

JURNAL
MOTORIC
media of teaching-oriented and children

Vol 6. No.1 JUNI 2022

ISSN: 25805851

Dzulkifi dan Andini Dwi Arumsari

Efektivitas Permainan Stico Terhadap Kemampuan Konsep Dasar Hitung, Membedakan Warna Dan Melatih Motorik Halus Pada Siswa Paud

Muchamad Arif

Pengaruh Pembuatan Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Bicara Bahasa Inggris

Dzulkifi, Andini Dwi Arumsari, dan Ummi Masrufah Maulidiyah

Alat Permainan Edukatif Flashcard Alfabet Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini

Sugito Muzaqi dan Muchamad Arif

Role Of Education Policy (Comparative Study Of Islamic Religious Education Curriculum In Indonesia, Malaysia And The Philippines)

Ummi Masrufah Maulidiyah, Dzulkifi, dan Andini Dwi Arumsari

Efektifitas Alat Permainan Board Game Pada Perkembangan Anak Tk



9 772580 585000

PG-PAUD UNIVERSITAS NAROTAMA
Jalan Arief Rachman Hakim 51, Surabaya 60117

DAFTAR ISI

Dzulkifli dan Andini Dwi Arumsari	327
Efektivitas Permainan Stico Terhadap Kemampuan Konsep Dasar Hitung, Membedakan Warna Dan Melatih Motorik Halus Pada Siswa Paud	
Muchamad Arif	335
Pengaruh Pembuatan Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Bicara Bahasa Inggris	
Dzulkifli, Andini Dwi Arumsari, dan Ummi Masrufah Maulidiyah	344
Alat Permainan Eduktaif Flashcard Alfabet Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini	
Sugito Muzaqi dan Muchamad Arif	351
Role Of Education Policy (Comparative Study Of Islamic Religious Education Curriculum In Indonesia, Malaysia And The Philippines)	
Ummi Masrufah Maulidiyah, Dzulkifli, dan Andini Dwi Arumsari	361
Efektifitas Alat Permainan Board Game Pada Perkembangan Anak Tk	

EFEKTIVITAS PERMAINAN STICO TERHADAP KEMAMPUAN KONSEP DASAR HITUNG, MEMBEDAKAN WARNA DAN MELATIH MOTORIK HALUS PADA SISWA PAUD

Dzulkifli¹ dan Andini Dwi Arumsari²

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surabaya
dzulkifli689@gmail.com¹

ABSTRAK

STICO (Stick To Count Match And Color) adalah media pembelajaran berupa alat permainan edukatif (APE) yang bertujuan untuk membantu anak usia dini dalam belajar konsep dasar hitung, dan mengetahui warna- warna. Permainan ini juga dirancang untuk melatih motorik halus pada siswa PAUD. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, desain penelitian yang digunakan adalah Pre-Experimental Design dengan model desain One-Group Pretest-Posttest Design. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dengan metode ceklist. Penelitian ini dilakukan di PAUD Kasih Bunda yang berlokasi di Dusun Ndono Desa Temu Kecamatan Kanor, Bojonegoro. Subyek dalam penelitian ini adalah 5 siswa PAUD Kasih Bunda berusia 4 tahun. Hasil dari penelitian yaitu setelah peneliti melakukan treatment selama 6 kali tidak berturut-turut selama 2 hari pada pagi, siang dan sore dengan waktu yang sama pada hari pertama dan kedua dengan menggunakan STICO yang peneliti buat dan di peroleh hasil posttest menunjukkan bahwa subyek mengalami peningkatan dalam kemampuan dasar konsep hitung, membedakan warna serta motorik halus subyek yang membaik.

