

BOX GAME AND DISPLAY BANNER UNTUK MELATIH KONSENTRASI, MOTORIK, DAN MELATIH BAHASA DAN WAWASAN

**Ummi Masrufah Maulidiyah¹, Dzul kifli², dan Andini Dwi
Arumsari³**

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

ABSTRAK

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat merangsang pertumbuhan otak anak mengembangkan seluruh aspek kemampuan (potensi) anak. Tujuan Alat Permainan Edukatif dalam proses belajar anak usia dini adalah sebagai alat bantu orang tua dan guru atau pendidik. Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk melakukan berbagai kegiatan guna menemukan pengalaman baru, memperjelas materi pelajaran yang diberikan kepada anak, Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain (belajar). Observasi permainan ini juga dirancang untuk melatih konsentrasi, melatih kemampuan motorik, mengenal konsep sebab akibat, melatih bahasa dan wawasan, mengenal warna dan bentuk.

Kata Kunci: *Permainan Edukatif, Perkembangan anak, APE*

ABSTRACT

Educational games are games that have educational elements that are obtained from something that exists and is attached and becomes part of the game itself. Educational Game Tools (APE) are everything that can be used as a means or equipment to play that contains educational value and can stimulate the growth of the child's brain to develop all aspects of the child's ability (potential). The purpose of educational game tools in the learning process of early childhood is as a tool to help people parents and teachers or educators. Provide motivation and stimulate children to carry out various activities in order to find new experiences, Clarify the subject matter given to children, Provide fun for children in playing (learning). This game observation is also designed to train concentration , train motor skills, recognize the concept of cause and effect, train language and insight, recognize colors and shapes.

Keywords: *Educational games, child development, APE*

PENDAHULUAN

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan juga memberikan rangsangan atau respon positif terhadap indra pemainnya. Indra yang dimaksudkan antara lain pendengaran, pengelihatannya, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan dan ketangkasan), afeksi serta keterampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spiritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama dan sopan santun, persaingan sehat serta pengorbanan). Keseimbangan indra inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajenasi, watak dan karakter, sampai tujuan pendewasaan diri. Sebab, watak seseorang menentukan arah perjalanan hidupnya. Satu unsur edukatif lainnya dalam permainan adalah keseimbangan. Keseimbangan permainan tergantung pada maksud dan tujuan dari pembuat atau penciptaan permainan itu sendiri. Permainan yang edukatif pun, apabila berada di tangan orang yang salah, bisa berakibat buruk bagi tumbuh kembangnya siswa. Bagaimanapun hebatnya unsur edukatif dalam permainan, tetapi bila tidak difungsikan dengan tepat atau disalah tempatkan, maka akan berakibat buruk terhadap psikis maupun fisik siswa.

Permainan edukatif merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat mengembangkan keterampilan, minat, pemikiran dan perasaannya. Melalui kegiatan bermain bersama anak-anak kan mengembangkan tubuh, otot dan koordinasi dari gerakan, komunikasi, konsesentrasi dan kreativitas. Nilai hidup seperti cinta kasih, penghargaan terhadap orang lain, kejujuran, kedisiplinan diri, jiwa berolah raga agar anantara lain akan diperoleh melalui kegiatan bermain dengan orang lain

Kunci pertama dalam suatu permainan bisa dikatakan edukatif apabila permainan tersebut memiliki nilai guna, efektivitas dan evisiensi yang mengarahkan proses mendidik secara positif. Hal ini akan berguna jika suatu permainan dapat dikontrol dan digunakan dengan tepat. Dampak dari permainan apabila memberikan pengaruh yang negatif dan tidak ada latar belakang “mendidik” atau mengajak, mengarahkan siswa kepada kehidupan yang lebih baik.

Disinilah konteks inti dari permainan yang sesungguhnya, yaitu sebagai media atau objek yang memberikan efek kesenangan dan mendukung terwujudnya motivasi positif pada siswa. Dengan kata lain, permainan sebagai upaya mempengaruhi psikologis siswa.

Alat permainan edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang bisa dipergunakan sebagai saran atau peralatan untuk bermain dimana didalamnya terdapat nilai pendidikan serta dapat merangsang pertumbuhan otak anak mengembangkan seluruh aspek kemampuan (potensi) anak. Sedangkan menurut shofyatun A. Rahman alat permainan edukatif adalah “alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan khususnya anak prasekolah dalam meningkatkan aspek-aspek perkembangan semua potensi anak”. 11 penggunaan alat permainan edukatif yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dapat membantu guru dalam mengembangkan seluruh kemampuan dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), salah satu manfaat alat permainan eedukatif

adalah membantu pertumbuhan fisik dan seluruh aspek perkembangan anak. 12 alat permainan edukatif (APE) untuk anak PAUD selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam tentang karakteristik anak dan disesuaikan dengan rentang usia anak PAUD. APE untuk tiap kelompok usia dirancang secara berbeda. Untuk anak pada rentang usia 2-4 tahun tentunya berbeda dengan APE untuk anak usia 4-6 tahun. Sebagai contoh dalam pembuatan puzzle. Puzzle merupakan salah satu jenis APE yang menarik untuk diperkenalkan kepada anak PAUD. Puzzle anak usia 2-4 tahun memiliki bentuk sederhana dengan potongan atau keping puzzle yang sederhana dengan potong atau keping puzzle yang sederhana pula dan jumlahnya pun tidak terlalu banyak. Hal tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa anak pada rentang usia 5-6 tahun telah memiliki kemampuan dan kematangan yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak pada rentang usia dibawahnya. Oleh karena itu sangatlah jelas bahwa APE dirancang dan ditujukan untuk anak dengan mempertimbangan karakteristik perkembangannya termasuk masalah perbedaan usia. Perbedaan rentang usia anak menjadi hal yang sangat fondasional untuk diperhatikan karena perbedaan usia berpengaruh terhadap tahap perkembangan dan kemampuannya yang dimiliki anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif 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 selalau dilakukan dengan memperlakukan subjek penelitian dan kemudian melihat efek dari perlakuan tersebut. Desain penelitian yang digunakan adalah preexperimental 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 dilakukan di TK Al Kamil Kota Surabaya, yang berlokasi di ... kota Surabaya. Subyek dalam penelitian ini adalah 19 siswa TK Al Kamil Kota Surabaya. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan metode Observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

