kemampuannya.
- e. Sanggup menempatkan pendidik dalam posisi yang pas, terhormat dalam totalitas proses pendidikan.

Sebaliknya dalam pemakaian sesuatu tata cara pendidikan pula wajib mencermati sebagian perihal selaku berikut:¹¹

- a. Tata cara yang digunakan wajib bisa membangkitkan motif, atensi ataupun gairah belajar partisipan didik.
- b. Tata cara yang digunakan wajib bisa menjamin pertumbuhan aktivitas karakter partisipan didik.

¹⁰ Kamsinah, 2008, “Metode Dalam Proses pembelajaran(Studi Kasus Tentang Ragan dan Implementasinya)”, Jurnal Lentera, Volume II No 1, <http://journal.uin-alaudin.ac.id>

¹¹ Kamsinah, 2008, “Metode Dalam Proses pembelajaran(Studi Kasus Tentang Ragan dan Implementasinya)”, Jurnal Lentera, Volume II No 1, <http://journal.uin-alaudin.ac.id>

- c. Tata cara yang digunakan wajib bisa membagikan peluang kepada peserta didik buat mewujudkan hasil karya.
- d. Tata cara yang digunakan wajib bisa memicu kemauan peserta didik buat belajar lebih lanjut, melaksanakan eksplorasi serta inovasi.
- e. Tata cara yang digunakan wajib bisa mendidik peserta didik dalam metode belajar sendiri serta gimana metode mendapatkan ilmu pengetahuan lewat usaha individu.
- f. Tata cara yang digunakan wajib bisa meniadakan penyajian yang bertabiat verbalitas serta mengubahnya dengan pengalaman ataupun suasana yang nyata serta memiliki tujuan.
- g. Tata cara yang digunakan wajib bisa menanamkan serta meningkatkan nilai- nilai dan sikap- sikap utama partisipan didik yang diharapkan dalam kerutinan metode bekerja yang baik dalam kehidupan tiap hari.

b. Prinsip-Prinsip Metode Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar seseorang pendidik dalam memastikan tata cara harusnya tidak asal gunakan, pendidik dalam memastikan tata cara wajib lewat pilih yang cocok dengan formulasi tujuan pendidikan. Tata cara apapun yang diseleksi pendidik dalam aktivitas belajar mengajar hendaklah mencermati ketepatan tata cara pendidikan yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Acuan dalam memilah tata cara pendidikan buat anak umur dini haruslah mengaitkan anak dalam aktivitas belajar mengajar, tata cara yang wajib dicermati pendidik merupakan ikatan komunikasi antara guru dengan anak serta gimana metode guru berbicara.

Adapun prinsip-prinsip dalam penentuan metode pembelajaran adalah sebagai berikut:¹²

1. Prinsip motivasi serta tujuan belajar maksudnya motivasi mempunyai kekuatan yang dahsyat dalam proses pendidikan. Belajar tanpa terdapatnya motivasi semacam tubuh tanpa jiwa. Demikian pula

¹² Pupuh Fathurrohman & M. Sbrly sutikino, strategi Belajar mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Islami, (Bandung, rafika Aditama, 2007), 32

tujuan, proses pendidikan yang tidak memiliki tujuan yang jelas hingga tidak hendak terencana.

2. Prinsip kematangan serta perbandingan individual maksudnya seluruh pertumbuhan pada anak mempunyai waktu yang berbeda- beda, oleh sebab itu, tiap pendidik supaya mencermati waktu serta irama pertumbuhan anak, motif, intelegensi serta emosi kecepatan menangkap pelajaran, dan pembawaan serta aspek area.
3. Prinsip penyediaan kesempatan serta pengalaman instan maksudnya belajar dengan mencermati kesempatan sebesar- besarnya untuk partisipasi partisipan didik serta pengalaman langsung hendak lebih mempunyai arti dari pada belajar verbalistik.
4. Integrasi uraian serta pengalaman maksudnya penyatuan uraian serta pengalaman menghendaki sesuatu proses pendidikan yang sanggup mempraktikkan pengalaman nyata dalam sesuatu proses pendidikan.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Dalam Pemilihan Metode Pembelajaran

Beberapa factor yang mempengaruhi dalam pemilihan metode pembelajaran adalah sebagai berikut:¹³

1. Tujuan yang hendak dicapai

Dalam setiap kegiatan pembelajaran pasti mempunyai suatu tujuan. Tujuan merupakan pedoman arah dan sekaligus sebagai sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran.

2. Materi Pelajaran

Materi pelajaran adalah sejumlah materi yang akan disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik agar bisa dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik.

