

## **ALAT PERMAINAN EDUKATIF “GUESS OUR GALAXY” UNTUK MELATIH KEMAMPUAN MOTORIK HALUS, DAYA INGAT, DAN KOGNITIF PADA SISWA PAUD**

**Dzulkifli, Andini Dwi Arumsari, Ummi Masrufah Maulidiyah**  
Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surabaya  
dzulkifli@um-surabaya.ac.id

### **ABSTRAK**

Guess Our galaxy adalah Alat Permainan Edukatif yang dibuat guna membantu Anak Usia Dini untuk melatih kemampuan dasarnya dalam kognitif, daya ingat, dan kognitif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara dengan tenaga pendidik. Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah 20 Kreatif Surabaya yang berada di yang berada di JL. Baratajaya VII/17 Surabaya, Baratajaya, Kec. Gubeng, Kota Surabaya Prov. Jawa Timur. Subyek dalam penelitian ini adalah 32 orang siswa yang terbagi menjadi 2 kelas, yaitu kelas Rabit 18 murid dan kelas Tiger 18 murid. Dari 32 subyek kami mengambil 2 murid untuk di observasi lebih lanjut. *Guess Our Galaxy* memiliki beberapa tahap dalam pembelajaran yang diantaranya pemberian materi, kuis, dan praktek yang diharapkan membantu melatih kemampuan kognitif, daya ingat, dan motorik halus pada siswa. Alat Permainan Edukatif yang telah diberikan pada subyek dapat dikatakan berhasil membuat siswa lebih tertarik belajar dan membangkitkan keingintahuan siswa. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa permainan edukatif Guess Our Galaxy dapat membantu melatih kemampuan kognitif, daya ingat, dan motorik halus subyek.

**Kata Kunci:** *Alat permainan edukatif, kemampuan kognitif, daya ingat, dan motorik halus*

### **ABSTRACK**

Guess Our galaxy is an Educational Game Tool that was created to help Early Childhood to train basic skills in cognitive, memory, and cognitive. This research uses an experimental research type with a qualitative descriptive approach. Data collection techniques used in this study were observation and interviews with educators. This research was conducted at TK Aisyiyah 20 Kreatif Surabaya which is located on JL. Baratajaya VII/17 Surabaya, Baratajaya, Kec. Gubeng, City of Surabaya Prov. East Java. The subjects in this study were 32 students who were divided into 2 classes, namely the Rabit class with 18 students and the Tiger class with 18 students. From 32 subjects we took 2 students for further observation. Guess Our Galaxy has several stages in learning that present materials, quizzes, and practices that are expected to help train students' cognitive, memory, and fine motor skills. Educational Game Tools that have been given to the subject can be said to have succeeded in making students more interested in learning and arousing students' curiosity. The results of research conducted by researchers show that the educational game Guess Our Galaxy can help train the subject's cognitive, memory, and motor skills.

**Keywords:** *Educational game tools, cognitive ability, memory, and fine motor skills*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini sangat penting karena membentuk dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak. Selain itu, anak usia dini termasuk golden age, yang sangat penting dalam perkembangan anak. Pada masa ini, otak dan tubuh anak mengalami pertumbuhan maksimal. Oleh karena itu, pendidikan anak-anak sangat penting dan membutuhkan bimbingan yang tepat.

Dunia anak usia dini adalah kegiatan bermain sambil belajar. Anak-anak sangat membutuhkan alat untuk bermain untuk mengembangkan kemampuan mereka melalui hal-hal yang mereka lihat, alami, dan rasakan setiap hari. Ketika anak-anak merasa senang, pertumbuhan otak mereka meningkat dengan cepat, yang memudahkan mereka untuk memproses dan menyerap pembelajaran. Akibatnya, alat permainan diperlukan dalam proses pembelajaran anak usia dini. APE adalah salah satu alat permainan yang dapat digunakan dalam PAUD.

Menurut Guslinda dan Kurnia (2018), Alat Permainan Edukatif (APE) adalah jenis perangkat atau objek yang dapat digunakan untuk bermain. dimana benda atau peralatan ini dapat meningkatkan dan menumbuhkan semua kemampuan anak. Jika permainan memiliki nilai guna, efektivitas, dan efisiensi yang mendorong proses pendidikan, maka permainan tersebut dapat dikatakan edukatif. Alat permainan edukatif dapat dibuat dengan bahan-bahan yang didapatkan dari lingkungan sekitar. Ini memudahkan peneliti untuk membuatnya dalam berbagai bentuk, jenis-jenisnya yang berguna untuk menarik minat anak belajar, memberi anak pengalaman baru dan lebih cepat dalam menangkap pelajaran, dan membantu mereka dalam proses pembelajaran.

