

PERMAINAN FUN MAZE: PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK PADA ANAK USIA DINI

Dzul kifli, Andini Dwi Arumsari, Umni Masrufah Maulidiyah
Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surabaya
dzulkifli@um-surabaya.ac.id

ABSTRAK

FUN MAZE adalah media pembelajaran berupa alat permainan edukatif (APE) yang bertujuan untuk membantu anak usia dini dalam perkembangan motorik halus pada siswa PAUD. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini dilakukan Pada Pendidikan Anak Usia Dini di Puspa Indah Pacar Kembang Surabaya. Subyek dalam penelitian ini adalah 9 siswa PAUD. Hasil dari penelitian yaitu setelah peneliti melakukan uji coba selama 2 kali tidak berturut-turut selama 2 hari pada dengan waktu yang sama pada hari pertama dan kedua dengan menggunakan *FUN MAZE* yang peneliti buat dan di peroleh hasil uji coba menunjukkan bahwa subyek mengalami peningkatan dalam kemampuan motorik halus subyek yang membaik.

Kata Kunci: *Alat permainan edukatif, motoric, fun maze*

ABSTRACT

FUN MAZE is a learning media in the form of an educational game tool (APE) which aims to help early childhood to train fine motor skills in PAUD students. This study uses an experimental research type. This research was conducted at Puspa Indah PAUD, Pacar Kembang, Surabaya. The subjects in this study were 9 Puspa Indah PAUD students aged 5 years. The results of the study are that after the researchers conducted the trial for 2 times not in a row for 2 days at the same time on the first and second days using the *FUN MAZE* that the researchers made and the results of the trial showed that the subjects experienced an increase in coordination ability the subject's fine motor skills are improving.

Keywords: *Educational game tools, motor skills, fun maze*

ENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pengembangan anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilaksanakan melalui insentif pendidikan untuk berkembang secara fisik dan mendukung pertumbuhan kognitif dan perkembangan intelektual. Pendidikan anak usia dini (PAUD) disebut juga pendidikan prasekolah. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah program yang ditujukan bagi anak usia 0 sampai dengan 6 tahun yang ditetapkan pemberian insentif pendidikan untuk menunjang tumbuh kembangnya disediakan. Kami mendukung anak-anak baik secara mental maupun fisik agar mereka siap untuk jenjang pendidikan selanjutnya.

Perkembangan anak usia dini merupakan usia emas. Usia emas ini, ketika perkembangan mereka dioptimalkan dengan pendidikan yang tepat, seharusnya memberi mereka banyak hal untuk kehidupan masa depannya. Tahapan pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini perlu dipantau secara terus menerus dan menyeluruh agar kita dapat segera mengetahui perkembangan keterampilan dasar dan perkembangan keterampilan sehari-hari yang membentuk kepribadian.

Pendidikan anak usia dini menitikberatkan pada pertumbuhan dan perkembangan jasmani (motorik halus dan kasar), kecerdasan (berpikir, kreativitas, kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual), dan sosial emosional (sikap dan perilaku, agama), yang meletakkan dasar bagi bahasa dan perkembangan . Komunikasi tentang keunikan dan tahapan perkembangan yang dilalui semua anak usia dini. Berbagai fasilitas dan media pembelajaran diperlukan untuk menunjang pendidikan anak usia dini.

Media dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima serta dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian anak usia dini untuk mencapai tujuan pendidikan. Proses pembelajaran terbaik terjadi ketika guru dapat menyediakan sumber bermain yang dapat memajukan anak usia dini. Media pembelajaran dengan sistem permainan hendaknya digunakan secara bijak dalam proses pembelajaran. Belajar melalui bermain menjadikan lingkungan belajar lebih menarik dan tidak membosankan bagi anak kecil. Bermain juga dapat digunakan untuk mengubah energi potensial anak menjadi penguasaan berbagai jenis dan pengalaman kesadaran terhadap lingkungan di masa depan. Stimulasi terjadi ketika anak melakukan berbagai tugas perkembangan melalui permainan. Bermain membantu anak menemukan solusi terhadap permasalahan saat ini dan masa depan. Mengeksplorasi lingkungan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan harus dilakukan untuk mendorong tumbuh kembang anak. Oleh karena itu, orang tua di rumah dan guru di sekolah harus memastikan terciptanya lingkungan yang aman, nyaman, dan ramah bermain. (Elfiadi, 2016)

Peningkatan mutu pendidikan anak usia dini memerlukan pemahaman mendasar tentang perkembangan pribadi anak, khususnya apa yang terjadi selama proses pembelajaran. Dengan cara ini Anda bisa mengetahui jika balita Anda mengalami kesulitan dalam proses belajar. Pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses ini diharapkan akan memungkinkan para guru di lembaga pendidikan, termasuk orang tua, untuk meneliti, merencanakan, dan melaksanakan penggunaan sumber belajar dan permainan edukatif.

