
Sumber Belajar dan Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini

HM. Nasron HK^{1*}, Jazila Anaka Putri², Elvis Winda³, Nur Fitriya Zulkarnain⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

nasronhk@gmail.com, jazilaaanaka@gmail.com, windaelvis@gmail.com,

fitriyazulkarnain03@gmail.com

Article History

Received: 13-04-2023

Revised : 24-04-2023

Accepted: 10-05-2023

Keywords:

Learning Resources;

Educational Playing

Tools;

Early Childhood

Kata Kunci:

Sumber Belajar;

Alat Bermain Edukatif;

Anak Usia Dini

Abstract

As a result of studying various materials, learning is a process or endeavor that each individual undertakes to bring about behavioral changes, whether in the form of knowledge, skills, attitudes, or positive values. To make the learning process enjoyable for children, a variety of learning resources and engaging educational activities are required. In early childhood, the goal of learning resources and educational game tools is to facilitate the implementation of engaging, focused, and high-quality learning activities for children. The availability of learning resources and educational game tools is crucial because it encourages children's enthusiasm, motivation, and interest in learning and exploring diverse information sources freely and in accordance with their interests. The method employed is a library research method or strategy, and data collection is conducted by studying and exploring a number of periodicals, books, and documents (both print and electronic), as well as other data and/or information sources regarded relevant to the research. Study. Parents and educators must utilize developmentally appropriate learning resources and educational play tools to leverage the potential of early childhood (AUD), according to the findings of this study.

Abstrak

Belajar adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan setiap individu untuk membawa perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai-nilai positif sebagai hasil mempelajari berbagai materi. Agar anak dapat menikmati proses belajar, diperlukan keragaman sumber belajar dan alat permainan edukatif yang menarik. Tujuan sumber belajar dan alat permainan edukatif pada anak usia dini adalah untuk memfasilitasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang menarik, terarah,

dan berkualitas bagi anak. Ketersediaan sumber belajar dan alat permainan edukatif sangat penting karena mendorong semangat, motivasi, dan minat anak untuk belajar dan menggali berbagai sumber informasi secara bebas dan sesuai dengan minatnya. Metode yang digunakan adalah metode atau pendekatan penelitian kepustakaan, dan pengumpulan data dilakukan dengan mempelajari dan mendalami sejumlah terbitan berkala, buku, dan dokumen (baik cetak maupun elektronik), serta sumber data dan/atau informasi lain yang dianggap berkaitan dengan riset. Belajar. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa orang tua dan pendidik harus memanfaatkan sumber belajar yang sesuai dengan perkembangan dan alat permainan edukatif untuk memaksimalkan potensi anak usia dini (AUD)

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu faktor yang memberikan kontribusi signifikan terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara keseluruhan. Anak-anak pada usia ini melewati fase penerimaan yang tinggi, di mana mereka mampu mengasimilasi sebagian besar pengetahuan dan membuat kemajuan paling besar di semua bidang perkembangan mereka, termasuk kemampuan kognitif, sosial, emosional, dan fisik. Kehidupan anak-anak dapat ditingkatkan dalam jangka panjang dengan melakukan investasi keuangan yang cerdas dalam pendidikan anak usia dini mereka.

Pentingnya pendidikan anak usia dini dalam meletakkan dasar yang kokoh bagi perkembangan masa depan anak semakin diakui, yang menyebabkan peningkatan jumlah penelitian dan studi yang berfokus pada topik ini. Menurut sejumlah penelitian, kemampuan kognitif, keterampilan bahasa, kecerdasan emosional, dan bakat sosial anak dapat ditingkatkan melalui pendidikan anak usia dini yang berkualitas. Anak-anak yang memulai karir belajar mereka di usia muda dan terpapar kurikulum berkualitas biasanya memiliki keunggulan ketika tiba waktunya untuk memasuki pendidikan formal dan menghadapi masalah perkembangan di masa depan (Sari, Anjeli Aliya Purnama 2021).

Pendidikan pra sekolah, stimulasi kognitif dan sosial, pemenuhan kebutuhan fisik dan emosional anak, serta berada dalam suasana yang aman dan mendukung adalah semua komponen yang harus ada dalam pendekatan pendidikan anak usia dini yang efektif. Peran serta orang tua dan keluarga dalam pendidikan anak usia dini juga sangat penting mengingat peran orang tua dan keluarga sebagai pengasuh utama sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anaknya (Supriani and Arifudin 2023).

Diperkirakan bahwa investasi tambahan dan perhatian akan diberikan kepada Anak Usia Dini (AUD) ini sebagai akibat dari tumbuhnya fokus dan kesadaran yang diarahkan pada pendidikan anak usia dini. Negara dan masyarakat yang memberikan prioritas tinggi pada pendidikan anak usia dini akan menuai hasil jangka panjang dalam bentuk generasi yang lebih siap menghadapi tantangan

masa depan, memberikan kontribusi yang konstruktif kepada masyarakat, dan menghilangkan kesenjangan pendidikan (Sutarto 2019).

Sangat penting untuk mempertahankan dan memajukan penelitian di bidang pendidikan anak usia dini, serta praktik terbaik di lapangan, dan bekerja untuk memperluas akses semua anak ke pendidikan berkualitas tinggi selama tahun-tahun pembentukan kehidupan mereka. Ketika kita melakukan ini, kita dapat memberi anak-anak suasana yang mengasuh dan menstimulasi, memungkinkan mereka mencapai potensi penuh mereka dalam hal pertumbuhan dan perkembangan.

Dalam skenario khusus ini, pentingnya sumber belajar dan alat permainan edukatif (APE) untuk anak usia dini ditekankan karena akan sangat membantu selama proses pembelajaran dan akan mendorong pertumbuhan anak. Sebagai hasil dari kemudahan anak-anak kecil menyerap pengetahuan melalui penglihatan dan suara, penting untuk memberi anak-anak kesempatan pendidikan yang signifikan dan menarik.

Belajar pada hakekatnya adalah proses interaktif yang berlangsung dengan banyak aspek lingkungan seseorang. Pembelajaran dapat dipandang baik sebagai proses yang dipusatkan pada pencapaian tujuan maupun sebagai proses bertindak melalui berbagai pengalaman yang telah disediakan oleh pendidik. Perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian yang dilakukan pendidik terhadap banyak aspek proses pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap kualitas keseluruhan kegiatan pendidikan yang dilakukan.

Pembelajaran adalah komponen pendidikan yang terkait dengan tujuan dan sumber interaksional, baik yang tampak maupun yang tersirat (tersembunyi). Salah satu cara untuk berpikir tentang proses pembelajaran adalah sebagai interaksi dari sejumlah bagian yang berbeda yang semuanya saling terkait. Individu sebagai peserta dalam proses pembelajaran, kebutuhan sebagai sumber motivasi, konteks pembelajaran sebagai lingkungan yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar, sumber belajar, dan adanya alat permainan edukatif (APE) sebagai komponen proses pembelajaran.

Siswa memiliki akses ke berbagai orang, objek, peluang, dan lokasi serta berbagai metode yang jika digabungkan akan menghasilkan lingkungan yang mendorong pembelajaran dan memudahkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru. Tujuan utama dari sebagian besar materi pendidikan adalah untuk mendorong perkembangan berbagai potensi pada anak, dengan mempertimbangkan ciri-ciri masing-masing. Akibatnya, ada banyak jenis orang yang masing-masing memiliki kemampuan, sudut pandang, dan minat yang unik. Akibatnya, materi pembelajaran anak usia dini yang dapat diakses anak memiliki pengaruh yang besar terhadap keberhasilan anak secara keseluruhan.

