

JURNAL
MOTORIC
media of teaching-oriented and children

Vol 6. No.1 JUNI 2022

ISSN: 25805851

Dzulkifli dan Andini Dwi Arumsari

Efektivitas Permainan Stico Terhadap Kemampuan Konsep Dasar Hitung, Membedakan Warna Dan Melatih Motorik Halus Pada Siswa Paud

Muchamad Arif

Pengaruh Pembuatan Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Bicara Bahasa Inggris

Dzulkifli, Andini Dwi Arumsari, dan Ummi Masrufah Maulidiyah

Alat Permainan Edukatif Flashcard Alfabet Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini

Sugito Muzaqi dan Muchamad Arif

Role Of Education Policy (Comparative Study Of Islamic Religious Education Curriculum In Indonesia, Malaysia And The Philippines)

Ummi Masrufah Maulidiyah, Dzulkifli, dan Andini Dwi Arumsari

Efektifitas Alat Permainan Board Game Pada Perkembangan Anak Tk



9 772580 585000

PG-PAUD UNIVERSITAS NAROTAMA
Jalan Arief Rachman Hakim 51, Surabaya 60117

DAFTAR ISI

Dzulkifli dan Andini Dwi Arumsari	327
Efektivitas Permainan Stico Terhadap Kemampuan Konsep Dasar Hitung, Membedakan Warna Dan Melatih Motorik Halus Pada Siswa Paud	
Muchamad Arif	335
Pengaruh Pembuatan Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Bicara Bahasa Inggris	
Dzulkifli, Andini Dwi Arumsari, dan Ummi Masrufah Maulidiyah	344
Alat Permainan Eduktaif Flashcard Alfabet Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini	
Sugito Muzaqi dan Muchamad Arif	351
Role Of Education Policy (Comparative Study Of Islamic Religious Education Curriculum In Indonesia, Malaysia And The Philippines)	
Ummi Masrufah Maulidiyah, Dzulkifli, dan Andini Dwi Arumsari	361
Efektifitas Alat Permainan Board Game Pada Perkembangan Anak Tk	

ALAT PERMAINAN EDUKTIF FLASHCARD ALFABET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI

Dzulkifli¹, Andini Dwi Arumsari², dan Ummi Masrufah Maulidiyah³

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surabaya
dzulkifli@fpsi.um-surabaya.ac.id¹

ABSTRAK

Flashcard Alfabet adalah media pembelajaran berupa alat permainan edukatif (APE) yang bertujuan untuk membantu anak usia dini dalam belajar menghafal huruf A-Z, menyusun kata dan juga dapat mengetahui warna-warna. Permainan ini dirancang untuk melatih motorik halus pada siswa PAUD. Penelitian ini menggunakan jenis Deskriptif dengan pendekatan Kualitatif, Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan metode observasi dan wawancara. Penelitian ini dilakukan di TK HANGTUAH 9 yang berlokasi di Jl.Mess Ampel Ujung, Kec. Semampir, Kota Surabaya. Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas TK A Hangtuh 9 berusia 5 tahun. Hasil dari penelitian yaitu setelah peneliti melakukan *percobaan* selama 3 kali berturut-turut dalam 2 hari pada saat jam pelajaran sekolah, dengan waktu yang sama pada hari pertama dan kedua dengan menggunakan *FLASHCARD ALFABET* yang peneliti buat dan diperoleh hasil menunjukkan bahwa subjek mengalami peningkatan dalam kemampuan menghafal huruf A-Z, membedakan warna, Menyusun kata, serta motorik halus subjek juga membaik.

