



Penerapan Strategi Pembelajaran Menggunakan Alat Permainan Edukatif Paud Haqiqi Kota Bengkulu

Martiani *¹, Azizatul Banat², Mariska Febrianti³

^{1,2,3} Pendidikan Jasmani, Universitas Dehasen Bengkulu, Kota Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

Email: * annie.phaph@unived.ac.id

How to Cite :

Martiani, M., Banat, A., Febrianti, M. (2022). Penerapan Strategi Pembelajaran Menggunakan Alat Permainan Edukatif Paud Haqiqi Kota Bengkulu. *Jurnal Indonesia Raya*, 3(1). DOI: <https://doi.org/10.37638/indonesiaraya.3.1.15-20>

ARTICLE HISTORY

Received [11 Juni 2022]

Revised [25 July 2022]

Accepted [30 July 2022]

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan sumber belajar yang memiliki nilai edukatif yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan bagi anak merupakan suatu stimulasi agar anak mampu mengembangkan kemampuannya. Pembelajaran harus ditunjang dengan media yang menarik seperti APE agar proses mengajar guru lebih efektif. Dalam pelaksanaan pembelajaran, APE memiliki tujuan penting bagi anak dan sesuai dengan ketetapan dari ciri-ciri APE yaitu meliputi: pelaksanaan pembelajaran menggunakan APE dapat membantu anak mengembangkan kemampuan pada dirinya, guru mengarahkan anak-anak pada saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan APE dilaksanakan, pelaksanaan pembelajaran APE dilaksanakan secara berkelompok sehingga anak-anak mudah memahami penjelasan dari guru, guru mengikut sertakan anak dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan APE, guru menjelaskan kepada anak tentang apa yang ditanyakan oleh anak, permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak. Dari hasil pengamatan, pelaksanaan pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif di PAUD Haqiqi Kota Bengkulu sangatlah kondusif yaitu guru saling bekerjasama dalam melaksanakan Alat Permainan Edukatif kepada anak dan bagi anak yang aktif dalam pelaksanaan permainan guru akan memberikan nilai tambahan sebagai apresiasi guru kepada anak yang aktif.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif (APE), Pembelajaran, PAUD

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini diperlukan untuk mengembangkan pola pikir anak. Anak usia dini merupakan tahapan pendidikan dan tidak lepas dari bermain game. Sebagai sebuah institusi pendidikan, taman Kanak-kanak tentunya merupakan tempat belajar dan hiburan yang memiliki berbagai sarana dan prasarana untuk mendukung terselenggaranya proses pembelajaran yang baik dan berkualitas. Menurut UU No 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani dan jasmani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia prasekolah adalah anak yang telah memasuki masa sensitif, karena masa ini merupakan masa dimana fungsi fisik dan mental sudah matang, dan dapat merespon rangsangan



lingkungan setiap saat dan menginternalisasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Masa ini merupakan masa awal pengembangan fisik, kognitif dan bahasa, sosial emosional dan konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama. Oleh karena itu, agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai secara optimal, maka dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak, (Mutiah dalam Luthfia, 2012).

Alat Permainan Edukatif (APE) yaitu alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan, (Sugiyanto dalam Hendayani, 2012). Sementara itu, (Rolina, 2010) mengatakan bahwa APE merupakan singkatan dari Alat Permainan Edukatif. Mengapa “Permainan”? karena pada dasarnya anak memang berada pada masa bermain, maka yang dibutuhkan bukanlah media pembelajaran atau alat peraga, melainkan alat permainan untuk mendukung kegiatan bermainnya. Namun APE biasa disebut dengan media pembelajaran atau alat peraga.

Media alat permainan edukatif adalah sumber belajar yang memiliki nilai edukatif yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan bagi anak merupakan suatu stimulasi agar anak mampu mengembangkan kemampuannya. Pembelajaran harus ditunjang dengan media yang menarik seperti alat permainan edukatif (APE) agar proses mengajar guru lebih efektif. Dengan bermain banyak aspek kecerdasan yang terasah dari anak. Hanya sayangnya, orang tua kadang tidak suka jika anaknya terlalu banyak bermain. Mereka menganggap bermain tidak banyak manfaatnya, bahkan kadang-kadang orang tua complain dengan pihak sekolah ketika mereka mengetahui bahwa di sekolah anak-anak hanya bermain, yang seharusnya diajarkan tentang membaca, menulis dan berhitung. Padahal sesungguhnya masa pra sekolah adalah masa bermain, maka tepat jika pembelajaran di TK dilakukan dengan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, (Handayani, 2009).

Segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang didalamnya mengandung nilai-nilai pendidikan (edukatif) dan dapat dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Tekanan belajar sambil bermain adalah lebih menekankan belajar daripada permainan. Bermain hanya sarana, bukan sebagai tujuan. Permainannya bisa dalam bentuk apa saja, boleh menggunakan alat atau tidak. Hal yang terpenting adalah belajar untuk menguasai hal-hal yang baru, bukan belajar bermain mainan baru (Suyadi, 2009).

Perkembangan kognitif anak usia dini berada pada tahapan praoperasional, yaitu tahapan dimana anak belum menguasai operasi mental secara logis. Periode ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan menggunakan sesuatu untuk mewakili sesuatu yang lain dengan menggunakan simbol-simbol. Melalui kemampuan tersebut maka anak mampu berimajinasi atau berfantasi tentang berbagai hal. Perkembangan kognitif pada masa anak usia dini mampu berfikir dengan menggunakan simbol, berpikir masih dibatasi oleh persepsi. Mereka meyakini apa yang dilihatnya, dan hanya terfokus pada satu dimensi terhadap satu objek dalam waktu yang sama. Cara berfikirnya masih terfokus pada keadaan awal atau akhir suatu proses, bukan kepada prosesnya itu sendiri. Anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar satu dimensi, seperti atas kesamaan warna, bentuk dan ukuran.

Indikator yang ingin dicapai dalam pengembangan kognitif anak usia dini di Haqiqi Kota Bengkulu pada usia 4-5 tahun yaitu, sebagai berikut: (a). mengurut-urutkan (membuat urutan) sesuatu, dari yang paling kecil, agak besar, hingga yang paling besar, atau sebaliknya. (b). Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak. Misalnya; Menurut warna, bentuk, ukuran, jenis, dll (c). Menyebutkan konsep depan-belakang-tengah, atas-bawah, kiri-kanan, luar-dalam, pertama-terakhir-diantara, keluar-masuk, naik-turun, maju-mundur.

Anak usia dini dapat memberikan contoh luar biasa bagaimana anak-anak memainkan peran aktif dalam pengembangan kognitif mereka sendiri, khususnya dalam upaya memahami, menjelaskan, mengorganisasikan, memanipulasi, membangun, dan memprediksi. Anak-anak prasekolah mengalami kesulitan mengendalikan perhatian mereka sendiri dan fungsi memori, bingung dalam menampilkan diri, dangkal dengan realitas, dan fokus pada satu aspek pengalaman pada suatu waktu. Anak-anak prasekolah cenderung membuat kesalahan lintas budaya yang sama karena kemampuan yang belum matang.



Berdasarkan beberapa hasil observasi sebelum melakukan kegiatan pengabdian masyarakat, Yayasan Haqiqi Kota Bengkulu berencana membuat perencanaan strategi mengenai pembelajaran edukatif guna memperbaiki system yang selama ini dijalankan. Terlebih pada zaman digitalisasi seperti sekarang ini. Semua kegiatan berbasis dalam jaringan. Sehingga mau tidak mau semua orang sudah bisa harus menerapkan pembelajaran edukasi yang bisa dimainkan di rumah demi kelancaran belajar baik di internal maupun dengan orang tua selaku klien yayasan. Untuk itulah, kami dari Universitas Dehasen Bengkulu mencoba untuk menguraikan kesulitan yang dialami oleh yayasan Haqiqi untuk bersama-sama membangun jaringan satu persatu agar kedepannya bisa dibangun secara bersamaan sembari mempersiapkan sumber daya yang mumpuni untuk mengatur sistem yang sudah ada.

II. METODE

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan cara melakukan kolaborasi antara program studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dehasen Bengkulu dengan Yayasan Haqiqi Kota Bengkulu dalam rangka memberikan pengalaman baru berupa pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif yang dibuat untuk memberikan pengetahuan dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan memiliki inovasi, serta sumber daya manusia dalam hal ini guru yang faham dan memiliki kreatifitas dalam mengelola pembelajaran yang akan dijalankan di yayasan tersebut.