Guru dituntut untuk berperan serta dalam berbagai kegiatan yang berkaitan dengan pengelolaan sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran atau meningkatkan potensi dan kreativitas anak usia dini. Di taman kanak-kanak, instruktur bertanggung jawab atas berbagai tanggung jawab, termasuk perencanaan pelajaran, perolehan dan pemilihan sumber daya, pemeliharaan dan evaluasi sumber daya, serta penyimpanan dan pemeliharaan. Semuanya

merupakan tahapan yang berbeda dalam proses pengelolaan sumber daya pembelajaran di sekolah atau taman kanak-kanak. Salah satu ciri khusus seseorang dalam mengelola sumber daya pendidikan secara kreatif adalah pemanfaatan lingkungan sekitarnya sebagai sumber belajar.

Anak-anak dapat menyelidiki berbagai pilihan pendidikan yang tersedia bagi mereka dengan menggunakan materi pembelajaran, yang memungkinkan mereka mempertahankan minat mereka dan mempermudah mereka untuk menemukan kegiatan pendidikan. Pembelajaran dapat berlangsung dengan optimal dan bermanfaat apabila pengajar kreatif dan memanfaatkan berbagai bahan pembelajaran, salah satunya adalah alat berupa permainan edukatif. Gagasan yang dirujuk oleh label "alat bermain pendidikan" dan "permainan" tidaklah sama. Anak-anak dapat memenuhi kebutuhan bawaan mereka untuk bermain dengan memanfaatkan semua peralatan yang digunakan dalam permainan. "memiliki nilai-nilai pendidikan" adalah arti kata "pendidikan" ketika digunakan sebagai definisi. Oleh karena itu, apapun yang dapat dijadikan sebagai bentuk permainan juga bermanfaat bagi perkembangan anak jika dikaitkan dengan alat permainan yang mendidik. Ini berlaku untuk permainan di dalam dan di luar ruangan. Dengan kata lain, alat permainan edukatif dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk melibatkan anak dalam proses belajar melalui bermain.

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat atau perlengkapan bermain, mempunyai nilai pendidikan, dan dapat merangsang otak dalam rangka meningkatkan segala aspek perkembangan anak usia dini. Pendidik perlu berhati-hati saat memilih game edukasi untuk siswa karena tidak semua game modern atau mahal bersifat mendidik dan tidak semuanya dapat benar-benar mengajarkan anak tentang konsumerisme. Penting bagi pendidik untuk memiliki akses ke berbagai alat permainan pendidikan, media, dan materi pembelajaran sehingga mereka dapat memilih dan mengubah sumber daya tersebut untuk memenuhi kebutuhan perkembangan fisik, intelektual, sosial, agama, dan moral siswa mereka.

Kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini sangat diuntungkan dengan pemanfaatan teknologi permainan edukatif. Karena kegiatan pembelajaran akan dilakukan tanpa tersendat, menghibur, kreatif, dan akrab dengan penggunaan alat permainan edukatif, maka pencapaian tujuan pembelajaran akan lebih mudah. Keuntungan lainnya adalah anak-anak dapat menimba ilmu melalui kursus bermain dengan alat permainan edukatif ini. Oleh karena itu, meskipun anak-anak bermain, mereka sebenarnya mendapatkan pengetahuan melalui permainan mereka (Fadlillah 2017).

B. Metode Penelitian

Melalui kajian literatur dan bentuk penelitian terdahulu lainnya, penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Prosesnya terdiri dari beberapa tahapan, yang pertama menentukan apa tujuan penelitian. Setelah itu, pilih kata kunci Kita. Kata kunci yang relevan dengan subjek pertanyaan. Ungkapan "sumber belajar anak usia dini", "alat bermain pendidikan anak usia dini", dan "pendidikan anak usia

dini", antara lain, adalah contoh yang tepat dari kata kunci yang relevan untuk digunakan dalam konteks ini.

Langkah selanjutnya adalah memilih sumber informasi yang relevan. Menemukan artikel jurnal, buku, makalah penelitian, atau sumber lain yang berkaitan dengan topik penelitian adalah metode yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan ini. Memanfaatkan database akademik seperti Google Scholar, PubMed, atau database yang dirancang khusus untuk digunakan dalam pengajaran adalah salah satu pendekatan.

Dimungkinkan untuk mengidentifikasi sumber yang cocok dengan menggunakan kata kunci yang telah ditentukan sebelumnya. Setelah itu, lakukan analisis terhadap sumber yang dipilih. Langkah terakhir adalah melakukan analisis terhadap informasi yang telah dikumpulkan. Tentukan apakah ada pola, tumpang tindih, perpecahan, atau lubang pada penelitian sebelumnya. Sintesis dari temuan yang diperoleh dari sumber-sumber penelitian yang bersifat metodis dan lengkap mengenai alat bermain pendidikan dan bahan belajar yang tersedia untuk anak usia dini. Langkah selanjutnya adalah menentukan apa arti temuan ini bagi pendidikan anak usia dini dalam konteks keseluruhannya.

C. Hasil dan Pembahasan

Pendidikan Anak Usia Dini

Pria yang sering disebut sebagai "Bapak Pendidikan Nasional Indonesia", Ki Hajar Dewantara, memberikan definisi pendidikan sebagai berikut: Pendidikan merupakan komponen yang diperlukan dalam siklus hidup perkembangan anak, yang dapat diartikan bahwa pendidikan memandu kekuatan alam yang ada pada anak-anak ini menuju tujuan untuk mencapai tingkat keselamatan dan kebahagiaan individu dan kolektif yang setinggi mungkin. publik.

Makna pendidikan Ki Hajar Dewantara dapat dimanfaatkan untuk memperoleh pemahaman yang luas dan menyeluruh tentang tujuan menerima pendidikan. Pendidikan, dalam pandangannya, adalah proses membimbing kaum muda menuju aktualisasi potensi intrinsik mereka, dengan tujuan memastikan kesejahteraan anak tidak hanya sebagai individu tetapi juga sebagai anggota masyarakat yang berkontribusi.

Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan bukan sekedar penyampaian informasi dan kemampuan; melainkan tentang mengarahkan pertumbuhan semua bagian kehidupan seorang anak, termasuk moralitas, status sosial, dan emosi mereka. Mengejar kebahagiaan dan keamanan dalam kehidupan seseorang secara keseluruhan, tidak hanya dalam kehidupannya sendiri tetapi juga di tempat seseorang dalam masyarakat yang lebih luas, harus menjadi tujuan utama pendidikan.

Perspektif ini sangat menekankan pentingnya memandang pendidikan sebagai suatu proses yang menggabungkan pengembangan karakter, kepribadian, dan pandangan hidup yang positif. Hal ini sesuai dengan pandangan bahwa tujuan pendidikan tidak boleh dibatasi hanya untuk mencapai keberhasilan akademik, tetapi juga harus mencakup penanaman moral dan etika serta keterampilan sosial dan emosional yang diperlukan untuk berfungsi secara efektif dalam masyarakat.

Cara Ki Hajar Dewantara memahami pendidikan menunjukkan pentingnya menggunakan pendekatan holistik dalam mendidik generasi muda. Anak-anak memiliki kemampuan untuk berkembang secara maksimal, menjadi individu yang bahagia, sukses, dan memberikan kontribusi yang konstruktif kepada masyarakat jika mereka menerima pendidikan yang sesuai.

Pemikiran dan pendapat Ki Hajar Dewantara telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perluasan kesempatan pendidikan yang tersedia bagi masyarakat yang tinggal di Indonesia. Taman Siswa yang mengadvokasi akses pendidikan untuk semua lapisan masyarakat serta pendidikan yang relevan dengan budaya dan gaya hidup pelajar Indonesia didirikan olehnya. Ia dianggap sebagai "Bapak" Pendidikan Nasional.