Kata Kunci: *Alat permainan edukatif, kemampuan konsep dasar hitung, kemampuan membedakan warna, motorik halus.*

ABSTRACT

STICO (Stick To Count Match And Color) is a learning media in the form of an educational game tool (APE) which aims to help early childhood in learning the basic concepts of counting, and knowing colors. This game is also designed to train fine motor skills in PAUD students. This research uses experimental research with a quantitative approach, the research design used is Pre-Experimental Design with One-Group Pretest-Posttest Design model. The data collection technique used in this study was observation with the checklist method. This research was conducted at Kasih Bunda PAUD located in Ndono Hamlet, Temu Village, Kanor District, Bojonegoro. The subjects in this study were 5 PAUD Kasih Bunda students aged 4 years. The results of the study are that after the researchers carried out treatment for 6 times not in a row for 2 days in the morning, afternoon and evening at the same time on the first and second days using the STICO that the researchers made and the posttest results showed that the subjects experienced an increase in the basic skills of counting concepts, distinguishing colors and improving the subject's fine motor skills.

Keywords: *Educational game tools, basic arithmetic skills, ability to distinguish colors, fine motor skills*

PENDAHULUAN

Bermain merupakan salah satu kebutuhan, terutama bagi anak. Bermain sering diintegrasikan dalam kegiatan belajar mengajar, karena dunia anak adalah dunia bermain. Melalui bermain anak dapat melakukan koordinasi otot sensorik maupun motorik. Belajar sambil bermain dapat melatih anak dalam menggunakan kemampuan kognitifnya, dapat mengembangkan kreatifitas, dapat melatih kemampuan bahasa, dapat meningkatkan kepekaan emosinya. Hal ini sependapat dengan hasil penelitian Holis (2016) bahwa bermain berpengaruh terhadap pengembangan kreativitas dan kognitif anak usia dini. Banyak kritik terkait pembelajaran di PAUD. Salah satu kritik terhadap pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah sebagai miniatur Sekolah Dasar (Yus, 2013). Menurut hasil angket yang diberikan pada Guru TK saat PLPG yang dilakukan oleh Yus (2013) menunjukkan bahwa kegiatan akademik (baca tulis menggunakan lembar kerja) mendominasi kegiatan belajar rata-rata sebesar 70%. Berarti kegiatan bermain hanya sekitar 30% diperoleh anak. Bila kondisi tersebut dialami anak selama menjalani kegiatan belajar di PAUD, maka anak akan melangkahi tahap perkembangan yang seharusnya anak lalui yaitu fase bermain.

Menurut Piaget (1962) menjelaskan bahwa bermain bukan saja mencerminkan tahap perkembangan anak, tetapi juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognisi itu sendiri. Lebih lanjut Piaget menjelaskan bahwa Perkembangan bermain berkaitan dengan perkembangan kecerdasan seseorang. Sejalan dengan Piaget, Vygotsky menekankan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak. Menurut Vygotsky seorang anak belum dapat berpikir abstrak karena bagi mereka makna dan objek menjadi satu. Melalui bermain ia akan dapat memisahkan makna dengan objek sebenarnya. Dengan demikian, bermain merupakan proses self help tool. Keterlibatan anak dalam kegiatan bermain memberi peluang untuk memperoleh kemajuan dalam perkembangannya bahkan memajukan zone of proximal development (ZPD) sehingga mencapai tingkatan yang lebih tinggi dalam mengfungsikan kemampuannya. Dengan bermain anak memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam-macam bahan dan alat berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerja sama dalam kelompok, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan. Namun sebelum memilih jenis kegiatan bermain yang cocok dengan keadaan anak, tenaga pengajar harus mampu menentukan bentuk permainan yang di kategorikan edukatif maupun tidak yang mampu mencerdaskan anak.

