

## BAB IV HASIL PENELITIAN

### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Sebelum penulis menyajikan data tentang Implementasi Pembelajaran dengan Menggunakan Jenis Permainan Sensorimotor, Peran, dan Konstruktif di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal, penulis akan menyajikan gambaran singkat mengenai lokasi penulisan.

#### 1. Sejarah Singkat PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal



*Gambar 4.1 Depan Gedung PAUD Tarbiyatul Athfal Banjarmasin*

PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal UIN Antasari Banjarmasin merupakan unit Pendidikan anak usia dini di bawah naungan Yayasan Dharma Wanita Persatuan UIN Antasari, di dirikan pada tahun 1976. Lembaga ini berdiri sebagai bagian penting dari pengembangan Pendidikan awal bagi anak usia dini sebelum memasuki sekolah dasar, dan dikelola langsung oleh Yayasan yang berafiliasi dengan UIN Antasari Banjarmasin untuk memberikan stimulasi pendidikan sejak dini.

## 2. Identitas Sekolah PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal

Adapun untuk identitas sekolah di PAUD Tarbiyatul Athfal bisa di lihat sebagai berikut.

### a. Yayasan/Lembaga

Nama Yayasan : Yayasan Dharma Wanita Persatuan (DWP) UIN  
Antasari

Ketua Yayasan : Hj. Mariani, S.Ag, S.Pd.I

Nama Lembaga : PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal

Kepala PAUD : Elly Ulfah, S.H.I. S.Pd

### b. Nama Taman Kanak-Kanak: Tarbiyatul Athfal UIN Antasari

- 1) Nomor NPSN : 30312604
- 2) Akreditasi : A
- 3) Jumlah Hari Efektif : 5 Hari (Senin-Jum'at)

### c. Nama Kelompok Bermain : Tarbiyatul Athfal UIN Antasari

- 1) Nomor NPSN : 69925986
- 2) Akreditasi : A
- 3) Jumlah Hari Efektif : 5 Hari (Senin-Jum'at)

### d. Nama Taman Penitipan Anak (TPA): Tarbiyatul Athfal UIN Antasari

- 1) Nomor NPSN : 69925855
- 2) Akreditasi : B
- 3) Jumlah Hari Efektif : 5 Hari (Senin-Jum'at)

### e. Jumlah Semua Guru : 21

- f. Jumlah Semua Anak Didik : 118
- g. Jumlah Ruang Belajar : 9
- h. Luas lahan Seluruhnya : 2.400 m<sup>2</sup>

### 3. Visi, Misi dan Tujuan PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal

#### a. Visi:

Visi dari PAUD Tarbiyatul Athfal yaitu, Menciptakan generasi muslim dan Muslimah yang berakhlak mulia, kreatif, cerdas dan mandiri.

#### b. Misi:

- 1) Melatih anak untuk mengembangkan iman, taqwa, serta akhlak mulia melalui pembiasaan
- 2) Mengembangkan inovasi dan kreativitas anak melalui bermain
- 3) Berkerja sama dengan semua pihak dalam mengembangkan kecerdasan dan kemandirian anak
- 4) Menyiapkan anak didik dengan kegiatan cakupan hidup

### 4. Jumlah Anak Didik di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal

**Tabel 4.1 Jumlah Anak Didik Di PAUD Terpadu Tarbiyatull Athfal Banjarmasin**

No	Kelompok	Rombel	Total		
			L	P	Jumlah
1.	Bayi	1	3	2	5
2.	Toddler	1	6	6	12
3.	Kb	2	12	9	21
4.	Tk A	3	23	16	39
5.	Tk B	2	19	22	41
Jumlah		9	63	55	118

## 5. Jumlah Guru

**Tabel 4.2 Jumlah Guru di PAUD Terpadu Tarbiyatull Athfal Banjarmasin**

No.	Nama	Kualifikasi	Jabatan
1	Elly Ulfah, S.H.I. S.Pd	S1	Kepala Tk
2	Mauliyana sari, A.Md	D3	Tata Usaha
3	Herlianti, S.Ag. S.Pd	S1	Guru
4	Rusmiyati, S. Pd.I	S1	Guru
5	Jumiati Khairiyah, S.Pd	S1	Guru
6	Misnawati, S. Pd	S1	Guru
7	Aulia Azizah Putri, S.Pd	S1	Guru
8	Nor Hikmah, S.Pd	S1	Guru
9	Yupi Norlatifah, S.Pd	S1	Guru
10	Nor Diana, S.Pd.I	S1	Guru
11	Rahmiyati, S.Pd	S1	Guru
12	Fatmawati, S.Pd	S1	Guru
13	Milawati, S.Pd, M. Pd	S2	Guru
14	Syabariah	SMA	Guru
15	Husnul Khatimah, S.Pd.I	S1	Guru
16	Irma Sari, S.Pd	S1	Guru
17	Rajihah Wahid, S.ST	S1	Guru
18	Rizki Rahmah, S.H.I	S1	Guru
19	Lia, S.H.I	S1	Guru
20	Hayatun Nufus	SMA	Guru
21	Zul Ulfiah	SMA	Guru

## 6. Sarana dan Prasarana PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal

**Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal**

No.	Jenis	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2	Ruang Belajar	10	Baik
3	Tempat Wudhu	2	Baik
4	Wastafel	10	Baik
5	Toilet	6	Baik
6	Parkiran	1	Baik
7	<i>Smart TV</i>	1	Baik
8	<i>Permainan Outdoor</i>	2	Baik
9	Ruang Dapur	2	Baik
10	Tiang Bendera	1	Baik
11	AC	4	Baik
12	Rak Sepatu	16	Baik
13	Laptop	5	Baik
14	Komputer	1	Baik
15	Printer	3	Baik
16	Mesin Laminating	1	Baik
17	Salon (Pengeras Suara)	2	Baik
18	Micropon	3	Baik

## **B. Hasil Penelitian**

Penyajian data ini berdasarkan hasil penulisan yang dilakukan penulis dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu, observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap sumber data yaitu kepala sekolah, guru kelas B2 di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal. Setelah semua data terkumpul, selanjutnya direduksi dan diseleksi sesuai dengan kategorinya masing-masing. Pada tahap ini, penulis mengambil data-data penting dan mengkategorikannya sesuai dengan fokus penulisan mengenai implementasi pembelajaran dengan menggunakan tiga jenis main dan faktor pendukung dan penghambat pembelajaran dengan menggunakan tiga jenis main di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal Banjarmasin.

Setelah melakukan wawancara, penulis membuat transkrip yang kemudian di olah dengan mengurangi data yang tidak relevan, menampilkan data secara ringkas dan menarik kesimpulan dari data tersebut, informasi yang tidak berkaitan dengan penulis di hilangkan. Data yang di sajikan berupa poin-poin berdasarkan pertanyaan yang diajukan selama wawancara. Setelah itu, penulis dapat menjawab pertanyaan penulisan dan menganalisis bagaimana data tersebut memberikan jawaban terhadap penulisan tersebut. Analisis tersebut akan di jabarkan secara deskriptif. Selain data dari wawancara, penulis menambahkan data dari observasi secara umum kondisi lingkungan dan kegiatan selama pembelajaran berlangsung serta mendokumentasikannya. Hal ini dilakukan berdasarkan tujuan dan fokus masalah yang ingin dicapai pada

penulisan ini yaitu Implementasi Pembelajaran dengan Menggunakan Tiga Jenis Main Di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal Banjarmasin.

