

## Analisis Pemahaman Guru Taman Kanak-Kanak terhadap Alat Permainan Edukatif

**Yolanda Pahrul**

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas  
Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Email: [yolandapahrul@gmail.com](mailto:yolandapahrul@gmail.com)

### Abstrak

Alat permainan edukatif merupakan alat yang sengaja dibuat untuk permainan anak dan mengembangkan aspek perkembangan anak. Alat permainan edukatif yang digunakan untuk pembelajaran anak usia dini harus diseleksi secara baik agar aspek perkembangan dapat dikembangkan dengan baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemahaman guru Taman Kanak-kanak mengenai alat permainan edukatif. Analisis pemahaman ini menggunakan survei melalui google form kepada beberapa responden. Didapat hasil bahwa guru Taman Kanak-kanak belum sepenuhnya paham mengenai pemilihan APE. Misalnya dari segi bahan APE, guru belum benar-benar paham memilih bahan APE yang aman bagi anak.

**Kata Kunci:** *Alat Permainan Edukatif, Pemahaman.*

### Abstract

Educational game tools are tools that are intentionally made for children's games and develop aspects of child development. Educational game tools used for early childhood learning must be selected properly so that developmental aspects can be developed properly. The purpose of this study was to determine the understanding of Kindergarten teachers regarding educational game tools. This understanding analysis uses a survey via google form to several respondents. It was found that Kindergarten teachers did not fully understand the selection of APE. For example, in terms of APE materials, teachers do not really understand choosing APE materials that are safe for children.

**Keywords:** *Educational Game Tool, Understanding*

### PENDAHULUAN

Pembelajaran anak usia dini adalah melalui bermain. Bermain adalah keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang individu yang sifatnya menyenangkan, menggembirakan, dan menimbulkan kenikmatan yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional (Purnama Sigit, 2019). Bermain merupakan kegiatan penting dan sangat disenangi oleh anak usia dini. Tiada hari tanpa bermain. Bermain dilakukan tanpa paksaan dan akan menimbulkan rasa senang sehingga semua aspek perkembangan dapat dikembangkan. Disaat anak merasakan senang, pertumbuhan otak anak akan tumbuh dengan maksimal, maka di saat-saat seperti itu pembelajaran dapat di lakukan dengan mudah.

Bermain dapat dilakukan menggunakan alat dan tanpa alat. Salah satu contoh bermain tanpa alat yaitu permainan bermain dalam lingkaran yang dilakukan oleh (Pahrul & Amalia, 2020) untuk mengembangkan aspek kognitif anak di mana Permainan tersebut dilakukan di lapangan terbuka. Dari pelaksanaan permainan tersebut didapat peningkatan kognitif anak secara signifikan. Perkembangan kognitif yang berfokus pada daya ingat anak mengingat bentuk dan gaya binatang.

Bermain menggunakan alat biasanya menggunakan Alat permainan Edukatif (APE). Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat yang sengaja dibuat yang digunakan sebagai media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk membantu kegiatan pembelajaran dan memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi yang berkaitan dengan pendidikan serta dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan aspek perkembangan yang ada (Astini et al., 2019). Hasil penelitian Astini et al (2017) membuktikan bahwa alat

permainan edukatif adalah alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang disesuaikan penggunaannya berdasarkan usia dan tingkat perkembangan anak (Astini, B. N., Nurhasanah, Rachmayani, I., & Suarta, 2017).

Alat Permainan Edukatif adalah suatu alat bermain yang di rancang khusus untuk edukasi anak dengan tujuan dapat menstimulasi aspek perkembangan anak didik (Widayati Sri, 2020), mengembangkan, dan mengoptimalkan seluruh potensi yang ada pada anak (Guslinda & Kurnia, 2018; Mulyana, E.H., Nurzaman, I. & Fauziyah, 2017; Syamsuardi, 2012a). APE sendiri dapat dimainkan oleh anak sendiri secara bebas ataupun dengan bimbingan pendidik (orangtua ataupun guru) ketika memainkannya (Widayati Sri, 2020). Sejalan dengan itu, menurut (Fransisko Arief, Sudarlisno Purwanto, Dewi Rahayu, 2020) Alat Permainan Edukatif merupakan alat bermain yang digunakan anak dalam bermain dan memiliki bermacam sifat seperti bongkar pasang, memadukan, membentuk, bongkar pasang, merangkai, atau menyusun sesuai bentuk yang sebenarnya.