Pembuatan permainan edukatif ini harus disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum yang ada, dan pada karakteristik anak usia dini. Bahan yang digunakan pun tidak sulit didapat, bahkan dapat menggunakan barang bekas limbah rumah tangga maupun dari barang yang mudah di dapatkan seperti stik eskrim, papan kayu, dll. Yang perlu diperhatikan adalah, bahan yang digunakan harus aman bagi anak dan semenarik mungkin untuk mereka menggunakan permainan edukatif tersebut.

Berdasarkan hal diatas mendorong peneliti menciptakan sebuah alat permainan edukatif yang ditujukan untuk membantu anak usia dini dalam perkembangan kognitif dan emosional. Permainan ini juga dirancang untuk melatih motorik halus dan perkembangan Bahasa pada siswa PAUD, Permainan edukatif ini kami beri nama *Fun Maze*. Dengan bahan dasar dari barang bekas yang bersih seperti tutup kotak sepatu sebagai papan permainan, kertas HVS sebagai alas papan, dan stik ice cream sebagai jalur kelereng. Penggunaan barang bekas ini bertujuan untuk mendaur ulang barang-barang yang akan sering ditemui pada keseharian anak.

Dari permainan ini diharapkan anak dapat berpikir kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan masalah atau tantangan yang ada serta mengolah limbah rumah tangga yang masih dapat didaur ulang dengan sederhana. permainan ini diharapkan dapat membantu siswa PAUD agar lebih dapat belajar focus, konsentrasi, sabar, kreatif serta dapat membantu melatih motorik halus dan perkembangan Bahasa.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Eksperimen. Menurut Arikunto, S (2013) metode eksperimen adalah suatu cara penelitian yang dilakukan dengan sengaja memberikan perlakuan (treatment) tertentu kepada subjek penelitian untuk kemudian diamati hasilnya. Penelitian ini bertujuan untuk mencari hubungan sebab-akibat antara variabel bebas (independent variable) dan variabel terikat (dependent variable) melalui pengendalian variabel.

Peneliti melakukan Observasi dan Uji Coba APE pada Hari Kamis, 4 Agustus – Sabtu 6 Agustus 2022. Waktu pelaksanaan pukul 09.00-11.00 dimana aktivitas TK sedang berlangsung. Observasi dan Uji Coba APE dilakukan dengan pembagian tugas antar peneliti. Pembagian tugas diantaranya pengumpulan data wawancara, dokumentasi, pengujian alat, dan pengamatan sekitar. Untuk Uji coba peneliti membandingkan hasil uji coba 1 dan uji coba 2.

Penelitian ini dilakukan di Pendidikan Anak Usia Dini di Puspa Indah Pacar Kembang Surabaya. Subyek dalam penelitian ini adalah 9 Siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan kepustakaan.

Observasi dilakukan bersamaan dengan uji coba alat kepada 9 Siswa dengan mengamati kelas, aktivitas kelas, hingga evaluasi pembelajaran. Untuk uji coba, peneliti mengamati 9 Siswa PAUD dalam memainkan APE yang di buat oleh peneliti. Peneliti juga memberikan instruksi bermain dan mendampingi siswa. Hal yang diamati adalah kognitif (focus, konsentrasi, proses kerja, kesabaran dan kreativitas), fisik motoric (motoric halus) dan perkembangan bahasa.

Wawancara dilakukan pada kepala sekolah untuk mengumpulkan informasi yang tidak didapatkan dari observasi. Wawancara ini berguna untuk melengkapi data yang akan dianalisis. Saat wawancara berlangsung kepala sekolah didampingi bendahara untuk menjawab pertanyaan dari peneliti. Pertanyaan yang diajukan berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis peneliti.

