

Pentingnya Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di RA Al-Furqon Madina

Rezky Syahreni¹, Roma Diana², Anni Kholilah³, Pitri Juwita⁴

^{1,2,3,4} STAIN Mandailing Natal, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Rezky Syahreni

E-mail: rezkysyahreni367@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini memiliki tujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pentingnya Alat Permainan Edukatif (APE) terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di RA Al-Furqon Madina. Hasil Kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa alat permainan edukatif adalah memperkenalkan berbagai bentuk pengetahuan sederhana pada anak usia dini. Proses penggunaan alat permainan edukatif di RA Al-Furqon Madina adalah dengan memberikan pembelajaran dengan media dan juga dapat mengamati, serta memberikan contoh penggunaannya. Bentuk aplikasi alat permainan edukatif yaitu terdapat anak yang antusias dalam belajar serta menumbuhkan semangat bagi anak dalam belajar sehingga alat permainan edukatif tersebut dapat meningkatkan kognitif pada anak. Untuk itu, alat permainan edukatif anak usia dini merupakan alat yang dirancang untuk meningkatkan aspek-aspek dalam perkembangan anak salah satunya perkembangan kognitif anak usia dini.

Kata kunci – Alat Permainan Edukatif (APE), Kognitif, Anak Usia Dini

Abstract

This service activity has the aim of knowing and describing the importance of Educational Game Tools (APE) on early childhood cognitive development at RA Al-Furqon Madina. The results of the service activities show that educational game tools are introducing various forms of simple knowledge in early childhood. The process of using educational game tools at RA Al-Furqon Madina is to provide learning with media and can also observe, and provide examples of its use. The form of application of educational game tools is that there are children who are enthusiastic about learning and foster enthusiasm for children in learning so that these educational game tools can improve cognitive in children. For this reason, early childhood educational game tools are tools designed to improve aspects of child development, one of which is early childhood cognitive development.

Keywords - Educational Game Tools (APE), Cognitive, Early Childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang bertujuan untuk mengembangkan perkembangan fisik, mental, motorik, intelektual, emosi, dan sosial anak melalui rangsangan yang tepat dan akurat aspek non-fisik dan memungkinkan anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Pendidikan anak usia dini harus dirancang dengan kegiatan yang aktif seperti bermain sambil belajar. Hal ini sesuai dengan prinsip pedagogik anak usia dini yaitu bermain sambil belajar. Artinya kegiatan bermain merupakan inti kegiatan anak. Melalui bermain, anak mampu menunjukkan beragam potensi, keterampilan, dan bakatnya sehingga aspek perkembangan anak usia dini dapat berkembang secara optimal (Ashadi, 2022)

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang harus dikembangkan yaitu aspek kemampuan Kognitif. Kemampuan kognitif dapat mengembangkan daya berfikir anak untuk melatih pengetahuan anak agar terstimulasi dengan baik dan dapat tercapai sesuai harapan. Mampu menghadapi dan menyelesaikan suatu permasalahan yang sedang dihadapi oleh anak di kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Perkembangan kognitif merupakan perubahan yang terjadi dalam berpikir, kecerdasan dan bahasa anak adalah alasan sehingga anak dapat mengingat, menyusun strategi secara kreatif, berpikir secara optimal bagaimana cara dapat memecahkan masalah. Menurut (Susanto, 2011) menyatakan bahwa kognitif adalah bagaimana cara individu bertingkah laku. Tingkah laku menjadi hal yang sangat penting dalam perkembangan anak, dikarenakan anak akan mampu memecahkan suatu masalah yang dihadapi dengan berpikir logis, kritis dan mampu memahami hubungan sebab akibat dengan begitu anak akan mampu bertindak dengan baik. Sangat penting untuk perkembangan anak, salah satunya pada perkembangan kognitifnya .