Keberhasilan atau tercapainya perkembangan anak tidak lepas dari keberhasilan guru dalam mengelola alat permainan khususnya alat permainan edukatif (Syamsuardi, 2012b). Banyak sekali penelitian-penelitian yang dilakukan dalam pengembangan aspek-aspek perkembangan melalui berbagai macam Alat Permainan Edukatif misalnya pengembangan game edukasi (pohon kata) untuk meningkatkan kemampuan membaca (Khadijah et al., 2022), alat permainan edukatif Maze Dua Sisi (MADASI) untuk menstimulasi keterampilan sesori motorik (Virianingsih et al., 2021), alat permainan edukatif pasak warna untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna (Nityanasari, 2020).

Berbagai macam Alat Permainan Edukatif (APE) yang digunakan oleh pendidik dalam melaksanakan pendidikan, mulai dari APE yang sengaja dibuat sendiri oleh pendidik ataupun APE yang dibeli di toko-toko. Namun, dari berbagai macam APE tersebut, ada beberapa yang belum sesuai penggunaannya. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui sebatas mana pemahaman para guru sebagai konsumen APE, baik dari penggunaannya maupun dari cara pemilihan APE tersebut, berapa keping *puzzle* yang digunakan untuk anak usia 4 tahun, berbahan dasar apa balok yang cocok digunakan untuk anak usia 2 tahun, serta bahan dasar APE yang sudah dibeli apakah aman digunakan untuk anak.

Alat Permainan Edukatif (APE) dapat difungsikan secara multiguna meskipun masing-masing APE tersebut mempunyai kekhususan dalam mengembangkan aspek perkembangan. Ciri-ciri APE yang baik menurut (Guslinda & Kurnia, 2018) adalah; 1) ditujukan untuk anak usia dini, 2) berfungsi untuk pengembangan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, 3) dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna, 4) aman bagi anak, 5) dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas, 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan, dan, 7) mengandung nilai pendidikan.

Sejalan dengan itu, (Widayati Sri, 2020) menyimpulkan ciri-ciri alat permainan edukatif untuk anak usia dini yaitu :

1. APE diperuntukkan untuk anak usia dini (0-6 tahun)
2. APE dibuat dengan tujuan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak
3. Pembuatan APE haruslah aman untuk anak baik dari segi bahan dan lainnya
4. APE dibuat untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas anak
5. Harus bersifat konstruktif.

Andang Ismail dalam (Hijriati, 2017) mengemukakan ciri-ciri APE yaitu desain mudah dan sederhana, multifungsi, menarik, berukuran besar, awet, sesuai kebutuhan, tidak membahayakan mendorong anak untuk bermain bersama, mengembangkan daya fantasi, bukan karena kelucuan dan kebagusannya, bahan murah dan mudah diperoleh.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metodologi Deskriptif kuantitatif. Menurut (Sukmadinata, 2017), penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia yang bisa mencakup aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena yang lainnya. Menurut (Arikunto, 2019), penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan

penelitian.

Pengambilan data menggunakan angket yang disebarakan kepada guru-guru TK. Subjek penelitian di ambil secara random. Pengambilan sampel secara acak ini mencakup semua guru yang bekerja di TK.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pengambilan data menggunakan penyebaran angket berupa *google form* kepada guru-guru TK. Dari 30 responden yang berpartisipasi mengisi angket, didapat bahwa guru-guru sudah memahami apa itu alat permainan edukatif. Mereka juga berpendapat bahwa penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran anak sangat bermanfaat. Menurut MierEdu (2020) dan Sander (2019), manfaat APE terhadap stimulasi perkembangan anak antara lain :

- Meningkatkan kecerdasan anak dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak dengan berbagai alat permainan yang menarik
- Membantu mengembangkan indra/ sensoris dan keterampilan motorik anak.
- Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang dimiliki oleh anak
- Menstimulasi kreativitas anak.
- Meningkatkan daya konsentrasi anak
- Menstimulasi aspek perkembangan sosial emosi anak.