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk mencapai kehidupan yang sejahtera; dengan pendidikan, seseorang akan mampu berada di puncak kejayaan dan mampu memilih serta mengatur apa saja yang menjadi prioritas dalam hidupnya. Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk memperoleh kehidupan yang sejahtera. Dengan kata lain, pendidikan adalah landasan kualitas hidup seseorang karena memungkinkan mereka untuk mengenal diri mereka sendiri dan Sang Pencipta. Oleh karena itu, semakin tinggi tingkat pengetahuan yang diproyeksikan seseorang, semakin besar kemungkinan bahwa mereka akan dapat melakukan pengendalian diri dan menahan diri dari perilaku yang lebih khas dari hewan. Selain itu, pendidikan tidak terbatas pada perkembangan jiwa dan raga; sebaliknya, pendidikan melampaui itu dan menekankan penerapan perilaku yang bertanggung jawab secara moral dalam kehidupan sehari-hari. Dalam contoh khusus ini, Islam telah menawarkan tanda-tanda kehidupan agar manusia mampu mengendalikan diri dan menghindari pengalaman negatif.

Istilah "mendidik" berasal dari imbuhan "pe" dan akhiran "an"; pendidikan berarti proses, cara, atau perbuatan mendidik, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia. Kamus juga mengklaim bahwa kata "mendidik" adalah asal kata "pendidikan". Istilah "pendidikan" dalam bahasa Inggris mengacu pada proses mempengaruhi pikiran dan tindakan individu atau kelompok melalui media instruksi dan pelatihan dengan tujuan membantu orang muda dalam pendewasaan menjadi dewasa.

Pendidikan adalah suatu proses penyesuaian diri kepada yang lebih tinggi (kekal) yang tidak pernah berakhir bagi manusia yang telah matang secara intelektual, emosional, dan fisik, yang merdeka, dan yang bertakwa kepada Tuhan. Manusia ini telah mencapai titik di mana mereka dapat berpartisipasi dalam pendidikan. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah bimbingan atau dukungan yang diberikan oleh orang dewasa untuk pertumbuhan dan perkembangan anak menuju kedewasaan dengan harapan anak pada akhirnya dapat melaksanakan tugas-tugas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan tanpa bantuan orang lain.

Gagasan bahwa pendidikan adalah proses yang tidak pernah berakhir dan tidak ada habisnya yang membantu manusia mencapai tingkat penyesuaian yang lebih baik ditunjukkan oleh pernyataan H. Horne tentang pendidikan. Pendidikan

tidak hanya melibatkan pertumbuhan otak dan fisik seseorang, tetapi juga pemahaman tentang nilai-nilai kemanusiaan, yang diekspresikan dalam kualitas intelektual, emosional, dan kemanusiaan seseorang.

Demi definisi ini, pendidikan dapat dianggap sebagai arahan atau bantuan yang ditawarkan oleh orang dewasa kepada anak-anak selama perkembangannya menuju kedewasaan. Tujuan pendidikan anak adalah untuk memberdayakan mereka menjadi orang dewasa mandiri yang mampu memikul tanggung jawab kehidupan sehari-hari tanpa bantuan orang lain. Dalam pengertian ini, tujuan pendidikan adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan potensi dan kemampuan anak-anak yang diperlukan bagi mereka untuk menjalani kehidupan yang sukses sebagai orang dewasa. Mengembangkan karakter seseorang, kemandirian, keterampilan intelektual, keterampilan sosial, dan kapasitas untuk memahami prinsip-prinsip moral merupakan komponen yang diperlukan dari proses ini.

Dalam hal mengarahkan dan menasihati anak-anak selama proses pembelajaran, berperan sebagai orang dewasa atau pendidik adalah tugas yang sangat penting. Mereka berkewajiban untuk memberikan arahan, bantuan, dan instruksi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak dan kebutuhan khusus mereka.

Kesimpulannya, pendidikan dapat dianggap sebagai suatu proses dimana orang dewasa membimbing atau membantu anak-anak menjadi dewasa, agar anak-anak menjadi mampu dan mandiri dalam menjalani kehidupan mereka sendiri. Hal ini dilakukan agar anak dapat menjalani kehidupannya secara maksimal.

Anak Usia Dini

Di negara lain, anak PAUD baru dilaksanakan pada rentang usia 0-8 tahun, berbeda dengan di Indonesia yang menyatakan bahwa anak usia dini adalah mereka yang berusia sekitar 0-6 tahun seperti yang dijelaskan di sini, yang tertuang dalam pasal tersebut. Undang-undang Sisdiknas menjelaskan bahwa kriteria anak usia dini adalah anak yang masuk pada usia 0-6 tahun, yang masih dalam tahap anak-anak. (Etivali, A. U. Al and Kurnia, A. M. B 2019).

Pasal 1 angka 14 UU RI no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. agar anak siap memasuki pendidikan lebih lanjut." Definisi Pendidikan Anak Usia Dini ini dapat ditemukan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Meskipun demikian, sangat penting untuk diperhatikan semua orang bahwa masa kanak-kanak awal dapat didefinisikan dan dicirikan dalam berbagai cara tergantung pada negara dan kekhususan situasi. Beberapa negara mungkin menerapkan rentang usia yang agak lebih besar, seperti 0-8 tahun, untuk mengakomodasi perkembangan berkelanjutan anak selama tahun-tahun awal sekolah. Hal ini dilakukan untuk memberikan lebih banyak fleksibilitas dalam pengaturan pendidikan.

Di tingkat nasional, pendidikan anak usia dini diatur oleh seperangkat hukum dan peraturan yang unik untuk setiap negara. Dalam pemakaian normal, istilah "anak usia dini" di Indonesia merujuk pada rentang waktu antara usia 0 sampai dengan 6 tahun. Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (TK/RA) pada program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Indonesia sebagian besar diarahkan pada terhadap anak-anak antara usia 4 dan 6 tahun. Namun, keluarga, masyarakat, dan lembaga yang bukan merupakan bagian dari sistem pendidikan formal juga dapat memberikan kontribusi terhadap pendidikan dan pengasuhan anak yang lebih muda dari usia tersebut dengan menawarkan aktivitas dan stimulasi pengasuhan.

Perlu diingat bahwa kriteria usia minimal untuk mengikuti program pendidikan anak usia dini hanyalah salah satu komponen dari konsep pendidikan anak usia dini. Lingkungan budaya, perkembangan fisik dan mental anak, serta perspektif pendidikan setiap bangsa, semuanya berdampak pada definisi konsep dan kriteria yang terkait dengan kehidupan awal. Istilah "pendidikan anak usia dini" mengacu pada tahap sekolah yang dimulai sejak lahir dan berlanjut hingga usia enam tahun, yang kemudian digantikan oleh "pendidikan dasar". Pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pengembangan jalur resmi, nonformal, dan informal menuju pendidikan tinggi merupakan cara penyelenggaraan pendidikan tersebut.

Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Penting untuk diketahui bahwa dalam konteks tujuan pendidikan anak usia dini, aspek dan nilai spiritual juga merupakan pertimbangan penting. Beberapa tujuan khusus pendidikan anak usia dini menyangkut aspek dan nilai spiritual, seperti membina keyakinan dan pemahaman anak akan adanya Tuhan. Anak-anak dapat memperoleh pemahaman dan kepercayaan akan keberadaan Tuhan atau entitas spiritual melalui pengalaman dan pendidikan yang sesuai.

