

Hasil Plagiasi EFEKTIFITAS ALAT PERMAINAN BOARD GAME PADA PERKEMBANGAN ANAK TK

by Ummi Masrufah Dzulkifli

Submission date: 19-Jan-2023 11:55AM (UTC+0700)

Submission ID: 1995203896

File name: Jurnal_efektifitas_alat_permainan_Lidyah,_Dzulkifli,_Andini.pdf (49.42K)

Word count: 2337

Character count: 14856

EFEKTIFITAS ALAT PERMAINAN BOARD GAME PADA PERKEMBANGAN ANAK TK

Ummi Masrufah Maulidiyah¹, Dzulkifli², dan Andini Dwi Arumsari³

Universitas Muhammadiyah Surabaya

ummimasrufahmaulidiyah@fpsi.um-surabaya.ac.id¹

ABSTRACT

APE (Educational Game Tool) is a game tool designed to be a learning resource for children to get a learning experience. This experience will help improve all aspects of a child's development, including physical/motor, emotional, social, language, cognitive and moral. This board game trial was in accordance with the learning objectives and developmental level of early childhood because it was needed to improve children's understanding of animals and their habitats. Educational game tools optimize children's development according to their age and level of development. as long as they meet the requirements of children's growth and development in all aspects, are interesting, can be played in various ways, are not easily damaged, can be used by all accepting cultures. This study uses a type of research with a qualitative approach and conducts trials on early childhood students. This research was conducted at TK Aisyiyah Bustanul Athfal 52 which is located on Jalan Keputih, Keputih sub-district, Surabaya. The subjects in this study were 10 PAUD TK Aisyiyah students. The result of the research is that after the researcher conducted the trial 2 times, the students already understood and were able to play it. But there are still 1-2 children who still play it wrong.

Keywords: Educational game tools, Giftedness, Child development, Children's understanding

ABSTRAK

APE (Educational Game Tool) adalah alat permainan yang dirancang untuk menjadi sumber belajar bagi anak-anak untuk mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman ini akan membantu meningkatkan semua aspek perkembangan anak, termasuk fisik/motorik, emosional, sosial, bahasa, kognitif dan moral. Uji coba Board Game ini telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat perkembangan anak usia dini karena diperlukannya untuk meningkatkan pemahaman anak pada hewan serta habitatnya. Alat permainan edukatif mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya. asalkan memenuhi syarat tumbuh kembang anak dalam segala aspek, menarik, bisa dimainkan di berbagai cara, tidak mudah rusak, dapat digunakan oleh semua budaya menerima. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dengan pendekatan kualitatif dan melakukan uji coba terhadap siswa paud. Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 52 yang berlokasi di jalan Keputih kecamatan Keputih, Surabaya. Subyek dalam penelitian ini adalah 10 siswa PAUD TK Aisyiyah. Hasil dari penelitian yaitu setelah peneliti melakukan uji coba sebanyak 2 kali Siswa sudah faham dan bisa untuk memainkannya. Tetapi masih ada 1-2 anak yang masih salah memainkannya.

Kata kunci: Alat permainan Edukatif, Pengalaman belajar, Perkembangan anak, Pemahaman anak

PENDAHULUAN

Setiap manusia memiliki tugas perkembangan yang harus dicapai pada setiap periode perkembangannya. Bagi orang dewasa, pencapaian tugas perkembangan tidak mengalami masalah yang signifikan karena mereka sudah mampu berpikir secara konkret maupun abstrak. Beda halnya dengan anak usia dini yang masih memerlukan peran orang dewasa (orang tua) untuk membantu mencapai tugas perkembangannya. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh orangtua untuk dapat merangsang perkembangan anak adalah melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE).

Secara umum, Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat-alat permainan yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak-anak usia dini agar mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman ini akan berguna untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak yang meliputi aspek fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral. Alat Permainan Edukatif dapat mengoptimalkan perkembangan anak disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya. Pada dasarnya proses perkembangan anak dalam kegiatan bermain, kita akan menemukan dua istilah yang berbeda yakni Sumber Belajar (*Learning Resources*) dan Alat Permainan (*Educational Toys and Games*). Alat permainan maupun sumber belajar akan berkembang sesuai dengan perkembangan budaya dan teknologi. Oleh karena itu akan banyak sumber belajar dan alat permainan yang baru.

Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padananya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain atau menyusun sesuai bentuk utuhnya. Sedangkan alat permainan edukatif merupakan alat yang bisa merangsang aktifitas bermain dan dapat menstimulasi serta mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

APE adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan, sekaligus alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. APE tidak harus bagus dan selalu dibeli di toko, hasil buatan sendiri/alat permainan tradisional pun dapat digolongkan sebagai APE asalkan memenuhi syarat untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, menarik, dan dapat dimainkan dengan berbagai variasi, tidak mudah rusak, dan dapat diterima oleh semua kebudayaan.

Permainan edukatif merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat menjadi metode dan sarana pendidikan. Game edukatif membantu meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, dan menghadapi lingkungan. Pada tahun 1972, Dewan Kesejahteraan Sosial Indonesia memperkenalkan istilah Alat Permainan Edukasi (APE). Padahal, APE ini merupakan pengembangan dari proyek bookmaker keluarga dan balita yang dikelola oleh Kantor Kementerian Peranan Perempuan. Karena keberhasilan proyek, APE telah dikerahkan di seluruh Indonesia melalui program BKKBN dan PKK.

APE yang dihasilkan adalah:

- 6
1. Boneka dari kain.
2. Balok bangunan polos.
3. Menara gelang segi tiga, bujur sangkar, lingkaran, dan segi enam.
4. Tangga kubus dan tangga silinder.
5. Gantungan bayi.
6. Beberapa puzzle.
7. Kotak gambar pola.
8. Papan pasak 100.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan sub Direktorat Pendidikan TK (Taman Kanak-Kanak) mempunyai seperangkat alat permainan edukatif sebagai berikut:

- 6
1. Papan pengenalan nama.
2. Papan pengenalan kubus.
3. Beberapa puzzle.
4. Latto yang sama, sejenis, dan padanan.
5. Boneka keluarga.
6. Papan nuansa warna.
7. Pohon hitung, dan masih banyak lagi.

Pada dasarnya bermain pada anak-anak ditujukan untuk mengembangkan tiga kemampuan pokok, yaitu:

1. Kemampuan Fisik-Motorik (Psikomotor)

Dengan bergerak, seperti berlari, atau melompat, seorang anak akan terlatih motorik kasarnya, sehingga memiliki sistem perototan yang terbentuk secara baik dan sehat.

1 2. Kemampuan Sosial-Emosional (Afektif)

Anak melakukan aktivitas bermain karena ia merasa senang untuk melakukannya. Pada tahap-tahap awal perkembangannya, orang tua merupakan kawan utama dalam bermain.

3. Kemampuan Kecerdasan (Kognisi)

Dalam proses bermain, anak juga bisa berkenalan dengan perbendaharaan huruf, angka, kata, bahasa, komunikasi timbal balik, maupun mengenal objek-objek tertentu, misalnya bentuk (besar atau kecil) dan rasa (manis, asin, pahit, atau asam).

1
Dalam memilih alat dan perlengkapan bermain dan belajar anak untuk kegiatan kreatif anak, pendidik dan orang tua sebaiknya memperhatikan ciri-ciri peralatan yang baik. Ciri-ciri peralatan yang baik, diantaranya:

1. *Desain Mudah dan Sederhana*, Pemilihan alat untuk kegiatan kreativitas anak sebaiknya memilih yang sederhana dari desainnya.
2. *Multifungsi (Serba Guna)*, Peralatan yang diberikan kepada anak sebaiknya serba guna, sesuai bagi anak laki-laki atau bagi anak perempuan.

3. *Menarik*, Pilihlah peralatan yang memungkinkan dan dapat memotivasi anak untuk melakukan berbagai kegiatan, serta tidak memerlukan pengawasan yang terus menerus, atau penjelasan panjang lebar mengenai cara penggunaannya.
4. *Berukuran Besar*, Alat kreatifitas yang berukuran besar akan memudahkan anak untuk memegangnya
5. *Awet*, Biasanya peralatan yang tahan lama harganya mahal, namun demikian tidak semua peralatan yang tahan lama harganya mahal.
6. *Sesuai Kebutuhan*, Sedikit atau banyaknya peralatan yang digunakan tergantung pada seberapa banyak kebutuhan anak akan peralatan tersebut.
7. *Tidak Membahayakan*, Artinya tidak terbuat dari bahan-bahan maupun bentuk yang membahayakan anak.
8. *Mendorong Anak untuk Bermain Bersama*, Untuk mendorong anak dapat bermain bersama, maka diperlukan alat yang dapat merangsang kegiatan yang melibatkan orang lain.
9. *Mengembangkan daya Fantasi*, Alat permainan yang sifatnya mudah dibentuk dan diubah-ubah sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi, karena dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba dan melatih daya fantasinya.
10. *Bukan Karena Kelucuan dan Kebagusannya*, Orang tua atau guru sebaiknya memilih peralatan yang dapat menunjang perkembangan kognisi, afeksi, dan motorik anak dengan baik.
11. *Bahan Murah dan Mudah Diperoleh*, Orang tua ataupun pendidik yang menciptakan suatu alat permainan, anak akan lebih suka dari pada apa yang dibeli, karena kreativitas memiliki nilai plus dibanding dengan membeli yang sudah siap pakai.