Perkembangan merupakan proses kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu, ada hambatan pada perkembangan terdahulu, maka hambatan pada perkembangan selanjutnya juga akan muncul. Ini diungkapkan oleh Jamaris dalam Sujiono (2009). Oleh karena itu, hal-hal di atas mendorong peneliti untuk membuat alat permainan edukatif yang dapat membantu anak usia dini meningkatkan keterampilan motorik halus, daya ingat, dan kognitif. Dengan bahan dasar gabus, permainan edukatif ini kami beri nama "Guess Our Galaxy". Diharapkan permainan ini dapat membantu siswa PAUD meningkatkan kemampuan motorik halus, daya ingat, dan kemampuan kognitif.

## **LANDASAN TEORI**

### **Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini**

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan dasar, di mana anak dibimbing sejak lahir hingga usia enam tahun melalui stimulasi. Menurut Bab 1 Pasal 1 Nomor 14 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan anak usia dini, mencakup pembinaan anak dari lahir hingga usia anak-anak.

Menurut Direktorat PAUD (2002), PAUD adalah upaya bimbingan yang ditujukan kepada anak usia dini dan dilakukan melalui pendidikan yang membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar mereka siap untuk memasuki pendidikan dasar dan tahap hidup berikutnya.

### **Pengertian Alat Permainan Edukatif**

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Setiap alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya disebut sebagai alat permainan (Tedjasaputra, 2001). Alat permainan edukatif untuk anak TK dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek perkembangan anak. Menurut Suryadi (2007), alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang secara khusus untuk membantu belajar dan memiliki kemampuan untuk mengoptimalkan perkembangan anak, sesuai dengan usia dan tingkat perkembangannya. Alat permainan edukatif merupakan media sistem, yang pada dasarnya adalah proses sistematis dan sinergis dengan tujuan meningkatkan perkembangan anak.

### **Ciri – ciri Alat Permainan Edukatif**

Pendidik dan orang tua harus mempertimbangkan kualitas peralatan bermain dan belajar anak saat memilih kegiatan kreatif anak. Peralatan yang baik memiliki beberapa karakteristik: (1) Desain yang mudah dan sederhana (2) Multifungsi dan sesuai untuk anak laki-laki atau perempuan (3) Menarik perhatian dan memotivasi anak tanpa memerlukan pengawasan terus-menerus (4) Berukuran besar (5) Awet dan tahan lama (6) Sesuai dengan kebutuhan (7) Tidak membahayakan anak (8) Membantu mereka bermain bersama (9) Mengembangkan fantasi mereka (10) Bukan karena kelucuan dan kegembiraan tetapi karena kebutuhan Orang tua dan guru harus memilih peralatan yang membantu perkembangan afeksi, kognitif, dan emosi anak (11). Bahan-bahan ini murah dan mudah didapat.

### **Manfaat Alat Permainan Edukatif**

Menurut Suryadi (2007) alat permainan edukatif memiliki tiga manfaat, (1) Meningkatkan kemampuan motorik seseorang saat mengambil mainan, meraba, memegangnya dengan kelima jarinya, dll. (2) Meningkatkan fokus dan mengembangkan pemahaman sebab akibat. Contohnya, ketika anak memasukkan benda kecil ke dalam benda yang lebih besar, mereka akan belajar bahwa benda yang lebih kecil dapat dimasukkan ke dalam benda yang lebih besar, dan bahwa benda yang lebih besar tidak dapat masuk ke dalam benda yang lebih kecil. Tindakan ini juga membantu anak belajar bahasa dan pemahaman mereka tentang bentuk dan warna. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No.137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak mencakup nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.

Selain itu, pada dasarnya, tujuan bermain dengan anak-anak adalah untuk meningkatkan tiga kemampuan penting, yaitu

