

Pengaruh Alat Permainan Edukatif Smart Cupboard terhadap Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun

Widy Farah¹, Yuyun Andriani^{2*}, Rizkini Yana³, Yakesih wibawa⁴, Winda Widya Sari⁵
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Medan, Indonesia^{1,2,3,4,5}

Yuyun Andriani
Yuyunandriani335@gmail.com

Article received: 12-04-2024, Accepted: 12-06-2024, published: 12-06-2024

Abstrak

Alat permainan edukatif merupakan jenis alat permainan Pendidikan yang bertujuan untuk dapat mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini seperti aspek fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral. Namun tidak semua sekolah memiliki APE yang sesuai dengan rasio anak, usia anak, serta perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari alat permainan edukatif smart cupboard terhadap aspek perkembangan anak usia dini, usia 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode yang digunakan untuk pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif, dimana penulis melakukan observasi dan percobaan APE smart cupboard kepada anak usia 5-6 tahun di tk abah binjai. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi di tk abah binjai dengan jumlah sampel sebanyak 15 orang. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa alat permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan rasio dan kebutuhan anak seperti dari segi usia anak, serta aspek perkembangan anak, memiliki peran yang sangat besar terhadap aspek perkembangan anak. 11 dari 15 siswa yang menjadi sampel menunjukkan hasil bahwasannya dengan mengimplementasikan alat permainan edukatif yang sesuai dengan kebutuhan anak akan berpengaruh terhadap proses dan kesiapan belajar siswa sehingga dapat mendukung 6 aspek perkembangannya. Dengan mengimplementasikan ape yang sesuai dengan kebutuhan anak seperti APE smart cupboard yang dirancang sesuai rasio usia anak, peneliti mendapatkan hasil bahwa ape smart cupboard dapat mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini, usia 5 - 6 tahun di tk abah binjai.
Kata Kunci: *Alat Permainan Edukatif, Aspek Perkembangan Anak, Pendidikan Anak Usia Dini*

Abstract

Educational game tools are a type of educational game tool which aims to develop aspects of early childhood development such as physical/motor, emotional, social, language, cognitive and moral aspects. However, not all schools have APE that is appropriate to the child ratio, child age, and child development. This research aims to determine the effect of the smart cupboard educational game tool on aspects of early childhood development, aged 5-6 years. This research is a type of qualitative research with a descriptive approach. The method used for sampling in this research was a qualitative method, where the author carried out observations and experiments on the APE smart cupboard with children aged 5-6 years at the Abah Binjai Kindergarten. The population in this research were students at the Abah Binjai Kindergarten with a sample size of 15 people. The results of the research show that educational game tools that are designed according to the ratio and needs of children, such as in terms of the child's age, as well as aspects of child development, have a very big role in aspects of child development. By implementing APE that suits children's needs, such as the APE smart cupboard which is designed according to the child's age ratio, researchers found that the APE smart cupboard can develop aspects of early childhood development, aged 5 - 6 years at the Abah Binjai Kindergarten.

Keyword: *Educational Game Tools, Aspects of Child Development, Early Childhood Education*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan kepada anak usia 0 sampai 6 tahun sedangkan menurut NAEYC anak usiadini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan PAUD dan Sekolah Dasar kelas awal. Masa ini adalah masa emas atau yang biasa disebut dengan masa golden age dimana pada masa ini kemampuan otak anak dalam berpikir berkembang pesat hingga mencapai 80% (Zaini & Dewi, 2017). Dasar utama mengapa pentingnya pendidikan untuk anak usia dini sebagaimana pada tahap-tahap perkembangan anak, terdapat enam aspek perkembangan yang dapat distimulasi dalam pendidikan anak usia dini yaitu aspek perkembangan nilai moral dan agama, aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan social emosional, aspek perkembangan kognitif dan aspek perkembangan seni. Perkembangan peserta didik merupakan sebuah perubahan secara bertahap dalam kemampuan, emosi, dan keterampilan yang terus berlangsung hingga mencapai usia rentang usia 0-6 tahun atau pada masa ini sering disebut dengan masa the golden age atau masa keemasan sebab pada usia ini terjadi perkembangan yang sangat menakjubkan dan terbaik pada usia dini. Pada masa ini, seorang anak mengalami tumbuh kembang yang sangat luar biasa, baik dari segi fisik, motorik, emosi, kognitif, maupun psikososial (Tahir et al., 2019).

Anak usia dini menuntut ilmu dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan seperti kegiatan bermain dengan melakukan percobaan-percobaan kecil dikarenakan proses pendidikan anak usia dini berorientasi pada kegiatan bermain. Sebagaimana kita ketahui bahwa anak belajar dan mendapatkan banyak pengalaman itu melalui bermain oleh karena itu sistem kegiatan pembelajaran di pendidikan anak usia dini dirancang secara khusus melalui metode bermain sambil belajar. Dalam belajar anak usia dini memerlukan perantara atau yang biasa disebut dengan media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran mampu mengalihkan perhatian anak untuk tidak cepat bosan atau mampu konsentrasi dalam suatu kegiatan dengan waktu yang cukup lama dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran (Zaini & Dewi, 2017). Dalam mengembangkan aspek perkembangan nilai moral dan agama, bahasa, kognitif, sosial emosional, fisik motorik maupun seni pada anak usia dini diperlukan media pembelajaran yang beragam dan bervariasi agar stimulasi yang diberikan kepada anak membuahkan hasil yang maksimal. Oleh karena itu APE merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan guna mengembangkan kemampuan aspek perkembangan anak.