Alat permainan edukatif dalam perkembangannya seringkali menggunakan istilah yang lain yaitu alat permainan edukatif yang disingkat APE. Permainan edukatif merupakan semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk Permainan tradisional dan “modern” yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran Adams (dalam Rahmaniah dkk, 2020). Di zaman modern seperti saat ini, jarang kita jumpai permainan tradisional yang masih di mainkan. Karena teknologi dan informasi mengalami perkembangan yang pesat, sehingga mengeser permainan tradisional menjadi permainan

modern yang dapat dengan mudah dimainkan melalui handphone, anak zaman sekarang juga lebih banyak mengakses game online daripada permainan manual. Besar kemungkinan adanya perubahan tersebut membuat anak-anak terutama usia dini kurang dalam mengasah motorik nya, sehingga diperlukan permainan edukatif yang dapat dimainkan sambil belajar.

Berdasarkan hal diatas mendorong peneliti menciptakan sebuah alat permainan edukatif yang ditujukan untuk membantu anak usia dini dalam belajar konsep dasar hitung, dan mengetahui warna-warna. Permainan ini juga dirancang untuk melatih motorik halus pada siswa PAUD, Permainan edukatif ini kami beri nama "*Stick To Count Match And Color*" atau disingkat dengan istilah (STICO). Dengan bahan dasar dari bambu dan stick ice cream yang telah diberi warna dan angka pada setiap bambu, permainan ini diharapkan dapat membantu siswa PAUD agar lebih dapat belajar konsep dasar hitung, warna dan dapat membantu melatih motorik halus.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2012:107) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa penelitian eksperimen selalu dilakukan dengan memberikan perlakuan terhadap subyek penelitian kemudian melihat pengaruh dari perlakuan tersebut. Desain penelitian yang digunakan adalah Pre-Experimental Design dengan model desain One-Group Pretest-Posttest Design. Desain ini digunakan karena terdapat pretest sebelum diberi perlakuan, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Peneliti melakukan *treatment* sebanyak 6 kali dengan sesi tidak berturut-turut yaitu pada pagi, siang dan sore hari selama 2 hari. Kemudian peneliti melakukan post-test untuk membandingkan hasil perlakuan dengan pretest yang sudah dilakukan di awal.

Penelitian ini dilakukan di PAUD Kasih Bunda yang berlokasi di Dusun Ndono Desa Temu Kecamatan Kanor, Bojonegoro. Subyek dalam penelitian ini adalah 5 siswa PAUD Kasih Bunda berusia 4 tahun.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dengan metode ceklist. Pedoman observasi menggunakan indikator kemampuan motorik halus pada subyek menurut Menteri Pendidikan RI No. 58 Tahun 2009 yaitu Menuang air, pasir, atau biji-bijian ke dalam tempat penampung, Memasukkan benda kecil ke dalam botol, Meronce manik-manik yang tidak terlalu kecil dengan benang yang agak kaku, Menggunting kertas mengikuti pola garis lurus. Sedangkan indikator kemampuan pengetahuan konsep dasar hitung menurut Rahayu (2016) yaitu menghitung gambar benda sejenis, menghitung stik berdasarkan warna. Dan indikator kemampuan warna menurut Menurut Agustina, dkk (2016:8) yaitu menunjuk dan menyebut warna, Dapat mengenal benda dengan memasang benda dengan

pasangannya sesuai warna. Indikator dalam pedoman observasi ini akan menjadi penilaian dalam pretest dan posttest.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian di PAUD Kasih Bunda Desa Temu Kecamatan Kanor Kabupater Bojonegoro selama 2 hari, jumlah subjek yg kami temui di PAUD sebanyak 5 dengan umur 4 tahun. Kondisi awal sebelum penelitian di lakukan terlihat perkembangan motorik halus pada subyek pengetahuan dasar angka dan warna masih rendah. Terlihat pada saa subyek melakukan aktifitas yang melibatkan jari tangan dan gerakan tubuh lainnya serta kurangnya pemahaman dan pengetahuan angka dan warna. Subyek belum mampu menirukan dan menjawab angka dan warna dengan baik dan benar atau dalam hal memasukkan botol di tahap pertama karena motorik halus subyek belum terbiasa melakukan hal tersebut. Pada saat pengamatan peneliti melihat pada saat pretest berlangsung tentang kemampuan motorik halus subyek, belum mampu melakukannya. Dan peneliti mencoba memberikan treatmen selama 6 kali yaitu pagi, siang dan sore. Data penelitian yang diperoleh dari pretest dan posttest menggunakan 3 butir instrument penelitian yaitu Sangat Mampu: 3, Mampu: 2 dan Belum mampu: 1. Dengan jumlah 8 item yaitu kemampuan motoric halus sebanyak 4 item, pengetahuan dasar angka sebanyak 2 item dan pengetahuan dasar warna sebanyak 2 item. Berikut hasil pretest dan posttest yang kami lakukan di PAUD Kasih Bunda:

