

II. KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Pemahaman Guru

Memberikan pengalaman belajar bagi anak adalah kewajiban setiap guru. Bahri (2010:31) menyatakan bahwa guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik.

Menurut pasal 1 UU no 14 Tahun 2015 tentang guru dan dosen disebutkan: Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, dasar dan pendidikan menengah.

Untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini tentu diperlukan guru yang kompeten dibidangnya, yang memiliki pemahaman tentang anak usia dini itu sendiri, pemahaman tentang prinsip-prinsip anak usia dini, karakteristik anak usia dini.

Berbicara tentang pemahaman guru, kata “pemahaman” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti proses, perbuatan, cara memahami atau memahamkan.

Menurut Sudijono (2005:50) : Pemahaman (comprehension) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai sudut. Seorang guru dikatakan memahami sesuatu apabila ia memberikan penjelasan atau

memberikan uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri.

Senada dengan pendapat di atas, Menurut Daryanto (2008:106) : Pemahaman (comprehension) adalah kemampuan ini umumnya mendapat penekanan dalam proses belajar mengajar. Guru dituntut memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkannya dengan hal-hal lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas tentang pemahaman, dapat disimpulkan bahwa pemahaman guru merupakan satu kesatuan antara proses, perbuatan serta cara memahami guru dalam menyampaikan suatu bahan ajar dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dengan kata lain, pemahaman guru tentang APE merupakan suatu kemampuan seorang guru untuk memahami dan mengerti APE dari mulai merancang hingga mengaplikasikan APE ke dalam proses pembelajaran.

2. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Menurut pandangan teori Piaget dalam Nuraini (2009:179) berpandangan bahwa “ketika anak bermain, anak melakukan sesuatu perbuatan dan dengan melakukan itulah anak mendapatkan pengetahuan yang baru”.

Senada dengan Piaget, Brunner dalam Tedjasaputra (2003:10) menyatakan bahwa “dalam bermain, yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya”. Dari beberapa pandangan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan

sarana yang menyenangkan bagi anak dalam proses pembelajaran, karena anak dapat terlibat aktif dengan media atau alat yang guru ciptakan untuk menunjang proses pembelajaran. Media atau alat pembelajaran yang digunakan guru selayaknya menggunakan benda kongkrit dan dilakukan melalui bermain, sehingga pada saat proses belajar sedang berlangsung anak tidak merasa bahwa dirinya sedang belajar, yang mereka sadari adalah mereka sedang bermain dengan suatu benda.

Rusman dalam Fadillah (2012:206) menyatakan bahwa media adalah “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), merangsang pikiran, segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses pembelajaran”.

APE merupakan salah satu alat atau media yang dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan disenangi oleh anak. Dengan bentuk atau warna yang mencolok, anak akan memiliki rasa penasaran terhadap suatu benda yang kita sebut APE.

Menurut Sugianto dalam Zaman (2007: 63) APE adalah ”permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan”. Senada dengan pendapat di atas, Aqib (2011: 65) menyatakan bahwa alat permainan edukatif adalah “segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak”.

Dari beberapa pendapat tentang pengertian APE di atas dapat disimpulkan bahwa APE merupakan alat atau media pembelajaran yang digunakan oleh anak sebagai sarana proses pembelajaran yang memiliki nilai edukasi untuk anak, karena pada pelaksanaannya APE digunakan secara terarah sehingga menghasilkan pembelajaran yang bermakna bagi anak.

3. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif (APE)

APE memiliki berbagai jenis bahan dan untuk berbagai macam perkembangan yang ada pada anak usia dini, dilihat dari jenis bahannya, alat permainan edukatif ada yang berbahan plastic, kayu, ada pula alat permainan edukatif yang berbahan pasir ataupun kekayaan alam sekitar seperti daun, ranting dan lainnya. Berbagai jenis-jenis alat permainan edukatif yang sering kita temui alat permainan edukatif memiliki berbagai jenis dan warna-warna menarik yang disukai oleh anak.

Selain itu alat permainan edukatif haruslah diberikan sesuai dengan usia. Misalnya pada usia dua sampai tiga tahun kita dapat memberikan alat permainan edukatif seperti kuda-kudaan, boneka atau binatang-binatang terbuat dari kain. Jenis alat permainan tersebut cocok untuk usia dua sampai tiga tahun akan tetapi kurang cocok digunakan untuk anak usia lima-enam tahun karena tingkat pencapaian yang akan dicapai berbeda. Oleh karena itu pemberian jenis alat permainan edukatif perlu

memperhatikan usia, tingkat perkembangan anak dan stimulasi apa yang harus diberikan.