Alternatif pemecahan masalah dilakukan dengan mengadakan kegiatan pelatihan pengembangan sumber daya manusia bagi guru-guru PAUD dan orang tua/wali murid. Usia anak usia dini adalah masa yang paling banyak bermain sambil belajar mengenal angka dan huruf. Bermain merupakan salah satu kegiatan yang menyenangkan baik anak maupun guru dan juga orang tua. Alat permainan edukasi memberikan pengetahuan melalui pengalaman anak dalam mempraktekkan tugas gerak secara langsung. Perkembangan motorik kasar anak akan berlangsung dengan baik melalui koordinasi gerak yang dilakukan. Dibutuhkan banyak variasi dalam menarik minat anak dalam bermain sehingga tidak bosan dan juga menyenangkan serta tanpa disadari akan berdampak pada kebugaran tubuh anak. Adapun langkah konkritnya yaitu : (a) bagaimana objektif strategi pembelajaran PAUD Haqiqi Kota Bengkulu saat ini?, dan (b) bagaimana pemanfaatan Alat Permainan Eduatif (APE) dalam peningkatan kognitif anak dilaksanakan?

III HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini merupakan hasil kolaborasi antara dosen di Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Universitas Dehasen Bengkulu dengan yayasan untuk berbagi informasi dan pengalaman yang berhubungan dengan pembelajaran yang akan dimanfaatkan secara terintegrasi oleh yayasan.



Gambar 1. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di PAUD Haqiqi.



Adapun hasil kegiatan dari berbagai analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1). Pembelajaran Menggunakan Alat Permainan Edukatif

Dalam pelaksanaan pembelajaran, alat permainan edukatif (APE) memiliki bertujuan penting bagi anak dan sesuai dengan ketetapan dari ciri-ciri Alat Permainan Edukatif (APE) yaitu meliputi: (1). Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif dapat membantu anak mengembangkan kemampuan pada dirinya. (2). Guru mengarahkan anak-anak pada saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan APE dilaksanakan. (3). Pelaksanaan pembelajaran APE dilaksanakan secara berkelompok sehingga anak-anak mudah memahami penjelasan dari guru. (4). Guru mengikut sertakan anak dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan APE. (5). Guru menjelaskan kepada anak tentang apa yang ditanyak anak. (6). Siswa yang aktif pada saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan APE dilakukan akan diberikan tambahan nilai dari guru sebagai apresiasi guru kepada anak. (7). Guru menggunakan APE sesuai dengan tema yang sedang dijalani. (8). Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak.



Gambar 2. Guru memperkenalkan APE kepada siswa PAUD Haqiqi Kota Bengkulu

Dari hasil pengamatan, pelaksanaan pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif di PAUD Haqiqi Kota Bengkulu sangatlah kondusif yaitu guru saling bekerjasama dalam melaksanakan Alat Permainan Edukatif kepada anak dan bagi anak yang aktif dalam pelaksanaan permainan guru akan memberikan nilai tambahan sebagai apresiasi guru kepada anak yang aktif.

2). Permainan Edukatif dalam Peningkatan Kognitif Anak

Kognitif merupakan proses berfikir anak, dimana memunculkan kemampuan menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan kejadian atau peristiwa. Kognitif merupakan kemampuan yang erat hubungannya dengan pengetahuan yang diperoleh oleh individu serta cara berfikir individu terhadap suatu kejadian, tindakan dan apa yang diamati di sekitarnya. Cepat tidaknya individu dalam menyelesaikan masalah sangat bergantung pada perkembangan kognitifnya. Oleh karena itu, pengembangan kognitif individu memiliki peran yang cukup besar dalam perkembangan potensi yang ada dalam diri anak untuk tahap berikutnya.

Banyak sekali jenis-jenis permainan untuk anak usia dini yang bisa dimainkan oleh anak. Namun sebaiknya jika permainan itu bisa mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Penggunaan permainan pada anak usia dini adalah sebuah jalan untuk mengenal diri mereka sendiri dan menemukan dunianya selain itu permainan juga penting sebagai wahana dalam belajar (Cambridge University Press, 2014) sehingga dalam menggunakan permainan yang akan dilakukan oleh anak, pihak orang tua dan guru hendaknya melihat unsur keedukatifan.



