

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya mempunyai tujuan dan sasaran untuk mengembangkan setiap potensi yang dimiliki oleh manusia. Hal inipun tidak terlepas dari proses Pendidikan untuk anak usia dini yaitu memberikan pembelajaran yang menyenangkan yang di sebut bermain.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peran penting dalam membentuk dasar perkembangan kognitif, sosial, emosional, bahasa dan motorik anak. Pada tahap ini, anak-anak belajar melalui berbagai pengalaman yang menyenangkan dan bermakna, salah satunya adalah melalui kegiatan bermain. Bermain bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga menjadi metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir, kreativitas, serta kemampuan sosial anak.

Bermain merupakan cara bagi anak untuk belajar mengenal lingkungan sekaligus menjadi kebutuhan utama dalam tahap perkembangan mereka, terutama pada usia dini. Melalui aktivitas bermain, anak dapat mengembangkan berbagai aspek penting, seperti kognitif, afektif, sosial, emosional, motorik, dan bahasa. Selain itu, bermain memiliki peran yang signifikan dalam mendukung perkembangan fisik, kecerdasan, keterampilan berbahasa, serta interaksi sosial anak. Manfaat lain dari bermain meliputi stimulasi kreativitas, peningkatan kemampuan berpikir, pengelolaan konflik,

pengembangan empati, pelatihan indra, serta sebagai sarana terapi dan eksplorasi¹.

Menurut Conny R. Semiawan seperti dikutip oleh Sabil Risaldy bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan, bukan karena hadiah atau pujian. Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas anak dapat bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru. Melalui permainan, anak-anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual. Oleh karena itu, bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan bagi berkembangnya semua aspek².

Pembelajaran anak usia dini merupakan proses belajar yang berbasis pada aktivitas bermain, di mana anak dapat belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Pendekatan ini menyesuaikan dengan tahap perkembangan anak, memberikan mereka kesempatan untuk belajar melalui metode yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mereka³

Sebagaimana ayat al-Qur`an yang mengajarkan agar umat manusia menuntut ilmu, yg tertulis dalam firman Allah SWT surah Al-Mujadilah ayat 11 yang berbunyi:

¹ Erwinsyah, A. (2017). Manajemen kelas dalam meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 87–105.

² Zaini, A. (2019). Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1), 118.

³ Hasanah, U. (2018). Strategi Pembelajaran Aktif Untuk Anak Usia Dini. *Insania: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23(2), 204–222. <https://doi.org/10.24090/insania.v23i2.2291>

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Pada ayat tersebut, Allah Swt menerangkan bahwa pentingnya menuntut ilmu, mulai dengan beberapa pendekatan yang berkaitan dengan Pendidikan melalui berbagai kegiatan.⁴

Dalam konteks pembelajaran di PAUD, terdapat berbagai metode yang dapat diterapkan untuk mendukung perkembangan anak, salah satunya adalah penggunaan metode bermain yang di antaranya ada tiga jenis main yaitu, sensorimotor, peran, dan konstruktif. Ketiga jenis main ini memiliki karakteristik dan manfaat yang berbeda. Main sensorimotor membantu anak dalam mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar, main peran meningkatkan kemampuan sosial dan imajinasi anak, sedangkan main konstruktif melatih anak dalam berpikir kreatif serta memecahkan masalah. Dengan menerapkan tiga jenis main, sensorimotor, peran, dan konstruktif ini secara optimal, diharapkan anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan tahapan perkembangannya.

⁴ Lampiran 1. Daftar Terjemahan Bahasa Asing

B. Definisi Istilah

1. Implementasi

Implementasi pembelajaran adalah proses penerapan kegiatan belajar mengajar yang meliputi tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.⁵

2. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dengan tujuan untuk mendorong terjadinya perubahan perilaku siswa ke arah yang lebih baik⁶.

3. Tiga Jenis Main

Tiga jenis main dalam Pendidikan anak usia dini meliputi, Pertama sensorimotor, yang merangsang panca indra dan motorik. Kedua main peran, yang mengembangkan kreativitas dan sosial. Ketiga Main konstruktif, yang melatih kreativitas dan pemecahan masalah. Ketiganya mendukung perkembangan anak secara menyeluruh melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

4. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 hingga 8 tahun. Masa ini dikenal sebagai masa emas (*golden age*), karena pada

⁵Ina Magdalena, Azza Salsabila, Diah Ajeng Krianasari, & Shabira Fairuza Apsarini. (2021). Implementasi model pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19 di kelas III SDN Sindangsari III. *Pandawa: Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 3(1), 119-128.