Berikut ini adalah jenis-jenis berdasarkan usia dan perkembangan anak:

Table 1. Jenis-Jenis APE

No	Anak Usia	Perkembangan Anak	Simulasi yang harus diberikan
1.	5-6 Tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Mulai tumbuh rasa percaya diri dan merasa mampu mengerjakan sesuatu b. Minat dan motivasi belajar semakin meningkat. c. Rasa bertanggung jawab semakin meningkat. d. Senang mengunjungi rumah temannya e. Lebih mandiri. f. Rasa humornya semakin berkembang. g. Senang bermain dengan huruf. h. Mengenal banyak warna. i. Memiliki kosakata kurang lebih 2000 kata. j. Mulai menggabungkan dari fantasi ke realita. k. Mampu menggunakan kata sulit. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Permainan dengan mengunting-gunting b. Buku-buku cerita. c. Boneka jari atau sejenisnya. d. Kartu angka, huruf, atau kartu warna. e. Permainan dengan mencocok dan lain-lain f. Permainan yang membentuk dan mencetak. g. Permainan yang membutuhkan persaingan.

Dikutip dari Aqib (2011:80).

Dilihat dari usia perkembangannya, jenis-jenis APE di atas merupakan jenis APE untuk anak TK, di mana dari jenis-jenis APE tersebut, guru dapat mengembangkan pembelajaran menggunakan media atau APE yang berfariatif dan secara bersamaan merangsang lima aspek perkembangan pada anak. Dari tiap stimulasi yang diberikan guru, guru dapat mengembangkan atau menciptakan beberapa APE disetiap

proses pembelajaran. Dari berbagai jenis APE dan stimulasi yang dapat diberikan oleh guru, berikut ini adalah contoh alat permainan ciptaan Montessori dalam Tedjasaputra (2003:87):

- a. Alat timbangan.
- b. Silinder dengan ukuran serial sepuluh ukuran.
- c. Tongkat-tongkat desimeter, meter.
- d. Gambar-gambar untuk dicontoh, bahan untuk mengembangkan motorik halus.
- e. Bentuk-bentuk segi-tiga, empat, enam, yang dipecah-pecah.
- f. Bentuk-bentuk tiga dimensi, kerucut, kubus, prisma, bola.
- g. Bujur telur, limas, dsb.

Dari contoh alat permainan yang diciptakan oleh Montessori, banyak permainan yang dapat diciptakan guru, contohnya ketika guru akan mengenalkan aneka bentuk kepada anak, guru dapat membuat media atau APE dari benda-benda yang sering anak jumpai seperti kotak susu, botol susu dan sebagainya, dan mengajak anak lomba estafet. Ketika guru member aba-aba untuk anak mengambil benda berbentuk kotak anak akan berlari mengambil benda berbentuk kotak dengan dikemas sedemikian rupa dengan warna-warna yang disukai anak, sehingga anak tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang guru berikan sehingga dari suatu pembelajaran guru sudah dapat mengemangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Sedangkan di bawah ini merupakan jenis APE berdasarkan tempatnya, yakni di dalam kelas dan diluar kelas. Menurut Badru Zaman (2007:

6.18) terdapat dua kategori APE yaitu:

- a. Kategori APE diluar ruangan 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.

- b. Kategori APE di dalam ruangan adalah APE jenis manipulatif yakni APE yang dapat dimainkan anak dengan diletakkan di atas meja, dapat dibongkar pasang, dijinjing dan lain-lain Contohnya seperti puzzle, balok bangunan, kotak pos, boneka dan lain-lain.

Berdasarkan jenis APE berdasarkan tempatnya, seringkali kita tidak menyadari bahwa permainan di luar ruangan juga merupakan alat permainan edukatif yang menjadikan anak bebas untuk berekspsi saat bermain, memiliki keluasaan untuk anak bergerak secara aktif serta dapat mengasah keberanian anak dengan permainan-permainan yang membutuhkan keseimbangan tubuh di tempat yang sedikit tinggi seperti papan titian dan jungkat jungkit.

4. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif (APE)

Permainan edukatif untuk anak harus memiliki standar yang baik untuk keamanan serta kesehatan anak. Setiap alat permainan edukatif memiliki fungsi multi, maksudnya dapat digunakan untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak.