## **1. Implementasi Pembelajaran dengan Menggunakan Tiga Jenis Main Di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal**

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. Seperti misi sekolah PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal yang mengembangkan inovasi dan kreativitas anak melalui bermain. Berikut keterangan dari Ibu EU selaku kepala sekolah PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal Banjarmasin, *“Agar pembelajaran menyesuaikan dengan tingkatan anak dan anak-anak pada saat sekolah tidak merasa bahwa dirinya sedang belajar, melalui bermain anak juga dapat belajar.”*(CWKS.1.1)<sup>1</sup>, dan pernyataan ini di kuatkan lagi dari hasil wawancara dengan ibu FW *“Karena yang pertama adalah anak Tk memang harus dengan cara bermain belajarnya supaya lebih menyenangkan ke anak-anak, nah di situ memang sentra itu dasarnya*

---

<sup>1</sup> Catatan wawancara Kepala Sekolah. 1.1

*bermain kegiatannya, supaya anak lebih santai belajarnya, kalonya yang model klasik itu kan anak-anak bisa bosan, kalo main kan beda-beda nih, tiap hari kan beda beda jua permainannya".(CWGB2.1.1) <sup>2</sup>*

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, implementasi pembelajaran dengan menggunakan tiga jenis main di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal Banjarmasin melalui berbagai tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru akan merencanakan atau merancang kegiatan dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang sudah di lakukan sesuai dengan capaian perkembangan anak. Guru akan menetapkan tujuan pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, sosial emosional, bahasa dan motorik anak. Di setiap hari dengan sentra yang berbeda beda, ada sentra balok, sentra peran, sentra alam, senra imtaq dan sentra persiapan. Masing-masing guru akan memilih dan merancang jenis main yang sesuai dengan sentra, yang mencakup tiga jenis main, yaitu main sensorimotor untuk melatih indra dan koordinasi gerak, main peran dan permainan konstruktif. Guru akan menyiapkan program semester yang meliputi tema, subtema, dan capaian perkembangan anak. Kemudian membuat rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM)<sup>3</sup>, yang meliputi kegiatan pembukaan,

---

<sup>2</sup> Catatan Wawancara Guru B2. 1.1

<sup>3</sup> Lampiran 15 RPP Kelompok B

inti, dan penutup. Guru akan menyiapkan media dan alat permainan yang aman dan menarik.

Ketika membuat perencanaan pembelajaran guru akan memilih tema yang sudah di rencanakan dari awal semester. Kegiatan bermain yang dirancang oleh guru tidak hanya berfokus pada satu aspek saja, tetapi harus mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak secara seimbang, baik kognitif, sosial emosional, bahasa, maupun motorik.

Berikut keterangan Ibu FW terhadap program semester *“Setiap di awal semester, kami membuat CP TP atau kaya kurikulum tersendiri sekolah, jadi kami membuat menyusun tujuan-tujuan dan juga kegiatan mainnya, jadi kelompok A kelompok A tujuan nya, kelompok B kelompok B, jadi beda, jadi sudah tu ada CP (capaian pembelajaran) kemudian tujuannya sudah kami buat sesuai dengan keperluan disekolah nah habis itu kegiatan mainnya kami buat juga apa aja nih kegiatannya, nanti semater 2 kami buat lagi”*. (CWGB2.1.3)<sup>4</sup>

Program Semester di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal sudah di susun dari awal semester untuk satu semester ke depan, para guru membuat CP dan TP sesuai dengan perkembangan anak.

Lingkungan belajar di PAUD harus dirancang agar aman, nyaman, dan mampu menstimulasi perkembangan anak. Penataan ruang kelas, penyediaan alat permainan edukatif, serta pemanfaatan lingkungan

---

<sup>4</sup> Catatn Wawancara Guru B2.1.3

sekitar sebagai sumber belajar merupakan bagian penting dalam perencanaan pembelajaran. Dengan lingkungan yang tertata dengan baik, anak akan lebih mudah untuk bereksplorasi dan belajar secara mandiri melalui kegiatan bermain. Berikut tanggapan Ibu EU terhadap pentingnya lingkungan serta sarana dan prasarana di sekolah *“Kami menyediakan semua sarana prasarana, yang mencakup untuk melatih motorik kasar, motorik halus, dalam bersosial, pokoknya semua nya kami semaksimal mungkin apa yang di sediakan oleh yayasan, semaksimal mungkin yang guru itu sediakan, karena tujuan dari sarana prasarana ini untuk bagian dari penunjang untuk keberhasilan dari pembelajaran di sekolah halaman itu pun bagian dari sarana prasarana, itu bagian dari ruang gerak anak, bagaimana anak bebas bergerak, berkegiatan, bermain, nah itu bagian dari sarana prasarana, karna kn anak usia dini ini banyak gerak dan power nya banyak, kadang kadang harus mengeluarkan powernya bagaimana, kalau kita tidak memfasilitasi itu akan susah. (CWKS.1.2)<sup>5</sup>*

b. Pelaksanaan

Pembelajaran dengan menggunakan tiga jenis main di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal Banjarmasin dilaksanakan melalui main di sentra balok, sentra peran, sentra alam, sentra imtaq, dan sentra persiapan.

---

<sup>5</sup> Catatan Wawancara Kepala Sekolah.1.2

### 1) Sentra Balok

Kegiatan main sensorimotor pada saat sentra balok terlihat pada saat anak memegang, menyusun, memindahkan, dan merasakan tekstur balok secara langsung. Selain itu kegiatan mencetak geometri juga melibatkan koordinasi mata dan tangan serta stimulasi motorik halus.



*Gambar 4.2 Kegiatan Anak Membangun Balok Bentuk Rumah (DLFKP.5.4)<sup>6</sup>*



*Gambar 4.3 Kegiatan Mencetak Geometri (DLFKP.5.4)<sup>7</sup>*

---

<sup>6</sup> Dokumentasi Lapangan Kegiatan Pembelajaran 5.4

<sup>7</sup> Dokumentasi Lapangan Kegiatan Pembelajaran 5.4

Kegiatan main peran pada saat sentra balok terlihat pada saat anak mulai memberi makna pada hasil bangunannya, seperti berpura-pura rumah yang di buat adalah rumah tempat tinggal.



*Gambar 4.4 Kegiatan membangun Benda-Benda Langit dari Balok (DLFKP.5.4)<sup>8</sup>*



*Gambar 4.5 Kegiatan menggambar bebas benda-benda langit (DLFKP.5.4)<sup>9</sup>*

Kegiatan main konstruktif terlihat pada saat anak-anak menyusun balok menjadi rumah, dan bentuk benda-benda langit, pada kegiatan

<sup>8</sup> Dokumentasi Lapnagan Foto Kegiatan Pembelajaran 5.4

<sup>9</sup> Dokumentasi Lapnagan Foto Kegiatan Pembelajaran 5.4

ini anak-anak memecahkan masalah, berfikir kreatif, serta mengenal konsep ruang dan bentuk.

## 2) Sentra Peran

Pada saat sentra peran anak-anak bermain peran kecil (mikro), anak-anak berperan menjadi anggota keluarga, ada yang menjadi ayah, ibu, kakak, dan adik. Pada saat anak memegang alat permainan ini termasuk ke kegiatan main sensorimotor.

Kegiatan main peran menjadi kegiatan yang utama pada sentra ini, seperti bermain peran menjadi aya, ibu, kakak, dan adik, anak anak memerankan berbagai tokoh, dan situasi yang mereka alami dalam kehidupan sehari hari.



Gambar 4.6 Kegiatan Bermain Peran Micro (DLFKP.5.5)<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Dokumentasi Lapangan Foto Kegiatan Pembelajaran 5.5

Kemudian anak-anak menggambar bebas sesuai tema, kegiatan ini masuk ke sentra sensorimotor, karena melibatkan koordinasi mata dan tangan.



*Gambar 4.7 Kegiatan Anak Menggambar(DLFKP.5.5)<sup>11</sup>*



*Gambar 4.8 Kegiatan Anak Bermain Lego (DLFKP.5.5)<sup>12</sup>*

---

<sup>11</sup> Dokumentasi Lapangan Foto Kegiatan Pembelajaran 5.5

<sup>12</sup> Dokumentasi Lapangan Foto Kegiatan Pembelajaran 5.5

Pada saat anak bermain lego ini termasuk main konstruktif, karena terlihat saat anak menggunakan lego untuk membangun sesuatu sesuai imajinasi mereka.



*Gambar 4.9 Kegiatan Main Peran Pada Saat siang hari (CLFKP.5.5)<sup>13</sup>*

Pada pertemuan selanjutnya anak-anak bermain peran besar (Makro). Anak-anak berperan menjadi benda benda langit seperti, matahari, awan, bulan, bintang, pelangi, awan hujan, dan bunga. Kegiatan ini masuk ke kegiatan main peran, karena anak-anak berpura-pura menjadi benda-benda langit.