⁶Titik, T. P., & Mulyono, R. (2023). Peran manajemen pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa melalui penggunaan alat peraga sederhana. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(01), 1-15.

periode ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat, yang tidak dapat diulang atau digantikan di masa yang akan datang⁷.

C. Fokus Penelitian

1. Bagaimana implementasi pembelajaran dengan menggunakan tiga jenis main di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal Banjarmasin?
2. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat pembelajaran dengan menggunakan tiga jenis main di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui implementasi pembelajaran dengan menggunakan tiga jenis main di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat pembelajaran dengan menggunakan tiga jenis main di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal Banjarmasin.

E. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini penulis harapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya yang berkaitan dengan implementasi pembelajaran dengan menggunakan tiga jenis main. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi tambahan referensi

⁷ Maulana, A., Yunitasari, N., Hikmah, R. N., Rusmana, & Khomaeny, E. F. F. (2018). Bermain Ludo King untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan: Early Childhood*, 2(2a), 1–10.

ilmiah mengenai penerapan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan tahapan perkembangan anak usia dini. Penelitian ini juga diharapkan mampu memperkaya kajian tentang pentingnya penggunaan berbagai jenis permainan dalam menstimulasi perkembangan anak secara menyeluruh, baik aspek kognitif, sosial emosional, bahasa, maupun motorik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman penulis dalam implementasi pembelajaran dengan menggunakan tiga jenis main pada anak usia dini, serta menerapkan teori yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik pembelajaran di lembaga PAUD.
- b. Bagi guru PAUD, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis bermain dengan menggunakan tiga jenis main sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.
- c. Bagi orang tua, penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman orang tua mengenai pentingnya kegiatan bermain dalam proses pembelajaran anak usia dini, sehingga orang tua dapat memberikan dukungan dan stimulasi yang tepat di lingkungan keluarga.
- d. Bagi lembaga PAUD, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dan pertimbangan bagi lembaga PAUD dalam meningkatkan

kualitas pembelajaran, khususnya dalam penyediaan media, sarana, dan lingkungan belajar yang mendukung kegiatan bermain anak usia dini.

- e. Bagi peneliti selanjutnya, Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan acuan bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti lebih dalam mengenai pembelajaran berbasis bermain, khususnya yang berkaitan dengan tiga jenis main, sensorimotor, peran, dan konstruktif pada anak usia dini.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berdasarkan tinjauan Pustaka yang di lakukan oleh peneliti sebagai bahan perbandingan, terdapat beberapa penelitian yang hasilnya relevan /berhubungan, antara lain:

1. Penulisan terdahulu pada jurnal yang berjudul "*Implementasi Metode Bermain Konstruktif Dalam Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini*", oleh Farida Ismananda Rukmatin dan Nurtina Irsad Rosdiani, pada tahun 2024.⁸ Yang meneliti tentang mengimplementasikan metode bermain konstruktif dalam upaya meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak usia dini di Pcenter Ponorogo. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini mengamati secara langsung praktik pembelajaran yang menggunakan media yang disesuaikan, yaitu cotton bud (korek kuping). Permainan konstruktif didefinisikan sebagai kegiatan membangun, mengonstruksi, atau memperbaiki sesuatu menggunakan berbagai bahan,

⁸ Farida Ismananda Rukmatin dan Nurtina Irsad Rosdiani, "Implementasi Metode Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini," *Buhuts Al-Athfal: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2024): 53–63.

dengan fokus pada memberikan kegembiraan dan merangsang kreativitas anak, yang secara spesifik membantu mengembangkan keterampilan motorik halus yaitu gerakan yang melibatkan otot-otot kecil, seperti koordinasi tangan dan mata. Setelah pelaksanaan praktik pembelajaran, yang mengusung tema buah dan subtema semangka di mana cotton bud digunakan sebagai biji yang dimasukkan ke kardus, hasilnya menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam perkembangan motorik halus anak melalui gerakan tangan. Selain itu, metode ini terbukti berhasil melatih fokus, kreativitas, dan daya pikir anak, didukung oleh antusiasme dan semangat tinggi yang ditunjukkan oleh anak-anak selama kegiatan bermain konstruktif.