Kata Kunci: *Alat Permainan Edukatif, Kemampuan menghafal huruf A-Z, kemampuan Menyusun kata, kemampuan membedakan warna, motorik halus*

ABSTRACT

FLASHCARD ALFABET is a learning medium in the form of an educational game tool (APE) that aims to help early childhood in learning to memorize letters A-Z, compose words and also be able to know colors. The game is designed to train fine motor skills in preschool students. This research uses a Descriptive type with a Qualitative approach, the data collection technique in this study is by observation and interview methods. This research was conducted at HANGTUAH 9 Kindergarten located on Jl.Mess Ampel Ujung, Semampir District, Surabaya City. The subjects in this study were all students of TK A Hangtuh 9 class aged 5 years. The results of the study, namely after the researchers conducted experiments for 3 consecutive times in 2 days during school class hours, with the same time on the first and second days using the ALPHABET FLASHCARD that the researcher made and obtained the results showed that the subjects experienced an improvement in the ability to memorize the letters A-Z, distinguish colors, Compose words, and the subject's fine k motori also improved.

Keywords: *Educational Game Tools, Ability to memorize letters A-Z, ability to Compose words, ability to distinguish colors, fine motor.*

PENDAHULUAN

Belajar sambil bermain merupakan konsep kegiatan yang dipakai di PAUD. Mengajari anak di PAUD untuk mengembangkan kemampuan membaca pun juga menggunakan konsep belajar sambil bermain. Mengajarkan anak membaca tidak lepas dari pengenalan suatu symbol yaitu huruf. Anak mampu membaca apabila mampu menyebutkan huruf ataupun melafalkan rangkaian huruf yang menjadi kata (Trimantara, 2019).

Huruf dan kata merupakan sesuatu yang abstrak bagi anak-anak, sehingga untuk mengenalkannya harus membuatnya menjadi lebih kongkret dengan mengasosiasikan pada hal-hal yang mudah diingat oleh anak. Oleh karena itu perlu adanya media untuk memberikan fasilitas kepada anak untuk memudahkan belajar membaca dengan memperhatikan karakteristik anak yang suka bermain. Berdasarkan karakteristik dan konsep belajar anak PAUD yang memakai konsep belajar sambil bermain maka untuk membantu memudahkan siswa belajar membaca adalah dengan menggunakan media yaitu dengan menggunakan alat permainan edukatif (Nasirun, 2021).

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala alat atau bentuk permainan yang mengandung nilai pendidikan bagi tumbuh kembang anak. Alat permainan edukatif dirancang khusus untuk tujuan pendidikan. Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dalam hal meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak. Alat permainan edukatif sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan dan dapat digunakan sebagai sumber belajar (Widayati, 2021).

Perbedaan alat permainan edukatif dengan mainan jelas terlihat berdasarkan pernyataan yang diungkapkan diatas. Alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dalam hal peningkatan pengetahuan dan pemahaman anak disebut Alat Permainan Edukatif. Banyak alat permainan yang dijual dan beredar di toko, namun apabila alat permainan tersebut tidak dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan tidak mampu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak. Maka alat permainan tersebut belum mampu dikatakan sebagai alat permainan edukatif (Hardiyanti, 2019).

Media belajara pada anak usia dini umumnya merupakan alat permainan yang berguna untuk memudahkan siswa memahami sesuatu yang mungkin sulit atau hal-hal yang kompleks. Pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa media belajar untuk anak usia dini adalah alat permainan yang berguna untuk memudahkan siswa belajar, dapat dikatakan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dirancang sehingga alat permainan tersebut memiliki nilai dan indikator sebagai media belajar anak usia dini. berguna untuk memudahkan siswa belajar. Media yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini merupakan suatu media permainan yang dikenal sebagai alat permainan edukatif.

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan semua kemampuan anak Sebagai peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan, alat permainan edukatif harus memperhatikan aspek-aspek yang dapat dikembangkan dengan bermain menggunakan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif harus memiliki nilai pendidikan untuk membelajarkan siswa sehingga

ketika anak bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak mulai dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (Yanthi, 2020).