*Gambar 4.10 Kegiatan Main Peran Pada Saat Malam Hari (CLFKP.5.5)<sup>14</sup>*

---

<sup>13</sup> Catatan Lapangan Foto Kegiatan Pembelajaran 5.5

<sup>14</sup> Catatan Lapangan Foto Kegiatan Pembelajaran 5.5



*Gambar 4.11 Kegiatan Main Peran Pada Saat Hujan (CLFKP.5.5)<sup>15</sup>*



*Gambar 4.12 Kegiatan sentra GambPeran Pada Saat Pelangi Timbul (CLFKP.5.5)<sup>16</sup>*



*Gambar 4. 13 Kegiatan Menggambar di Sentra Peran (CLFKP.5.5)<sup>17</sup>*

---

<sup>15</sup> Catatan Lapanagan Foto Kegiatan Pembelajaran 5.5

<sup>16</sup> Catatan Lapanagan Foto Kegiatan Pembelajaran 5.5

<sup>17</sup> Catatan Lapanagan Foto Kegiatan Pembelajaran 5.5

Pada kegiatan selanjutnya, anak-anak menggambar bebas sesuai tema, kegiatan ini masuk ke kegiatan main sensorimotor.

### 3) Sentra Alam

Pada sentra alam, kegiatan main konstruktif terlihat ketika anak-anak membuat rekayasa rumah sederhana dari kardus dan menyusun bahan-bahan alam menjadi bentuk tertentu. Selain itu eksperimen Pelangi juga termasuk kegiatan konstruktif karena melibatkan proses berpikir dan menemukan.



*Gambar 4.14 Kegiatan Anak Membuat Rekayasa Rumah Sederhana dari Kardus (CLFKP.5.6)<sup>18</sup>*

---

<sup>18</sup> Catatan Lapangan Foto Kegiatan Pembelajaran 5.6



Gambar 4.15 Kegiatan Eksperimen Benda Terapung, Melayang, dan Tenggelam (CLFKP.5.6)<sup>19</sup>



Gambar 4.16 Kegiatan Ibu Memperaktekkan Eksperimen Pelangi (CLFKP.5.6)<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Catatan Lapangan Foto Kegiatan Pembelajaran 5.6

<sup>20</sup> Catatan Lapangan Foto Kegiatan Pembelajaran 5.6



Gambar 4.17 Kegiatan Eksperimen Pelangi (CLFKP.5.6)<sup>21</sup>



Gambar 4.18 Kegiatan Mencap Bulan dan Bintang

Menggunakan Media Pelelah Pisang dan Buah Belimbing (CLFKP.5.6)<sup>22</sup>

Kegiatan main peran pada sentra alam terlihat pada anak-anak berpura-pura melakukan aktivitas rumah tanggaseperti mencuci piring dan mencuci pakaian kegiatan ini membantu anak memahami kehidupan sehari-hari.



Gambar 4.19 Kegiatan Anak Bermain Mencuci Piring (CLFKP.5.6)<sup>23</sup>

<sup>21</sup> Catatan Lapangan Foto Kegiatan Pembelajaran 5.6

<sup>22</sup> Catatan Lapangan Foto Kegiatan Pembelajaran 5.6

<sup>23</sup> Catatan Lapangan Foto Kegiatan Pembelajaran 5.6



*Gambar 4.20 Kegiatan Anak Bermain Mencuci Pakaian(CLFKP.5.6)<sup>24</sup>*

Kegiatan main sensorimotor pada sentra peran terlihat pada saat anak-anak bermain air, pasir, mencuci piring, pakaian, menuangkan air ke dalam botol menggunakan spons, dan mencap menggunakan pelepah pisang dan buah belimbing.



*Gambar 4.21 Kegiatan Anak Bermain Pasir (CLFKP.5.6)<sup>25</sup>*

---

<sup>24</sup> Catatan Lapangan Foto Kegiatan Pembelajaran 5.6

<sup>25</sup> Catatan Lapangan Foto Kegiatan Pembelajaran 5.6



Gambar 4.22 Kegiatan Anak Bermain Menuang Air dalam Botol Menggunakan Spons (CLFKP.5.6)<sup>26</sup>

#### 4) Sentra Imtaq

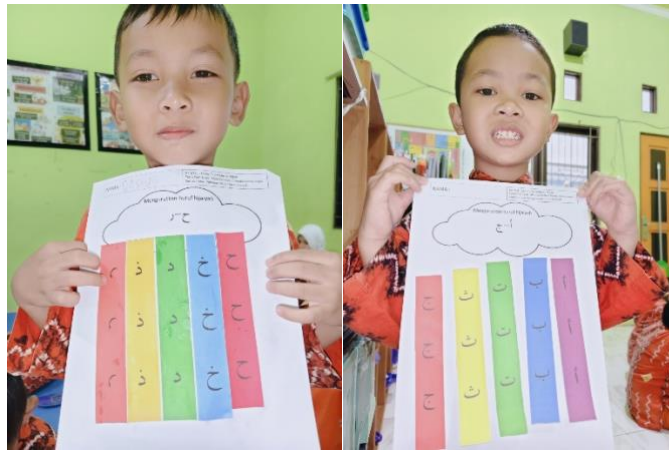
Kegiatan main sensorimotor pada sentra imtaq terlihat pada aktivitas menganyam angka hijaiyah, mengurutkan huruf hijaiyah, dan menemukan huruf awal. Kegiatan ini melatih koordinasi tangan dan konsentrasi anak.



Gambar 4.23 Kegiatan Anak Menganyam Angka Hijaiyah (CLFKP.5.7)<sup>27</sup>

<sup>26</sup> Catatan Lapangan Foto Kegiatan Pembelajaran 5.6

<sup>27</sup> Catatan Lapangan Foto Kegiatan Pembelajaran 5.7



Gambar 4.24 Kegiatan Anak Mengurutkan Huruf Hijaiyah (CLFKP.5.7)<sup>28</sup>



Gambar 4.25 Kegiatan Anak Menemukan Huruf Awal dari Kata (CLFKP.5.7)<sup>29</sup>

Kegiatan main konstruktif pada sentra imtaq terlihat saat kegiatan mengisi piring makanan sesuai angka, grafik benda-benda langit, dan menghitung bintang. Kegiatan ini melatih kemampuan berpikir dan pemecahan masalah.

<sup>28</sup> Catatan Lapangan Foto Kegiatan Pembelajaran 5.7

<sup>29</sup> Catatan Lapangan Foto Kegiatan Pembelajaran 5.7



Gambar 4.26 Kegiatan Anak Mengisi Piring Makanan Sesuai Angka (CLFKP.5.7)<sup>30</sup>



Gambar 4.27 Kegiatan Anak Grafik Benda-benda langit (CLFKP.5.7)<sup>31</sup>



Gambar 4.28 Kegiatan Anak Menghitung Bintang (CLFKP.5.7)<sup>32</sup>

<sup>30</sup> Catatan Lapangan Foto Kegiatan Pembelajaran 5.7

<sup>31</sup> Catatan Lapangan Foto Kegiatan Pembelajaran 5.7

<sup>32</sup> Catatan Lapangan Foto Kegiatan Pembelajaran 5.7

### 5) Sentra Persiapan

Kegiatan main konstruktif pada sentra persiapan terlihat pada saat aktivitas anak melakukan proses menyusun, mengelompokkan, dan menyesuaikan objek dengan warna. Dan pada saat anak mencocokkan suku kata, karena anak-anak membangun pemahaman Bahasa dengan menyusun dan mencocokkan bagian-bagian kata.