Praktik keagamaan dan kegiatan ibadah yang sesuai dengan keyakinan dan nilai-nilai keluarga atau masyarakat ditanamkan kepada anak. Ini termasuk pengetahuan tentang doa, ritual, etika, dan prinsip-prinsip agama. Anak-anak diajarkan melalui pendidikan anak usia dini untuk memuja dan menghormati sesama manusia dan untuk mengenali pentingnya etika dan moralitas dalam hubungan mereka dengan orang lain.

Anak-anak diajarkan untuk menghormati keragaman dan mengakui bahwa setiap orang memiliki hak dan nilai yang sama. Mereka diajarkan bagaimana hidup berdampingan dengan orang-orang yang berbeda latar belakang, agama, budaya, dan kepercayaan. Tujuan tersebut menyoroti pentingnya pembinaan spiritualitas dan nilai-nilai dalam pendidikan anak usia dini, sebagai bagian dari pendekatan holistik untuk membentuk individu yang layak. Akan tetapi, tujuan pendidikan anak usia dini juga mencakup berbagai aspek lain yang berkontribusi terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara keseluruhan.

Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam semua fase perkembangan manusia, anak usia dini dianggap sebagai masa pertumbuhan yang optimal. Anak-anak lebih rentan terhadap rangsangan lingkungan selama periode ini dibandingkan waktu lainnya. Anak-anak sekarang mampu terlibat dalam berbagai kegiatan untuk memahami dan mengendalikan lingkungan mereka. "Zaman keemasan" adalah ketika anak-anak mulai menanggapi upaya pendidikan yang disengaja dan tidak disengaja serta rangsangan lingkungan.

Selama periode penting ini, proses fisik dan psikologis berkembang, mempersiapkan mereka untuk menanggapi dan menyelesaikan semua tugas perkembangan yang diantisipasi untuk terwujud dalam pola perilaku sehari-hari. Pendidikan anak usia dini adalah program pengajaran untuk anak-anak usia bayi sampai dengan enam tahun. Ini memerlukan pemberian rangsangan pendidikan kepada anak-anak untuk mempromosikan perkembangan fisik dan spiritual mereka dan mempersiapkan mereka untuk pendidikan yang lebih tinggi.

Pendidikan untuk anak-anak kecil memainkan fungsi penting dalam perkembangan anak. Pentingnya pendidikan anak usia dini sebagai landasan perkembangan ditunjukkan di bawah ini. Anak kecil berada dalam tahap perkembangan yang krusial. Pendidikan pada usia ini membantu meletakkan dasar yang kuat untuk perkembangan kognitif, linguistik, motorik, sosial, dan emosional di kemudian hari.

Pada usia ini, otak anak sangat sensitif dan mampu menyerap informasi. Pendidikan anak usia dini yang efektif dapat memanfaatkan masa formatif ini untuk memperluas pengetahuan dan kemampuan anak. Pendidikan anak usia dini dapat membantu perkembangan keterampilan kognitif anak, seperti kemampuan berpikir, mengingat, memecahkan masalah, dan menjadi kreatif, melalui interaksi yang merangsang dan pengalaman belajar yang sesuai.

Pendidikan anak usia dini membantu pengembangan keterampilan sosial dan emosional yang penting, termasuk kemampuan untuk berkomunikasi, bekerja sama, mengelola emosi, dan membentuk hubungan yang sehat dengan orang lain. Pendidikan anak usia dini yang baik memfasilitasi peralihan ke jenjang pendidikan formal berikutnya, seperti sekolah dasar. Anak-anak yang telah mendapatkan pendidikan awal yang berkualitas memiliki keunggulan ketika menempuh pendidikan formal dan mencapai keberhasilan pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan bahasanya. Bahasa adalah sarana komunikasi utama, dan keterampilan bahasa yang kuat memfasilitasi pengembangan pemahaman, ekspresi, dan hubungan sosial. Pendidikan anak usia dini membutuhkan kerjasama keluarga dan sekolah. Ini memberikan dukungan yang kuat dan konsisten untuk perkembangan anak dengan melibatkan orang tua sebagai mitra pendidikan.

Ketimpangan sosial dapat dikurangi melalui pendidikan anak usia dini yang berkualitas. Pendidikan dini yang terjangkau dan inklusif memastikan bahwa semua anak, tanpa memandang status sosial ekonomi, memiliki akses ke

pendidikan yang berkualitas. Pendidikan anak usia dini memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan anak dalam jangka panjang. Investasi yang bijak dalam pendidikan anak usia dini memberi anak kesempatan terbaik untuk pertumbuhan dan perkembangan yang optimal, mempersiapkan mereka untuk masa depan yang sejahtera dan meletakkan dasar untuk kehidupan yang sukses.

Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Praktik berbasis teori dalam pendidikan anak usia dini Suyadi mengutip Tina Bruce, yang telah memberikan daftar 10 prinsip utama pendidikan anak usia dini berikut ini: Masa kanak-kanak merupakan bagian integral dari kehidupan secara keseluruhan; Namun, selama ini, anak-anak hanya dibiarkan memaksimalkan potensinya daripada dipersiapkan untuk kehidupan di masa depan. b) unsur-unsur tubuh, pikiran, dan jiwa yang sama-sama penting untuk berpikir dan unsur-unsur psikologis (spiritual) lainnya. Akibatnya, seluruh (holistik) komponen perkembangan anak merupakan faktor penting. c) Karena pembelajaran dini terjadi melalui berbagai kegiatan yang saling berhubungan, tidak mungkin merangsang tumbuh kembang anak dengan cara yang bersifat sektoral dan terbatas pada satu bidang saja. d) Anak-anak yang mengembangkan motivasi intrinsik—motivasi yang datang dari dalam—akan mengambil inisiatif dan terlibat dalam kegiatan yang diarahkan sendiri, yang jauh lebih bermanfaat daripada insentif ekstrinsik. e) Program pendidikan anak usia dini perlu menekankan nilai disiplin karena sikap anak dapat membentuk karakter dan kepribadiannya. f) Penting untuk lebih memperhatikan rentang usia 0–3 tahun, yang paling rentan untuk mempelajari sesuatu pada tahap perkembangan tertentu. g) Meskipun tujuan dapat diterima, standar pembelajaran PAUD harus difokuskan pada item atau kegiatan yang sudah dapat dilakukan anak daripada mencoba mengajari mereka hal-hal baru. Ini karena anak-anak mungkin tidak selalu setuju dengan apa yang dianggap baik oleh orang tua dan instruktur. h) Kondisi atau kehidupan terbaik anak (kehidupan batin) terjadi ketika lingkungan mendukung. i) Individu-individu dalam lingkungan terdekat baik anak-anak maupun orang dewasa sangat penting karena mereka berfungsi sebagai guru alami bagi anak-anak. Pendidikan anak usia dini pada hakekatnya melibatkan interaksi anak usia dini dengan lingkungan, manusia, dan pengetahuannya. (Atabik, A and Burhanuddin, A 2008).

Sumber Belajar

Pengertian sumber belajar secara komprehensif adalah segala macam bahan atau media yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diinginkan. Sumber belajar dapat berupa bahan cetak seperti buku teks, jurnal, dan majalah, serta bahan non-cetak seperti audio, video, perangkat lunak, dan media digital lainnya. Sumber belajar ini dirancang dan dipilih secara cermat untuk memfasilitasi pemahaman siswa, memperkuat keterampilan mereka, dan meningkatkan motivasi belajar (Lubis, A and Mardapi, D 2017).