3. Peserta Didik

Peserta didik merupakan subyek belajar yang mempunyai karakteristik yang berbeda, baik minat, bakat, kebiasaan, motivasi, situasi sosial, lingkungan keluarga, dan harapan masa depannya. Perbedaan peserta didik dari aspek psikologis seperti pendiam, super aktif, tertutup, dan terbuka menunjukkan prilaku yang sulit dimengerti. Semua perbedaan itu akan

¹³ Sutikno Sobri, *Metode dan Model-Model Pembelajaran*, 37-38

berpengaruh terhadap pemilihan metode pembelajaran, dan perbedaan-perbedaan inilah yang wajib diketahui pendidik dan diorganisir agar tercapai proses pembelajaran yang optimal.

4. Situasi

Situasi kegiatan pembelajaran merupakan *setting* lingkungan yang dinamis. Pendidik harus teliti dalam melihat situasi, dan terkadang pendidik juga perlu mengajak peserta didik untuk belajar di luar kelas.

5. Fasilitas

Fasilitas juga dapat mempengaruhi dalam pemilihan metode karena karena fasilitas merupakan alat untuk mendukung kegiatan pembelajaran, missal penggunaan metode eksperimen itu tidak akan bisa berjalan tanpa adanya fasilitas.

6. Guru

Setiap guru mempunyai kepribadian yang berbeda-beda, mempunyai kebiasaan dan pengalaman mengajar yang berbeda juga. Perbedaan ini dipengaruhi dari latar belakang dari pendidikan guru tersebut. seorang guru yang mempunyai latar belakang pendidikan keguruan pastilah lebih terampil dalam memilih metode dan tepat dalam menerapkannya. Sedangkan guru yang latar belakang pendidikannya kurang relevan, meski sudah tepat dalam pemilihan metode namun sering mengalami hambatan dalam penerapannya.

3. ***Education Games***

Education “Pendidikan, sedangkan *games* artinya permainan”. Jadi, *Education Games* adalah permainan yang mengandung pendidikan atau juga bisa diartikan sebagai permainan edukatif.¹⁴ Pada dasarnya bermain memiliki dua pengertian yang harus dibedakan. Pertama bermain dapat diartikan sebuah aktivitas yang murni mencari kesenangan tanpa mencari antara yang menang dan yang kalah (*play*). Sedangkan pengertian kedua adalah aktivitas bermain dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan,

¹⁴ Inten Handayani, 2015, “*Education Games dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Anak Pra Sekolah*”, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Nahdlatul Ulama, Jepara

namun ditandai dengan adanya pencarian antara yang menang dan yang kalah (*games*).¹⁵

Bila membahas tentang anak-anak tentunya tidak akan terlepas dari bermain dan permainan, karena dengan bermain anak-anak dapat belajar tentang berbagai hal di kehidupannya. Menurut Imam Ghazali sebagaimana yang dikutip Andang Ismail dalam bukunya *Education Games* bermain adalah sesuatu yang penting bagi anak sebab melarang anak bermain dan memaksanya untuk terus belajar akan mematikan hatinya dan mengganggu kecerdasannya.¹⁶ Upaya yang dilakukan oleh pendidik dalam mengajar harus dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan metode, bahan, dan media yang menarik yang mudah diikuti oleh peserta didik. Lewat aktivitas bermain yang memiliki bimbingan hingga energi pikir anak hendak terstimulasi baik pertumbuhan emosi, sosial, ataupun raga. Tiap anak mempunyai keahlian serta ketertarikan dalam bermain yang berbeda cocok dengan pertumbuhan anak tiap-tiap.

a. Tujuan *Education Games*

Bermain merupakan sesuatu aktivitas yang mengasyikkan untuk manusia paling utama kanak-kanak, serta sebagian waktu kanak-kanak senantiasa digunakan buat bermain, hingga dari itu banyak yang berkomentar kalau bermain merupakan dunia dari kanak-kanak. Ada pula tujuan dari *Education Games* merupakan:

- 1) Untuk Mengembangkan Aspek Perkembangan Kognitif

Maksud dari tujuan *education games* untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif adalah pengembangan pengetahuan anak akan lebih mudah ditangkap melalui permainan-permainan yang nyaman dan menyenangkan bagi anak. Contoh dari permainan yang dapat mengembangkan aspek kognitif anak adalah permainan *puzzle* dan *lego*.