Perkembangan kognitif pada anak-anak terjadi melalui tahapan yang berbeda. Tahapan ini dapat membantu menerangkan cara anak berfikir, menyimpan informasi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Media yang digunakan dalam pengembangan kognitif anak usia dini salah satunya merupakan media yang aman, nyaman dan menyenangkan. Namun, terdapat banyak pengalaman di lapangan, guru yang masih kurang sadar dalam memanfaatkan fungsi alat permainan edukatif secara optimal. Kondisi ini disebabkan oleh kenyataan bahwa tugas yang dibawa oleh guru sebagai perancang bahan ajar untuk pembelajaran adalah sangat susah, karena berhadapan dengan dua variabel diluar kendalinya, yaitu cakupan isi pembelajaran yang telah diterapkan terlebih dahulu berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, dan anak yang membawa serangkaian kemampuan awal, sikap dan karakteristik perseorangan lainnya kedalam situasi pembelajaran. Dalam ruang lingkup sekolah, pengirim informasi adalah guru dan penerimanya adalah anak-anak. Guru dapat menggunakan media sebagai perantara untuk menyampaikan pesan kepada anak (Dede Nurashiah, 2020).

Media membantu guru memberikan informasi kepada anak. Apabila penggunaan media di dalam kelas direncanakan dengan baik maka dapat memberikan hasil belajar yang positif. Kegiatan yang populer di kalangan siswa RA/TK adalah bermain. Walaupun kegiatan ini dapat dilakukan tanpa alat bermain, namun nyatanya hampir semua kegiatan bermain menggunakan alat bermain edukatif (APE).

Terdapat alat permainan edukatif (APE) yang digunakan khusus untuk kegiatan bermain. Media sangat menunjang dalam tercapainya proses belajar mengajar para siswa dituntut untuk mempunyai kemampuan atau potensi yang tinggi dalam mengembangkan cara penyampaian materi pelajaran supaya tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam pendidikan mudah tercapai (Inggried et al, 2017).

METODE

Kegiatan pengabdian yang digunakan adalah Kegiatan pengabdian kualitatif. Pendekatan yang digunakan dalam Kegiatan pengabdian kualitatif adalah pendekatan deskriptif. Sampel Kegiatan

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

pengabdian yang digunakan adalah dari anak usia dini di RA Al-Furqon Madina. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen manusia, peneliti sendiri, pedoman wawancara, bahkan lembar observasi digunakan sebagai instrumen pengumpulan data. Uji validitas data dalam Kegiatan pengabdian ini didasarkan pada empat kriteria yaitu reliabilitas (uji reliabilitas), transferabilitas (uji transferabilitas), dan reliabilitas dan konfirmabilitas (confirmability). Proses analisis data dilakukan meliputi (1) pengumpulan data, (2) penyajian data, (3) reduksi data dan (4). Penggambaran hasil (Conclusion Drawing)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan Kognitif Bagi Anak Usia Dini

Kognitif merupakan proses berpikir anak yang menciptakan kemampuan membuat hubungan, mengevaluasi kejadian dan kejadian, serta mempertimbangkannya. Kognitif juga dapat diartikan sebagai kemampuan belajar, berpikir, dan berakal, yaitu kemampuan mempelajari keterampilan dan konsep baru, kemampuan memahami apa yang terjadi di lingkungan, dan kemampuan menggunakan dan memanfaatkan ingatan, memecahkan masalah sederhana (Wifroh, 2014)

Pengertian Alat Permainan Edukatif

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan salah satu media pembelajaran visual yang dapat digunakan untuk menstimulasi anak usia dini. Alat Permainan Edukatif (APE) mengacu pada segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat atau alat bermain, mempunyai nilai pedagogi (edukasi), dan dapat mengembangkan kemampuan seluruh siswa. APE untuk anak pada umumnya dapat dikategorikan ke dalam beberapa kriteria, alat bermain eksplorasi, alat bermain manipulatif, alat bermain sensorik motorik, alat bermain sosial, alat bermain motorik kasar, alat bermain musik dan gerak, serta alat bermain (Hasbi, 2021). Secara rinci, kriteria tersebut adalah biasanya, topik-topik berikut mencakup alat peraga permainan eksplorasi, alat peraga permainan manipulatif, alat peraga permainan sensorimotor, alat peraga permainan sosial, alat peraga permainan motorik kasar, alat peraga musik dan gerak, serta alat-alat seni lainnya. Adapun rinciannya sebagai berikut :