Sumber belajar dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran yang akan disampaikan, atau dapat digunakan untuk menyajikan pesan sendiri atau dengan bantuan alat lain. Selain itu, istilah “sumber belajar” dapat merujuk pada segala sesuatu yang dapat digunakan baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama untuk memaksa atau memfasilitasi belajar siswa, baik yang diciptakan dengan sengaja maupun yang sudah ada (Supriadi 2015).

Dalam sumber belajar terdapat banyak elemen kunci yang menjadi tulang punggungnya, yaitu: a) Komponen orang atau manusia sebagai penyimpan, pengolah, dan penyampai pesan; b) Komponen alat sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam materi; c) Komponen komponen teknis sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam materi. rutinitas atau referensi yang telah ditentukan sebelumnya untuk menggunakan objek, mesin, orang, dan lingkungan untuk berkomunikasi.

Fungsi Sumber Belajar

Sumber belajar berfungsi; a) Meningkatkan produktivitas pembelajaran dengan cara mempercepat laju pembelajaran dan membantu guru dalam menggunakan waktu secara lebih efektif dan Mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi sehingga dapat menumbuhkan dan mengembangkan semangat lebih; b) Memberikan kemungkinan pembelajaran yang lebih bersifat individual dengan mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional; c) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. d) Lebih memantapkan pembelajaran dengan meningkatkan kemampuan sumber belajar dan menyajikan informasi dan materi secara lebih konkrit; e) Memungkinkan pembelajaran instan dengan menjembatani kesenjangan antara pembelajaran verbal dan abstrak dan realitas konkret serta memberikan pengetahuan langsung; f) Memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas dengan menyajikan informasi yang dapat melintasi batas geografis (Nurlaili, N 2018).

Selain itu, sumber belajar dapat berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan hubungan siswa dengan alam. Hal ini berkaitan dengan pemanfaatan sumber belajar oleh guru. Semakin dekat seorang anak dengan lingkungannya, maka semakin besar pula niat guru untuk menggunakan sumber belajar yang berasal dari lingkungan sekitarnya.

Sumber belajar dapat berfungsi sebagai instrumen yang membuat proses pembelajaran lebih bermakna dan meningkatkan kemampuan siswa dalam mengasimilasi informasi. Dengan kata lain, guru lebih mampu mengelola sumber belajar, sehingga partisipasi siswa meningkat dan beralih dari proses belajar mengajar yang berpusat pada guru.

Jenis-Jenis Sumber Belajar

Kategori sumber belajar meliputi lokasi seperti kantor pos, kantor polisi, pemadam kebakaran, sawah, peternakan, hutan, kapal, bandara, dll. Perpustakaan sebagai sumber pendidikan, koleksi perpustakaan sumber daya pendidikan

merupakan repertoar yang lengkap. Di ruang perpustakaan, berbagai ensiklopedia, buku bertema, dan semua bahan pelajaran dapat dikumpulkan dan ditata dengan cermat. Perpustakaan ini diibaratkan jantung sekolah yang berdetak karena menentukan kemajuan sekolah. Oleh karena itu, instruktur dapat tumbuh melalui perpustakaan (Abdullah 2012).

Narasumber pembelajaran, pemimpin, dan pakar adalah narasumber yang dapat memberikan informasi secara langsung dan akurat dari pengalaman langsung. Sesekali, orang tua juga bersedia menawarkan bantuan berupa informasi langsung. Media grafis Media cetak adalah bahan cetak seperti buku, majalah, dan terbitan berkala. Anak-anak dapat menggunakan kosa kata mereka yang terus berkembang untuk bernalar dan mengekspresikan pikiran mereka melalui penggunaan gambar ekspresif.

Dalam proses belajar mengajar, guru menggunakan berbagai alat bantu untuk mengilustrasikan atau mendemonstrasikan pelajaran. Namun, harus dibedakan antara alat peraga guru dan alat permainan anak. Anak-anak aktif menyelidiki alat permainan, meskipun tidak menutup kemungkinan bermain dengannya.

Pentingnya Sumber Belajar Anak Usia Dini

Semua sumber belajar yang tersedia dapat memfasilitasi proses belajar mengajar, memungkinkan pembelajaran yang efektif dan efisien di lingkungan anak usia dini. Siswa akan lebih menghargai proses belajar mengajar jika sumber belajar yang tepat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Sebagai salah satu komponen pendidikan anak usia dini, sumber belajar berperan penting dalam terselenggaranya kegiatan belajar anak yang berkualitas, menarik, dan terarah. Sumber belajar ini sangat penting, karena ketersediaannya akan menumbuhkan semangat, motivasi, dan minat anak untuk belajar dan menyelidiki berbagai sumber informasi secara bebas dan sesuai dengan minatnya.

Kebutuhan akan sumber belajar yang konkrit dan, jika memungkinkan, yang benar-benar disesuaikan dengan tahap operasional yang masih konkrit dari perkembangan pemikiran anak usia dini. Oleh karena itu, penyajian sumber belajar yang asli dan sederhana akan sangat membantu pertumbuhan kemampuan kognitif anak. Daripada hanya mengandalkan komunikasi lisan/verbal, pesan guru akan lebih mudah ditangkap oleh siswa jika diperlihatkan benda-benda yang sebenarnya. (Nurhasanah 2018). Selain itu, sumber belajar harus disesuaikan dengan kebutuhan anak yang belajar sambil bermain. Guru harus mengembangkan sumber belajar agar dapat memperoleh wawasan dan pengetahuan yang lebih luas agar dapat mengelola proses pembelajaran dengan lebih efektif. Cara membuat sumber belajar harus mengacu pada materi pelajaran yang akan dibuat, yang menekankan pada perkembangan anak usia dini.

Alat Permainan Edukatif (APE)

Tahukah Kita bahwa sebagian besar kegiatan pendidikan yang berlangsung di fasilitas PAUD melibatkan anak-anak bermain? Pada masa bayi awal, anak-anak paling bahagia saat mereka bermain, dan aktivitas yang dilakukan anak-anak saat

bermain pada dasarnya adalah proses belajar itu sendiri. Ketika anak-anak bermain, mereka dapat berpartisipasi dalam kegiatan yang mempromosikan dan mendukung pertumbuhan di bidang tertentu dari bakat dan potensi intrinsik mereka. Kegiatan ini juga bisa menyenangkan bagi anak-anak. Karena anak-anak belajar paling baik dari hal-hal yang ditemukan di dunia nyata, maka permainan anak-anak perlu didukung oleh alat atau peralatan bermain yang bernilai pendidikan. Hal ini akan membuat permainan anak lebih bermakna dan memberikan konsekuensi yang positif.

Kegiatan bermain, secara umum, membutuhkan lebih banyak alat daripada kegiatan non-bermain, meskipun beberapa kegiatan bermain tidak membutuhkan apa pun. Ada alat permainan yang dibuat khusus untuk digunakan dalam kegiatan bermain, seperti boneka, mobil, dan sebagainya. Alat permainan ini bisa dibeli di toko mainan. Namun, ada juga alat permainan yang dapat dibuat sendiri oleh anak-anak dengan menggunakan bahan-bahan yang mereka temukan di sekitar mereka. Beberapa contoh alat permainan tersebut adalah mainan yang dibuat dari kulit jeruk, model senjata dari pelepah pisang, dan sebagainya.