Penggunaan APE sangat bermanfaat untuk anak, karena pada penggunaannya APE digunakan seraya bermain, oleh karena itu anak akan merasa relax saat mendapatkan pengetahuan yang ia bangun sendiri melalui bermain atau pun melalui transfer ilmu yang dilakukan oleh guru.

Tedjasaputra (2003:81) menyatakan bahwa APE memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan berbagai macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
2. Ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak.
3. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat.
4. Membuat anak terlibat secara aktif.
5. Sifatnya konstruktif.

Senada dengan ciri-ciri di atas, Aqib (2011:66) persyaratan APE adalah sebagai berikut:

1. Mengandung nilai pendidikan.
2. Aman atau tidak berbahaya bagi anak.
3. Menarik dilihat dari warna dan bentuknya.
4. Sesuai minat dan taraf perkembangan anak.
5. Sederhana, murah, dan mudah diperoleh.
6. Awet, tidak mudah rusak, dan mudah pemeliharannya.
7. Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak.
8. Berfungsi mengembangkan kemampuan anak

Dari beberapa ciri-ciri dan persyaratan di atas dapat disimpulkan bahwa APE dalam penggunaannya untuk anak usia dini harus mengandung nilai edukasi yang dapat mengembangkan seluruh aspek pada diri anak seperti aspek nilai moral agama, bahasa, kognitif, motorik serta social emosional.

Dari segi bentuk APE tidak boleh berbahaya untuk anak seperti ujung-ujung siku yang tajam serta menggunakan cat khusus yang tidak berbahaya bagi anak. Dari segi pembuatan APE haruslah mudah dalam proses pembuatannya serta dapat digunakan berkali-kali sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. APE yang digunakan guru pun harus memiliki fleksibilitas dalam penggunaannya, maksudnya APE tersebut bukan

hanya dapat dipakain di suatu tema, melainkan dapat dipakai di tema yang lainnya.

5. Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE)

Setelah melihat pengertian, jenis, serta ciri-ciri alat permainan edukatif, tentu saja APE memiliki manfaat dalam proses pembelajaran, tidak hanya untuk anak, alat permainan edukatif juga bermanfaat membantu guru dalam menunjang proses pembelajaran, agar dapat mencapai tujuan dari pembelajaran. Alat permainan edukatif memiliki beberapa manfaat, seperti yang dikemukakan oleh Ariesta (2009:2) menyatakan bahwa manfaat alat permainan edukatif diantaranya adalah

- a. Mengaktifkan alat indera secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik.
- b. Mengandung kesesuaian dengan kebutuhan aspek perkembangan, kemampuan dan usia anak didik sehingga tercapai indicator kemampuan yang harus dimiliki anak.
- c. Memiliki kemudahan dalam penggunaan bagi anak sehingga lebih mudah terjadi interaksi, memperkuat tingkat pemahaman dan mengembangkan daya ingat anak.
- d. Membangkitkan minat sehingga mendorong anak untuk memainkannya.
- e. Memiliki nilai efisiensi sehingga mudah dalam pengadaan dan penggunaannya.

Selain memiliki manfaat, alat permainan edukatif juga memiliki beberapa fungsi yang ditujukan untuk anak usia dini. Menurut Zaman (2007: 7.15) terdapat beberapa fungsi penggunaan Alat Pendidikan Edukatif, Kreatif dan Inovatif di TK yaitu:

1. Membantu dan mendukung proses pembelajaran anak TK agar lebih baik, menarik dan jelas.
2. Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

3. Memberi kesempatan pada anak TK memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat permainan.
4. Memberi kesempatan pada anak TK untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya.

Dari pendapat yang dikemukakan di atas tentang manfaat penggunaan APE, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan penggunaan APE dalam proses pembelajaran anak dapat belajar dan menambah wawasan ilmu yang didapatkannya melalui pengalaman yang *real* dengan menggunakan APE atau media permainan yang kreatif dan inovatif sehingga anak belajar berdasarkan kebutuhannya.

Sehingga pemahaman guru tentang APE sangat berpengaruh pada penggunaan APE dalam proses pembelajaran, karena guru yang paham tentang APE akan menggunakan APE, karena APE merupakan media atau alat yang dapat menunjang proses pembelajaran dimana akan banyak manfaat yang terlihat dari penggunaan APE. APE yang diciptakan oleh guru merupakan alat yang dapat langsung digunakan anak dan dilaksanakan seraya bermain .