Tabel 1. Data Kemampuan Motorik Halus (Pretest dan Posttest)

No	Kode Anak	Pretest	Posttest
1.	HAB	4	12
2.	GI	4	12
3.	EZ	5	12
4.	WIL	5	12
5.	FEL	4	12
Total		22	60

Tabel 2. Data Kemampuan konsep dasar hitung (Pretest dan Posttest)

No	Kode Anak	Pretest	Posttest
1.	HAB	2	6
2.	GI	2	6
3.	EZ	3	6
4.	WIL	2	6
5.	FEL	2	6
Total		11	30

Tabel 3. Data Kemampuan Membedakan Warna (Pretest dan Posttest)

No	Kode Anak	Pretest	Posttest
1.	HAB	2	6
2.	GI	2	6
3.	EZ	3	6
4.	WIL	2	6
5.	FEL	2	6
Total		11	30

Berdasarkan hasil pretest tersebut kemampuan motorik halus pada subyek menunjukkan bahwa skor tertinggi diperoleh anak sebesar 5 dan skor terendah 4, sedangkan untuk hasil pretest diperoleh skor tertinggi 12. Untuk hasil pretest pada kemampuan pengetahuan dasar angka dan warna di peroleh skor tertinggi 3 dan skor terendah 2, sedangkan pada hasil posttest diperoleh skor tertinggi 6. Data tersebut menunjukkan bahwa sebelum subyek di lakukan *treatment* subyek belum mengenal angka dan mengetahui warna-warna serta kemampuan motorik halus yang di miliki subyek juga masih rendah. Kemudian setelah peneliti melakukan *treatment* selama 2 hari yaitu pagi, siang dan sore dengan waktu yang sama pada hari pertama dan kedua dengan menggunakan STICO yang peneliti buat dan di peroleh hasil posttest menunjukkan bahwa subyek mengalami peningkatan dalam kemampuan dasar konsep hitung, membedakan warna serta motorik halus subyek yang membaik.

Pelaksanaan penelitian di mulai pada hari senin, 29 November 2021 di Gedung PAUD Kasih Bunda Desa Temu, Kec Kanor Kab Bojonegoro. Dengan melakukan pretest pada 5 subyek yang berumur 4 tahun, peneliti membuat beberapa item untuk mengukur motorik halus pada subyek, pengetahuan dasar angka dan warna. Setiap anak di uji satu per satu untuk melakukan hal sesuatu dengan indikator yang tercantum. Pertama indikator kemampuan motorik halus pada subyek menurut Menteri Pendidikan RI No. 58 Tahun 2009 yaitu Menuang air, pasir, atau biji-bijian ke dalam tempat penampung, Memasukkan benda kecil ke dalam botol, Meronce manik-manik yang tidak terlalu kecil dengan benang yang agak kaku, Menggunting kertas mengikuti pola garis lurus. Sedangkan untuk mengukur kemampuan pengetahuan dasar angka menurut Rahayu (2016) yaitu, Menghitung gambar benda sejenis, Menghitung stik berdasarkan warna. Dan alat ukur untuk mengukur kemampuan warna menurut Menurut Agustina, dkk (2016:8) yaitu, Menunjuk dan menyebut warna, Dapat mengenal benda dengan memasangkan benda dengan pasangannya sesuai warna. Setelah itu peneliti mencoba untuk melakukan *treatment* dengan anak dirumah masing-masing selama 2 hari yaitu pagi, siang dan sore. Dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif yang peneliti buat. Setelah *treatment* di lakukan di masing-masing rumah subyek peneliti melakukan posttest dengan anak. Pada pertemuan tersebut melihat indikator yang sudah peneliti jelaskan di

atas anak sangat mampu dalam hal tersebut karena setelah di berikan Alat Permainan Edukatif tersebut.