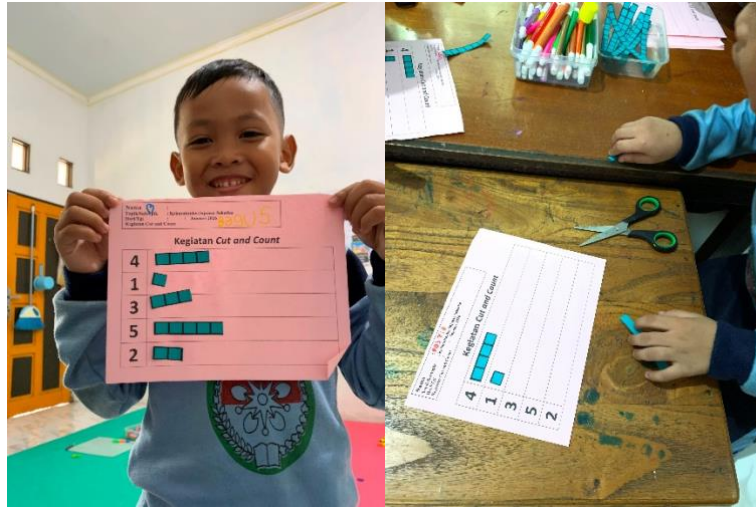


*Gambar 4.29 Kegiatan Anak Menyusun Buah Sesuai warna (CLFKP.5.8)<sup>33</sup>*

Kegiatan main sensorimotor terlihat pada saat anak bermain cut and count karena melibatkan kordinasi mata dan tangan, menggunakan otot-otot kecil pada jari.

---

<sup>33</sup> Catatan Lapangan Foto Kegiatan Pembelajaran 5.7



Gambar 4.30 Kegiatan Anak Melakukan cut and count (CLFKP.5.8)<sup>34</sup>



Gambar 4.31 Kegiatan Anak Mencocokkan Suku Kata (CLFKP.5.8)<sup>35</sup>

### c. Evaluasi

Berdasarkan hasil penelitian, evaluasi pembelajaran di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal Banjarmasin yang dilakukan melalui

<sup>34</sup> Catatan Lapangan Foto Kegiatan Pembelajaran 5.7

<sup>35</sup> Catatan Lapangan Foto Kegiatan Pembelajaran 5.7

asesmen, ceklis, catatan anekdot, hasil karya, dan foto berseri (DLFBPDE.6)<sup>36</sup>. Observasi, serta evaluasi melalui rapat dan *sharing* guru telah sesuai dengan konsep evaluasi pembelajaran pada pendidikan anak usia dini. Berikut keterangan dari Ibu FW Guru kelas B2 “*Pertama itu melalui asesmen, melihat asesmennya itu yang utama, seperti ceklis, anekdot, hasil karya, sama foto berseri kemudian rapat, shering kegiatan, dan di evaluasi oleh ibu kepala sekolah dan cari solusi sama sama*”.(CWGB2.1.10)<sup>37</sup>

Dalam praktiknya, evaluasi dilakukan secara terus-menerus, berkelanjutan dan tidak terbatas pada waktu tertentu saja. Sejak kegiatan awal pembelajaran dimulai, guru sudah mulai melakukan pengamatan terhadap kondisi anak, baik dari segi kesiapan belajar, suasana hati, maupun interaksi awal dengan teman-temannya. Hal ini menjadi dasar bagi guru untuk memahami kondisi awal anak sebelum kegiatan inti dilaksanakan.

Selain observasi langsung, guru juga melakukan pencatatan sebagai bagian dari proses evaluasi. Pencatatan ini dilakukan secara sistematis agar data yang diperoleh dapat digunakan sebagai dasar dalam menilai perkembangan anak. Salah satu bentuk pencatatan yang digunakan adalah catatan harian yang berisi ringkasan kegiatan anak selama satu hari pembelajaran.

---

<sup>36</sup>Dokumentasi Lapangan Foto Bentuk Penilaian dan Evaluasi.6

<sup>37</sup> Catatan Wawancara Guru Kelas B2.1.10

Selain itu, evaluasi juga digunakan sebagai dasar dalam merencanakan kegiatan pembelajaran selanjutnya. Hasil evaluasi yang telah dilakukan dianalisis oleh guru untuk mengetahui kebutuhan belajar anak. Misalnya, jika terdapat anak yang masih mengalami kesulitan dalam aspek tertentu, maka guru akan memberikan stimulasi tambahan melalui kegiatan yang sesuai.

Dalam pelaksanaannya, guru juga melibatkan orang tua sebagai bagian dari proses evaluasi. Informasi mengenai perkembangan anak disampaikan kepada orang tua melalui laporan perkembangan pada saat bagi raport atau komunikasi lewat grup whatsapp dengan orang tua anak, setiap kali pembelajaran berlangsung guru akan selalu memfoto hasil dari kegiatan anak. Dengan adanya kerja sama antara guru dan orang tua, perkembangan anak dapat dipantau secara lebih optimal.

## **2. Faktor pendukung dan penghambat Implementasi pembelajaran dengan menggunakan tiga jenis main di PAUD Terpadu tarbiyatul Athfal Banjarmasin**

### **a. Faktor Pendukung Pembelajaran dengan Menggunakan Tiga Jenis Main**

Implementasi pembelajaran dengan menggunakan tiga jenis main mempunyai adanya faktor pendukung yaitu

1) Sarana dan Prasarana yang Mendukung Pembelajaran Berbasis Bermain

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, lembaga ini telah menyediakan berbagai fasilitas yang menunjang kegiatan pembelajaran di setiap sentra, seperti sentra balok, sentra peran, dan sentra bahan alam. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu FW *“Tiap sentra beda-beda kebutuhan sarana dan prasarananya, kalau di sentra balok kebutuhannya balok yang pasti, baloknya itu alhamdulillah kami kemaren itu belinya di Jakarta karena kalau balok dari sini itu tidak simetris jadinya kalau di bangun bisa roboh kaya gitu bangunannya, jadi kami kemaren khusus belinya PO di Jakarta dan baloknya itu benar benar bagus simetris kalau di bentuk bisa di bangun jadi apa aja, kalau di sentra bahan alam lebih menyediakan air, tanah, yang berbasis bahan alam sekitar, daun ranting, mungkin lebih kegurunya aja yang lebih kreatif menyiapkan alat alat permainan nya itu, kemudian peran, kalau di peran gurunya lebih efforts untuk membuat bahan-bahannya dan atributnya, sama mengatur dialog narasinya kyak gimana.”(CWGB2.1.2)<sup>38</sup>*

Sementara itu, pada sentra bahan alam, tersedia media pembelajaran yang berasal dari lingkungan sekitar seperti air, tanah, daun, ranting, dan bahan alami lainnya. Media ini sangat

---

<sup>38</sup> Catatan Wawancara Guru Kelas B2.1.2

mendukung pelaksanaan permainan sensorimotor, karena anak dapat menggunakan panca inderanya secara langsung untuk merasakan tekstur, bentuk, dan sifat dari berbagai bahan tersebut. Aktivitas ini tidak hanya melatih motorik halus dan kasar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna bagi anak.

Pada sentra peran, tersedia berbagai alat permainan seperti kostum, peralatan rumah tangga mini, serta atribut lainnya yang mendukung anak dalam melakukan permainan peran. Melalui fasilitas ini, anak dapat mengekspresikan imajinasi dan memahami peran sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Pada sentra imtaq, tersedia berbagai alat permainan seperti, puzzle hijaiyah, angka arab, dan alat-alat permainan buatan dari ibu di kelas sentra imtaq.

Pada sentra persiapan, tersedia berbagai alat permainan yang di rancang oleh ibu kelas sentra persiapan, untuk pengenalan angka, konsep matematika, hurup, dan pengenalan kata.

Ketersediaan sarana dan prasarana tersebut sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang kondusif dan kaya akan stimulasi sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak usia dini. Lingkungan yang menyediakan berbagai alat permainan edukatif memungkinkan anak untuk belajar melalui

pengalaman langsung, sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis bermain.