Dari hasil survei juga ditemukan guru-guru sudah mengetahui karakteristik alat permainan edukatif yang baik untuk anak, salah satunya adalah APE harus multiguna, bisa digunakan untuk mengembangkan berbagai macam aspek perkembangan anak. Selain itu, kemenarikan APE juga merupakan karakteristik dalam pemilihan APE untuk anak. Guru-guru sudah paham bahan apa yang bisa digunakan untuk APE anak, misalnya balok berbahan dasar kayu hanya bisa digunakan untuk anak usia 5-6 tahun. Hal ini dikarenakan anak usia 2-4 tahun jika bermain menggunakan APE berbahan dasar kayu akan menimbulkan resiko, misalnya adanya kemungkinan anak memukulkan balok kayu tersebut kepada anak lainnya.

Tidak hanya dari segi bahan dasar saja yang perlu diperhatikan. Dari segi ukuran juga harus diperhatikan. Untuk anak usia 2-4 tahun alat permainan yang digunakan yaitu alat permainan yang berukuran besar. Misalnya balok berukuran besar serta puzzle yang hanya 9 keping saja. Sedangkan untuk anak usia 5-6 tahun sudah bisa menggunakan balok berukuran kecil dan puzzle yang berukuran kecil.

Namun, dari survey yang sudah dilakukan, 40% saja guru yang mengetahui jumlah keping puzzle yang benar untuk permainan anak. 60% lagi guru tidak terlalu paham. 60% guru menjawab 3 keping puzzle untuk anak usia 2-4 tahun. Sedangkan seharusnya 9 keping puzzle untuk anak usia 2-4 tahun.

Selain balok dan puzzle, palstisin juga digunakan sebagai alat permainan edukatif bagi anak. Survey membuktikan 100% guru menyatakan bahwa plastisin cocok digunakan untuk permainan anak dikalangan usia. Padahal dari segi bahan dasar, jika palstisin tersebut berbahan dasar lilin, tidak cocok digunakan untuk pembelajaran anak usia 2-4 tahun dikarenakan ada kemungkinan anak memasukkan plastisin ke dalam mulut dan hal tersebut akan membahayakan anak.

## SIMPULAN

Dari hasil survei dapat disimpulkan bahwa guru-guru Taman Kanak-kanak dalam pemilihan APE untuk anak belum sepenuhnya memahami, terutama dari segi pemilihan bahan dasar APE. Guru pada umumnya membeli APE tanpa memikirkan apakah bahan dasarnya aman atau tidak untuk anak. Sehingga perlu dilakukan sosialisasi pemilihan APE yang sesuai dengan kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*.
- Astini, B. N., Nurhasanah, Rachmayani, I., & Suarta, I. N. (2017). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpa.v6i1.15678>
- Astini, B. N., Nurhasanah, N., & Nupus, H. (2019). Alat permainan edukatif berbasis lingkungan untuk pembelajaran saintifik tema lingkungan bagi guru paud korban gempa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 1–6. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26760>

- Fransisko Arief, Sudarlisno Purwanto, Dewi Rahayu, S. (2020). The Relationship of The Use of Educational Game Tools (APE) with the Aspects of Children's Cognitive Development in Anarvani PAUD, Padang. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 8(1). <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v8i1.107728>
- Guslinda & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jagad Publishing.
- Hijriati. (2017). Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, III(2), 59–69. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/1699>
- Khadijah, Pulungan, E. N., Hariati, R., & Maisarah. (2022). Developing the Educational Game Tool to Improve Reading Ability of Early Childhood. *International Journal of Language Education*, 6(1), 25–35. <https://doi.org/10.26858/ijole.v6i1.20145>
- Mulyana, E.H., Nurzaman, I. & Fauziyah, N. . (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Warna. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 76–91.
- Nityanasari, D. (2020). Alat Permainan Edukatif Pasak Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/6681/4241>
- Pahrul, Y., & Amalia, R. (2020). Metode Bermain Dalam Lingkaran dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1464–1471. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812>
- Purnama Sigit, Y. S. H. dan H. (2019). *Pengembangan Alat dan Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Rosdakarya.
- Syamsuardi. (2012a). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(1), 59–67.
- Syamsuardi. (2012b). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(1), 59–67.
- Virianingsih, P. P., Tegeh, I. M., & Ujjanti, P. R. (2021). Alat Permainan Edukatif Maze Dua Sisi (MADASI) untuk Menstimulasi Keterampilan Sensori Motorik Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 117. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.33864>
- Widayati Sri, K. R. A. (2020). *Media Pembelajaran PAUD* (1st ed.). PT. Remaja Rosdakarya.