Definisi sebelumnya membuat cukup jelas bahwa setiap dan semua benda yang digunakan anak-anak selama bermain harus dikategorikan sebagai alat permainan. Selain dapat dibeli di berbagai toko mainan, potongan permainan untuk anak-anak juga dapat ditemukan dan dikumpulkan di komunitas lokal. Bola sepak plastik, boneka, mobil mainan, kapal, senjata, dan peralatan memasak yang disengketakan semuanya dianggap sebagai aksesori permainan. Yang dimaksud dengan "alat permainan edukatif" adalah setiap dan semua bentuk permainan yang mempunyai tujuan utama untuk membina lingkungan belajar bagi siswa (sering disebut "anak-anak"), serta setiap dan semua jenis permainan yang bersifat mendidik. Menurut Badru Zaman yang mengindikasikan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang diperuntukan bagi anak-anak dengan tujuan untuk meningkatkan aspek tumbuh kembang anak, alat permainan edukatif adalah alat permainan yang diperuntukan bagi anak-anak. (Badru Zaman 2007).

Sedangkan menurut Andang, permainan edukatif adalah segala macam permainan yang bertujuan untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada pemainnya. Permainan ini dapat berupa permainan konvensional atau modern, dan dapat berisi konten pendidikan dan pengajaran. Oleh karena itu, melalui media bermain, anak terlibat dalam berbagai aktivitas yang berpotensi merangsang dan mendorong kepribadiannya dalam berbagai tingkatan, termasuk ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik. (Muazzomi, N 2017).

Manfaat Alat Permainan Edukatif

Penggunaan alat permainan edukatif yang sesuai dengan usia siswa dapat membantu guru Taman Kanak-kanak dalam mendukung perluasan dan pengembangan semua keterampilan dasar pada anak-anak mereka. Alat permainan edukatif yang membantu pengembangan keterampilan motorik besar dan halus. Anak-anak cukup aktif di bulan-bulan awal masa bayi mereka. Akibatnya, sebagian besar peralatan bermain dimaksudkan untuk meningkatkan

koordinasi gerakan menggunakan otot yang lebih besar. Penyediaan alat untuk melatih kelompok otot besar melalui aktivitas seperti menaiki tangga, meluncur, memanjat, berayun, menggunakan papan keseimbangan, dan aktivitas sejenis. Untuk alasan instruksional, alat dan bahan yang merangsang panca indera serta gerakan dikenal sebagai alat bantu belajar sensorimotor. Objek yang dapat ditarik, didorong, diangkat, dilempar, dipukul, dan diremas adalah beberapa contoh pengalaman multisensori. Jenis lain dari pengalaman multisensori termasuk beragam warna, tekstur, wewangian, ukuran, bentuk, dan suara.

Bermain game dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif seperti kemampuan berpikir tentang benda, mengingat pengetahuan, menghitung angka, dan membuat penilaian. Bakat kognitif lain yang dapat diperoleh melalui bermain antara lain adalah kemampuan berhitung. Berpartisipasi dalam kegiatan bermain memerlukan penerapan pengamatan seperti mengenal bentuk, warna, dan ukuran. Kebisingan, suara, dan jenis kebisingan lainnya terdengar selama latihan yang berfokus pada mendengarkan. Mengenai pertumbuhan kemampuan intelektual selama beberapa tahun pertama kehidupan. Dalam hal mendukung perkembangan kognitif otak anak-anak, alat permainan instruksional memainkan peran penting dalam mendorong anak-anak untuk meningkatkan kapasitas kognitif mereka. Salah satu keunggulan alat permainan edukatif adalah dapat membantu perkembangan fisik anak selain perkembangan seluruh area pertumbuhan lainnya.. (Hasanah, U 2019).

Adaptasi, kepekaan, kemampuan untuk menggunakan imajinasi mereka, kecenderungan untuk mengambil risiko, dan kapasitas untuk menjadi sumber dan pengalaman mereka sendiri adalah kualitas anak-anak kreatif. Tanah liat, cat, krayon, kertas, balok, air, dan pasir adalah contoh-contoh mainan edukatif yang dapat menginspirasi anak-anak muda untuk bereksperimen dengan hal-hal baru dan mengembangkan tingkat kreativitasnya sendiri.

Apa pun yang dapat membentuk gambaran mental dari apa yang didengar, seperti angin, kendaraan, dan suara lain yang dapat didengar anak secara langsung, dapat dianggap sebagai alat permainan edukatif untuk pengembangan kemampuan berbahasa. Bahan dan peralatan lain yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa antara lain adalah yang dapat digunakan untuk membangun keterampilan berbahasa. Presentasi kata benda, kata kerja, dan kata sifat anak-anak semuanya termasuk dalam aspek pengembangan keterampilan bahasa ekspresif mereka. Sementara itu, sosiodrama, bermain peran, dan aktif mendorong anak untuk menyuarakan pikirannya adalah tiga cara efektif untuk membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi satu sama lain.

Alat permainan edukatif untuk perkembangan sosial, atau lebih khusus lagi, alat permainan yang dirancang untuk membantu siswa dalam proses membangun kemampuan interpersonalnya disebut sebagai alat permainan edukatif untuk perkembangan sosial. Alat dan sumber bermain ini membantu anak-anak untuk berfantasi tentang diri mereka sendiri, bermain peran dengan orang lain, menciptakan kembali peristiwa di lingkungan mereka, belajar tentang pekerjaan

lain, dan sebagainya. Beberapa contoh alat dan bahan permainan ini antara lain adalah kostum permainan peran, alat memasak, pertukangan kayu, boneka, mobil, dan lain-lain. Selain itu, buku bergambar, buku cerita, teka-teki, kuda-kudaan, dan telepon mainan semuanya dapat digunakan sebagai komponen dan alat dalam proyek. Anak-anak dapat meningkatkan kemungkinan mereka untuk berkomunikasi dan bekerja dengan teman sekelasnya di sekolah dengan menggabungkan berbagai contoh teknologi yang disebutkan di atas.

Tanah liat, balok, hewan peliharaan, permainan, dan buku cerita yang mencerminkan ciri-ciri karakter tertentu dan keadaan emosi yang dialami atau dirasakan oleh anak merupakan contoh bahan dan alat yang dapat digunakan sebagai alat permainan edukatif untuk perkembangan emosi pada anak. Ini semua dapat digunakan bersama satu sama lain untuk membantu anak-anak tumbuh secara emosional. Oleh karena itu, topik yang dipilih dan diterapkan harus sesuai dengan program pengajaran dan suasana sekolah.

Alat Permainan Edukatif Yang Sesuai dengan Kebutuhan Bermain Anak

Prinsip yang mendasari penggunaan alat permainan edukatif harus disesuaikan dengan fase perkembangan anak. Jika tidak demikian, pemberian alat permainan edukatif akan sia-sia atau bahkan menghambat perkembangan kognitif anak. Sadar akan fase perkembangan kemampuan kognitif anak, alat permainan edukatif diawali dengan aktivitas sensorik-motorik dan simbolik. (Haenilah, Een 2015).

Organ sensorik dan motorik anak dapat distimulasi dengan menggunakan alat permainan edukatif yang dikenal dengan istilah "sensory-motor educational game tools" (APE). Alat permainan edukatif ini bersifat terbatas, mulai dari yang paling sederhana seperti angin yang merangsang kulit bayi dan menyebabkan bayi menggeliat, hingga benda yang dapat digendong, dicium, ditendang, dan lain-lain hingga melibatkan berbagai bahan permainan dan peralatan. Angin merangsang kulit bayi dan menyebabkan bayi menggeliat. Anak-anak bebas berlarian dan bermain di mana pun mereka suka, apakah itu di halaman, di lantai, atau di tempat lain yang ada. Untuk memenuhi persyaratan khusus pertumbuhan dan perkembangan setiap anak, lingkungan tempat anak bermain, baik di dalam maupun di luar ruangan, harus memberi mereka kesempatan untuk terlibat dengan berbagai tekstur permukaan dan mainan yang berbeda.