Dokumentasi dilakukan saat observasi dan wawancara berlangsung. Peneliti yang melakukan dokumentasi bertugas merekam dan memotret saat kejadian dan ditempat atas ijin yang bersangkutan. Lalu metode kepustakaan dilakukan guna mengkaji teori terhadap penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian pada Pendidikan Anak Usia Dini di Puspa Indah Pacar Kembang Surabaya selama 2 hari, jumlah subjek yg kami temui sebanyak 9 Siswa, Kepala Sekolah, dan Bendahara. Hasil yang didapatkan peneliti berdasarkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan kepustakaan. Pada teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan kepustakaan didapatkan model pembelajaran, kurikulum PAUD, manajemen kelas, aktivitas kelas, media pembelajaran, dan evaluasi PAUD serta hasil uji coba APE.

Model pembelajaran menggunakan metode belajar sambil bermain. Metode belajar

sambil bermain ini adalah suatu metode belajar yang efektif terutama pada anak usia dini. Melalui metode ini, anak tidak mudah bosan karena pembelajaran yang digunakan sangat menyenangkan, sehingga anak menjadi lebih aktif dan kreatif. Metode bermain adalah salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia taman kanak-kanan sampai pada kelas rendah sekolah dasar. Kegiatan anak pada usia ini didominasi dengan bermain. Musbikin (2006) menyatakan bahwa setiap permainan yang dilakukan anak merupakan suatu proses pembelajaran. Variasi gerakan dan suara yang ia keluarkan menunjukkan keinginan kuatnya untuk belajar. Tentunya dengan memahami kebutuhan bermain anak, kita dapat menstimulasi permainan yang diminatinya untuk menunjang keberhasilan proses belajar yang mengatur tumbuh kembang anak secara keseluruhan. Berdasarkan uraian di atas, maka belajar sambil bermain sebagai metode dapat diartikan sebagai berikut :

Belajar sambil bermain sebagai alat motivasi ekstrinsik

Menurut Singgih D. Gunarsa, (2008) yang dimaksud dengan motivasi ekstrinsik adalah segala sesuatu yang diperoleh melalui pengamatan sendiri, ataupun melalui saran, anjuran atau dorongan dari orang lain. Kegiatan mengajar, guru tidak hanya menggunakan satu metode karena semua metode ada kelebihan dan kekurangannya. Penggunaan suatu metode saja cenderung akan membosankan bagi anak didik, kurang bergairah belajar, jenuh dan malas. Bila hal ini terjadi, disebabkan karena guru tidak dapat memfungsikan metode sebagai alat ekstrinsik dalam kegiatan belajar.

Metode Belajar sambil bermain sebagai strategi pembelajaran

Metode sebagai strategi pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan belajar mengajar, kemampuan tiap anak didik untuk berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama tidak sama. Dengan adanya kegiatan belajar mengajar guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah dengan menguasai teknik penyajian atau metode mengajar, dengan demikian metode mengajar adalah strategi pembelajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Belajar sambil bermain sebagai alat untuk mencapai tujuan

Suatu kegiatan belajar mengajar yang tidak memiliki tujuan seperti ke pasar tanpa tujuan, sehingga sulit untuk memiliki kegiatan yang harus dilakukan dan yang harus diabaikan dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Adapun beberapa manfaat metode belajar sambil bermain ini cocok digunakan untuk anak usia dini:

- Merangsang perkembangan motorik anak, karena ketika bermain membutuhkan gerakan-gerakan.
- Merangsang perkembangan berpikir anak, seperti pemecahan masalah bagaimana melakukan permainan dengan baik dan benar.
- Melatih kemandirian anak dalam melakukan sesuatu secara mandiri tidak menggantungkan pada orang lain.
- Melatih kedisiplinan anak, karena di dalam permainan ada aturan-aturan yang harus ditaati dan dilaksanakan.

- Anak lebih semangat belajar, karena pembelajaran yang digunakan sangat menyenangkan.
- Mendorong anak lebih aktif dan kreatif.
- Dengan belajar sambil bermain, anak tidak mudah cepat merasa bosan.