1. Alat Permainan Edukatif (APE) eksplorasi mengacu pada peralatan bermain dan bahan ajar yang memungkinkan anak menemukan pengalaman dan hal baru. Alat dan bahan tersebut antara lain alat dan bahan permainan pengembangan, sains, bahan alam, dan lain-lain. Contoh: balok, tanah liat, pasir, kertas lembar, tanah liat, tutup botol, karton, dll.
2. Alat main manipulatif ad perallah salah satu peralatan dan bahan main yang digunakan secara bebas sesuai keinginan peserta didik, dalam kondisi apapun tanpa aturan bermain dan bersifat tidak terstruktur. Contoh: alat dan bahan main pembangunan (seperti pasir, air, spidol, playdough, tanah liat, karet gelang (tali), alat main yang diremas dan dirobek, kerincingan, dan lainnya
3. Alat Permainan Untuk sensorimotor merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk merangsang indra dan gerak. Contoh : benda dengan warna berbeda, tekstur, aroma, ukuran, bentuk, bunyi, bunyi, dan benda yang dapat ditarik, didorong, diangkat, dilempar, dipukul, dan diremas.
4. Alat main sosial adalah alat dan bahan main yang diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Alat dan bahan main ini merangsang peserta didik untuk berimajinasi tentang dirinya, bermain peran dengan orang lain, kejadian di sekitar, mengenal profesi, dan lainnya, contohnya kostum bermain peran, alat bermain masak-masakan, pertukangan, boneka, mobil-mobilan, alat permainan yang mendukung ain peran lainnya.
5. Alat main motorik kasar merupakan alat dan bahan main yang menunjang pengembangan keterampilan motorik kasar. Alat main motorik kasar ini dapat berupa peralatan untuk bermain tarik dan dorong, peralatan main luar ruang seperti alat mainan yang dikendarai peserta didik

(sepeda, mobil-mobilan, dan sejenisnya), peralatan olah raga (seluncuran, papan titian, ayunan, panjatan, dan terowongan);

Penting untuk dipahami bahwa APE anak pada dasarnya memiliki banyak manfaat dan fungsi bagi perkembangan anak. Dalam satu jenis alat main bisa saja mengandung fungsi eksploratif, fungsi konstruktif, atau bahkan manipulatif. Hal tersebut tergantung dari bagaimana pendidik dan anak memanfaatkan alat main dalam kegiatan bermainnya. Contohnya Ketika seorang anak bermain balok. Walaupun pada dasarnya balok adalah alat bermain pembangunan (kontruksi), tetapi ketika anak memainkan balok tersebut untuk mengecek tekstur, kepadatan, membandingkan dengan benda lainnya, menimbang, mengumpulkan atau mengklasifikasikan, maka muncul fungsi eksploratif dan manipulatif dalam bermain balok

Pentingnya Alat Permainan Edukatif (APE)

APE digunakan oleh guru pada saat mengajar anak usia dini pada saat proses pembelajaran. Penggunaan APE bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa dan mengefektifkan proses pendidikan. Ringkasnya, proses pembelajaran memerlukan media yang penggunaannya terpadu dengan tujuan dan isi atau materi pelajaran serta ditujukan untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan pengajaran yang telah ditentukan. Menurut Sudjana dalam (Hidayat & Al-Audiyah, 2023), manfaat Alat Permainan Edukatif (APE) secara Spesifik adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan APE membantu membentuk landasan konkrit pemikiran anak.
2. APE dapat meningkatkan minat dan perhatian anak dalam belajar.
3. Dengan menggunakan APE, Anda dapat meletakkan landasan bagi perkembangan belajar anak agar hasil belajarnya dapat maksimal.
4. Alat Permainan Edukatif dapat memberi anak pengalaman langsung di dunia nyata sehingga menumbuhkan kegiatan dalam berusaha sendiri pada setiap anak.
5. Penggunaan APE mendorong pemikiran yang teratur dan berkelanjutan pada anak-anak.
6. Penggunaan APE mendorong perkembangan pemikiran dan kemampuan berbahasa anak.
7. Penggunaan APE memungkinkan terjadinya pengalaman yang tidak mudah diperoleh melalui metode lain, sehingga berkontribusi terhadap efisiensi dan pengembangan pengalaman belajar yang lebih lengkap.