6. Produksi Alat Permainan Edukatif (APE)

Menciptakan alat permainan edukatif adalah tuntutan bagi setiap guru, guru yang akan menciptakan APE haruslah memiliki daya kreativitas dan inovasi untuk mengembangkan APE yang sudah ada menjadi APE yang lebih menarik. Untuk memproduksi APE, guru hendaknya harus memperhatikan syarat-syarat dari pembuatan APE. Zaman (2007:6.22) menyatakan ada tiga syarat untuk menciptakan APE, yakni :

- a. Syarat Edukatif
 - a. Pembuatan APE disesuaikan dan dengan memperhatikan program kegiatan pembelajaran atau kurikulum yang berlaku.
 - b. Pembuatan APE disesuaikan dengan proses pembelajaran.
- b. Syarat Teknis
 - a. APE dirancang sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana.
 - b. APE sebaiknya multiguna agar banyak aspek perkembangan anak yang ditingkat.
 - c. APE dibuat dengan menggunakan bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar, murah atau dari bahan bekas/sisa.
 - d. APE hendaklah aman tidak mengandung unsur-unsur yang membahayakan anak seperti tajam dan beracun.
 - e. APE hendaknya awet, kuat dan tahan lama.
 - f. APE hendaknya mudah digunakan, menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
 - g. APE hendaknya dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasikal.
- c. Syarat Estetika
 - a. Bentuk yang elastis, ringan (mudah dibawa anak).
 - b. Keserasian ukuran (tidak terlalu besar atau terlalu kecil).
 - c. Warna (kombinasi warna) serasi dan menarik.

Dari syarat yang dikemukakan di atas, produksi APE haruslah melihat syarat-syarat yang dikemukakan di atas untuk menghasilkan APE yang sesuai dengan kebutuhan anak serta disesuaikan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan. Namun, sebelum pembuatan APE dilaksanakan, ada beberapa tahapan yang harus dilalui seperti tahap menyiapkan bahan, menyiapkan alat, membuat sketsa, lalu barulah proses pembuatan dimulai.

Pemilihan bahan tidaklah mudah, karena tidak semua aman untuk digunakan anak seperti penggunaan pewarna cat, ataupun penggunaan lem, semua harus berstandar untuk anak usia dini. Selain penggunaan bahan modern, penggunaan bahan tradisional atau bekas pun merupakan APE pula. Seperti bahan-bahan bekas yang sudah tidak terpakai seperti kaleng, kayu, dan lainnya. Namun pada penggunaan

barang bekas kebersihan dan keamanan harus menjadi tolak ukur yang utama, karena bahan-bahan bekas harus sudah bebas dari sudut-sudut yang tajam serta tidak lagi mengandung cairan atau zat yang berbahaya untuk anak.

Produksi alat permainan edukatif hendaknya dibebaskan kepada anak. Tidak terpaksa oleh apa yang diharuskan guru, hal tersebut berguna untuk mengembangkan potensi kreativitas dari anak tersebut. Dalam pemilihan ukuran APE yang akan dibuat haruslah sesuai dengan ukuran badan anak serta tangan anak, karena APE akan langsung disentuh anak, sehingga kalau APE terlalu besar dan tidak mudah terjangkau oleh tangan anak penggunaannya menjadi kurang efisien.

7. Pembelajaran Anak Usia Dini

Di dalam kegiatan pembelajaran, ada kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak dan ada kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru. Menurut pandangan dan teori Konstruktivisme dalam Sardiman (2014:37) dinyatakan bahwa "belajar merupakan proses aktif dari si subjek belajar untuk mengkonstruksi makna, sesuatu entah itu teks, kegiatan dialog, pengalaman fisik dan lain-lain".

Sedangkan menurut Trianto (2010:17) pembelajaran adalah aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Selanjutnya menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 Pembelajaran adalah proses interaksi peserta

didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Oleh sebab itu Taman Kanak-kanak (TK) merupakan wahana bagi anak untuk menyalurkan segala aktivitas fisik maupun kognitif untuk membentuk sikap serta keterampilan guna melanjutkan pendidikan dijenjang selanjutnya, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan di TK haruslah mempertimbangkan hakikat, prinsip serta asas pembelajaran anak usia dini sehingga tujuan pendidikan yang akan dicapai akan lebih optimal. Dalam kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini guru memegang peranan yang sangat penting dalam keterlaksanaan pembelajaran.

8. Pendekatan Pembelajaran Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia nol sampai delapan tahun. Pada rentang usia tersebut merupakan usia bermain bagi anak, agar bermain dapat beriringan dengan belajar, maka pembelajaran yang diberikan guru harus melalui kegiatan bermain agar anak tidak bosan dalam kegiatan pembelajaran. Memberikan kesempatan anak untuk bermain berarti kita sebagai pendidik memberikan kesempatan untuk anak berinteraksi dengan lingkungan sekitar maupun orang yang ada di sekitarnya.