Kurikulum yang digunakan PAUD adalah Kurikulum 2013. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mendorong perkembangan peserta didik secara optimal melalui pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan sehingga anak mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang mendukung keberhasilan di sekolah dan pendidikan pada tahap selanjutnya. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini dikembangkan atas dasar pengkajian landasan filosofis, sosiologis, teoritis, psikologis-pedagogis, dan yuridis yang jelas dan telah teruji secara empiris. Struktur Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pengorganisasian muatan kurikulum, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan lama belajar. Muatan kurikulum berisi program-program pengembangan, yang terdiri atas : Program pengembangan nilai agama dan moral, Program pengembangan fisik motoric, Program pengembangan kognitif, Program pengembangan Bahasa, Program pengembangan sosial-emosional dan Program pengembangan seni.

Manajemen kelas PAUD terdiri dari sarana dan prasarana, lingkungan belajar, pembelajaran indoor dan outdoor dan pengelolaan kelas. Sarana dan prasarana merupakan salah satu bagian yang harus distandarisasi dalam kegiatan pelayanan PAUD. Sarana dan prasarana adalah perlengkapan untuk mendukung penyelenggaraan kegiatan pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan. Pengadaan sarana dan prasarana perlu disesuaikan dengan jumlah anak, kondisi sosial, budaya, dan jenis layanan PAUD. Ada beberapa prinsip dalam pengadaan sarana dan prasarana layanan PAUD yang baik yaitu:

- Aman, nyaman, terang, dan memenuhi kriteria kesehatan bagi anak.
- Sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
- Memanfaatkan potensi dan sumber daya yang ada di lingkungan sekitar, termasuk barang limbah/bekas layak pakai.

Sarana dan prasarana pada PAUD ini lengkap, karena ada bantuan dari pemerintah kota melalui RKAS BOP 2022. RKAS BOP Paud 2022 adalah rencana kegiatan dan anggaran satuan sekolah pendidikan anak usia dini. RKAS harus dibuat oleh tenaga pendidik PAUD sesuai dengan Petunjuk Teknis (JUKNIS) dari pemerintah yang tercantum dalam Pemandikbud Nomor 9 Tahun 2021. BOP akan terealisasi dengan baik jika suatu pendidikan PAUD telah merencanakan terlebih dahulu dalam sebuah Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah (RKAS) yang merujuk pada Juknis BOP terbaru yang telah diterbitkan Pemerintah, sehingga BOP akan terealisasi dengan tepat pada setiap kegiatan yang dilaksanakan di satuan Pendidikan. Selain itu Sarana dan Prasarana pada PAUD ini sudah sesuai dengan prinsipnya.

Lingkungan belajar anak adalah dunia bermain mereka baik di dalam (indoor) maupun di luar ruangan (outdoor). Penataan lingkungan belajar merupakan penataan lingkungan fisik, baik di dalam maupun di luar ruangan. Penataan lingkungan termasuk seluruh asesoris yang digunakan , baik di dalam maupun di luar ruangan, seperti bentuk dan ukuran ruang, pola

pemasangan lantai, warna dan hiasan dinding, bahan dan ukuran mebeulair, bentuk, warna, ukuran, jumlah, dan bahan berbagai alat main yang digunakan sesuai dengan perencanaan.

Adapun tujuan menata lingkungan belajar sebagai berikut :

- Menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan.
- Memotivasi anak untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
- Memudahkan anak untuk belajar fokus, mandiri, tanggung jawab, klasifikasi, kerapian dan lain-lain dalam keteraturan .

Adapun fungsi dari menata lingkungan belajar sebagai berikut :

- Mempersiapkan lingkungan fisik yang aman, nyaman, menarik, dan didesain sesuai dengan perencanaan sehingga mendorong anak untuk mengoptimalkan perkembangannya.
- Mendukung anak untuk mandiri, bersosialisasi dan menyelesaikan masalah.