1. Kemampuan Fisik-Motorik (Psikomotorik): Seorang anak akan belajar motorik kasarnya dengan bergerak, seperti berlari atau melompat.
2. Kemampuan Sosial-Emosional (Afektif): Anak bermain karena mereka senang. Orang tua adalah teman bermain utamanya pada tahap awal perkembangannya.
3. Kemampuan Sosial-Emosional (Afektif): Anak bermain karena mereka senang. Pada tahap awal perkembangannya, orang tua adalah teman bermain yang paling penting.
4. Kecerdasan (Kognisi). Selama bermain, anak-anak juga dapat belajar tentang perbendaharaan huruf, angka, kata, komunikasi timbal balik, dan mengenal bentuk, seperti besar atau kecil, dan rasa, seperti manis, asin, pahit, atau asam.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kuantitatif. Sugiyono (2009) mengatakan bahwa penelitian eksperimen adalah cara untuk menemukan pengaruh (sebab akibat) dari perlakuan tertentu terhadap yang lain dengan terkondisi. Studi ini akan menguji coba permainan "Guess Our Galaxy" di TK Aisyiyah 20 Kreatif Surabaya. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian kualitatif. Penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai "penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik, dan dengan cara deskripsi melalui kata-kata dan bahasa pada suatu konteks alamiah khusus dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah" (Moleong, 2009).

Lokasi penelitian ini adalah di TK Aisyiyah 20 Kreatif Surabaya yang berada di JL. Baratajaya VII/17 Surabaya, Baratajaya, Kec. Gubeng, Kota Surabaya Prov. Jawa Timur. Subyek dalam penelitian ini adalah 32 orang siswa yang terbagi menjadi 2 kelas, yaitu kelas Rabi 18 murid dan kelas Tiger 18 murid. Dari 32 subyek kami mengambil 2 murid untuk di observasi lebih lanjut.

Penelitian ini menggunakan perlakuan terhadap subjek untuk mengumpulkan data. Sugiyono (2014) menyatakan bahwa "Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian ialah mendapatkan data."

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari penelitian yang dilakukan di TK Aisyiyah 20 Kreatif Surabaya dengan total subyek 32 dari dua kelas, yaitu 18 siswa kelas rabi dan 18 siswa kelas tiger. Dari total 32 siswa kami ambil lagi masing – masing 1 siswa dari dua kelas untuk dijadikan subyek observasi kami. Subyek penelitian kami adalah kelas TK B. Proses penerapan APE yang dilakukan di TK Aisyiyah 20 Kreatif dilaksanakan dalam tiga prosedur permainan, yaitu

pertama anak diminta untuk melihat dan mendengarkan penjelasan mengenai tata surya, kedua anak diajak untuk *recalling* mengenai materi yang telah diajarkan, ketiga anak diminta untuk praktek mewarnai lalu menggunting planet yang kemudian ditempel di buffalo yang telah disediakan sesuai dengan contoh yang sudah dijelaskan sejak awal.

Permainan Edukatif yang dibuat melatih berbagai keterampilan dan kemampuan pada anak, diantaranya pada prosedur pertama dalam *permainan Guess Our Galaxy* melatih kognitif anak karena pada tahap ini peneliti akan menjelaskan tentang planet tata surya dan anak diminta untuk menyimak dan mendengarkan sehingga materi yang disampaikan oleh peneliti dapat masuk ke dalam memori anak. Pada tahap kedua yaitu anak diajak untuk mengingat kembali materi yang telah diajarkan dengan cara tanya jawab dan kuis. Pada tahap kedua ini kemampuan daya ingat anak akan dilatih. Pada tahap ini siswa terlihat sangat bersemangat dan antusias dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti karena siswa yang akan mendapat reward jika mempunyai keberanian untuk menjawab, terlepas jawaban tersebut salah atau benar. Kemudian tahap yang terakhir ialah praktek. Tahap ini dapat melatih dan mengembangkan motorik halus yang membutuhkan kelima jarinya. anak diminta untuk praktek mewarnai lalu menggunting planet yang kemudian ditempel di buffalo yang telah disediakan sesuai dengan contoh yang sudah dijelaskan sejak awal.

Setelah melakukan praktek APE kepada 32 siswa, kemudian peneliti mengambil 1 subyek dari masing – masing kelas untuk hasilnya di observasi lebih lanjut guna melihat keberhasilan APE dalam melatih kemampuan kognitif, daya ingat, dan motorik halus pada anak.

<b>Kode Anak</b>	<b>Kognitif</b>	<b>Daya Ingat</b>	<b>Motorik Halus</b>
A	Selama proses penelitian dan praktek APE subyek sangat fokus mendengarkan materi yang dijelaskan oleh peneliti dan memahami materi dengan sesekali bertanya	Saat kuis berlangsung subyek cenderung aktif untuk menjawab pertanyaan dengan cara mengangkat tangan dan semua jawaban subyek benar	Subyek mewarnai dengan semangat meskipun sesekali bertanya tentang warna apa yang harus diberikan. Saat menggunting hingga menempel subyek tidak memiliki kendala dan lebih cepat selesai dibandingkan dengan teman - temannya
ASY	Selama proses penelitian dan praktek APE subyek sangat fokus mendengarkan materi yang dijelaskan oleh peneliti. Subyek terlihat ingin tahu lebih mengenai planet – planet yang ada di luar angkasa dan memahami materi dengan sesekali bertanya	Subyek selalu cepat menjawab kuis yang diberikan dan cenderung aktif meskipun sesekali jawabannya salah	Subyek antusias dalam mengerjakannya. Subyek tampak aktif mewarnai meskipun sesekali bertanya tentang warna apa yang harus diberikan pada planet Mars, Jupiter dan Uranus. Saat