Karakteristik permainan edukatif yang ditetapkan oleh Pendidik dalam menerapkan permainan edukatif untuk anak usia dini sebagai berikut:

1) *Diperuntukkan bagi anak usia pra sekolah (TK)*

Permainan yang memang sengaja dibuat untuk merangsang berbagai kemampuan dasar pada anak usia pra sekolah, jadi dengan begitu permainan disesuaikan dengan perkembangan anak dan kemampuan anak.

2) *Multifungsi*

Permainan edukatif bisa dilakukan untuk berbagai variasi perkembangan anak, sehingga stimulasi yang didapat anak juga lebih beragam. Selain untuk bermain, permainan edukatif juga dapat digunakan untuk belajar dan mencari pengalaman yang baru. Fungsi lain melakukan permainan edukatif adalah anak akan lebih kreatif, mandiri, sehat, lebih peka sosial, dan dapat melatih emosional anak.

3) *Melatih problem solving*

Dalam memainkan suatu permainan edukatif anak diminta untuk melakukan problem solving. Permainan edukatif harus dapat membuat anak berfikir agar dapat menyelesaikan suatu permasalahan. Dalam permainan puzzle misalnya, anak diminta untuk menyusun potongan-potongannya menjadi utuh. Dalam bermain menyanyi (seperti: lagu sedang apa) anak dituntut untuk memikirkan lemparan lagu dari kelompok lainnya. Dalam permainan fisikpun seperti permainan petak umpet anak harus bisa berfikir di mana perkiraan tempat-tempat strategis yang digunakan temannya untuk bersembunyi.

4) Melatih konsep-konsep dasar

Melalui permainan edukatif, anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan dasarnya seperti mengenal bentuk, mengenal warna, mengenal aneka hewan, mengenal aneka macam rasa, dan mengenalkan perasaan. Permainan edukatif yang seperti ini dapat dilakukan sendiri, berkelompok bersama teman-teman dan bersama guru atau orang tua.

5) Dapat melatih ketelitian dan ketekunan

Dengan permainan edukatif, anak tidak hanya sekedar menikmati mainannya saja tetapi juga dituntut untuk teliti dan tekun ketika mengerjakannya. Permainan edukatif yang dapat melatih ketelitian dan ketekunan seperti bermain, membaca, menulis, mengeja, bermain musik, bermain berhitung, bermain teka-teki dan bermain puzzle.

6) Merangsang kreativitas

Permainan edukatif ini mengajak anak untuk selalu kreatif lewat berbagai variasi permainan yang dilakukan. Bila sejak kecil anak terbiasa untuk menghasilkan karya, lewat permainan rancang bangun mainan kayu misalnya, kelak dia akan lebih berinovasi untuk menciptakan suatu karya tidak hanya mengekor saja.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2012), metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap perlakuan lain dalam kondisi yang terkendali. Berdasarkan pandangan tersebut dapat dipahami bahwa penelitian eksperimen selalu dilakukan dengan memperlakukan subjek penelitian dan kemudian melihat efek dari perlakuan tersebut. Desain penelitian yang digunakan adalah pre-experimental design dengan set model desain pre-test-post-test. Alasan perancangan ini adalah adanya pre-test sebelum perlakuan, yang dapat memberikan gambaran yang lebih akurat tentang hasil perlakuan karena dapat dibandingkan dengan sebelum perlakuan. Peneliti melakukan uji coba sebanyak 2 kali. Kemudian peneliti melakukan post-test untuk membandingkan hasil perlakuan dengan pretest yang sudah dilakukan di awal.

Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 52, yang berlokasi di Keputih, Surabaya. Subyek dalam penelitian ini adalah 10 siswa TK Aisyiyah Bustanul Athfal 52. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

⁴ Berdasarkan data yang didapatkan pada saat uji coba Board Game pada awalnya siswa masih merasa kebingungan dengan bagaimana cara pelaksanaan uji coba ini, kemudian setelah dijelaskan kembali dan diberi contoh siswa mulai memahami cara pelaksanaan uji coba tersebut. Hanya 1-2 anak saja yang masih belum bisa dalam pelaksanaan uji coba ini, sisanya sudah cukup memahami dan mengerti.

Uji coba Board Game ini ⁴ telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat perkembangan anak usia dini karena diperlukanya untuk meningkatkan pemahaman anak pada hewan serta habitatnya, karena dengan Board Game "Pengenalan Hewan dan Habitatnya" ini dapat mengenalkan makhluk hidup dan lingkungannya. Metode pembelajaran ini cukup mudah, menyenangkan, ⁸ dan tidak membosankan untuk siswa. Karena Menurut Chrystanti & Sukardi (2012), pada umumnya usia ⁸ anak-anak cenderung suka bermain dari pada belajar (Purwaningsih, 2006). Oleh karena itu, bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk anak usia TK.

Anak-anak pada usia dini membutuhkan mainan yang dapat mengembangkan keinginan bersosialisasi dengan orang lain. Board game merupakan salah satu mainan edukasi yang tepat. Saat anak bermain board game dengan orang tua, komunikasi berlangsung diantara keduanya. Hal ini bisa membantu anak menumbuhkan rasa ingin bersosialisasi dengan orang lain. Selain dengan orang tua, board game juga bisa dimainkan anak dengan teman-temannya

KESIMPULAN

² APE adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan, sekaligus alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. APE tidak harus bagus dan selalu dibeli di toko, hasil buatan sendiri/alat permainan tradisional pun dapat digolongkan sebagai APE asalkan memenuhi syarat untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, menarik, dan dapat dimainkan dengan berbagai variasi, tidak mudah rusak, dan dapat diterima oleh semua kebudayaan.

⁴ Berdasarkan data yang didapatkan pada saat uji coba Board Game pada awalnya siswa masih merasa kebingungan dengan bagaimana cara pelaksanaan uji coba ini, kemudian setelah dijelaskan kembali dan diberi ⁴ contoh siswa mulai memahami cara pelaksanaan uji coba tersebut. Uji coba Board Game ini telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat perkembangan anak usia dini karena diperlukanya untuk meningkatkan pemahaman anak pada hewan serta habitatnya , karena dengan Board Game "Pengenalan Hewan dan Habitatnya" ini dapat mengenalkan makhluk hidup dan lingkungannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, Muslimin, Z.I. (2015). *Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung*. Jurnal Psikologi Tabularasa Volume 10(1), 58 – 69. Diakses pada 20 Mei 2022, dari <https://media.neliti.com/media/publications/127814-ID-efektivitas-alat-permainan-edukatif-ape.pdf>
- Astini, B.N. dkk. (2017). *Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, Volume 6(1), 31-39. Diakses pada 20 Mei 2022, dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/download/15678/9726>
- Hijriati. (2017). *Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*. Unsyiah Banda Aceh Volume III, 59-68. Diakses pada 20 Mei 2022, dari <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/download/1699/1236>
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Hasil Plagiasi EFEKTIFITAS ALAT PERMAINAN BOARD GAME PADA PERKEMBANGAN ANAK TK

ORIGINALITY REPORT

49%
SIMILARITY INDEX

%
INTERNET SOURCES

13%
PUBLICATIONS

45%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 Submitted to Sriwijaya University **15%**
Student Paper

2 Submitted to Universitas Lancang Kuning **15%**
Student Paper

3 Submitted to IAIN Bengkulu **9%**
Student Paper

4 Tutuk Ningsih. "PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) "KARTU BACA-NGAJI ASYIK" SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAGI ANAK USIA DINI DI TK AISYIYAH KECAMATAN SOKARAJA KABUPATEN BANYUMAS", Jurnal Penelitian Agama, 2016 **3%**
Publication

5 Prima Gandhi, Aceng Hidayat. "Electricity saving receipt as electricity consumption efficiency innovation using behavioral economic science approach", Monas: Jurnal Inovasi Aparatur, 2022 **2%**
Publication

6	Submitted to Universitas Negeri Semarang Student Paper	2%
7	Submitted to Konsorsium Turnitin Relawan Jurnal Indonesia Student Paper	1%
8	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 20 words

Exclude bibliography On