Pada pembelajaran indoor memanfaatkan ruang didalam kelas dengan prinsip sebagai berikut :

- Kesesuaian dengan usia dan tingkat perkembangan anak. Alat main yang ditata dan akan dimainkan anak seharusnya sesuai dengan kemampuannya, tidak terlalu sulit yang menyebabkan anak frustrasi dan tidak terlalu mudah yang menyebabkan anak bosan karena tidak tertantang.
- Keselamatan dan kenyamanan. Keselamatan yang dimaksud adalah tidak membahayakan anak/beresiko dan tidak menimbulkan rasa takut atau khawatir.
- Kesesuaian dengan kegiatan pembelajaran. Penataan sarana bermain dalam ruang (indoor) harus disesuaikan untuk berbagai kebutuhan kegiatan pembelajaran, seperti penataan sarana untuk pembelajaran sains, seni kreativitas, matematika, motorik, moral agama dan bahasa.
- Fleksibilitas maksudnya fleksibel untuk ditukar, dipindah, dimodifikasi atau diganti pada setiap periode tertentu, agar dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran dan menghindari kebosanan.
- Perbandingan dengan jumlah anak. Alat main disediakan dalam jumlah yang memadai agar anak bisa terhindar dari berebut mainan dan bisa digunakan untuk kegiatan bermain bersama.
- Keterjangkauan alat main ditata pada tempat yang mudah dijangkau anak untuk mendukung pengembangan kemandirian dan rasa tanggungjawab pada anak.
- Labeling maksudnya semua alat main diberi nama sesuai dengan jenis alat main.
- Kebersihan alat main yang ditata untuk dimainkan anak harus diperhatikan kondisi kebersihannya secara umum, misalnya dari bau, debu, jamur, kelembaban, dan lain-lain.

Pada PAUD Puspa Indah Pembelajaran Indoor sudah sesuai dengan tujuan dan prinsipnya. Kondisi ruang kelas cukup nyaman untuk pembelajaran dengan system duduk lesehan yang dialasi dengan karpet. Disamping kanan kiri ruang kelas terdapat lemari untuk menyimpan alat pembelajaran dan berkas-berkas PAUD. Didepan samping kiri ruang kelas terdapat meja guru. Bagian dalam kelas terdapat whiteboard, jam dinding, sound speaker dan alat lainnya sebagai fasilitas PAUD

Pembelajaran Outdoor merupakan kegiatan belajar-mengajar di luar kelas, misalnya di halaman atau taman Sekolah (masih dalam lingkungan Sekolah) menyesuaikan sarana dan prasarana yang terdapat di lingkungan peserta didik. Kegiatan outdoor PAUD Puspa Indah

biasanya pergi ke monumen kapal selam, kebun binatang, pantai kenjeran, bahkan sampai pergi ke Malang naik kereta untuk mengikuti kegiatan lomba mewarnai. Namun pada PAUD ini kegiatan belajar di luar ruangan (outdoor) belum terlaksana lagi karena adanya pandemi yang menghambat kegiatan ini.

Pengelolaan kelas ada dua kondisi, yaitu :

- Sebelum Pandemi Penerimaan siswa PAUD ini bisa sampai 100 anak bahkan lebih sehingga sekolah ini paling banyak murid se Kecamatan Tambak Sari. Kelas pembelajaran dibagi 3 sesi, dengan total guru ada 8 orang. Waktu pembelajaran setiap sesi adalah 1 jam 15 menit.
- Sesudah Pandemi Selama pandemi ini, siswa yang ada di PAUD menjadi berkurang, bahkan guru pengajar pun juga berkurang. Total guru ada 6 orang dengan setiap 1 guru memegang 8 anak. Sistem pembelajarannya lewat Whatsapp dengan mengirimkan tugas melalui orang tua, seperti mewarnai, video aktivitas yang dilakukan, dan lain-lain. Namun mulai bulan Januari tahun 2022 pembelajaran tatap muka diberlakukan.

Media pembelajaran yang digunakan PAUD ini adalah belajar sambil bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif, seperti kartu yang melambungkan huruf, angka, benda, kosakata, dan lain-lain. Menentukan dan memilih media yang terbaik dalam proses belajar dan mengajar merupakan sesuatu hal yang sangat penting. Hal ini terkadang membingungkan bagi guru, namun disisi lain juga menjadi momen untuk penilaian kreativitas. Menurut Mc. M. Connel (Indriani, 2011) mengatakan dengan tegas agar menggunakan media yang memiliki kesesuaian dengan kebutuhan belajar. Dengan demikian, secara sederhana media apapun yang digunakan dalam aktivitas belajar mengajar asalkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengajaran itu sendiri.