			menggantung subyek lancar tanpa kendala, pada sesi menempel sbyek bisa melakukannya meskipun saat melekatkan posisi planet – plaanet subyek harus dibimbing agar tidak salah penempatan.
--	--	--	--

## KESIMPULAN

Pada dasarnya pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum ke jenjang pendidikan dasar. Hal tersebut merupakan sebuah upaya pemberian yang peruntukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Jumlah subyek dalam penelitian ini adalah 32 subyek dengan 2 subyek dari masing – masing kelas, yaitu kelas Rabbit dan Tiger untuk diobservasi lebih lanjut. Alat Permainan Edukatif yang telah diberikan pada subyek A dan ASY dapat dikatakan berhasil membuat siswa lebih tertarik belajar dan membangkitkan keingintahuan siswa. Selama proses pemberian APE juga subyek fokus mendengarkan dan merekan materi yang diberikan, kemudian saat kuis subyek dapat menjawab sesuai dengan materi yang telah dipelajari, dan yang terakhir subyek dapat membuat planet yang dibuat sendiri dengan cara diwarnai, digunting, dan ditempel pada kertas buffalo. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi pada kedua subyek A dan ASY. Hal ini menandakan bahwa Alat Permainan Edukatif *Guess Our Galaxy* dapat melatih kemampuan kognitif, daya ingat, dan motorik halus pada siswa TK Aisyiyah 20 Kreatif Surabaya.

## Saran

Dalam sistem pendidikan yang baik yang dapat digunakan untuk anak usia dini mengutamakan kepedulian dan penyampaian materi dengan rasa sayang. Sejauh yang kami perhatikan yang perlu di tingkatkan dari PAUD TK Aisyiyah adalah tenaga pendidik yang lebih murah senyum dan perhatian. Sebab fasilitas yang mendukung tanpa adanya kehangatan oleh tenaga pendidik akan tetap kurang rasanya. Semua sudah nampak baik dan sangat tertata rapi hanya hal tersebut yang perlu di tingkatkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussalam, A. (2015). Mengembangkan kreativitas anak. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar
- Aslindah, A., & Suryani, L. (2021). *Pembuatan Media Pembelajaran PAUD Berbasis Bahan Alam Di TK Alifia Samarinda. Jurnal Pengabdian Ahmad Yani, 1(1), 49-57.*
- Asnul Uliyah1, Z. I. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al-Arabiyah Vol 7 No 1 , 3.*
- Damayanti, P. D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (Ape) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Vol 4 No 2.*
- Depdiknas, *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003*, Jakarta: CV Mini Jaya Abadi.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini.* Jakarta : Depdiknas
- Hadini, N. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata Di Tk Al-Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur. *Jurnal Empowerment Vol 6 No 1.*
- Hijriati. (2012). Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung. *Paud Fkip Unsyiah Banda Aceh, 3.*
- Huliyah, Muhiyatul.(2017), *Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini. As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, [S.l.]*
- Musrid. (2015). *Belajar dan Pembelajaran PAUD.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Musbikin, Imam (2010). *Buku Pintar Paud.* Yogyakarta: Laksana.
- Riskasari, P. A. (2011). Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah Ditinjau Dari Bender Gestalt. *Jurnal Insan Vol 13 No 3, 151.*
- Roestiyah, N.K. (2012). *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rineka Cipta\
- Rohani Ahmad, 1997. *Media Instruksional Edukatif.* Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sadiman, A.S. (2014). *Media pendidikan: pengeratian, pengembangan, dan pemanfaatannya.* Jakarta:Cv. Rajawali
- Sudono,Anggani.(2014).Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini. Jakarta: Grasindo
- Suyadi. (2009). *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan.* Yogyakarta: Power Books.
- Syamsuardi. (2012). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Tamankanak-Kanakpaud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupatenbone. *Jurnal Publikasu Vol 11 No 1 , 1 - 10.*
- Zaiyannal Isma, D. F. (2016, Agustus). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kognitif Melalui Ape. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 123-130.*