2. Penulisan terdahulu pada jurnal yang berjudul “*Implementasi Permainan Sensori dalam Stimulasi Motorik Halus Anak Usia 1-2 Tahun di Kelompok Bermain Fun With Qur’an*”, oleh Rahimah Ulfah Harahap, pada tahun 2025.⁹ Yang meneliti tentang implementasi permainan sensori untuk menstimulasi motorik halus anak usia 1–2 tahun di Kelompok Bermain *Fun With Qur’an*. Dalam observasi yang dilakukan selama lima minggu, peneliti menggunakan berbagai media sensori seperti cat, jeli, pasir, pom-pom, dan chia seed. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan sensori berkontribusi signifikan dalam pengembangan keterampilan motorik halus anak, termasuk penguatan otot tangan dan jari, peningkatan koordinasi tangan-

⁹ Harahap, R. U. (2025). Implementasi Permainan Sensori dalam Stimulasi Motorik Halus Anak Usia 1-2 Tahun di Kelompok Bermain Fun with Qur’an: Sensory Play for Children Aged 1-2 Years at Fun With Qur’an Playgroup. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 8(1), 33-40.

mata, serta stimulasi pengalaman sensorik melalui eksplorasi tekstur dan gerakan yang beragam. Permainan yang melibatkan manipulasi objek kecil, seperti Bermain cat dan Bermain *chia seed*, khususnya efektif dalam melatih gerakan presisi. Selain manfaat fisik, kegiatan ini juga mendorong kreativitas, konsentrasi, dan interaksi sosial anak dalam lingkungan belajar yang menyenangkan. Meskipun ditemukan kendala operasional, seperti kesulitan mengendalikan bahan yang licin atau penggunaan alat bantu, peran aktif pendidik sangat menentukan keberhasilan dan manfaat maksimal dari setiap jenis permainan. Oleh karena itu, permainan sensori direkomendasikan sebagai metode stimulasi yang efektif dalam pendidikan anak usia dini.

3. Penulisan terdahulu pada jurnal yang berjudul "*Implementasi Pembelajaran Berbasis Bermain Melalui Engagement Belajar Anak Usia Dini*", oleh Rindu Sehati dan Selamat Pohan, pada tahun 2025.¹⁰ Yang meneliti tentang permasalahan rendahnya keterlibatan belajar anak usia dini yang disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang belum sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Penelitian ini menelaah bagaimana penerapan pembelajaran berbasis bermain dapat meningkatkan engagement belajar anak, yang ditunjukkan melalui meningkatnya motivasi, partisipasi aktif, serta perkembangan anak secara holistik meliputi aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan motorik. Selain itu, penelitian ini juga

¹⁰ Sehati, R., & Pohan, S. (2025). Implementasi Pembelajaran Berbasis Bermain melalui Engagement Belajar Anak Usia Dini. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(2), 235-239.

menyoroti pentingnya kompetensi guru PAUD dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi aktivitas bermain yang edukatif dan terstruktur. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik observasi dan dokumentasi, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain efektif meningkatkan keterlibatan belajar anak, namun keberhasilannya sangat bergantung pada profesionalisme guru. Oleh karena itu, penelitian ini menegaskan bahwa peningkatan kompetensi pedagogik guru menjadi kunci utama dalam optimalisasi pembelajaran berbasis bermain di pendidikan anak usia dini.

Dari ketiga penulisan terdahulu yang telah di jabarkan, Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Farida Ismananda Rukmatin dan Nurtina Irsad Rosdiani (2024) dalam jurnal *“Implementasi Metode Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini”*.¹¹ Memiliki persamaan dengan skripsi penulis pada pendekatan penelitian yang digunakan, yaitu pendekatan kualitatif deskriptif, serta pada pemanfaatan kegiatan bermain sebagai strategi pembelajaran di PAUD. Kedua penelitian sama-sama menempatkan bermain sebagai sarana utama untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini dan mengamati secara langsung proses pembelajaran di lembaga PAUD. Namun demikian, perbedaan terletak pada fokus kajian penelitian. Penelitian tersebut hanya menitikberatkan pada satu

¹¹ Farida Ismananda Rukmatin dan Nurtina Irsad Rosdiani, “Implementasi Metode Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini,” *Buhuts Al-Athfal: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2024): 53–63.

jenis permainan, yaitu bermain konstruktif, dengan tujuan meningkatkan motorik halus anak melalui media tertentu. Sementara itu, skripsi penulis mengkaji implementasi pembelajaran dengan menggunakan tiga jenis main, serta tidak terbatas pada satu aspek perkembangan saja, melainkan mencakup pelaksanaan pembelajaran secara menyeluruh.

