



## **Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Hasil Belajar Pendidikan Anak Usia Dini Di RA Al – Uswah Delanggu**

**Raudhatun Najmi**

**[\\*starfeastofficial@gmail.com](mailto:starfeastofficial@gmail.com) [\\*muslimahbintang8@gmail.com](mailto:muslimahbintang8@gmail.com)**

**Pendidikan Anak Usia Dini, UIN Raden Mas Said Surakarta**

**Hery Setiyatna**

**Pendidikan Anak Usia Dini, UIN Raden Mas Said Surakarta**

**[hery.setiyatna@staff.uinsaid.ac.id](mailto:hery.setiyatna@staff.uinsaid.ac.id)**

### **ABSTRAK**

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu lembaga pendidikan yang memegang peran penting untuk membantu pemerintah mempersiapkan generasi muda sedini mungkin, yang sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini yaitu membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, metodologi pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Penelitian ini pada hakekatnya bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang analisis identifikasi pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) dalam meningkatkan hasil belajar pada anak usia dini. Dimana hasil penelitian ini pada akhirnya diperoleh data yang menggambarkan analisis identifikasi pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) dalam meningkatkan hasil belajar pada anak usia dini.

**Kata Kunci: Pembelajaran, APE, dan Anak Usia Dini**

### **Abstract**

Early childhood education is one of the educational institutions that plays an important role in helping the government prepare the younger generation as early as possible, which is in accordance with the objectives of early childhood education, namely helping to lay the foundation for the development of behavioral attitudes, knowledge, skills and creativity needed by students. . Learning is an activity of implementing the curriculum of an educational institution in order to influence students to achieve the educational goals that have been set. In achieving these goals, students interact with the learning environment arranged by the teacher through the learning process. The learning environment regulated by the teacher includes learning objectives, learning materials, learning methodology, and learning assessment. This research essentially aims to provide a more in-depth picture of the identification analysis of the use of educational game tools (APE) in improving learning outcomes in early childhood. Where the results of this research ultimately obtained data that describes the identification analysis of the use of educational game tools (APE) in improving learning outcomes in early childhood.

**Keywords: Learning, APE, and Early Childhood Education**

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu lembaga pendidikan yang memegang peran penting untuk membantu pemerintah mempersiapkan generasi muda sidini mungkin, yang sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini yaitu membantu meletakkan kearah perkembangansikap perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik.

Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat – alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Adams (1975) berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan perngalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang khususnya untuk menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan, serta sebagai sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya dan yang dirancang secara multiguna sehingga anak dapat melatih berbagai motorik halus, mengenal konsep warna, bentuk dan ukuran. Dan Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat disesuaikan

penggunaanya menurut usianya dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan.

Alat permainan edukatif (APE) untuk anak kelompok bermain dirancang dengan pemikiranyang mendalam tentang karakteristik dan disesuaikan dengan rentang usia anak. Oleh karena itu,sangatlah jelas bahwa APE dirancang dan ditujukan untuk anak dengan mempertimbangkan karakteristik dan perkembangannya.

APE juga difungsikan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Aspek – aspek yang dikembangkan meliputi aspek moral agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik – motorik, dan seni.

APE dan alat yang dipakai dalam membantu proses perkembangan untuk anak usia dini berguna untuk :

1. Pengembangan aspek fisik, yaitu kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang atau merangsang pertumbuhan fisik anak, terdiri dari motorik kasar dan halus. Contoh alat bermain motorik kasar: sepeda, bola, mainan yang ditarik dan didorong, tali, dll. Motorik halus: gunting, pensil, bola, balok, lilin, dan lain-lain.
2. Pengembangan bahasa, dengan melatih berbicara, menggunakan kalitnat yang benar. Contoh alat permainan : buku bergambar, buku cerita, majalah, radio, tape, TV, dan lain-lain.
3. Pengembangan aspek kognitif, yaitu dengan pengenalan suara, ukuran, bentuk. Warna, dan lain-lain. Contoh

alat permainan: buku bergambar, buku cerita, puzzle, boneka, pensil warna, radio, dan lain-lain.

Alat – alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. Fungsi- fungsi tersebut adalah:

- a. Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak.
- b. Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif. Pada kegiatan anak memainkan suatu alat permainan dengan tingkat kesulitan tertentu misalnya bentuk bangunan tertentu, pada saat tersebut ada suatu proses yang dilalui anak sehingga anak mengalami suatu kepuasan setelah melampaui suatu tahap kesulitan tertentu yang terdapat dalam alat permainan tersebut. Proses-proses seperti itu akan dapat mengembangkan rasa percaya secara wajar dimana anak merasakan bahwa tiada suatu kesulitan yang tidak ditemukan penyelesaiannya.
- c. Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar, APE dapat membantu anak dalam pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar merupakan fokus pengemb

gan pada anak usia dini, sehingga Alat permainan edukatif dirancang dan dikembangkan untuk memfasilitasi kedua aspek pengembangan tersebut.