¹⁵ Inten Handayani, 2015, “*Education Games dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Anak Pra Sekolah*”, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Nahdlatul Ulama, Jepara

¹⁶ Sri Lestari, “*Implementasi Education Games dalam Pembelajaran Di TK Islam Pelangi Anak Umbul Harjo Yogyakarta 2013*”, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta

2) Untuk Mengembangkan Aspek Perkembangan Seni

Maksud dari tujuan *education games* untuk mengembangkan kreatifitas maksudnya adalah pengembangan kreatifitas anak bisa didapatkan melalui kegiatan percobaan serta pengalaman kala bermain. Anak hendak merasa puas apabila anak dapat menghasilkan sesuatu perihal yang berbeda dengan yang lain. Selaku contoh game yang bisa meningkatkan kreatifitas anak merupakan bermain puzzle, lego, kertas lipat, menggambar serta hasil karya yang lain.

3) Untuk Mengembangkan Aspek Perkembangan Bahasa

Maksud dari tujuan *education games* untuk mengembangkan komunikasi adalah agar anak dapat menyampaikan suatu pesan kepada teman yang lain. Anak usia dini cenderung kritis saat belajar bahasa, maka dari itu selaku orang tua ataupun pendidik hendaknya memberi kebebasan kepada anak dalam mengekspresikan keahlian dalam berbicara dengan orang lain dengan membagikan rangsangan serta dorongan kepada anak.

4) Untuk Mengembangkan Aspek Psikomotorik

Maksud dari tujuan *education games* untuk mengembangkan aspek psikomotorik adalah agar anak dapat mengembangkan motorik kasar melalui kegiatan bermain lompat-lompat, berjalan diatas papan titian, menangkap bola, menendang bola, melempar dan permainan lain karena gerakan motorik kasar itu identik dengan gerakan-gerakan tubuh.

Sedangkan untuk pengembangan fisik motorik halus menurut Janet W. Lerner, sebagaimana yang dikutip Sri Lestari dalam skripsinya, motorik halus itu merupakan keterampilan yang menggunakan koordinasi antara mata dan tangan. Contoh dari gerakan motorik halus ini adalah, mencoret-coret, menggambar, menulis, merobek, menggunting, menempel, dan lain sebagainya.

5) Untuk Mengembangkan Aspek Emosi dan Kepribadian

Maksud dari tujuan *education games* buat meningkatkan aspek emosi serta karakter merupakan kalau pertumbuhan emosi serta sosial ialah dasar dari pertumbuhan manusia pada waktu yang hendak tiba, serta tiap orang hendak memiliki emosi rasa bahagia, marah, jengkel dalam mengalami lingkungannya tiap hari. Pada dasarnya tiap anak bisa menampilkan emosi yang berbeda- beda serta dari orang yang terdekatlah yang hendak pengaruhi pertumbuhan anak baik sosial ataupun emosionalnya, serta lewat bermain, anak hendak bisa penuhi kebutuhan serta dorongan- dorongan dari dalam diri yang tidak terpuaskan dalam kehidupan nyata. Bila anak memperoleh kesempatan untuk menyalurkan perasaan tegang, tertekan, dan menyalurkn dorongan-dorongan yang muncul dari dalam dirinya setidaknya akan membuat anak lega atau rileks.

Dari kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang dia miliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri karena dia merasa mempunyai kompetensi tertentu.

b. Fungsi *Education Games*

Pada masa anak-anak fungsi bermain sangatlah berpengaruh besar terhadap perkembangan anak, karena bermain adalah dunianya anak. Menurut Andang ismail dalam bukunya *Education Games* yang dikutip oleh Sri Lestari dalam skripsinya, menyatakan bahwa fungsi *Education Games* adalah sebagai berikut:¹⁷

- 1) Membagikan ilmu pengetahuan kepada anak lewat proses belajar sembari bermain ataupun bermain sembari belajar.

¹⁷ Sri Lestari, “Implementasi *Education Games* dalam Pembelajaran Di TK Islam Pelangi Anak Umbul Harjo Yogyakarta, 2013”, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta

- 2) Menstimulasi energi pikir anak, energi cipta, serta keahlian bernghasa supaya bisa meningkatkan perilaku, mental, dan akhlak yang baik.
- 3) Menghasilkan sesuatu area bermain yang menarik serta membagikan rasa nyaman dan mengasyikkan.
- 4) Tingkatkan mutu pendidikan anak.

c. Macam-Macam *Education Games* dalam Pembelajaran

Ada beberapa macam *Education Games* dalam pembelajaran yang bisa dilakukan oleh anak-anak antara lain adalah:

1. Permainan Gerak Bebas dan Spontan

Dalam permainan ini yang paling diutamakan adalah game ini yang sangat diutamakan merupakan gerak, semacam gerakan- gerakan tangan ataupun kaki pada balita. Game ini bermanfaat buat melatih fungsi- fungsi gerak serta perbuatan. Ada pula identitas dari gerakan ini merupakan dapat dicoba dimana saja serta dengan memakai metode apa saja cocok yang di idamkan tanpa ketentuan tertentu dalam makna game ini tidak terdapat ketentuan yang wajib dipatuhi oleh anak.