Dari uraian tersebut dapat kita ketahui bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) pada anak sangat penting dalam proses perkembangan dan pertumbuhan bagi anak usia dini. Belajar menggunakan alat permainan edukatif lebih menyenangkan bagi anak sehingga mereka tertarik dalam belajar. Alat permainan edukatif (APE) juga menjadi sebuah kebutuhan yang amat strategis bagi anak-anak karena memiliki kandungan yang sarat pendidikan bagi anak, di antaranya adalah :

- a. Dapat melatih konsentrasi anak. Semakin muda anak, semakin pendek rentang perhatiannya. Padahal, kemampuan orang dewasa juga sangat terbatas.
- b. Mengajarkan Lebih Cepat Waktu untuk mengajarkan pelajaran seringkali sangat terbatas
- c. Menyampaikan pelajaran dengan menggunakan kata-kata saja tidak hanya memakan waktu, tetapi juga dapat menyesatkan pendengarnya.
- d. Dapat mengatasi permasalahan dengan waktu yang terbatas.

Dengan adanya Alat Permainan Edukatif (APE) di RA A-l-Furqon Madina membuat suasana kelas dan anak juga sangat antusias terhadap APE yang di mainnya sambil belajar. APE membuat pembelajaran sangat aktif, menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan perkembangan dapat meningkatkan perkembangan kognitif bagi anak usia dini.



Gambar 1.

Proses Pembelajaran di RA Al-Furqon Madina Alat Permainan Edukatif (APE)

KESIMPULAN

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi anak usia dini. Kegiatan pengabdian ini menyimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) dapat meningkatkan perkembangan kognitif bagi anak usia dini. Berdasarkan hasil Kegiatan pengabdian manfaat dari APE di antaranya adalah : (1) APE dapat meningkatkan keingintahuan serta menumbuhkan semangat anak ketika mengikuti pembelajaran, (2) APE memberikan rangsangan bagi anak untuk memahami materi yang disampaikan, (3) APE merangsang perkembangan kognitif, selain berpengaruh pada aspek psikomotor anak anak, (4) Keaktifan guru juga meningkat selama mengajar dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) (5) penggunaan APE dapat meningkatkan motivasi bagi anak dalam belajar, sehingga, proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami ucapkan kepada Ketua STAIN Mandailing Natal. Kepala Laboratorium Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Ushuluddin Adab dan Dakwah STAIN Mandailing Natal. Yayasan dan Kepala Sekolah di RA Al-Furqon Madina serta tim Mahasiswa yang berpartisipasi dengan aktif dalam mensukseskan program Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) STAIN Mandailing Natal 2024.

DAFTAR PUSTAKA

Ashadi, F. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Al Ihsan Banyuwangi. *Education Journal : Journal Education Research and Development* , 6 (1), 113-123.

- Dede Nurasih, A. F. (2020). pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun. *Jurnal Kegiatan pengabdian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini (JPPPAUD)* , 7 (2), 105-112.
- Hasbi, M. (2021). *Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Hidayat, Y., & Al-Audiyah, L. S. (2023). Manfaat Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *INTISABI* , 6 (2), 105-115.
- Inggried Claudia Muloke, A. Y., & Bataha, Y. (2017). Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan. *e-Journal Keperawatan (e-Kp)* , 5 (1).
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada: Media Group.
- Wifroh, M. B. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Pg-paud Trunojoyo* , 1 (2), 76-146