- d. Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya. Sehingga, alat permainan edukatif berfungsi memfasilitasi anak – anak mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan di sekitar misalnya dengan teman-temannya.

Dengan adanya alat permainan edukatif (APE) akan membantu anak dalam meningkatkan pemahaman mengenai materi yang diajarkan oleh guru sehingga tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai. Serta memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar anak, karena itu merupakan fokus pengembangan pada anak usia dini.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung di RA Al – Uswah Delunggu oleh guru atau pendidik. Selain itu data penelitian diperoleh melalui wawancara secara mendalam mengenai fasilitas penunjang pembelajaran seperti media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Metode penelitian ini lebih memfokuskan pada seb

erapa efektifnya Alat Permainan Edukatif (APE) dalam menentukan hasil belajar peserta didik.

Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi dan wawancara. Sedangkan analisis data menggunakan analisis data deskriptif kualitatif yaitu proses atau langkah – langkah yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah dikumpulkan sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. (Sugiyono, 2011 : 207).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada hal ini kajian teori mengenai Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran Menurut Strauss dan Frost dalam Dina Indriana (2011:32) mengidentifikasikan sembilan faktor kunci yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pengajaran. Kesembilan faktor kunci tersebut antara lain batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik siswa atau anak didik, perilaku pendidik dan tingkat keterampilannya sasaran pembelajaran mata pelajaran, hubungan pembelajaran, lokasi pembelajaran, waktu dan tingkat keragaman media.

Penggunaan dan pemilihan media pembelajaran pada anak usia 2 – 4 tahun yang masih berpikir secara konkrit dapat menggunakan sumber belajar yang paling sederhana yaitu dengan dikasih benda – benda yang konkrit, serta bahasa yang mudah dipahami dan memanfaatkan lingkungan sekitar yang dapat digunakan sebagai sarana media pembelajaran yang konkrit. Sehingga dapat mengatasi keterbatasan media pembelajaran.

RA Al Uswah juga terdapat di Area NU Center Kecamatan yang sering digunakan untuk pengajian dan kegiatan keagamaan, Tentunya dengan adanya NU center tersebut memberikan nuansa tersendiri bagi anak – anak. Kelompok Bermain (KB) itu sendiri yaitu salah satu bentuk pendidikan anak usia dini jalur pendidikan non formal yang memberikan layanan pendidikan bagi anak usia 2 – 4 tahun, untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, agar kelak siap memasuki pendidikan lebih lanjut.

Proses pembelajaran yang ada di RA Al – Uswah berpusat karena anak di usia 2 – 4 tahun masih mengalami perkembangan kognitif yang sangat awal atau dasar. Peran guru sangat mendominasi dalam kegiatan pembelajaran. Durasi waktu belajar yaitu dari jam 08.00 – 10.00 WIB. Pembagian

kelas di urutkan berdasarkan kategori umur, namun adakalanya mereka moving di setiap kelas yang berbeda. Kelas terbagi menjadi 3 sentra yaitu sentra main peran, sentra seni, dan sentra balok yang masing – masing kelas berjumlah 10 anak.

Namun, di RA Al – Uswah masih memiliki kendala yaitu pengimplementasian atau penerapan media pembelajaran yang masih minim. Mereka masih sulit untuk menemukan media audio visual atau video untuk menunjang pemberian materi, padahal media tersebut sangat dibutuhkan karena anak pada usia 2 – 4 tahun cara berpikir masih harus dijelaskan dengan benda – benda konkrit. Misalnya, ketika pengenalan mengenai hewan terkadang guru harus membawa hewannya secara langsung atau tiruannya yang persis seperti wujud hewan aslinya. Selain itu juga ketika membahas mengenai materi luar angkasa, guru harus menggambar sendiri yang terkadang tidak mirip dengan aslinya karena faktor keterbatasan sarana dan prasarana yaitu LCD proyektor dan video pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Upaya yang harus dilakukan untuk mengatasi permasalahan media

pembelajaran terutama di RA Al – Uswah yaitu :

- a. Pengadaan media pembelajaran yang sesuai dengan apa yang mereka butuhkan. Harus memperhatikan karakteristik tiap peserta didik.
- b. Pemilihan media pembelajaran bukanlah hal yang sederhana meskipun tidak perlu dipandang rumit. Maknanya ialah perlunya pengetahuan wawasan, pengetahuan dan keterampilan guru dalam melakukannya dengan tepat, sehingga keputusan yang diambil sesuai dengan kebutuhan yang ada.
- c. Media pembelajaran yang dibuat hendaknya multi guna. Multiguna disini maksudnya adalah bahwa media tersebut dapat digunakan untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Contoh media pembelajaran tersebut adalah alat permainan dalam bentuk bola tangan. Bola suara dapat digunakan untuk pengembangan motorik anak dengan cara anak menggunakannya untuk saling melemparkan bola tersebut. Selain untuk perkembangan motorik alat permainan tersebut bisa dikembangkan untuk pengembangan aspek kognitif

/pengetahuan anak. Misalnya bola tersebut dirancang dengan menggunakan berbagai warna. Aspek perkembangan lain yang dapat dikembangkan melalui alat permainan tersebut adalah anak dapat mengenal berbagai macam bunyi – bunyian, dan lain – lain.

