

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada anak usia dini perlu dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak yang memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Pada rentang usia 4-6 tahun, anak berada pada tahap dengan rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna ketika melibatkan objek, peristiwa, dan pengalaman yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (NAEYC, 2020; Syafnita et al, 2023). Dalam konteks ini, lingkungan sekitar merupakan sumber belajar yang potensial karena menyediakan pengalaman nyata yang dapat diamati, dieksplorasi, dan dipahami anak secara langsung. Hu, 2022 menegaskan bahwa pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar membantu anak membangun pemahaman yang lebih bermakna melalui keterlibatan aktif dalam pengamatan dan eksplorasi. Oleh karena itu, pembelajaran materi lingkungan sekitar perlu disusun secara sistematis agar selaras dengan karakteristik perkembangan anak.

Untuk menghadirkan pembelajaran yang bermakna, pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) dipandang relevan karena menautkan materi pembelajaran dengan situasi nyata yang dialami peserta didik. Melalui pendekatan ini, proses belajar tidak berhenti pada penguasaan informasi, tetapi berlanjut pada kemampuan memahami dan memaknai pengalaman (Johnson, 2002). Pada pendidikan anak usia dini, pendekatan kontekstual sesuai diterapkan karena anak belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung, pengamatan, dan eksplorasi terhadap lingkungannya. Temuan Wu et al, 2025 memperkuat hal tersebut dengan menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang autentik dan dekat dengan kehidupan anak mampu meningkatkan keterlibatan anak selama pembelajaran.

Keberhasilan penerapan pendekatan kontekstual tetap bergantung pada strategi pembelajaran yang digunakan guru. Anak usia dini memiliki karakteristik belajar yang erat dengan aktivitas bermain, sehingga pembelajaran perlu dirancang dalam bentuk kegiatan yang menarik, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif. Melalui meta-analisis, Alotaibi, 2024 menunjukkan bahwa pembelajaran

berbasis permainan berdampak positif terhadap keterlibatan belajar, pemahaman konsep, dan partisipasi anak. Dengan demikian, permainan edukatif tidak sekadar berfungsi sebagai sarana hiburan, melainkan dapat menjadi strategi yang membantu anak memahami materi secara lebih bermakna. Ketika pendekatan kontekstual dan permainan edukatif dipadukan, keduanya saling melengkapi: pendekatan kontekstual membantu anak memahami materi melalui pengalaman yang dekat dengan kehidupannya (Johnson, 2002), sedangkan permainan edukatif membuka ruang bagi keterlibatan aktif dalam pengalaman belajar tersebut (Oteer & Barakat, 2025).

Secara ideal, pembelajaran materi lingkungan sekitar pada anak usia dini memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui pengamatan, eksplorasi, dan keterlibatan aktif, bukan sekadar menerima informasi dari guru. Permendikbudristek No. 12, (2024) menegaskan bahwa pembelajaran pada pendidikan anak usia dini perlu dirancang secara aktif, menyenangkan, dan bermakna dengan memberi ruang bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungan dan membangun pengetahuannya melalui pengalaman nyata. Kondisi ideal tersebut menuntut guru menghadirkan pengalaman belajar yang menautkan materi dengan situasi nyata di sekitar anak.

Kondisi di lapangan menunjukkan kesenjangan dengan tuntutan ideal tersebut. Hasil wawancara dengan guru di RA ALFHIRA mengungkapkan dua persoalan utama. Pertama, sebagian anak mudah kehilangan fokus ketika pembelajaran berlangsung lama dan didominasi penjelasan verbal. Kedua, guru belum memiliki perangkat pembelajaran yang tersusun secara sistematis; pembelajaran selama ini bertumpu pada penjelasan verbal dan lembar kerja peserta didik biasa, sementara media dan permainan edukatif yang tersedia masih terbatas. Akibatnya, kesempatan anak untuk mengamati, mengeksplorasi, dan berinteraksi langsung dengan lingkungannya belum optimal.