Evaluasi pembelajaran PAUD ini menggunakan *Recalling* atau *Recall Memory*. *Recalling* adalah kegiatan memberi kesempatan setiap anak mengemukakan semua hal yang dialami, dipelajari, dipikirkan, dirasakan, dan dimengerti dari proses selama satu hari sejak kedatangannya di sekolah. Subjek *recalling* adalah pengalaman individual setiap anak selama proses belajar. *Recalling* tidak sama dengan evaluasi belajar, karena *recalling* sendiri merupakan bagian dari proses belajar. Banyak unsur pembelajaran yang bisa diperoleh dari kegiatan *recalling*, bukan semata-mata yang berada dalam ranah kognitif, melainkan juga psikologis dan sosial. *recalling* bukan hanya sarana untuk membangun aspek kognitif seperti menghafal materi pelajaran. Sebab, melalui kegiatan *recalling*, anak juga membangun kemampuan psikologis dan sosialnya. Berikut ini adalah beberapa manfaat yang bisa didapatkan dari kegiatan *recalling*:

- Pertama, anak membangun sikap percaya diri dalam menyampaikan isi pikiran dan perasaan.
- Kedua, anak belajar menghargai orang lain; termasuk di dalamnya belajar antre, mendengarkan pembicaraan dan pendapat orang lain.
- Ketiga, anak belajar fokus dan disiplin dalam prosedur kelompok, termasuk di dalamnya berdisiplin waktu.
- Keempat, dengan arahan guru, anak belajar berkomunikasi dengan bahasa yang baik dan benar.
- Kelima, dengan keragaman pengalaman anak dalam satu kelompok, setiap anak mendapatkan pengayaan pembelajaran. Sehingga, secara tidak langsung, *recalling*

adalah sarana penguatan memori yang efektif.

- Keenam, melalui kegiatan recalling, guru berkesempatan meluruskan atau membetulkan konsep yang terserap anak dalam proses pembelajaran.

Pada Uji Coba APE, peneliti menggunakan permainan Bernama *Fun Maze* yang terbuat dari barang bekas seperti tutup kotak sepatu sebagai papan permainan, kertas HVS sebagai alas papan, dan stik ice cream sebagai jalur kelereng. Penggunaan barang bekas ini bertujuan untuk mendaur ulang barang-barang yang akan sering ditemui pada keseharian anak. Prosedur permainan, Sebelum memainkan permainan ini, pertama-tama guru mengenalkan kepada anak-anak mengenai Fun Maze ini. Kedua, guru menjelaskan tata cara bermain dan aturan dalam permainan. Tata cara bermain atau cara penggunaan permainan ini adalah dengan menggiring kelereng dengan menggerakkan papan permainan ke kanan atau ke kiri, sesuai jalur yang sudah dibuat, dari garis start hingga finish. Aturan permainan dari Fun Maze ini, kelereng tidak boleh keluar dari jalur atau jalan yang sudah dibuat. Ketiga, guru mendemonstrasikan atau mencontohkan cara memainkannya. Keempat, anak-anak secara bergantian diberikan kesempatan untuk mencoba memainkan Fun Maze ini. Anak-anak yang berhasil menyelesaikan tantangan pada permainan ini akan diberikan apresiasi berupa tepuk tangan bersama-sama dari teman sebaya dan guru.

Pelaksanaan Uji Coba

- **Uji Coba I**

Hari/Taggal : Kamis, 4 Agustus 2022

Waktu : 10.00 – 11.00 WIB

Subjek : 9 Siswa PAUD

Hasil : Siswa memainkan Fun Maze secara bergiliran. Pada uji coba pertama, mereka masih kesulitan dalam memainkan permainannya. Ada yang tidak sabar memindahkan kelerengnya langsung ke garis finish. Kebanyakan dari mereka memainkannya kurang terarah, yaitu koordinasi mata dan tangannya kurang sesuai. Setiap siswa pada uji coba pertama masih membutuhkan bantuan guru untuk mengarahkan kelerengnya ke garis finish, dan masih belum lancar dalam keseimbangan menggerakkan papannya.