- d. Pembuatan media pembelajaran audio visual yang dapat digunakan untuk pembelajaran dengan bahasa yang mudah dipahami oleh anak.
- e. Memanfaatkan sumber belajar di lingkungan sekitar, seperti studytour ditempat bermain belajar untuk mengembangkan aspek kognitif dan motorik anak yang masih berpikir secara abstrak.

**Tabel 1. Nilai N Gain (contoh)**

Kelompok	Nilai	
	Nilai Gain	Kategori
Eksperimen	0.6	Sedang
Kontrol	0.1	Rendah



**Gambar 1. Rancangan media (contoh)**

## PENUTUP

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usianya dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan. Alat permainan edukatif (APE) untuk anak kelompok bermain dirancang dengan pemikiran yang mendalam tentang karakteristik dan disesuaikan dengan rentang usia anak. Oleh karena itu, sangatlah jelas bahwa APE dirancang dan ditujukan untuk anak dengan mempertimbangkan karakteristik dan perkembangannya. Dalam hasil observasi di RA Al – Uswah Delanggu masih memiliki kendala yaitu pengimplementasian atau penerapan media pembelajaran yang masih minim. Mereka masih sulit untuk menemukan media audio visual atau video untuk menunjang pemberian materi, padahal media tersebut

sangat dibutuhkan karena anak pada usia 2 – 4 tahun cara berpikir masih harus dijelaskan dengan benda – benda konkrit.

Dengan adanya alat permainan edukatif (APE) akan membantu anak dalam meningkatkan pemahaman mengenai materi yang diajarkan oleh guru sehingga tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai. Serta memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar anak, karena itu merupakan fokus pengembangan pada anak usia dini.

## PUSTAKA

Astria, & Apriansyah, C. (2021). Implementasi Program Deteksi Dini Tumbuh Kembang (DDTK) di PAUD KB Al-Ikhlas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 6787–6791.

Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. *Teknologi Pendidikan*, 10, 46–62.

Chamidah, A. N. (2012). Deteksi Dini Gangguan Pertumbuhan dan Perkembangan Anak. In *Jurnal Pendidikan Khusus* (Vol. 1, Issue 3). <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpk/article/view/789>

Equada, V., Yuniarni, D., & Miranda, D. (2022). Pelaksanaan program makanan bergizi melalui kegiatan makan bersama di tk mujahidin 2 pontianak timur. 11, 2715–2723. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i10.58985>

Fazrin, I., Widiana, D., Trianti, I. R., Baba, K. J., Amalia, N. M., & Smaut, M. Y. (2018). Pendidikan Kesehatan Deteksi Dini Tumbuh Kembang pada Anak di Paud Lab

School UNPGRI Kediri. *Journal of Community Engagement in Health*, 1(2), 6–14. <https://doi.org/10.30994/jceh.v1i2.8>

Hening Prastiwi, M. (2019). Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia 3-6 Tahun. *Jiksh*, 10(2), 242–249. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i2.162>

Khairunnisa, M., Purwoko, S., Latifah, L., & Yunitawati, D. (2022). Evaluasi Pelaksanaan Program Stimulasi, Deteksi, dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang di Magelang. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5052–5065.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1885>

Mardhiyah, A., Sriati, A., & Prawesti, A. (2017). Analisis Pengetahuan dan Sikap Kader tentang Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak di Desa Pananjung, Kabupaten Pangandaran. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(6), 378–383.

Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *JURNAL ILMIAH KESEHATAN*

*MASYARAKAT : Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145–151.

<https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>

Mushab, M. A. U. (2023). Pengembangan Interaksi dan Perilaku Sosial Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini di Abad 21. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 1-12.

Rachmawati, I. N. (n.d.). *Pengumpulan data dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara*. 35–40.

Saurina, N. (2016). Aplikasi Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak Usia Nol Hingga Enam Tahun Berbasis Android. *Jurnal Buana Informatika*, 7(1), 65–74. <https://doi.org/10.24002/jbi.v7i1.485>

Wati, L., Pujiati, W., & Nirnasari, M. (2021). Peningkatan Gizi Seimbang dan Deteksi Tumbuh Kembang pada Anak di

Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Abdimas Kesehatan (JAK)*, 3(3), 324.  
<https://doi.org/10.36565/jak.v3i3.271>

Winarsih, B. D., & Hartini, S. (2020). Peningkatan Pengetahuan Guru Paud Tentang Deteksi Tumbuh Kembang Anak Menggunakan Kpsp. *Jurnal Pengabdian Kesehatan*, 3(2), 100–108.  
<https://doi.org/10.31596/jpk.v3i2.82>

Zuhkrina, Y. (2022). *BERKALA DALAM UPAYA PENCEGAHAN STUNTING. 1*, 96–102.