Rendahnya keterlibatan tersebut juga tampak pada aktivitas pembelajaran yang menuntut kerja sama dan interaksi kelompok. Untuk memperoleh gambaran awal, peneliti melakukan observasi terhadap 32 anak kelompok B melalui indikator perilaku yang muncul selama kegiatan berlangsung, meliputi berbagi alat, empati,

kerja sama, kepatuhan pada aturan, kesediaan menunggu giliran, dan sikap membantu teman. Hasil observasi awal disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. 1 Hasil Observasi Awal Keterlibatan Belajar

No	Indikator Perilaku	BB	MB	BSH	BSB	Catatan Singkat
1	Berbagi alat atau mainan	10	8	10	4	Sering berebut alat
2	Menunjukkan empati	8	9	11	4	Empati muncul saat diingatkan
3	Kerja sama dalam kelompok	7	10	12	3	Perlu arahan pembagian peran
4	Mengikuti aturan kelas/permainan	4	7	14	7	Patuh jika aturan jelas
5	Menunggu giliran (antri/bergantian)	11	9	9	3	Sulit antri saat permainan
6	Membantu teman	6	8	13	5	Membantu bila diminta

Sumber : Observasi Awal Peneliti, Tahun 2025

Keterangan : BB = Belum Berkembang; MB = Mulai Berkembang; BSH = Berkembang Sesuai Harapan; BSB = Berkembang Sangat Baik.

Berdasarkan Tabel 1.1, sebagian indikator masih berada pada kategori Belum Berkembang dan Mulai Berkembang, khususnya pada perilaku berbagi alat dan menunggu giliran. Temuan ini memperkuat hasil wawancara bahwa keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran belum optimal, baik pada aktivitas individual maupun kelompok. Kondisi tersebut tidak dapat dilepaskan dari keterbatasan perangkat pembelajaran yang digunakan guru. Pembelajaran yang masih bertumpu pada penjelasan verbal dan media sederhana belum menyediakan ruang yang memadai bagi anak untuk mengamati, mengeksplorasi, dan berinteraksi langsung dengan lingkungan. Dengan demikian, persoalan yang dihadapi tidak semata-mata terletak pada karakteristik anak, melainkan pada ketersediaan perangkat pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar kontekstual secara sistematis.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar pada pendidikan anak usia dini dari berbagai sudut pandang. Sebagian penelitian menyoroti penanaman kesadaran ekologis melalui

aktivitas langsung, seperti berkebun dan memilah sampah, yang terbukti meningkatkan pemahaman dan perilaku positif anak terhadap lingkungan (Anggraeni et al, 2025). Penelitian lain mengembangkan model pembelajaran lingkungan berbasis pendidikan berkelanjutan yang menekankan pembentukan karakter serta pengalaman konkret, meskipun pengembangannya baru mencapai tahap validasi dan belum diuji dalam pembelajaran nyata (Mukhlis et al, 2024). Kajian bibliometrik memperkuat kecenderungan tersebut dengan menunjukkan meningkatnya perhatian terhadap pembelajaran berbasis lingkungan luar ruang, sekaligus menyoroti masih terbatasnya riset pada konteks bersumber daya terbatas seperti Indonesia (Asril et al, 2024).

Pada aspek pendekatan pembelajaran, penerapan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada jenjang taman kanak-kanak terbukti meningkatkan keterlibatan anak sekaligus memperkuat kompetensi guru, meskipun kajian tersebut lebih menekankan profesionalisme guru daripada proses belajar anak (Junarti & Rauf, 2025). Perkembangan yang lebih dekat dengan penelitian ini ditunjukkan oleh Arifin et al, (2026), yang memadukan pendekatan kontekstual dengan lingkungan lokal sebagai fondasi pengembangan kurikulum, sehingga lingkungan tidak lagi diposisikan semata sebagai media, melainkan sebagai dasar perancangan pembelajaran. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa integrasi antara pendekatan kontekstual dan lingkungan telah mulai dikaji, meskipun masih terbatas pada level desain kurikulum dan belum menyertakan permainan edukatif sebagai komponen pembelajaran.