Isjoni (2011:61) menyatakan bahwa “orientasi belajar anak usia dini bukan terfokus pada mengejar prestasi, seperti kemampuan membaca, menulis berhitung dan penguasaan pengetahuan lain yang sifatnya akademis. Namun orientasi belajarnya lebih

diarahkan pada mengembangkan pribadi, seperti sikap dan minat belajar serta berbagai potensi dan kemampuan dasar anak”.

Oleh sebab itu dalam pembelajaran anak usia dini memerlukan pendekatan-pendekatan dalam belajar, salah satunya adalah PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan). Dari salah satu pendekatan di atas, guru harus mampu menciptakan suatu pembelajaran yang dapat mencakup seluruh criteria dari PAIKEM, di mana anak tidak menyadari bahwa mereka sedang belajar, yang mereka rasakan adalah mereka sedang bermain.

Berikut ini merupakan ciri-ciri PAIKEM menurut Isjoni (2011:67):

- a. Anak didik terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan melalui perbuatan.
- b. Guru menggunakan berbagai alat bantu dan membangkitkan semangat, lingkungan sebagai sumber belajar agar pembelajaran menarik, menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak didik.
- c. Guru mengatur kelas yang dapat membuat anak betah dan kerasan untuk berlama-lama didalamnya.
- d. Guru menerapkan pembelajaran yang lebih kooperatif dan interaktif termasuk di dalamnya pembelajaran kelompok.
- e. Guru mendorong anak didik untuk menemukan pemecahan masalah untuk mengungkapkan gagasannya dan melibatkan dalam menciptakan lingkungan sekolah.

Senada dengan pendapat di atas. Aqib (2011:39) menjelaskan bahwa pembelajaran didasarkan atas pendekatan-pendekatan sebagai berikut:

1. Berorientasi pada kebutuhan anak.
2. Belajar melalui bermain.
3. Kreatif dan inovatif.
4. Lingkungan yang kondusif.
5. Menggunakan pembelajaran terpadu.
6. Mengembangkan keterampilan hidup.
7. Menggunakan berbagai media dan sumber belajar.
8. Pembelajaran yang berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak.
9. Stimulasi terpadu

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran untuk anak usia dini haruslah mengacu pada kebutuhan anak didik, serta media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, serta mengacu kepada hakikat pembelajaran anak usia dini, salah satunya adalah PAIKEM, dimana jika guru menggunakan pendekatan ini guru dapat dengan mudah mentransfer ilmu yang akan diberikan, karena dalam pelaksanaannya melalui bermain anak akan senang dan tertarik disetiap kegiatan, guru dapat menggunakan alat bantu untuk kelancaran pembelajaran seperti APE yang dapat menunjang pembelajaran secara optimal.

9. Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini

Dalam pembelajaran anak usia dini, diperlukan prinsip-prinsip pembelajaran di dalamnya. Seperti yang dikemukakan oleh Nuraini (2009:59) bahwa prinsip pembelajaran untuk anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Anak sebagai pembelajar aktif.
Pendidikan yang dirancang secara kreatif akan menghasilkan pembelajaran yang aktif.
2. Anak belajar melalui sensori dan panca indera.
Pandangan dasar Montessori yang meyakini bahwa panca indera adalah pintu gerbang masuknya berbagai pengetahuan ke dalam otak manusia.
3. Anak membangun pengetahuannya sendiri.
Konsep ini diberikan agar anak dirangsang untuk menambah pengetahuan yang telah diberikan melalui materi-materi yang disampaikan guru dengan caranya sendiri.
4. Anak berfikir melalui benda kongkrit.
Anak lebih mengingat suatu benda-benda yang dilihat, dipegang lebih membekas dan dapat diterima oleh otak dalam sensasi dan memory.
5. Anak belajar dari lingkungan.

Alam sebagai sarana pembelajaran. Hal ini didasarkan pada beberapa teori pembelajaran yang menjadikan alam sebagai sarana yang tak terbatas bagi anak untuk bereksplorasi dan berinteraksi dengan alam dalam membangun pengetahuannya.

Dari pendapat yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya pembelajaran untuk anak usia dini haruslah mengacu kepada prinsip pembelajaran anak, karena jika mengacu kepada prinsip tersebut anak akan terlibat secara aktif dan guru pun memberikan pembelajaran melalui benda kongkrit sehingga anak dapat membangun pengetahuannya sendiri.