Penelitian terdahulu lainnya dilakukan oleh Rahimah Ulfah Harahap (2025) dengan judul "*Implementasi Permainan Sensori dalam Stimulasi Motorik Halus Anak Usia 1–2 Tahun di Kelompok Bermain Fun With Qur'an*".¹² Persamaan penelitian ini dengan skripsi penulis terletak pada penggunaan pendekatan kualitatif deskriptif dan fokus pada pemanfaatan permainan sebagai media stimulasi perkembangan anak usia dini. Kedua penelitian menegaskan bahwa permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak. Adapun perbedaannya terletak pada subjek dan ruang lingkup penelitian. Penelitian terdahulu memfokuskan pada anak usia 1–2 tahun dan hanya mengkaji permainan sensori untuk stimulasi motorik halus, sedangkan skripsi penulis meneliti anak usia PAUD secara lebih luas serta mengkaji tiga jenis main seperti, sensorimotor, peran, dan konstruktif dalam konteks implementasi pembelajaran, termasuk faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya.

¹² Harahap, R. U. (2025). Implementasi Permainan Sensori dalam Stimulasi Motorik Halus Anak Usia 1-2 Tahun di Kelompok Bermain Fun with Qur'An: Sensory Play for Children Aged 1-2 Years at Fun With Qur'An Playgroup. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 8(1), 33-40

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Rindu Sehati dan Selamat Pohan (2025) dalam jurnal “*Implementasi Pembelajaran Berbasis Bermain melalui Engagement Belajar Anak Usia Dini*”.¹³ memiliki kesamaan dengan skripsi penulis dalam hal pendekatan penelitian dan tema besar, yaitu pembelajaran berbasis bermain di PAUD. Kedua penelitian menekankan pentingnya bermain dalam meningkatkan keterlibatan belajar anak serta mendukung perkembangan anak secara holistik. Namun, perbedaannya terletak pada fokus kajian. Penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada aspek engagement belajar anak dan kompetensi guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis bermain. Sementara itu, skripsi penulis secara khusus mengkaji implementasi pembelajaran dengan menggunakan tiga jenis main serta menganalisis faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhi pelaksanaannya di lembaga PAUD.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian-penelitian terdahulu memiliki relevansi yang kuat dengan skripsi penulis, terutama dalam hal pendekatan penelitian dan penggunaan bermain sebagai metode pembelajaran anak usia dini. Namun, skripsi penulis memiliki perbedaan dan kebaruan pada fokus kajian, yaitu mengintegrasikan tiga jenis main dalam satu penelitian serta menganalisis implementasi pembelajaran secara komprehensif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat

¹³ Sehati, R., & Pohan, S. (2025). Implementasi Pembelajaran Berbasis Bermain melalui Engagement Belajar Anak Usia Dini. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(2), 235-239.

melengkapi dan memperkaya kajian mengenai pembelajaran berbasis bermain di PAUD.

G. Sistematika Penulisan

Dengan penelitian ini penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I: Pendahuluan yang di dalamnya berisikan latar belakang masalah, definisi istilah, fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika penelitian.

BAB II: Konsep dasar Pendidikan anak usia dini (PAUD), Tiga Jenis Main, Bermain dan Pembelajaran berbasis bermain di PAUD, Implementasi pembelajaran di PAUD, Faktor pendukung dan penghambat implementasi pembelajaran dengan menggunakan tiga jenis main di PAUD.

BAB III: Metode penelitian yang di dalamnya berisi jenis dan pendekatan, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data teknik keabsahan data.

BAB IV: Hasil penelitian dan Pembahasan, yang terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, Penyajian data

BAB V: Penutup, bab ini berisi tentang Kesimpulan dan Saran