Pada aspek permainan, berbagai kajian mengaitkan aktivitas bermain dengan keterlibatan belajar anak usia dini. Studi kualitatif terhadap persepsi guru dan orang tua mengaitkan pembelajaran berbasis permainan dengan peningkatan keterlibatan, motivasi, dan perkembangan kognitif anak (Hibana et al, 2024), sementara penelitian tindakan kelas memperlihatkan bahwa media konkret yang menuntut keterlibatan langsung mampu meningkatkan motivasi belajar anak usia 5-6 tahun (Fatmawati et al, 2024). Tinjauan yang lebih luas menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan yang difasilitasi guru memberikan manfaat pada keterlibatan dan capaian belajar, meskipun implementasinya masih terkendala keterbatasan pelatihan dan sumber daya (Mwariko & Kurniati, 2024). Permainan yang dimaksud

dalam penelitian ini merujuk pada permainan edukatif berbasis aktivitas konkret yang terstruktur dalam kegiatan pembelajaran, bukan permainan digital.

Pemetaan terhadap penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa ketiga komponen tersebut sebagian besar masih dikaji secara terpisah. Bahkan kajian yang telah memadukan pendekatan kontekstual dengan lingkungan lokal (Arifin et al, 2026) belum menyertakan permainan edukatif sebagai komponen pembelajaran dan masih berhenti pada level desain kurikulum. Berdasarkan kondisi tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada pemaduan ketiga komponen dalam satu rancangan pembelajaran yang utuh, perwujudannya dalam bentuk perangkat pembelajaran yang operasional dan siap diterapkan guru, serta pelanjutan pengembangan hingga tahap uji keterlaksanaan dalam pembelajaran nyata. Ketiga aspek kebaruan tersebut diuraikan lebih lanjut pada Bab II.

Pemetaan terhadap penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa ketiga komponen tersebut sebagian besar masih dikaji secara terpisah. Bahkan kajian yang telah memadukan pendekatan kontekstual dengan lingkungan lokal (Arifin et al, 2026) belum menyertakan permainan edukatif sebagai komponen pembelajaran dan masih berhenti pada level desain kurikulum. Berdasarkan kondisi tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada pemaduan ketiga komponen dalam satu rancangan pembelajaran yang utuh, perwujudannya dalam bentuk perangkat pembelajaran yang operasional dan siap diterapkan guru, serta pelanjutan pengembangan hingga tahap uji keterlaksanaan dalam pembelajaran nyata. Ketiga aspek kebaruan tersebut diuraikan lebih lanjut pada Bab II.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran materi lingkungan sekitar dengan pendekatan kontekstual terintegrasi permainan edukatif bagi anak usia dini usia 4–6 tahun. Materi lingkungan sekitar yang dikembangkan ditetapkan dengan mengacu pada Capaian Pembelajaran Fase Fondasi Kurikulum Merdeka, khususnya Elemen Jati Diri serta Elemen Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni, sebagaimana diuraikan pada Bab II. Atas dasar itu, penelitian ini berjudul "Pengembangan Pembelajaran Materi Lingkungan Sekitar dengan Pendekatan Kontekstual Terintegrasi Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini 4-6 Tahun"

1.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan perangkat pembelajaran materi lingkungan sekitar dengan pendekatan kontekstual yang terintegrasi permainan edukatif untuk anak usia dini 4-6 tahun. Fokus tersebut mencakup empat aspek yang saling berkaitan, yaitu masalah yang diteliti, objek, subjek, dan konteks penelitian, yaitu :