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

A. Uji Coba I

Hari/Tanggal : Kamis, 12 Agustus 2023

Waktu : 09.00 – 10.00

Subjek : 19 Murid kelas TK A Al Kamil Kota
Surabaya
Hasil :

Dari percobaan yang dilakukan oleh kelompok 1, beberapa anak masih terlihat bingung untuk melewati portal yang bergambar kaki dan tangan tersebut. Karena semangat dan ke antusiasnya mereka ingin segera sampai, membuat beberapa dari mereka salah meletakkan kaki dan tangannya. Untuk kelompok selanjutnya (kelompok 2), kelompok ini bisa dibilang berhasil karena mereka dapat melakukan dengan baik dalam proses permainan berlangsung. Mungkin karena mereka sudah memperhatikan teman-temannya dan mungkin juga mereka sudah mempelajari dari kesalahan temannya, jadi mereka bisa melakukan permainan dengan sempurna.

B. Uji coba 2

Hari/Tanggal : 12 September 2023
Waktu : 09.00 – 10.00
Subjek : Murid kelas TK A Al Kamil Kota
Surabaya
Hasil :

Uji coba selanjutnya adalah dengan memberikan kuis pada semua subyek, peneliti memberikan pernyataan tentang binatang- binatang (habitat, makanan, ciri-ciri, suara dll), kemudian subyek yang ingin menjawab harus mengangkat tangan dan jika bisa menjawab akan diberikan reward sebagai apresiasi. Pada saat proses berlangsung semua subyek sangat antusias menjawab, beberapa dari mereka menjawab dengan benar.

Berdasarkan dari hasil uji coba diatas peneliti menarik kesimpulan bahwasannya, Kondisi permmainan TK Al Kamil sudah cukup memadai, beberapa alat peragapermainan terlihat di beberapa tempat di dalam ruangan kelas. Permainan seperti puzzle sudah dimiliki sekolah, sekolah menginginkan alat permainan yang bisa membuat siswa peserta didik bergerak seperti meloncat, jongkok, dan berdiri. Permainan seperti bernyanyi bersama dan berjalan-jalan ringan sudah diterapkan atau sudah dilakukan siswa pada hari-hari tertentu. Permainan ringan dilakukan seperti saat olahraga

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, APE dalam sekolah sudah bisa dikatakan cukup untuk melatih kognitif peserta didik maka diperlukan permainan yang bisa membangkitkan siswa untuk bergerak seperti jongkok dan berdiri. Konsep pemebrikan APE dibuat untuk melatih kognitif, kefokusn dan ketepatan dalam mengelompokkan habitat binatang. Sebelum peserta didik menempatkan binatang sesuai habitatnya siswa harus melewati tantangan yakni memeperagakan gambar telapak tangan dan telapak kaki yang sudah disediakan dengan demikian bisa dilihat apakah siswa masih tetap fokus bisa menempatkan menempatkan binatang sesuai habitatnya setelah aktif menjongkok dan berdiri sebagai tantangan.

Melatih daya kefokusn dan ketepatan sangat penting untuk dilatihkan pada peserta didik apalagi jika dilihat dari kondisi APE yang di miliki sekolah siswa sangat membutuhkan alat permaianan yang menumbuhkan gerak tangan maupun tubuh yang lain.

Cara menggunakan tiap-tiap permainan tidaklah terlalu sulit hanya membutuhkan kefokusannya dan pengetahuan, apabila ditambah dengan untuk melatih kecepatan siswa bisa diterapkan dalam permainan ini. Hasil observasi saat siswa melakukan permainan siswa masih bingung dan kurang tepat dalam memperagakan gambar telapak tangan dan kaki. Saat siswa memiliki konsentrasi yang tinggi bisa memperagakan dengan tepat maka alat permainan ini bisa digunakan untuk perlombaan

KESIMPULAN

Setelah dilakukannya permainan pada siswa TK Al Kamil terdapat 50% peserta yang dapat melalui portal dengan benar, sedangkan untuk permainan yang kedua memasukkan binatang pada habitatnya, hampir 90% peserta melakukan dengan baik. Dan permainan itu dilakukan peserta dengan senang dan semangat serta antusias dalam permainan berlangsung. Dengan demikian penerapan APE pada siswa sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik. Penerapan APE di sekolah TK Al Kamil sudah berhasil dilakukan. Apabila siswa sudah berada dalam konsentrasi yang tinggi maka alat permainan ini bisa digunakan untuk perlombaan, untuk melatih peserta didik dalam konsentrasi, melatih kecepatan dan ketepatan.

Berdasarkan data yang didapatkan pada saat uji coba A box game and display banner 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. Uji coba a box game and display banner ini telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat perkembangan anak usia dini karena diperlukannya untuk meningkatkan pemahaman anak pada hewan... karena dengan a box game and display banner ini dapat mengenalkan makhluk hidup dan lingkungannya.

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.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: Alfabet