- **Uji Coba II**

Hari/Taggal : Sabtu, 6 Agustus 2022

Waktu : 10.00 – 11.00 WIB

Subjek : 9 Siswa PAUD

Hasil : siswa memainkan Fun Maze secara bergiliran. Pada uji coba kedua, siswa awalnya masih beradaptasi dalam memainkan fun maze. Kemudian, terlihat sudah ada perkembangan dalam koordinasi mata dan tangannya. Para siswa sudah lancar mengarahkan kelereng menuju garis finish tanpa bantuan guru. Mereka sudah mulai fokus dan sabar dengan pergerakan kelerengnya. Siswa mengarahkan kelereng dengan sabar dan hati-hati untuk menuju ke arah finish. Di uji coba kedua ini terlihat siswa sudah sangat lancar menggunakan permainan ini secara individu dan pergerakan tangannya sudah cukup seimbang dalam mengarahkan papannya.

Berdasarkan hasil uji coba alat tes permainan di lapangan dapat dideskripsikan mulai

dari pelaksanaan uji coba I pada hari Kamis 4 Agustus 2022 pukul 10.00-11.00 dengan subjek berjumlah 9 siswa mendapatkan hasil siswa memainkan Fun Maze secara bergiliran. Awalnya mereka masih kesulitan dalam memainkan permainannya. Adapun yang langsung memindahkan kelereng langsung ke garis finish karena tidak sabar. Dari hasil uji coba I ini kebanyakan siswa memainkannya sesuka hati mereka, kurang terarah, dan keseimbangan gerak tangan dan mata masih kurang. Mereka masih butuh bantuan orang yang lebih dewasa atau guru atau orang yang memahami dan bisa menjelaskan serta mengarahkan anak supaya bisa bermain permainan itu. Lalu pada uji coba ke II pada hari Sabtu, 6 Agustus 2022 pukul 10.00-11.00 dengan subjek berjumlah 9 siswa mendapatkan hasil dimana mereka ingin memainkan kembali alat tersebut dan terlihat mencoba untuk beradaptasi dengan alat permainan tersebut. Mereka memainkan Fun Maze terlihat lebih terarah dan keseimbangan gerak tangan dan mata lebih stabil. Mereka terlihat mencoba memahami permainan dan melakukan problem solving untuk bermain Fun Maze. Akhirnya mereka mampu mengarahkan kelereng menuju garis finish dengan sendirinya Siswa mampu mengontrol emosi kesabaran dan lebih hati-hati untuk bisa mengarahkan kelereng menuju garis finish. Pada uji coba II ini terlihat siswa sudah lancar dan seimbang menggunakan permainan ini. Dari hasil uji coba I dan II, siswa PAUD harus diberi pemahaman dan pengarahan terlebih dahulu dalam melakukan suatu hal. Pengarahan tersebut juga perlu bantuan praktik agar siswa bisa mencontoh hal tersebut. Untuk mengontrol emosi siswa pun juga harus kita perhatikan dalam pengarahan. Jika kita tidak sabar dalam memberikan pemahaman dan pengarahan, siswa akan lebih sulit untuk mengontrol emosinya. Sebaliknya, jika kita sabar dan tekun dalam hal tersebut, siswa akan melihat dan mencontoh apa yang kita lakukan. Terlihat dari uji coba II, siswa menunjukkan progress yang baik dimana siswa mampu beradaptasi dengan alat permainan tersebut dan mampu bermain sendiri tanpa butuh bantuan lagi. Dari alat permainan ini siswa dapat belajar mulai dari mengontrol emosi, memahami suatu masalah hingga memecahkan masalah tersebut. Alat permainan Fun Maze ini juga dapat melatih kemampuan kognitif dimana anak belajar untuk fokus dalam menyelesaikan suatu hal serta melatih kesabaran dan kreativitas dalam suatu tantangan atau misalnya dalam menyelesaikan tugasnya. Siswa juga dapat belajar suatu proses akan berjalan dengan baik jika memahami prosedurnya. Dalam kemampuan fisik motorik siswa mampu menstimulasi motorik halus terutama pada koordinasi mata dan tangan dalam permainan ini karena dibutuhkan keseimbangan dan kecermatan. Lalu pada perkembangan bahasa, siswa bisa belajar untuk meningkatkan bahasa reseptif dengan mendengarkan, memahami dan mengikuti arahan yang diberikan.