1. Masalah utama yang menjadi titik perhatian penelitian ini adalah belum tersedianya perangkat pembelajaran materi lingkungan sekitar yang tersusun secara sistematis, kontekstual, dan terintegrasi permainan edukatif. Keterbatasan tersebut menyebabkan guru kesulitan menghadirkan pembelajaran yang bermakna, sementara keterlibatan belajar anak belum berkembang secara optimal. Secara lebih spesifik, penelitian ini mengkaji proses pengembangan perangkat tersebut sekaligus kelayakannya berdasarkan penilaian ahli dan keterlaksanaannya dalam kegiatan pembelajaran.
2. Objek yang dikaji dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran materi lingkungan sekitar yang dikembangkan, yang meliputi peta kompetensi, tujuan pembelajaran, rancangan kegiatan pembelajaran, media dan alat permainan edukatif, lembar kerja peserta didik, serta instrumen penilaian.
3. Subjek penelitian terdiri atas 32 anak kelompok B beserta 3 orang guru yang berperan sebagai pengguna perangkat pada tahap uji coba.
4. Keseluruhan kegiatan tersebut berlangsung dalam konteks pembelajaran anak usia dini kelompok B di RA ALFHIRA dengan penerapan Kurikulum Merdeka.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan perangkat pembelajaran materi lingkungan sekitar dengan pendekatan kontekstual terintegrasi permainan edukatif untuk anak usia dini 4-6 tahun?
2. Bagaimana kelayakan perangkat pembelajaran materi lingkungan sekitar dengan pendekatan kontekstual terintegrasi permainan edukatif berdasarkan

hasil validasi para ahli dan penilaian pengguna pada tahap evaluasi formatif?

3. Bagaimana efektivitas perangkat pembelajaran materi lingkungan sekitar dengan pendekatan kontekstual terintegrasi permainan edukatif dilihat dari keterlibatan belajar anak usia dini 4-6 tahun?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan perangkat pembelajaran materi lingkungan sekitar dengan pendekatan kontekstual terintegrasi permainan edukatif untuk anak usia dini 4-6 tahun.
2. Menganalisis kelayakan perangkat pembelajaran materi lingkungan sekitar dengan pendekatan kontekstual terintegrasi permainan edukatif berdasarkan hasil validasi para ahli dan penilaian pengguna.
3. Menganalisis efektivitas perangkat pembelajaran materi lingkungan sekitar dengan pendekatan kontekstual terintegrasi permainan edukatif dilihat dari keterlibatan belajar anak usia dini 4-6 tahun.

1.5 Kegunaan Hasil Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

- Memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian Teknologi Pendidikan dan Pendidikan Anak Usia Dini melalui pengembangan pembelajaran materi lingkungan sekitar dengan pendekatan kontekstual yang terintegrasi permainan edukatif sebagai alternatif pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.
- Memperkaya kajian mengenai penerapan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata yang diperoleh anak melalui interaksi langsung dengan lingkungan sekitarnya.
- Menambah referensi ilmiah mengenai integrasi permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini sebagai upaya untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, bermakna, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru

- Menyediakan pembelajaran materi lingkungan sekitar yang dilengkapi dengan perangkat implementasi sehingga dapat digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran secara lebih sistematis dan terarah.
- Membantu guru menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak.
- Menjadi alternatif pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan anak melalui aktivitas permainan edukatif yang terintegrasi dengan tujuan pembelajaran.

b. Bagi Anak

- Memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan melalui kegiatan yang melibatkan pengamatan, eksplorasi, dan interaksi langsung dengan lingkungan sekitar.
- Membantu anak memahami materi lingkungan sekitar melalui pengalaman nyata yang sesuai dengan karakteristik perkembangan dan kebutuhan belajar anak usia dini.
- Mendorong keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran melalui aktivitas permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- Menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan kualitas layanan pendidikan anak usia dini.
- Menjadi referensi dalam pengembangan perangkat pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar yang kontekstual dan bermakna.
- Mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

- Menjadi referensi bagi penelitian yang berkaitan dengan pengembangan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, khususnya yang memanfaatkan pendekatan kontekstual dan permainan edukatif.
- Menjadi dasar untuk pengembangan penelitian lanjutan pada materi, konteks, atau kelompok usia yang berbeda sehingga dapat memperluas kajian mengenai pembelajaran anak usia dini.
- Menjadi rujukan untuk melakukan pengujian lebih lanjut terkait efektivitas, implementasi, maupun pengembangan produk pembelajaran yang sejenis.