Alat permainan pendidikan simbolik, juga dikenal sebagai APE, adalah kumpulan alat permainan yang dapat membantu seorang anak muda meningkatkan kemampuannya untuk menciptakan kembali masa lalu dan memproyeksikan diri mereka ke masa depan. Penggunaan permainan peran, fantasi, imajinasi, dan drama semuanya menjadi lebih mudah dengan bantuan video game instruktif ini.

Alat permainan pendidikan (APE) yang berbasis permainan dan diarahkan untuk perkembangan anak Singkatan "Alat Permainan Pendidikan" (juga dikenal sebagai "APE") mengacu pada seperangkat alat permainan yang berbeda yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan kemampuan mereka. kapasitas untuk menuangkan pikiran mereka ke dalam karya nyata. Faktanya,

ketika bayi menunjukkan realitas mereka melalui media permainan ini, mereka menempati ruang yang berada di antara alam bermain dan mencerminkan (mengekspresikan) kecerdasan.

Peranan Alat Permainan Edukatif

Cara berpikir bayi baru lahir dan bayi yang sangat muda sangat berbeda dengan cara berpikir orang dewasa. Pada usia muda, bayi belajar melalui keberadaan benda dan berpikir berdasarkan interaksinya dengan benda yang sebenarnya. Proses belajar dan berpikir ini dimulai pada trimester ketiga. Media pembelajaran seperti alat permainan edukatif perlu dimasukkan ke dalam proses pembelajaran agar pengembangan ini lebih mudah dicapai.

Anak-anak sering berinteraksi dengan alat permainan edukatif, yang merupakan salah satu media yang tergolong edukatif. Tujuan alat berbasis permainan edukatif adalah untuk memudahkan dan mempercepat proses belajar mengajar. Selain itu, alat permainan edukatif digemari karena tidak hanya dapat dimainkan, tetapi juga memberikan pembelajaran dan mengembangkan bagian-bagian tumbuh kembang anak sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yaitu belajar sambil bermain. Hal inilah yang menjadikan belajar dan bermain secara bersamaan menjadi salah satu ciri belajar anak usia dini. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Guslinda dan Rita Kurnia (2018), alat permainan edukatif atau yang dikenal dengan APE ini memiliki fungsi sebagai berikut dalam konteks proses belajar mengajar:

Penggunaan alat permainan edukatif untuk memperjelas penyajian pesan dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia, memungkinkan pesan dikomunikasikan dengan cara yang lebih mudah dipahami. Anak dapat didorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar melalui penggunaan alat permainan edukatif. Ini memberi mereka kesempatan untuk tidak hanya mendapatkan informasi dari instruktur, tetapi juga melalui penyelidikan aktif dan perolehan pengetahuan mereka sendiri.

Penggunaan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa lebih memahami informasi atau pesan yang diberikan terkait dengan materi yang dipelajarinya, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pengetahuan materi pelajaran secara keseluruhan. Selain itu, mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran mata pelajaran yang akan dijelaskan merupakan hal yang mungkin dilakukan. Pemahaman keseluruhan siswa tentang topik tersebut dapat meningkat dengan sangat baik sebagai akibat dari hal ini.

Selama proses belajar mengajar, materi pelajaran yang dicakup pada anak usia dini seringkali bersifat abstrak atau sulit dijangkau secara langsung. Akibatnya, anak perlu menunjukkan pemahaman tentang abstrak untuk sampai pada pemahaman yang konkret dan jelas. Memahami ide-ide abstrak sangat menantang bagi anak muda di tahun-tahun formatif mereka. Oleh karena itu, kemampuan alat permainan edukatif untuk menjadikan sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit

dan mudah dipahami oleh anak muda merupakan fungsi yang tidak boleh diremehkan signifikansinya.

Mengatasi kendala ruang, waktu, dan indra manusia, manusia memiliki keterbatasan indrawi jika hanya mengandalkan kemampuan inderanya untuk memahami dunianya. Ini karena manusia tidak dapat sepenuhnya memahami lingkungannya melalui indera mereka sendiri. Konsekuensinya, manusia perlu mendapat bantuan berupa fungsi alat permainan edukatif agar dapat menaklukkan batasan tersebut.

Fungsi Alat Permainan Edukatif

Alat bermain dirancang untuk mendukung pelaksanaan proses belajar anak dalam berbagai cara yang berbeda, memberikan kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang relevan dan menghibur.

Alat Permainan Edukatif (APE) dirancang untuk mensimulasikan lingkungan bermain (belajar) bagi anak-anak, dengan tujuan akhir memfasilitasi penemuan kemampuan bawaan anak melalui stimulasi. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, beberapa bentuk aktivitas waktu luang membutuhkan penggunaan instrumen sementara yang lain tidak. Anak-anak terlihat memiliki apresiasi yang lebih kuat terhadap kegiatan belajar, terutama yang melibatkan penggunaan alat bermain, setelah bermain dengan alat bermain tersebut (Christianna 2013).

Ciptakan citra diri yang sehat dan tingkatkan harga diri anak Kita dengan aktivitas ini. Ketika mereka berada dalam suasana yang menyenangkan, anak akan berusaha untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang menyenangkan dengan menyelidiki dan menemukan informasi yang mereka cari. Kehadiran kondisi ini sangat bermanfaat bagi perkembangan kepercayaan diri anak dalam kapasitasnya untuk berpartisipasi dalam kegiatan. Alat bermain pendidikan melayani tujuan strategis yang sangat penting dengan menjadi bagian terpadu dari kegiatan anak-anak, yang memungkinkan perkembangan alami kepercayaan diri anak serta citra diri mereka. Dalam aktivitas anak memainkan alat permainan dengan tingkat kesulitan tertentu, seperti menyusun balok menjadi bentuk bangunan tertentu, terdapat proses yang dilalui anak sehingga dapat merasa puas setelah mencapai tingkat kesulitan tertentu yang terdapat pada alat permainan tersebut. Salah satu contohnya adalah aktivitas anak bermain alat permainan dengan tingkat kesulitan tertentu, seperti menyusun balok menjadi bentuk bangunan tertentu. Peralatan permainan. Ketika bayi dituntun untuk percaya bahwa pendekatan ini mampu menyelesaikan masalah apa pun, mereka akan mengembangkan rasa percaya yang alami (Mardhatillah 2017).

Menawarkan dorongan ke arah yang benar menuju konstruksi perilaku dan pengembangan kemampuan fundamental. Tahun-tahun awal kehidupan anak sangat penting untuk pembentukan perilaku melalui proses pembiasaan serta pembelajaran kemampuan dasar. Alat berupa permainan edukatif yang telah dirancang dan dikembangkan digunakan untuk mendukung kedua komponen proses pengembangan tersebut. Karena boneka dapat bercakap-cakap satu sama lain, misalnya, membuat alat permainan berupa boneka tangan dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa anak. Selain mendapatkan pemahaman

tentang dunia wayang, anak-anak juga mendapat pengetahuan tentang berbagai hal yang dikomunikasikan oleh para tokoh dalam wayang. Wayang adalah representasi dari seperangkat atribut dan fitur (Suhartanti et al. 2019).

Beri anak-anak kesempatan untuk keterlibatan sosial dan dialog dengan anak-anak lain dalam kelompok usia mereka. Penggunaan alat permainan edukatif mendorong berkembangnya hubungan yang harmonis dan komunikatif antara anak dengan lingkungannya, termasuk teman sekelas dan orang dewasa. Botol suara yang dapat diisi dengan berbagai macam suara untuk menghasilkan irama musik merupakan salah satu contoh jenis alat bermain yang dapat dimanfaatkan oleh anak secara kolaboratif dan kreatif. Agar anak-anak berhasil menyusun ritme melodi menggunakan botol suara yang khas, mereka membutuhkan kerja tim, komunikasi, dan harmoni.