Berdasarkan hal diatas mendorong peneliti menciptakan sebuah alat permainan edukatif yang ditujukan untuk membantu anak usia dini dalam belajar menghafal huruf A-Z, Menyusun kata dan mengetahui warna-warna. Permainan ini juga dirancang untuk melatih motorik halus pada siswa PAUD, Permainan edukatif ini kami beri nama "*FLASHCARD ALFABET*". Dengan bahan dasar dari kertas buffalo tebal putih yang berisikan huruf-huruf dengan berbagai macam warna dan sterefoam sebagai alas untuk menyusun huruf tersebut.

diharapkan agar siswa dapat menghafal dengan gampang dan dapat Menyusun kata dengan baik sesuai urutan juga dapat mengenal warna-warna dengan jelas dan benar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Deskriptif dengan pendekatan kualitatif. menurut Walidin & Tabrani (2015) penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian untuk memahami fenomena-fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar setting yang alamiah. Menurut Nazir (2014, hlm. 43) metode penelitian deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang dengan tujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki.

Penelitian dilakukuan di TK HANGTUAH 9 Surabaya, dengan subyek seluruh siswa kelas TK A yang berusia 5 Tahun. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan metode Observasi dan Wawancara, dimana narasumber dalam metode wawancara adalah guru wali kelas TK A, dan subyek observasi adalah seluruh siswa TK HANHTUAH khususnya kelas TK A.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian di TK HANGTUAH 9 Surabaya ini, peneliti melakukan sebuah percobaan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) yang sudah dibuat. Diketahui hasil sebagai berikut :

A. Uji Coba I

Hari/Tanggal : 12 April 2022 Waktu : 09:00 - 10:00

Subjek : Murid kelas TK A Hangtuah 9 Surabaya

Hasil : Siswa dapat dengan baik mengikuti intruksi pembimbing untuk menjalankan alat permainan edukatif yang diberikan, awal percobaan memang tidak bisa kondusif, karena yang kami bawa hanya satu alat saja untuk dicobakan, ternyata siswa

dengan sangat antusias mengikuti intruksi dan menjalankan alat permainan dengan semangat\

B. Uji coba 2

Hari/Tanggal : 19 Mei 2022

Waktu : 09:00-10:00

Subjek : Siswa kelas TK A Hangtuh 9 Surabaya

Hasil : Alat permainan edukatif ditambah menjadi 3, karena dikelas sistemnya kelompok dan ada 3 kelompok. Setiap kelompok mendapatkan 1 alat permainan tersebut dan digunakan bersama sama, hasil dari uji coba kedua lebih memuaskan dan berjalan dengan lancar, karena siswa ada yang masih ingat tentang intruksi dan prosedur penggunaan alat permainan tersebut.

Berdasarkan dari hasil uji coba diatas peneliti menarik kesimpulan bahwasannya, Siswa yang terlibat sebagai subjek tersebut dapat mengikuti dan menjalankan bermain sambil belajar dengan media yang sudah peneliti buat dengan baik dan bersemangat. Serta juga dapat menambah kemampuan dalam menghafal huruf Alfabet, dapat Menyusun kata, dan juga dapat mengenal warna-warna dengan baik dan benar.

Pengembangan alat permainan edukatif memberikan hasil yang cukup memuaskan. Seluruh peserta didik dapat mengikuti instruksi dan arahan dari guru. Banyak siswa yang antusias dan semangat berpartisipasi dalam permainan kertas pintar. Pelaksanaan permainan kertas pintar sesuai dengan rencana yang telah dirancang, dimana para peserta dapat menyurun huruf berdasarkan kata yang disebutkan oleh guru. Tindakan ini berhasil membuat anak lebih lancar mengenal huruf dan memudahkan mereka menyusun huruf-huruf tersebut sesuai dengan kata yang disebutkan.

Peningkatan menyusun huruf yang diperoleh anak yaitu anak lebih lancar mengenal huruf, menyusun huruf menjadi kata, anak lebih aktif dalam menyusun huruf, anak lebih mandiri untuk menyusun huruf, dan ketepatan anak dalam menyusun huruf juga jauh lebih baik. Kegiatan ini tidak hanya membuat anak menjadi lebih paham, namun interaksi mereka dengan teman sebaya dengan baik karena adanya kerjasama untuk melakukan permainan pintar.