Alat Peraga/Permainan Edukatif (APE) bagi anak usia dini memegang peranan penting sebagai media stimulasi, pembelajaran dan permainan, sedangkan bagi guru merupakan sarana yang membantu dalam penyampaian pembelajaran (Lena et al., 2021). Alat permainan edukatif adalah salah satu media berbasis simulasi yang didesain untuk menstimulasikan permasalahan yang ada, sehingga diperoleh esensi ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah (Widayati et al., 2020). Dalam Pendidikan anak usia dini alat permainan edukatif sangat dibutuhkan untuk dapat mengembangkan aspek perkembangan anak. Melalui kegiatan bermain dengan alat permainan edukatif, anak usia dini dapat mencapai tugas perkembangannya. Hal ini dipertegas dalam sumber lain yang menyatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan Pendidikan (Widayati et al., 2020).

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan dekriptif. Metode yang digunakan untuk pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif, dimana penulis melakukan observasi dan percobaan APE smart cupboard kepada siswa di tk abah. yang kemudian hasil dari percobaan serta observasi tersebut menjadi data dalam

penelitian ini . Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mendapatkan data dalam suatu penelitian. Data sangat diperlukan dalam penelitian guna membuktikan kebenaran suatu peristiwa. Sesuai dengan bentuk penelitian kualitatif dan sumber data yang digunakan, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi dan analisis dokumen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di tk abah dengan jumlah sebanyak 15 orang. Tempat penelitian yaitu tempat dimana peneliti memperoleh data - data yang di perlukan dalam penelitian. Tempat dilakukannya penelitian yaitu di tk abah binjai. Penelitian ini dilaksanakan selama 4 hari, dimulai dari tanggal 14 desember sampai 17 desember 2023. Bentuk dari penelitian adalah deskriptif kualitatif. Penulis dalam penelitian ini berusaha menyajikan data deskriptif berupa hasil wawancara dan percobaan yang berhubungan dengan obyek yang diteliti, yang dalam hal ini ditekankan pada pengaruh alat permainan edukatif smart cupboard terhadap aspek perkembangan anak usia dini, usia 5-6 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Suatu kegiatan yang sangat digemari oleh anak TK adalah kegiatan bermain (Dewi, 2018). Walaupun kegiatan ini dapat dilakukan tanpa menggunakan alat permainan, tetapi hampir semua kegiatan bermain justru menggunakan alat permainan. Oleh karena itu paud atau pun tk wajib menyediakan alat permainan edukatif untuk mendukung proses belajar siswa. Menggunakan APE, anak akan bermain dan bereksplorasi sesuai dengan kebutuhan dan perkembangannya. Kegiatan bermain dan bereksplorasi yang menyenangkan akan membawa anak kepada pengalaman yang positif dalam segala aspek, seperti aspek pengembangan moral dan nilai-nilai agama, kemampuan berbahasa, kognitif, motoric, dan sosial emosional (Dewi, 2018).

Sesuai dengan pernyataan tersebut berdasarkan hasil penelitian yang kami lakukan dalam percobaan APE Smart cardboard menunjukkan hasil bahwa dengan adanya alat permainan edukatif dapat membuat suasana pembelajaran menyenangkan dan tidak monoton. Sehingga hal tersebut mendukung anak untuk mengikuti proses pembelajaran dengan efektif, serta membentuk anak menjadi anak yang tanggap menimbulkan rasa ingin tahu yang besar dan mengembangkan kreativitas anak. Anak usia taman kanak-kanak berada pada rantang usia 4-6 tahun' Didalam UU Sisdiknas No'20 Tahun 2003 pada BabVI Pasal 28 dijelaskan bahwa "Taman kanak kanak merupakan pendidikan formal pada jalur pendidikan anak usia dini yang mendidik anak usia 4-6 tahun'" Tujuan pendidikan taman kanak-kanak adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, perilaku, pengakuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak dalam pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Dalam tumbuh kembangnya' anak usia iaman kanak-kanak selalu mengikuti irama perkembangannya' Pada masa usia ini disebut juga dengan istilah masa keemasan (golden age)(Suryana, 2018).