Permainan edukatif merupakan segala bentuk permainan yang dirancang agar memberikan manfaat pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada pemainnya termasuk anak-anak. Menurut (Khobir, 2009) permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif memiliki sifat-sifat seperti bongkar pasang, pengelompokan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membantuk, menyusun dan lain sebagainya. Namun setiap permainan yang diterapkan di sekolah harus melihat media, tempat, kecocokan dan tingkat kesukaran dari permainan itu sendiri. Bermain yang dijadikan sebagai pendekatan pembelajaran hendaknya memperhatikan tahapan perkembangan anak. Dengan demikian dalam bermain harus memperhatikan kematangan atau perkembangan anak, alat yang akan digunakan, dan tempat bermain anak itu sendiri. Permainan edukatif tidak hanya meliputi permainan modern namun juga permainan tradisional.

Setelah melakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran Menggunakan Alat Permainan Edukatif Pada Siswa di PAUD Haqiqi Kota Bengkulu” terdapat beberapa hasil yang telah dicapai, yaitu: Melakukan pertemuan dengan tim yayasan untuk menyajikan beberapa perencanaan yang bisa diterapkan di Yayasan Haqiqi dalam bentuk pembelajaran dengan menerapkan alat permainan edukatif. Berdasarkan Diagram Perencanaan Strategis, dampak potensial dari sistem pembelajaran dapat dilihat adanya kebutuhan dan juga tujuan untuk melakukan perubahan dari sistem pembelajaran yang lama pada sistem pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dapat disimpulkan bahwa kondisi objektif Yayasan Haqiqi telah menerapkan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif yang sederhana dan efektif. Kegiatan PKM ini telah menggerakkan pihak yayasan untuk segera melakukan tindak lanjut dengan melaksanakan pelatihan atau kegiatan sejenis untuk meningkatkan SDM para guru pendidik PAUD Haqiqi Kota Bengkulu agar pembelajaran dapat terintegrasi dan dikelola oleh tenaga yang profesional.

Saran yang dapat disampaikan untuk perencanaan strategis di Yayasan Haqiqi Kota Bengkulu yaitu butuh tenaga profesional untuk memberikan edukasi pada guru pendidik dalam upaya peningkatan mutu SDM dalam mengelola pembelajaran secara inovatif dan profesional, serta perlunya kegiatan yang serupa secara berkala dalam upaya mengikuti perkembangan teknologi pembelajaran yang selalu berubah setiap saat menjadi semakin canggih dan efektif. Selain itu, pemanfaatan APE dalam pembelajaran di PAUD bukan merupakan suatu trend semata, tetapi sudah merupakan sebuah keharusan dalam upaya bersama untuk meningkatkan layanan pendidikan terhadap seluruh peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, Arri. 2009. Anak Cerdas Lewat Bermain. Majalah Psikologi Plus Volume III No. 10 April 2009. Semarang: PT Niko Sakti.
- Hendayani, Eka Sri. 2012. Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pembelajaran PAUD Seatap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat, Jurnal Emplowerment Vol 1 No 2 September 2021. Bandung : STKIP Siliwangi Bandung.
- Luthfia, Erin Dan Hadi Kusuma Atmaja. 2012. Karakteristik Ibu Berdasarkan Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Menstimulasi Anak Pra Sekolah. Jurnal Penelitian STIKES NU Tuban Vol 2 No 1 Juni 2012. Tuban : STIKES NU.



Silanegara, Indra. 2010. Penerapan Konsep Reengineering untuk Mengidentifikasi Kebutuhan Teknologi Informasi; Prosiding Seminar Nasional Teknik Mesin. ISSN 2085-2762. Jakarta : Politeknik Negeri Jakarta.

Slamet, Suyanto. 2005. Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Hikayat Publishing.

Suyadi. 2009. Permaianan Edukatif yang Mencerdaskan. Yogyakarta: Power Books (Ihdina).

Widyaningsih, P. 2012. Perencanaan Strategis Sistem Informasi Pada Institusi Pendidikan Tinggi Menggunakan Analisis Critical Success Factors (Studi Kasus STMIK Duta Bangsa Surakarta), Laporan penelitian. Semarang : Pascasarjana Universitas Diponegoro.