Pentingnya Alat Permainan Edukatif

Selain itu, temuan berbagai penelitian menyoroti pentingnya alat permainan edukatif (APE) sebagai salah satu media pembelajaran. Menurut (Ismail, 2009), beberapa alasan mengapa APE penting bagi anak usia dini antara lain melatih konsentrasi anak; mengajar lebih cepat; mengatasi kendala waktu; mengatasi keterbatasan ruang; mengatasi keterbatasan bahasa; membangkitkan emosi manusia; meningkatkan daya ingat siswa; dan menambah variasi dalam proses pembelajaran. APE sangat vital untuk meningkatkan kecerdasan dan perkembangan anak, terbukti dengan pentingnya alat permainan tersebut di atas, dan sangat penting bagi anak untuk berpartisipasi dalam APE. Meskipun APE hanya menawarkan satu lingkup konten, organisasi ini masih bekerja untuk meningkatkan banyak elemen lainnya (Apsari, Y, Lisdawati, I, and Mulyani, E. R 2020).

Bermain adalah mode pendidikan utama bagi anak-anak di tahun-tahun awal kehidupan. Anak-anak dapat mempelajari banyak ide kognitif, linguistik, dan sosial-emosional yang sebelumnya tidak mereka ketahui melalui media permainan (Karim and Wifroh 2014). Terdapat beberapa alasan mengapa alat permainan edukatif diperlukan bagi anak usia dini, antara lain sebagai berikut: a) Berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan dapat membantu pertumbuhan kepribadian anak dan meningkatkan kesadaran dirinya. b) Keterampilan komunikasi anak dapat ditingkatkan melalui penggunaan permainan edukatif. b) Berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan dapat membantu anak mengembangkan potensi penemuannya. d) Kemampuan kognitif remaja dapat ditingkatkan dengan penggunaan permainan edukatif. e) Berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan dapat berkontribusi pada pertumbuhan mental anak muda. f) Berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan dapat membantu anak-anak merasa lebih baik tentang diri mereka sendiri. Imajinasi anak-anak dipicu dengan berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan. Kemampuan linguistik anak dapat ditingkatkan melalui partisipasi dalam kegiatan pendidikan. Dengan berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan, anak-anak dapat meningkatkan keterampilan motorik halus dan keterampilan motorik kasarnya. j) Karakter moral remaja dapat dibentuk dengan bermain video

game yang mendidik. k) Kapasitas intelektual anak dapat diuntungkan dengan bermain game edukasi. l) Berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan dapat membantu anak bersosialisasi dengan lebih baik. m) Spiritualitas anak muda dapat dipengaruhi dengan bermain game edukasi.

D. Simpulan

Di negara lain, rentang usia anak yang dianggap usia dini adalah 0-8 tahun; Namun di Indonesia, rentang usia anak yang dianggap usia dini adalah 0-6 tahun. Kategori usia dini di negara lain berkisar antara 0-12 tahun. Anak-anak seusia itu bisa bersekolah di berbagai sekolah, termasuk yang menyelenggarakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Tujuan utama dari sekolah semacam ini adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan anak-anak hingga potensi penuh mereka pada usia dini untuk mempersiapkan anak-anak tersebut dengan lebih baik menghadapi dunia yang akan datang.

Pendidikan anak usia dini dapat memanfaatkan setiap dan semua sumber belajar, asalkan dikembangkan dengan tujuan mendidik anak usia dini dan mengandung informasi yang dimaksudkan untuk mengajar. Padahal sumber daya pendidikan ini memiliki kemampuan untuk memberikan pendidikan anak usia dini yang lebih bermanfaat dan menyenangkan bagi anak.

Alat Permainan Edukatif, juga dikenal sebagai APE adalah gaya bermain yang dimaksudkan untuk memberikan kesempatan belajar bagi pemain dari segala usia, termasuk anak-anak yang lebih muda. Tingkat minat anak dalam belajar, konsentrasi, motivasi, dan keingintahuan akan meningkat jika mereka berpartisipasi dalam APE selama masa mudanya. Semua aspek perkembangan anak tersebut pada akhirnya akan berpengaruh pada pertumbuhan anak secara keseluruhan.

Daftar Pustaka

- Fadlillah, M. (2019). *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta, Prenada Media.
- Hidayah, R. (2023). Implementasi Metode Kubaca Dalam Meningkatkan Kemampuan Memahami Kata di TK Nurul Iman Sukamaju. *Al Jayyid : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 80–90. Diambil dari <https://ojs.stai-ibnurusyd.ac.id/index.php/aljayyid/article/view/21>
- Abdullah, Ramli. (2012). "Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar." *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran* 12(2). <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/didaktika/article/view/449> (June 6, 2023).
- Apsari, Y, Lisdawati, I, and Mulyani, E. R. (2020). "Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris." *Abdimas Siliwangi* 3(1): 38–47.
- Atabik, A, and Burhanuddin, A. (2008). "Prinsip Dan Metode Pendidikan Pada Anak Usia Dini." *Thufula* 3(2): 16–78.

- Badru Zaman. (2007). "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)." : 8-10.
- Christianna, Aniendya. (2013). "Pelatihan Perancangan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Bekas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Se-Siwalankerto Surabaya." *Share : Journal of Service Learning* 1(1): 7-13.
- Etivali, A. U. Al, and Kurnia, A. M. B. (2019). "Pendidikan Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Penelitian Medan Agama* 10(2): 212-36.
- Fadlillah, M. (2017). *Buku Ajar Bermain & Permainan*. Jakarta: Kencana.
- Haenilah, Een. (2015). *Kurikulum Dan Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Media akademi.
- Hasanah, U. (2019). "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro." *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak* 5(1): 20.
- Karim, Muhammad Busyro, and Siti Herlinah Wifroh. (2014). "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 1(2): 103-13.
- Lubis, A, and Mardapi, D. (2017). *Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mardhatillah, Nadia. (2017). "Startegi Layanan Bimbingan Dan Konseling Untuk Meningkatkan Self Esteem." In Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/snbkuad/article/view/70> (June 5, 2023).
- Muazzomi, N. (2017). "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Microsoft Powerpoint." *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 17(1): 133-42.
- Nurhasanah. (2018). "Pengembangan Sarana Kegiatan Dan Sumber Belajar Di Taman Kanak-Kanak." *Didaktika Jurnal Kependidikan* 12(1).
- Nurlaili, N. (2018). "Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini." *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education* 2(1): 229.
- Sari, Anjeli Aliya Purnama. (2021). "Penerapan Nilai-Nilai Moderasi Beragama Pada Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Pendidikan Agama Islam - Repository IAIN Bengkulu." IAIN Bengkulu. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/5460/> (June 5, 2023).
- Suhartanti, Ika, Zulfa Rufaida, Widy Setyowati, and Fitria Wahyu Ariyanti. (2019). *Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Pra Sekolah*. E-Book Penerbit STIKes Majapahit.

<http://ejournal.stikesmajapahit.ac.id/index.php/EBook/article/view/321>
(June 5, 2023).

Supriadi. (2015). "Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran." *Lantanida Journal* 3(2). <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/view/1654> (June 6, 2023).

Supriani, Yuli, and Opan Arifudin. (2023). "Partisipasi Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini." *Plamboyan Edu* 1(1): 95–105.

Sutarto, Joko. (2019). "Pentingnya Pembelajaran Multikultural Pada Pendidikan Anak Usia Dini." *Edukasi* 13(1). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/edukasi/article/view/947> (June 5, 2023).