KESIMPULAN

Jumlah subyek dalam penelitian ini adalah 9 siswa, kepala sekolah dan bendahara, dilakukan uji coba APE Fun Maze, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Uji coba dilakukan sebanyak 2 kali pada jam sekolah berlangsung. Sebelum memulai permainan. Sebelum memainkan permainan ini, pertama-tama guru mengenalkan kepada anak-anak mengenai Fun Maze ini. Kedua, guru menjelaskan tata cara bermain dan aturan dalam permainan. Aturan permainan dari Fun Maze ini, kelereng tidak boleh keluar dari jalur atau jalan yang sudah dibuat. Ketiga, guru mendemonstrasikan atau mencontohkan cara memainkannya. Keempat, anak-anak secara bergantian diberikan kesempatan untuk mencoba

memainkan Fun Maze ini. Anak-anak yang berhasil menyelesaikan tantangan pada permainan ini akan diberikan apresiasi berupa tepuk tangan bersama-sama dari teman sebaya dan guru.

Berdasarkan wawancara kepada kepala sekolah dan bendahara secara keseluruhan PAUD sudah sesuai prinsip dan standardisasi sebuah sekolah PAUD. Fasilitas dan tempat sangat memadai siswa dalam proses perkembangannya.

Lalu dari hasil uji coba I dan II serta observasi, siswa PAUD harus diberi pemahaman dan pengarahan terlebih dahulu dalam melakukan suatu hal. Pengarahan tersebut juga perlu bantuan praktik agar siswa bisa mencontoh hal tersebut. Untuk mengontrol emosi siswa pun juga harus kita perhatikan dalam pengarahan. Jika kita tidak sabar dalam memberikan pemahaman dan pengarahan, siswa akan lebih sulit untuk mengontrol emosinya. Sebaliknya, jika kita sabar dan tekun dalam hal tersebut, siswa akan melihat dan mencontoh apa yang kita lakukan. Alat permainan Fun Maze ini dapat melatih kemampuan kognitif dimana anak belajar untuk fokus dalam menyelesaikan suatu hal serta melatih kesabaran dan kreativitas dalam suatu tantangan atau misalnya dalam menyelesaikan tugasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Egziabher, T. B. (2013). *Pengertian Media Pembelajaran . Africa's potential for the ecological intensification of agriculture*, 1689-1699.
- Elfiadi. (2016). *Bermain dan permainan bagi anak usia dini*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 51–60
- Gunarsa, Singgih D. 2008. *Psikologi Anak: Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Hazdalina, S. (2017). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Kardus di PAUD Pusikam Cukuh Balak Kabupaten Tanggamus (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung)*.
- Hijriati. (2017). *Peranan Dan Manfaat APE Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*. *Jurnal Ar-Raniry*, 3(2): 59-69
- Irawan. Fuad Bayu. (2020). *Menyingkap Kualitas Pelayanan pada Toko Kelontong Auliah Anugerah Pati*. Skripsi S1 Fakultas Ekonomi Universitas Semarang.
- Khairunnisa, W. E. (2019). *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Harapan Ibu Sukarame Bandar Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 1-63.
- Musbikin, Imam. (2006). *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*. Bandung: Angkasa.
- Oktaria, R., & Putra, P. (2020). *Pendidikan Anak dalam Keluarga sebagai Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Saat Pandemi Covid-19*. *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD*, 7(1), 41–51.
- Putra, I. P. (2020). *Orang Tua Paling Menentukan Pendidikan Anak Usia Dini saat Pandemi*. Medcom.Id.
- Rahma, D. (2017). *Penggunaan alat permainan edukatif (APE) untuk mendukung perkembangan anak usia 5-6 tahun di paud al fikri*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(10).
- Rahimah, & Muzdhalifah. (2019). *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kecerdasan Intrapersonal dan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini*. *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 2.
- Rahardjo, Mudjia. (2010). *Desain dan Contoh Proses Penelitian Kualitatif*. GEMA : Media Informasi dan Kebijakan Kampus UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Sulastri, Y. L., Rahma, A., & Hakim, L. L. (2017). *IbM Pembuatan alat permainan edukatif*

(APE) ramah anak bagi guru Paud di Kota Bandung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 84-91.

Setyowahyudi, R., & Ferdiyanti, T. (2020). Keterampilan Guru PAUD Kabupaten Ponorogo Dalam Memberikan Penguatan Selama Masa Pandemi COVID-19 Rendy. *Jurnal Golden Age*, 04(1), 100–111.