10. Metode Pembelajaran Anak Usia Dini

Seiring dengan perkembangan zaman, banyak metode-metode yang berkembang untuk pembelajaran anak usia dini, seperti metode bermain, metode karyawisata serta metode lainnya. Metode-metode tersebut dapat digunakan guru demi menunjang kelangsungan pembelajaran yang terjadi. Salah satunya adalah metode bermain. Metode bermain memiliki banyak manfaat yang dapat dirasakan langsung oleh anak. Menurut Frank dan Caplan dalam Isjoni (2011:97) mengemukakan empat belas nilai bermain bagi anak, yakni:

1. Bermain membantu pertumbuhan anak.
2. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela.
3. Bermain memberikan kebebasan anak untuk bertindak.
4. Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai.
5. Bermain mempunyai unsure berpetualang di dalamnya.
6. Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa.
7. Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam hubungan antar pribadi.
8. Bermain memberikan kesempatan untuk menguasai diri secara fisik.
9. Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian.

10. Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu.
11. Bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa.
12. Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar.
13. Bermain menjernihkan pertimbangan anak.
14. Bermain dapat distruktur secara akademis.

Dengan demikian nilai bermain sangat bermakna bagi anak, apalagi kalau di Taman Kanak-kanak guru melakukan pembelajaran menggunakan media dan dilaksanakan dengan metode bermain, hal ini akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta anak menjadi relax saat mengikuti pembelajaran, tanpa mereka sadari bahwa mereka sedang belajar, yang mereka sadari adalah mereka sedang bermain dengan gembira, karena pada dasarnya bermain memiliki banyak manfaat positif untuk perkembangan anak.

11. Evaluasi Pembelajaran

Setelah melakukan pembelajaran, guru haruslah melakukan evaluasi terhadap proses proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Arikunto (2006:11) menyatakan bahwa penilaian dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana suatu program berhasil diterapkan. Keberhasilan program ditentukan oleh beberapa factor yaitu factor guru, metod mengajar, kurikulum, sarana, dan system administrative.

Senada dengan pendapat di atas, Suchman dalam Arikunto dan Abdul (2008:1) memandang bahwa evaluasi sebagai sebuah proses menentukan hasil yang telah dicapai beberapa kegiatan yang direncanakan untuk mendukung tercapainya tujuan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, evaluasi pembelajaran merupakan salah satu tugas guru di akhir pembelajaran untuk melihat sejauh mana pembelajaran mencapai suatu tujuan. Dalam pembelajaran anak usia dini guru dapat mengevaluasi sejauh mana pembelajaran yang telah dilaksanakan berhasil, atautkah penggunaan media yang kurang tepat, kurang menarik ataupun menggunakan metode yang kurang tepat. Evaluasi dilakukan guna memperbaiki proses pembelajaran di keesokan hari agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

B. Kerangka Berfikir

Peran guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting, karena peran guru tidak hanya sebagai pengajar, melainkan juga sebagai pendidik dan pembimbing. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, diperlukan guru yang memiliki kompetensi. Sebagaimana dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Pada Pasal 10 ayat (1) dinyatakan bahwa kompetensi guru yang dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Mengacu pada salah satu sub kompetensi pedagogik dinyatakan bahwa merancang pembelajaran termasuk memahami landasan pendidikan untuk kepentingan pembelajaran yang meliputi memahami landasan pendidikan, menerapkan teori belajar dan pembelajaran, menentukan strategi pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik, kompetensi yang ingin dicapai dan materi ajar, serta menyusun rancangan pembelajaran berdasarkan strategi yang dipilih.

Dengan demikian, pemahaman guru PAUD tentang Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan sebuah hal yang sangat penting, dengan memiliki pengetahuan tentang alat permainan edukatif, guru dapat merancang, mengkreasikan serta menggunakan alat permainan edukatif sebagai salah satu sumber belajar dengan menyesuaikan karakteristik anak sampai dengan pemilihan strategi pembelajaran sehingga seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang secara maksimal.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat digambarkan dalam bagan kerangka berfikir sebagai berikut :

Gambar 1. Kerangka Berfikir Penelitian

Pemahaman guru PAUD tentang APE dalam proses pembelajaran AUD
Indikator : <ol style="list-style-type: none">1. Pemahaman guru tentang hakikat APE2. Pemahaman guru tentang produksi APE3. Pemahaman guru tentang penggunaan APE dalam proses pembelajaran