## 2) Kompetensi dan Kreatifitas Guru dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara, guru di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal secara aktif menyusun perencanaan pembelajaran seperti RPPM dan modul ajar yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan kebutuhan perkembangan anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu FW *“kami setiap di awal semester kami membuat CP TP atau kya kurikulum tersendiri sekolah, jadi kami membuat menyusun tujuan-tujuan dan juga kegiatan mainnya, jadi kelompok A kelompok A tujuan nya, kelompok B kelompok B, jadi beda, jadi sudah tu ada CP (capaian pembelajaran) kemudian tujuannya sudah kami buat sesuai dengan keperluan disekolah nah habis itu kegiatan mainnya kami buat juga apa aja nih kegiatannya, nanti semater 2 kami buat lagi”*.(CWGB2.1.3)<sup>39</sup>

Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengarahkan, membimbing, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru memberikan pijakan sebelum kegiatan dimulai, seperti menjelaskan aturan bermain, mengenalkan alat permainan, serta memberikan contoh cara bermain yang benar.

---

<sup>39</sup> Catatan Wawancara Guru Kelas B2.1.3

Hal ini membantu anak memahami kegiatan yang akan dilakukan sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah.

Selain itu, guru juga menunjukkan kreativitas dalam mengembangkan berbagai kegiatan bermain. Berdasarkan hasil wawancara, guru sering mencari referensi dari berbagai sumber seperti pelatihan, internet, maupun pengalaman pribadi untuk menciptakan variasi permainan yang menarik. Variasi ini penting agar anak tidak merasa bosan dan tetap termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu EU *“Agar pembelajaran menyesuaikan dengan tingkatan anak, dan anak-anak sekolah tidak merasa sedang belajar, melalui bermain anak-anak akan belajar dapat belajar, dan tidak hanya satu atau dua permainan tetapi ganti-ganti di setiap harinya, dengan cara yang bervariasi, dengan kita serching di google, dari pelatihan, habis itu permainan yang berbeda-beda, salah satunya itu dengan permainan yang berbeda-beda yaitu pada topik yang berbeda-beda, di situ sebagai tantangan bagi kita seorang guru harus kreatif agar bagaimana caranya supaya tujuan kita ini memang membuahkan hasil dari apa yang pembelajaran tadi, pembelajaran yang bermakna untuk dia, nah itu kalau kita lihat dari pembelajaran.”* (CWKS.1.1)<sup>40</sup>

Guru PAUD harus memiliki kompetensi pedagogik yang tinggi, khususnya dalam merancang pembelajaran yang sesuai

---

<sup>40</sup> Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.1

dengan karakteristik anak usia dini. Guru dituntut untuk mampu menciptakan kegiatan yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang tinggi.

Selain itu, kreativitas guru dalam memanfaatkan bahan sederhana sebagai alat permainan juga menjadi nilai tambah dalam pembelajaran. Ketika terdapat keterbatasan alat, guru tetap mampu menciptakan kegiatan yang menarik dengan memanfaatkan bahan yang ada di lingkungan sekitar.

### 3) Dukungan Lembaga dan Manajemen Sekolah

Berdasarkan hasil wawancara, kepala sekolah Ibu EU Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu EU *“Ada banyak cara untuk melakukan pembinaan supaya guru itu memiliki ilmu untuk mendidik anak usia Dini dengan metode bermain, salah satunya kita ada yang namanya rapat evaluasi mingguan, setiap minggu itu di tanya satu satu minggu depan tema nya apa dan sub tema nya apa, menyediakan kegiatan apa saja, di jelaskan, sentra balok kegiatan nya apa, sentra peran kegiatan nya apa dan sampai seterusnya, setelah itu kan anak anak ini yang masuk ada, misal sentra bahan alam kadang ada anak A kadang ada anak B, nah di situ kegiatan nya di sesuaikan lagi, kalau A lebih mudah dari pada kelompok B, kegiatan nya mungkin tingkat kesulitan nya di beda kan setelah itu nyanyi bersama habis itu tu kya misalnya ada temuan temuan itu di jelaskan kyak misalkan temuan pada saat*

*rolling itu di jadikan pembelajaran sama sama, setelah itu rapat bulanan, rapat kepala sekolah sebanjarmasin timur kn misalnya ada kegiatan ooh ini bagus di pakai di paud, gimana cara mengkolaborasikan usia usianya kelompok di skolah pian, setelah itu ada juga rapat yng seperempat wilayah banjarmasin timur, tapi gabungan guru dan kepala sekolah, itu namanya kkg (kelompok kerja guru), setelah itu ada lagi rapat di dinas, sebanjarmasin timur dengan zoom, misalnya untuk anak usia dini entah itu dari cara permainanatau sarana prasarana, pokoknya disitu berbagi informasi, da itu semua guru se Banjarmasin timur, biasanya yg mengelola itu buhan dinas, kemudian ada lagi Komunitas belajar ini kami belajarnya perenam bulan tergantung tema, kalau ada tema berbagi maka salah satu guru akan di tunjuk untuk berbagi, semester sebelumnya bulan juni itu kami kombel atau komunitas belajar, kami memanggil narasumber dari luar untuk berbagi masalah deplearning, orang yang kami pilih ini bukan orang sembarangan juga kami lihat juga, selain itu ada lgi yg namanya buku belajar, di sekolah adab uku pembelajaran, ada buku sentra sentra di lemari itu tu, guru guru melihat dari situ kira kira misalkan belajar sentra bahan alam di buku itu bagaimana, habis itu ada lagi biasanya study banding, kalau study banding kami ke Yogya kemaren, juga pernah ke Al-falah ke Jakarta, pernah juga ke*

*sekolah Bapak Amin Rais di Yogya, pernah juga ke Tk Sabilal.(CWKS.1.3)<sup>41</sup>*

Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh guru, tetapi juga oleh manajemen sekolah yang baik. Kepala sekolah memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan kerja yang kondusif, memberikan motivasi kepada guru, serta memastikan bahwa pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

#### 4) Karakteristik Anak dan Pembelajaran Berbasis Permainan

Karakteristik anak usia dini yang secara alami menyukai kegiatan bermain. Berdasarkan hasil observasi, anak-anak di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal menunjukkan antusiasme yang tinggi selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka aktif berpartisipasi, berinteraksi dengan teman, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang besar terhadap kegiatan yang dilakukan.

Anak usia dini cenderung lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat abstrak.

#### b. Faktor Penghambat Pembelajaran dengan Menggunakan Tiga Jenis Main

Implementasi pembelajaran dengan menggunakan tiga jenis main, mempunyai adanya faktor penghambat yaitu,

---

<sup>41</sup> Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.3

### 1) Keterbatasan Waktu dalam Pelaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi, kegiatan pembelajaran berbasis bermain membutuhkan waktu yang cukup panjang, terutama pada kegiatan yang melibatkan proses eksplorasi dan kreativitas anak.

kegiatan bermain melibatkan beberapa tahapan seperti pembukaan, kegiatan inti, dan penutup. Pada setiap tahapan tersebut, waktu harus dibagi secara proporsional sehingga terkadang waktu untuk kegiatan inti menjadi terbatas. Hal ini berdampak pada kurang maksimalnya proses eksplorasi anak dalam kegiatan bermain.

### 2) Keterbatasan Media dan Alat Main

Meskipun secara umum sarana dan prasarana di sekolah sudah tersedia, namun dalam pelaksanaannya masih terdapat kekurangan dalam jumlah maupun variasi alat permainan.

Dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada sentra tertentu, tidak semua anak dapat menggunakan alat permainan secara bersamaan. Hal ini menyebabkan anak harus bergantian dalam menggunakan alat, sehingga waktu bermain menjadi terbatas. Selain itu, keterbatasan jumlah alat juga dapat memengaruhi keterlibatan anak dalam kegiatan, karena tidak semua anak mendapatkan kesempatan yang sama untuk bereksplorasi.

### 3) Perbedaan Karakteristik dan Kemampuan Anak

Berdasarkan hasil observasi, setiap anak memiliki kemampuan, minat, dan tingkat perkembangan yang berbeda-beda. Ada anak yang hanya ingin memainkan satu permainan saja sehingga guru harus mengajak anak untuk mencoba permainan yang lain, ada juga anak yang sulit berkerja sama yang dapat mempengaruhi keterlibatan semua anak secara merata.

Perbedaan kemampuan juga terlihat dalam hasil kegiatan anak. Ada anak yang mampu menyelesaikan tugas dengan baik dan kreatif, namun ada pula anak yang masih memerlukan bantuan. Hal ini menjadi tantangan bagi guru dalam memberikan bimbingan yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak.