Menurut Suryadi, bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat untuk bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya(Dewi, 2018). Adapun beberapa stimulasi alat permainan edukatif smart keyboard yang diberikan untuk mengembangkan 6 aspek perkembangan anak usia 5 sampai 6 tahun diantaranya yaitu untuk aspek perkembangan fisik motorik adalah permainan melempar bola dan juga meronce rumah adat. Di mana peneliti mengajak anak untuk melempar bola sesuai dengan warna bola dan keranjang. Kemudian anak juga melakukan kegiatan meronce rumah adat. Pemberian stimulasi alat permainan ini dapat mengembangkan potensi anak untuk kemampuan fisik motorik anak. Di mana anak mampu untuk menyesuaikan bola agar masuk ke dalam keranjang dengan cara melempar dan meronce satu demi satu hingga tersusun rapi. Kemudian stimulasi alat permainan edukatif Smart

cardboard untuk aspek perkembangan kognitif yaitu anak akan mencocokkan atau memasang rumah adat dengan pakaian adat sesuai sukunya masing-masing. Dan juga untuk mendukung aspek perkembangan kognitif di dalam alat permainan edukatif Smart cardboard ini anak dapat melakukan penjumlahan dan pengurangan menggunakan stik bergambar hewan.

Untuk mengembangkan aspek perkembangan agama dan moral anak kepada anak usia, peneliti menstimulasi dengan memperkenalkan 6 agama yang ada di Indonesia seperti agama Islam Kristen Hindu Konghucu Katolik, Buddha. Pemberian stimulasi untuk kemampuan aspek perkembangan berbahasa berbahasa pada anak di dalam alat permainan edukatif ini yaitu di mana peneliti mengajak anak untuk berkomunikasi selama kegiatan bermain dengan alat permainan edukatif Smart keyboard. Sehingga anak mendengar dan bisa mengerti serta berbicara dengan menggunakan bahasanya untuk menjawab secara spontan setiap pertanyaan yang diajukan kepada anak Hal ini dapat mengembangkan potensi untuk kemampuan berbahasa atau verbal anak. Stimulasi alat permainan edukatif untuk aspek perkembangan kemampuan sosial emosional diberikan permainan kartu ekspresi yaitu bagaimana cara anak mengekspresikan dirinya setelah melakukan kegiatan dengan cara memilih kartu ekspresi yang sesuai perasaan anak. Pada aspek perkembangan nilai Pancasila peneliti memberikan alat permainan edukatif yang menstimulasi aspek nilai Pancasila kepada anak yaitu dengan memperkenalkan macam-macam budaya yang ada di Indonesia sesuai dengan sukunya.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di tk abah binjai yang berlangsung selama 4 hari kami mendapatkan hasil bahwa dengan pengaplikasian alat permainan edukatif dapat membantu dalam mengembangkan aspek perkembangan anak. berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwasannya 6 dari 15 anak yang menjadi sampel penelitian, sebelumnya tidak dapat melakukan penjumlahan dengan benar dengan diterapkannya alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran 6 anak ini dapat melakukan penjumlahan dengan baik dan benar. Pengembangan setiap kemampuan anak diperlukan scaffolding atau bantuan arahan agar anak pada akhirnya menguasai keterampilan tersebut secara independent. Dalam mengajar guru perlu menjadi mediator atau fasilitator di mana pendidik berada di sana ketika anak-anak membutuhkan bantuan mereka. Mediatoringini merupakan bagian dari scaffolding. ladi, walaupun anak sebagai pebelajar yang aktif dan ingin tahu hampir segala hal, tetapi dengan bantuan yang tepat untuk belajar lebih banyak perlu terus distimulasi sehingga proses belajar menjadi lebih efektif(Suryana, 2018).

KESIMPULAN

Aspek perkembangan anak merupakan suatu hal penting yang wajib diperhatikan oleh orang tua maupun pendidik dengan diberikannya alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran kepada anak usia dini mengalami peningkatan perkembangan dari kriteria meragukan menjadi kriteria normal yang menunjukkan bahwa hasil tersebut sudah baik serta menunjukkan bahwa dengan adanya alat permainan edukatif sangat berpengaruh terhadap perkembangan aspek perkembangan anak usia dini. Perkembangan anak usia dini merupakan pengetahuan yang penting untuk diketahui agar kita dapat memahami perkembangan anak dan menyiapkan berbagai strategi untuk menstimulasinya, sehingga perkembangan anak menjadi optimal. Beberapa perkembangan anak usia dini, yaitu: perkembangan agama dan moral, sosial emosional, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan fisik motorik, dan perkembangan kreativitas. Perkembangan tersebut tidak hanya terjadi pada usia dini, tetapi akan terus berlanjut selama rentang kehidupan anak, tetapi stimulasi yang diberikan untuk mengoptimalkan perkembangan tersebut pada usia dini akan mempengaruhi perkembangan anak selama hidupnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, N. K. (2018). *Pengaruh alat permainan edukatif barang bekas terhadap perkembangan kreativitas anak 5-6 tahun di Raudhatul athfal akhlakul karimah kotabumi lampung utara*. 45-56.
- Lena, H., Rukiyah, R., Syafdaningsih, S., Rantina, M., Utami, F., Karnita, A., Karnita, A., Munawaroh, A., & Munawaroh, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Pendekatan Saintifik bagi Guru PAUD di Kota Palembang. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 332. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v3i4.2480>
- Suryana, D. (2018). Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak. *Stimulasi Aspek Perkembangan*, 1-94.
- Tahir, M. Y., Rismayani, R., Sartika, I. D., & Hartika, A. S. (2019). Deteksi Dini Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 39. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v2i1.9225>
- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2020). Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 654. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.692>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>