Kemampuan membaca anak usia dini masih sangat terbatas. Membaca merupakan sebuah proses yang kompleks. Proses membaca yang kompleks yaitu setiap aspek yang ada selama proses membaca itu bekerja. Ada Delapan aspek yang bekerja ketika seseorang sedang membaca, yaitu aspek sensori, persepsi, sekuensial (tata urutan kerja), pengalaman berpikir, belajar, asosiasi, dan afeksi. Berdasarkan perkembangan anak usia dini, yang mana anak usia dini termasuk dalam tahapan perkembangan tahap pra operasional yaitu fisik motorik anak berkembang dan tumbuh dengan cepat baik perkembangan emosional, intelektual, bahasa maupun moral, maka sangat penting mengajarkan anak untuk membaca, melihat aspek yang bekerja ketika seseorang membaca begitu kompleks. Anak usia dini biasanya belum mampu membaca dengan lancar sehingga dalam mendidik anak membaca perlu dieja dalam mengenalkan kata-kata alat permainan edukatif yang dikembangkan (Hasanah, 2019).

Masa kanak-kanak yang dominan dengan kegiatan bermain dapat difasilitasi dengan alat permainan edukatif. Selain untuk meningkatkan kemampuan membaca tahap awal untuk anak dengan menggunakan alat permainan edukatif juga mampu memberikan kesenangan untuk anak dari karakteristik anak yang lebih khas pada kegiatan bermain. hadiah anak sejak dini untuk membaca sudah dikembangkan di PAUD. Anak-anak belajar mengenali huruf dan angka sejak di PAUD yang dikembangkan dalam perkembangan di aspek keaksaraan. Usaha membelajarkan anak sejak dini sangat penting untuk membiasakan anak terbiasa membaca. Belajar membaca di PAUD diawali dengan pengenalan huruf (Jazariyah, 2019).

Mengajari anak membaca tidak boleh dipaksakan karena kemampuan anak berbeda-beda sehingga perlu difasilitasi dan diberi motivasi untuk membantu anak belajar membaca. Kehadiran alat permainan edukatif digunakan sebagai fasilitas untuk membantu anak belajar membaca. Kemampuan membaca anak usia dini masih dalam tahap awal sehingga langkah awal untuk memberikan pengajarannya adalah dengan mengetahui minat baca anak. Peran guru dalam proses membaca antara lain menciptakan pengalaman yang memperkenalkan, memelihara, atau memperluas kemampuan membaca anak untuk memahami teks. Peningkatan kemampuan membaca usia dini dapat dilakukan dengan beberapa pendekatan untuk meningkatkan kemampuan membaca (Jazariyah, 2019).

Pendekatan untuk mengajar abjad kepada anak usia dini diantaranya adalah: huruf dalam tema, huruf dalam nama, huruf dari pekan.

1. Huruf di dalam sebuah tema. Dalam mengajarkan abjad berdasarkan tema dengan mengelompokkan yang memiliki awalan kata yang sama.
2. Huruf di dalam nama. Mengajar abjad dengan menggunakan nama anak-anak merupakan salahsatu pendekatan yang lebih bermakna untuk anak.
3. Huruf dari pekan. Pendekatan huruf dari pekan dibutuhkan kreativitas guru untuk menonjolkan benda-benda, nama-nama dan kegiatan-kegiatan yang dimulai dengan huruf yang akan diajarkan dalam kegiatan belajar.

Ketiga pendekatan tersebut sebagai keinginan peneliti untuk mengembangkan alat permainan edukatif sebagai alat untuk memberikan stimulus belajar membaca bagi anak menggunakan alat permainan edukatif kertas pintar. permainan edukatif pohon kata. Pendekatan-pendekatan dilakukan dengan beberapa tahap untuk memberikan stimulus kepada anak untuk belajar membaca guna mengembangkan potensi atau kemampuan melihat minat anak (Aurumajeda, 2021).