### 4) Pengelolaan Kelas dalam Kegiatan Bermain

Pada saat pembelajaran seringkali muncul berbagai situasi seperti anak yang kurang fokus, asik berbicara dengan teman, atau tidak mengikuti aturan yang telah di berikan. Selain itu, terdapat juga anak yang berebut alat permainan atau tidak mau berbagi dengan teman.

Meskipun guru telah memberikan aturan sebelum kegiatan dimulai, namun tidak semua anak dapat langsung mematuhi aturan tersebut. Hal ini membuat guru harus terus mengingatkan dan membimbing anak selama kegiatan berlangsung.

Guru menggunakan berbagai strategi untuk mengatasi kendala tersebut, seperti melakukan pencatatan secara bertahap, bekerja sama dengan guru lain melalui rapat, serta memanfaatkan waktu secara efektif. Sebagaimana wawancara dengan Ibu FW “Biasanya kami itu lebih ke akhir semester bagi raport, ada biasanya rapat evaluasi besar besaran, mulai dari para guru datang, penyambutan anak, berkegiatan dengan anak, Bagai sikap guru, bagaimana menghadapi anak, bagaimana SOP SOP harus di lakukan sesuai dengan prosedur, habis itu meng evaluasi mainan yang di luar sini kayak gimana. (CWKS.1.6)<sup>42</sup>

### C. Analisis Data

Berdasarkan data yang penulis dapat dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi, selanjutnya penulis akan menjelaskan dalam bentuk penyajian data dengan hasil data yang telah di kumpulkan, kemudian penulis akan melakukan analisis data. Analisis data di lakukan untuk memperoleh hasilnya sesuai dengan data yang di sajikan. Untuk dapat memandu proses analisis, analisis dilakukan berdasarkan penyajian data sebelumnya secara sistematis dan berurutan mengenai Implementasi Pembelajaran dengan Menggunakan Tiga Jenis Main di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal Banjarmasin yang mencakup dari Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi serta Faktor pendukung dan Penghambat Pembelajaran dengan Menggunakan Tiga Jenis Main di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal Banjarmasin. Adapun analisis data yang di sampaikan penulis sebagai berikut:

---

<sup>42</sup> Catatan Wawancara Kepala Sekolah, 1.6

## **1. Implementasi Pembelajaran dengan Menggunakan Tiga Jenis Main di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal Banjarmasin**

Implementasi pembelajaran di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal Banjarmasin dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Ketiga tahapan tersebut telah terlaksana secara terstruktur sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini yang menekankan kegiatan bermain sebagai sarana belajar anak.

### **a. Perencanaan**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal Banjarmasin menyusun perencanaan pembelajaran sebelum kegiatan belajar dilaksanakan. Perencanaan tersebut meliputi penyusunan Program Semester, RPPM yang disesuaikan dengan tema, subtema, serta indikator perkembangan anak. Guru juga menentukan tiga jenis main yang akan digunakan pada setiap sentra pembelajaran, seperti sentra balok, sentra peran, sentra alam, sentra imtaq, dan sentra persiapan.

Selain itu, guru menyiapkan media dan alat permainan edukatif yang mendukung kegiatan bermain anak. Menurut Suryana Hijriani, perencanaan pembelajaran berbasis bermain di PAUD harus memuat tujuan perkembangan, kegiatan bermain, metode pembelajaran, media dan sumber belajar, serta rencana penilaian perkembangan anak. Kegiatan bermain yang dirancang harus mampu menstimulasi berbagai

aspek perkembangan anak secara seimbang.<sup>43</sup> Sehubungan dengan hal itu Guru menyediakan media yang digunakan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak.

Hasil penelitian tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh M. Fadlillah bahwa perencanaan pembelajaran PAUD harus disusun secara fleksibel, kontekstual, dan berorientasi pada perkembangan anak.<sup>44</sup> Perencanaan pembelajaran juga harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui kegiatan bermain yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Dengan adanya perencanaan yang baik, proses pembelajaran dapat berjalan lebih terarah dan tujuan perkembangan anak dapat tercapai secara optimal.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal Banjarmasin dilaksanakan melalui kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pembukaan, guru mengawali pembelajaran dengan salam, doa, bernyanyi, absen, membaca surah-surah pendek dan apersepsi untuk membangun semangat belajar anak. Guru juga memperkenalkan tema dan kegiatan bermain yang akan dilakukan pada hari tersebut. Menurut Rakimahwati dan Hartati kegiatan pembukaan yang dirancang secara sistematis dan menarik dapat

---

<sup>43</sup> Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Perencanaan pembelajaran berbasis bermain di PAUD. *Jurnal Obsesi*, 5(1), 103–113.

<sup>44</sup> M. Fadlillah. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. (Jakarta: Kencana, 2017), 34–52

meningkatkan kesiapan belajar serta motivasi anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya.<sup>45</sup>

Pada kegiatan inti, anak diarahkan untuk melakukan aktivitas bermain sesuai dengan sentra yang telah ditentukan.

#### 1) Sentra Balok

Pada sentra balok dilakukan melalui kegiatan menyusun balok, merangkai puzzle, dan membuat bentuk tertentu sesuai kreativitas anak. Dalam kegiatan ini, anak terlihat berusaha membangun dan menyusun berdasarkan ide mereka sendiri dengan menyesuaikan tema hari itu, seperti membangun rumah. Pada aktivitas anak memegang, memindahkan balok itu termasuk main sensorimotor yang Dimana anak menyentuh, meraba balok tersebut membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir, kreativitas, konsentrasi, dan kemampuan memecahkan masalah. Pada saat membangun rumah ada subjek yang memainkan balok seperti mobil-mobilan, yang dimana ini termasuk teori kongnitif Piaget yaitu, anak mencoba mempraktekkan pengalaman yang telah di proses sebelumnya<sup>46</sup>.

Pelaksanaan pembelajaran pada sentra balok ini sesuai dengan teori permainan konstruktif, di mana anak belajar melalui kegiatan membangun dan menciptakan sesuatu. Aktivitas tersebut mampu mengembangkan kemampuan kognitif, kreativitas, serta keterampilan

---

<sup>45</sup> Rakimahwati, R., & Hartati, S. (2019). Pelaksanaan pembelajaran berbasis bermain di PAUD. *Jurnal Obsesi*, 3(1), 41–50.

<sup>46</sup> Syaikhudin, A. (2013). Mengembangkan kreativitas anak melalui bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), 19-27.

pemecahan masalah. Selain itu, keterlibatan anak dalam kegiatan kelompok juga mendukung perkembangan sosial emosional, seperti kerja sama dan komunikasi.<sup>47</sup>

## 2) Sentra Peran

Permainan peran dilaksanakan melalui kegiatan bermain pura-pura dengan menggunakan alat permainan yang menyerupai kehidupan nyata. Pada saat kegiatan, anak diberi kesempatan untuk memainkan berbagai peran, pada saat main peran mikro anak-anak menjadi anggota keluarga ada yang menjadi ayah, ibu, kakak, adik, dan pada saat main peran makro anak-anak berperan menjadi benda-benda langit. Dalam kegiatan tersebut, anak belajar berkomunikasi, bekerja sama, berbagi tugas, dan mengekspresikan imajinasi mereka. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi dan memberikan arahan ketika diperlukan.

## 3) Sentra Alam

Pada sentra alam dilaksanakan melalui kegiatan yang melibatkan gerakan tubuh dan penggunaan panca indera, seperti bermain pasir, menuang air ke dalam botol, main kocok sabun, menuang air ke dalam botol menggunakan spons, mencuci baju, mencuci piring, mencap dan kegiatan eksperimen. Melalui kegiatan tersebut, anak terlihat aktif dan antusias dalam mengeksplorasi media yang digunakan. Aktivitas ini

---

<sup>47</sup> Rukmatin & Rosdiani, (2024). Implementasi Metode Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 4(1) 2-3

membantu perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak serta meningkatkan koordinasi gerak tubuh dan kemampuan sensorik anak.