Gambar 2.1

Contoh permainan gerak bebas dan spontan



2. Permainan Konstruktif

Game konstruktif bisa dimaksud membangun ataupun membentuk suatu yang disukai anak dan yang sanggup meningkatkan kreatifitas anak. Dalam game ini lebih mengutamakan hasil serta game ini sangat berarti untuk anak yang berumur 6- 10 tahun. Ada pula contoh dari game konstruktif merupakan menggambar, menghasilkan wujud dari plastisin, menggunting, melekat serta lain sebagainya.

Gambar 2.2
Contoh permainan konstruktif



3. Permainan Repsentif

Game ini identik dengan mencermati cerita ataupun melihat- lihat novel bergambar serta anak bisa menerima kesan- kesan yang membuat dirinya jadi aktif. Contoh cerita yang memiliki benih- benih budi pekerti, rasa sosial, rasa keadilan serta lain sebagainya.

Gambar 2.3
Contoh permainan repsentif



4. Permainan Peranan atau Ilusi

Pada game ini anak yang memegang peranan selaku apa yang lagi dimainkannya. Pada game ini faktor property memegang peranan yang sangat menonjol, misalnya: suatu sapu jadi kuda tunggangan, sofa jadi suatu mobil serta lain sebagainya. Tidak hanya itu game ini pula dapat bermain kedudukan peranan selaku dokter-dokteran, jadi guru, jadi petani serta lain sebagainya. Game ini identik dicoba oleh anak umur dekat 2- 7 tahun.

Gambar 2.4
Contoh permainan peranan atau ilusi



5. Permainan Sukses atau Prestasi

Dalam game ini merupakan prestasi yang diutamakan serta game ini sangat diperlukan keberanian, ketangkasan, kekuatan, apalagi persaingan antara satu dengan yang lain. Contoh dari game ini merupakan meloncat parit, meniti jembatan, memanjat tumbuhan serta lain sebagainya.

Gambar 2.5

Contoh permainan sukses atau prestasi



B. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu mengenai *Education Games* adalah sebagai berikut: Inten Handayani tentang “*Education Games* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Anak Pra Sekolah di RA Miftahul Huda Ragukalmpitan Batealit Jepara Tahun Ajaran 2014/2015”. Penelitian tersebut berisi tentang “cara pembelajaran Pendidikan Agama Islam kepada anak pra sekolah melalui metode *education games*. Melalui metode bermain pembelajaran Pendidikan

Agama Islam kepada anak-anak jauh lebih efektif dan anak cepat memahami karena pada dasarnya bermain memanglah dunia anak-anak”¹⁸.

Sri Lestari tentang “Implementasi *Education Games* Dalam Pembelajaran di TK Islam Pelangi Anak Umbulharjo Jogjakarta Tahun Ajaran 2013/2014”. Penelitian tersebut berisi tentang “Pembelajaran anak melalui metode bermain, melalui metode bermain ini mampu meningkatkan kreatifitas anak untuk menuangkan imajinasinya dengan membuat bentuk balok, menggambar bebas. Dalam perkembangan bahasa anak mampu mengajak teman untuk bermain dan bercerita serta berdiskusi”.¹⁹

Tabel 2.1

Tabel Persamaan dan Perbedaan Penelitian terdahulu

No	Nama atau Judul	Perbedaan	Persamaan
1	Inten Handayani” <i>Education Games</i> Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Anak Pra Sekolah di RA Miftahul Huda Raguklampitan Batealit Jepara Tahun Ajaran 2014/2015”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tempat penelitian 2. Tujuan penelitian 3. Jenis atau metode penelitian yang digunakan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-s menggunakan metode pembelajaran <i>Education Games</i>
2	Sri Lestari” <i>Education Games</i> Dalam	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tempat penelitian 2. Tujuan penelitian 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan metode

¹⁸ Inten Handayani, 2015, “*Education Games dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Anak Pra Sekolah*”, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Nahdlatul Ulama, Jepara

¹⁹ Sri Lestari, “*Implementasi Education Games dalam Pembelajaran Di TK Islam Pelangi Anak Umbul Harjo Yogyakarta*”, 2013, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta

Pembelajaran di TK Islam Pelangi Anak Umbulharjo Jogjakarta Tahun Ajaran 2013/2014”	3. Jenis atau metode penelitian yang digunakan	<i>Education games</i>
---	--	------------------------

C. Kerangka Berfikir