Pengembangan alat permainan edukatif memberikan hasil yang cukup memuaskan. Seluruh peserta didik dapat mengikuti instruksi dan arahan dari guru. Banyak siswa yang antusias dan semangat berpartisipasi dalam permainan kertas pintar. Pelaksanaan permainan kertas pintar sesuai dengan rencana yang telah dirancang, dimana para peserta dapat menyurur huruf berdasarkan kata yang disebutkan oleh guru. Tindakan ini berhasil membuat anak lebih lancar mengenal huruf dan memudahkan mereka menyusun huruf-huruf tersebut sesuai dengan kata yang disebutkan.

Peningkatan menyusun huruf yang diperoleh anak yaitu anak lebih lancar mengenal huruf, menyusun huruf menjadi kata, anak lebih aktif dalam menyusun huruf, anak lebih mandiri untuk menyusun huruf, dan ketepatan anak dalam menyusun huruf juga jauh lebih

baik. Kegiatan ini tidak hanya membuat anak menjadi lebih paham, namun interaksi mereka dengan teman sebaya dengan baik karena adanya kerjasama untuk melakukan permainan pintar.

KESIMPULAN

Dapat ditarik kesimpulan bahwa, Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan sarana pendidikan untuk mengembangkan perilaku dan kemampuan dasar pada anak secara optimal. Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu tumbuh kembang jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan. dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Untuk dapat meningkatkan pembelajaran maka perlunya media sebagai sarana yang baik bagi pembelajaran yang sederhana dan bermakna.

Dalam penelitian ini menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) yang bertujuan untuk dapat menghafal huruf Alfabet, Menyusun kata, dan mengenal berbagai warna-warna. Alat permainan ini di namai dengan "FLASHCARD ALFABET" dimana prosedur permainannya yaitu sebagai berikut :

- Menjelaskan kepada anak cara bermain dimana permainannya yaitu menyusun huruf sesuai kata yang diberikan
- Anak-anak dibagi menjadi 3 kelompok
- Memberikan 1 kata yang kemudian anak-anak diberi waktu untuk menyusun 1 kata tersebut dan diberikan kesempatan siapa yang berani untuk maju ke depan menyebutkan huruf apa saja dari 1 kata yang disebutkan tersebut
- Dari situ bisa diketahui siapa saja yang sudah faham dan masih bingung untuk memahami huruf abjad

Saran

Peneliti mengajukan saran yang dapat bermanfaat bagi peningkatan kemampuan motorik halus pada anak, meningkatkan pengetahuan dasar huruf dan warna melalui APE yang peneliti buat yaitu "FLASHCARD ALFABET". Agar dapat menambah media pembelajaran yang sederhana untuk anak usia dini dan juga menarik anak untuk semangat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aurumajeda, T., Nurhidayat, M., & Muallimah, H. (2021). Pengenalan Board Game “Hootania” Dalam Meningkatkan Belajar Membaca Untuk Anak Taman Kanak-Kanak Di Igtk Kecamatan Ngamprah Kab Bandung Barat. *Dimastek (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Berbasis Teknologi)*, 1(2), 21-27.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.
- Hardianti, F. (2019). Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 17-29.
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20-40.
- Jazariyah, J., & Durtam, D. (2019). Pendampingan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Pengenalan Literasi Untuk Anak Usia Dini. *Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2).
- Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1(2), 103-113.
- Nasirun, M., Suprpti, A., Daryati, M. E., & Indrawati, I. (2021). Kesesuaian Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 200-206.
- Sudarisman, S. (2011). Pembelajaran Sains Pada Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Hands on Activities Based on Daily Life untuk Anak. Prosiding Seminar Internasional ke-3 dan Workshop Pedagogik Praktis yang Berkualitas (p. 320-335. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Trimantara, H., & Mulya, N. (2019). Mengembangkan Bahasa anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan Edukatif puzzle. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 25-34.
- 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), 654-664.
- Widyantini, T. H., & Sigit, T. G. (2010). Pemanfaatan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika SMP. Yogyakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Yanthi, N., Yuliaratiningsih, M. S., Hidayah, N., & Sari, M. P. (2020). Pemanfaatan Limbah Bahan Tekstil Menjadi Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 26-35.