Pelaksanaan pembelajaran pada sentra alam mencerminkan penerapan permainan sensorimotor, di mana anak belajar melalui pengalaman langsung yang melibatkan panca indera dan aktivitas fisik.<sup>48</sup> Pada saat anak-anak bermain pasir, anak-anak membangun istana pasir, yang termasuk main konstruktif. Kegiatan seperti bermain air dan eksperimen sederhana mampu menstimulasi perkembangan motorik, kognitif, serta rasa ingin tahu anak. Hal ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa anak usia dini belajar secara optimal melalui pengalaman langsung dan eksplorasi lingkungan.<sup>49</sup>

#### 4) Sentra Imitasi

Pada sentra imitasi, kegiatan yang dilakukan anak-anak, ada menganyam, menempel dan menjepit, pada kegiatan ini anak-anak main sensorimotor yang dimana kegiatan ini dapat menstimulasi beberapa indra anak seperti penglihatan, dan peraba<sup>50</sup>.

#### 5) Sentra Persiapan

Pada sentra persiapan anak-anak melakukan kegiatan, menempel, menggunting, pada kegiatan ini anak-anak juga main sensorimotor dengan melakukan kegiatan menggunakan beberapa indra. Pada

---

<sup>48</sup> Santrock, J. W. (2011). *Child Development*. New York: McGraw-Hill., 246.

<sup>49</sup> Bredekamp, S., & Copple, C. (2009). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs* (3rd ed.). Washington, DC: NAEYC, 15

<sup>50</sup> Santrock, J. W. (2011). *Child Development*. New York: McGraw-Hill., 246.

kegiatan menempel anak-anak menyesuaikan dengan gambar dan kalimat, yang dimana kegiatan ini adalah kegiatan main konstruktif.<sup>51</sup>

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini sejalan dengan teori Bredekamp dan Copple yang menyatakan bahwa pembelajaran anak usia dini harus memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung dan kegiatan bermain. Bermain menjadi sarana utama anak dalam memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.<sup>52</sup> Selain itu, teori Montessori juga menjelaskan bahwa anak belajar secara optimal melalui eksplorasi lingkungan dan penggunaan indera secara langsung. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal Banjarmasin telah sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang berpusat pada anak dan dilaksanakan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.

### c. Evaluasi

Berdasarkan hasil penelitian, evaluasi pembelajaran di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal Banjarmasin dilakukan secara berkelanjutan melalui observasi, ceklis, catatan anekdot, hasil karya, dan dokumentasi

---

<sup>51</sup> Rukmatin & Rosdiani, (2024). Implementasi Metode Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 4(1) 2-3

<sup>52</sup> Bredekamp, S., & Copple, C. (2009). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs* (3rd ed.). Washington, DC: NAEYC, 15

kegiatan pembelajaran berupa foto berseri. Guru melakukan pengamatan terhadap aktivitas anak selama bermain untuk mengetahui perkembangan kemampuan anak pada aspek motorik, bahasa, sosial emosional, dan kognitif.

Guru juga melakukan penilaian terhadap keterlibatan anak dalam kegiatan bermain, kemampuan anak menyelesaikan tugas, serta interaksi anak dengan teman sebaya. Hasil evaluasi tersebut kemudian dicatat dan dijadikan bahan untuk mengetahui perkembangan anak serta sebagai acuan dalam merancang kegiatan pembelajaran berikutnya.

Pelaksanaan evaluasi tersebut sesuai dengan teori Wortham yang menyatakan bahwa evaluasi pada pendidikan anak usia dini dilakukan untuk memahami perkembangan anak secara menyeluruh dan dilakukan secara autentik melalui kegiatan sehari-hari anak.<sup>53</sup> Evaluasi dalam PAUD tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi lebih menekankan pada proses perkembangan anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

---

<sup>53</sup> Wortham, S. (2011). *Assessment in Early Childhood Education* (6th ed.). Boston: Pearson, hlm. 3.

## **2. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Pembelajaran dengan Menggunakan Tiga Jenis Main di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal Banjarmasin**

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa faktor pendukung dalam implementasi pembelajaran dengan menggunakan tiga jenis main di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal Banjarmasin.

- a. Faktor pendukung pembelajaran dengan menggunakan tiga jenis main yaitu,
  - 1) Sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran berbasis bermain.

Sarana dan prasarana yang tersedia di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal Banjarmasin menjadi salah satu faktor pendukung dalam implementasi pembelajaran berbasis bermain. Berdasarkan hasil penelitian, sekolah telah menyediakan ruang sentra, alat permainan edukatif, media sensorimotor, alat bermain peran, balok, puzzle, serta berbagai media pembelajaran lainnya yang membantu guru dalam melaksanakan kegiatan bermain. Menurut Rakimahwati dan Hartati mengatakan bahwa penggunaan media permainan edukatif berkontribusi positif terhadap peningkatan partisipasi anak dalam kegiatan belajar, sehingga pembelajaran berlangsung secara lebih efektif dan menyenangkan, anak tidak hanya berperan

sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuan melalui pengalaman bermian.<sup>54</sup>

Temuan penelitian tersebut sesuai dengan teori Morrison yang menyatakan bahwa lingkungan belajar merupakan “guru ketiga” setelah guru dan teman sebaya.<sup>55</sup> Lingkungan belajar yang baik mampu membantu anak menjadi lebih aktif, mandiri, dan kreatif dalam proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan kaya stimulasi akan membantu anak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Pada kegiatan permainan sensorimotor, anak menggunakan media seperti air, pasir, alat mencuci pakaian, alat mencuci piring, dan bahan eksperimen sederhana. Kegiatan tersebut sesuai dengan teori Montessori yang menyatakan bahwa anak belajar melalui penggunaan seluruh inderanya dan membutuhkan kesempatan untuk bergerak serta bereksplorasi secara langsung dengan lingkungan sekitarnya.

Pada permainan peran, anak menggunakan berbagai alat bermain seperti perlengkapan rumah tangga dan pakaian profesi untuk bermain pura-pura. Hal tersebut sesuai dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa anak belajar melalui simbol dan

---

<sup>54</sup> Fitria, N., Putra, A., & Gusti, R. (2021). Layanan Belajar Inovatif Berbasis Kebudayaan Lokal Melalui Permainan Tradisional Pada Satuan PAUD di DKI Jakarta. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2), 142–150. <https://doi.org/10.33369/jip.6.2.142-150>.

<sup>55</sup> Morrison, G. S. (2012). *Early Childhood Education Today* (12th ed.). Boston: Pearson, 274–280.

pengalaman bermain imajinatif yang berasal dari kehidupan sehari-hari.

Sedangkan pada permainan konstruktif, anak menggunakan balok untuk membangun berbagai bentuk sesuai kreativitas mereka. Kegiatan tersebut sesuai dengan teori Brunner yang menyatakan bahwa bermain dapat mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas berpikir anak.<sup>56</sup>

Menurut teori Montessori yang dijelaskan, lingkungan belajar harus dirancang sedemikian rupa agar dapat mendukung kemandirian dan eksplorasi anak.<sup>57</sup> Dalam konteks ini, sarana dan prasarana yang tersedia di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal telah mencerminkan lingkungan yang mendukung pembelajaran aktif, di mana anak dapat memilih kegiatan, menggunakan alat permainan, serta berinteraksi dengan lingkungan secara bebas namun tetap terarah.

## 2) Kompetensi dan kreatifitas guru dalam pembelajaran

Kompetensi dan kreativitas guru juga menjadi faktor pendukung dalam implementasi pembelajaran berbasis bermain. Berdasarkan hasil penelitian, guru mampu merancang kegiatan pembelajaran yang menarik, menyesuaikan permainan dengan tema

---

<sup>56</sup> Nurhayati, S., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–63.

<sup>57</sup> Yulia Nurani Sjiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Pt.Indeks, 2013), 107-108.

pembelajaran, serta memberikan stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Menurut Hasbi Pendidik yang profesional tidak hanya menyampaikan materi bermain, tetapi juga mampu menciptakan suasana yang merangsang rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif anak, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman dan pengalaman belajar anak secara menyeluruh.<sup>58</sup>

Dalam pelaksanaannya, guru di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal Banjarmasin terlihat kreatif dalam mengembangkan berbagai kegiatan permainan seperti bermain peran menjadi anggota keluarga, bermain peran menjadi benda-benda langit, melakukan eksperimen sederhana, serta bermain balok sesuai tema pembelajaran.

### 3) Dukungan Lembaga dan manajemen sekolah

Dukungan dari pihak lembaga sekolah juga menjadi faktor pendukung dalam implementasi pembelajaran berbasis bermain. Berdasarkan hasil penelitian, pihak sekolah memberikan dukungan berupa penyediaan fasilitas belajar, pengaturan pembelajaran berbasis sentra, serta memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Menurut Rakimahwati dan Hartati, komitmen lembaga dalam meningkatkan kompetensi pendidik dan kualitas fasilitas belajar

---

<sup>58</sup> Hasbi, M. (2021). Profesionalisme guru PAUD dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis bermain. *E-MAS: Jurnal Edukasi Manajemen Sosial*, 3(2), 145–156.

berpengaruh langsung terhadap optimalisasi pembelajaran berbasis bermain di PAUD.<sup>59</sup>

Selain itu, penerapan pembelajaran berbasis sentra di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal Banjarmasin sesuai dengan prinsip pembelajaran PAUD yang menekankan bahwa anak belajar melalui bermain dan pengalaman langsung.

#### 4) Karakteristik anak dan pembelajaran berbasis permainan

Karakteristik anak yang aktif dan senang bermain juga menjadi faktor pendukung dalam implementasi pembelajaran berbasis bermain. Berdasarkan hasil observasi, anak terlihat sangat antusias ketika mengikuti kegiatan permainan sensorimotor di sentra alam, permainan peran, maupun permainan konstruktif di sentra balok.

Temuan tersebut sesuai dengan teori Montessori yang menyatakan bahwa anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan dorongan alami untuk belajar melalui pengalaman langsung.<sup>60</sup>

Selain itu, teori pembelajaran berbasis bermain juga menjelaskan bahwa bermain mampu meningkatkan keterlibatan belajar anak serta membantu perkembangan kognitif, sosial emosional, bahasa, dan motorik secara holistik.

---

<sup>59</sup> Rakimahwati, R., & Hartati, S. (2020). Implementasi pembelajaran berbasis bermain di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 102–112.

<sup>60</sup> Yulia Nurani Sjiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Pt.Indeks, 2013), 107-108.

b. Faktor penghambat pembelajaran dengan menggunakan tiga jenis main yaitu,

a) Keterbatasan Waktu Pembelajaran

Keterbatasan waktu menjadi salah satu faktor penghambat dalam implementasi pembelajaran berbasis bermain. Berdasarkan hasil penelitian, kegiatan bermain membutuhkan waktu yang cukup agar anak dapat bereksplorasi secara maksimal, namun waktu pembelajaran di sekolah yang terbatas menyebabkan beberapa kegiatan belum dapat dilakukan secara mendalam.

Temuan tersebut sesuai dengan teori Montessori yang menyatakan bahwa anak belajar secara optimal ketika diberikan kesempatan dan waktu yang cukup untuk melakukan aktivitas sesuai minat dan kebutuhannya.<sup>61</sup>

Selain itu, teori pembelajaran berbasis bermain juga menjelaskan bahwa anak membutuhkan pengalaman langsung dan kesempatan bereksplorasi secara bebas agar proses belajar menjadi lebih bermakna.

Namun dalam praktiknya, guru harus menyesuaikan kegiatan bermain dengan waktu pembelajaran yang tersedia sehingga beberapa kegiatan belum dapat dilaksanakan secara maksimal.

---

<sup>61</sup> Yulia Nurani Sjiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Pt.Indeks, 2013), 107-108.

#### b) Keterbatasan Media dan Alat Permainan

Keterbatasan media dan alat permainan tertentu juga menjadi faktor penghambat dalam implementasi pembelajaran berbasis bermain. Berdasarkan hasil penelitian, masih terdapat beberapa alat permainan yang jumlahnya terbatas sehingga anak harus menggunakannya secara bergantian.

Kondisi tersebut menyebabkan sebagian anak harus menunggu giliran bermain sehingga perhatian dan fokus anak mulai berkurang selama kegiatan berlangsung.

Temuan tersebut berkaitan dengan teori pembelajaran berbasis bermain yang menyatakan bahwa media dan alat permainan merupakan bagian penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak usia dini.<sup>62</sup>

Semakin banyak kesempatan anak menggunakan alat permainan secara langsung, maka semakin optimal stimulasi perkembangan yang diperoleh anak. Oleh karena itu, keterbatasan alat permainan dapat memengaruhi efektivitas pelaksanaan pembelajaran berbasis bermain.

#### c) Perbedaan Karakteristik dan Kemampuan Anak

Perbedaan karakteristik dan kemampuan anak juga menjadi salah satu faktor penghambat dalam implementasi pembelajaran menggunakan jenis permainan sensorimotor, peran, dan konstruktif.

---

<sup>62</sup> Diana Mutiah. Psikologi Anak Usia Dini, (Jakarta: Kencana, 2010), 91.

Temuan tersebut sesuai dengan teori perkembangan anak yang menyatakan bahwa setiap anak memiliki tahap perkembangan, kemampuan, minat, dan kesiapan belajar yang berbeda-beda.

Montessori juga menyatakan bahwa anak tidak boleh dipaksa untuk diseragamkan karena setiap anak memiliki perkembangan yang unik. Dalam pelaksanaannya, terdapat anak yang cepat memahami instruksi dan aktif bermain, namun terdapat pula anak yang membutuhkan pendampingan lebih intensif dari guru.<sup>63</sup>

Kondisi tersebut menyebabkan guru perlu memberikan perhatian dan pendekatan yang berbeda kepada setiap anak agar seluruh anak tetap dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

#### d) Pengelolaan Kelas dalam Kegiatan Bermain

Pengelolaan kelas saat kegiatan bermain berlangsung juga menjadi salah satu faktor penghambat dalam implementasi pembelajaran berbasis bermain.

Pada kegiatan bermain, anak usia dini cenderung aktif bergerak dan bereksplorasi sehingga suasana kelas menjadi lebih ramai. Dalam beberapa situasi terdapat anak yang sulit diarahkan,

---

<sup>63</sup> Yulia Nurani Sjiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Pt.Indeks, 2013), 107-108.

terlalu aktif, atau kurang fokus terhadap aturan bermain yang diberikan guru.

Kondisi tersebut sesuai dengan teori bermain yang menyatakan bahwa bermain merupakan aktivitas spontan dan aktif yang dilakukan anak untuk memperoleh kesenangan.

Selain itu, teori Bredekamp dan Copple juga menegaskan bahwa guru PAUD harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan kondusif agar keterlibatan anak dalam kegiatan bermain tetap berjalan secara optimal<sup>64</sup>.

Dengan demikian, kemampuan guru dalam mengelola kelas menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan implementasi pembelajaran menggunakan jenis permainan sensorimotor, peran, dan konstruktif di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal Banjarmasin.

**Tabel 4.4 Tahapan Guru Dalam Merancang Implementasi Pembelajaran dengan Menggunakan Tiga Jenis Main**

Perencanaan	Membuat CP dan TP terlebih dahulu kemudian membuat program semester dengan Menyusun RPP di setiap minggunya, menyusun kegiatan mainnya, dengan menyesuaikan kelompok, kemudian persiapan media dan alat permainan dan penataan lingkungan bermain.
Pelaksanaan	Mengimplementasikan tujuan pembelajaran yang ingin di capai dengan Menggunakan Tiga Jenis Main.
Penilaian	Kegiatan ini dilakukan untuk melihat Gambaran proses perkembangan anak melalui Pembelajaran dengan Menggunakan Tiga Jenis Main, Jenis asesmen yang di gunakan berupa ceklis, foto berseri, catatan anekdot, dan dokumentasi.

<sup>64</sup> Bredekamp, S., & Copple, C. (2009). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs* (3rd ed.). Washington, DC: NAEYC, 15

**BAB V**