Penelitian ini juga menggunakan metode observasi yaitu peneliti mengobservasi selama 2 hari tidak berturut-turut kepada subyek ketika di lakukan pretest dan postest. Sebelum di lakukan treatment subyek tampak belum memahami angka dan juga warna. Terlihat sebelum subyek di berikan alat permainan subyek tampak kurang memperhatikan ketika peneliti menjelaskan. Akan tetapi peneliti memberikan alat permainan edukatif subyek tampak inisiatif dan gembira ketika memainkan APE tersebut. Setelah di lakukan treatment dengan menggunakan APE yang peneliti buat, peneliti melakukan posttest untuk mengetahui seberapa fahamnya subyek mengetahui angka dasar, warna serta perkembangan motorik halus nya. Pada observasi hari pertama subyek kurang antusias saat di minta untuk bermain batu sebagai salah satu indikator motorik halus, terlihat subyek kurang mampu dalam memasukkan batu ke dalam botol. Terdapat 3 subyek ketika memasukkan batu ke dalam botol, 3 subyek tersebut mengalami kesulitan karena batu dalam ada bermacam-macam bentuk dan salah satunya batu yang berbentuk lonjong. Ketika subyek mencoba memasukkan batu tersebut kedalam botol, subyek mengira bahwa batu tersebut tidak bisa di masukkan, begitupun pada subyek yang lain. Pada saat subyek di minta untuk menunjukkan salah satu warna dan menyebutkan warna apa saja subyek kesusahan dalam menjawab dan subyek kurang mampu dalam membedakan warna antara warna orange dan merah, biru muda dan biru tua. Serta subyek kurang mampu dalam hal mencocokkan angka dan jumlah seperti korespondensi satu-satu. Hari pertama pada saat treatment subyek tampak antusias sekali ketika peneliti meminta untuk memainkan permainan tersebut. Kemudian pada hari kedua treatment yang di lakukan oleh masing- masing subyek sudah bisa memahami warna, angka dasar serta terlihat perkembangan motorik halus nya ketika menggeganggam stik dan pada saat postest setelah di lakukan treatment pagi, siang dan sore memberikan hasil dan pada akhirnya subyek mampu membedakan warna, konsep dasar angka serta perkembangan motorik halus nya meningkat. Penelitian yang kami lakukan untuk menguji subyek apakah permainan tersebut dapat meningkatkan motorik halus anak, pengetahuan dasar angka dan warna pada subyek usia dini di desa temu ini. Dengan penelitian eksperimen menggunakan tes dan observasi.

KESIMPULAN

Jumlah subyek dalam penelitian ini adalah 5 subyek dengan umur 4 tahun, di lakukan pretest dan postes, Sebelum postest di lakukan treatment 6 kali selama 2 hari, pemberian *treatment* tidak berturut-turut yaitu pagi, siang dan sore. *Treatment* dilakukan dengan cara memainkan STICO yang peneliti buat. Setelah *treatment* di lakukan maka dilakukan postest.

Berdasarkan hasil pretest diketahui sebelum di berikan STICO. Kemampuan subyek dalam memahami dasar konsep hitung dan membedakan warna kurang mampu, begitu juga dengan hasil dari pretest untuk motorik halus subyek yang masih rendah, sedangkan setelah diberikan *treatment* berupa memainkan STICO hasil postest pada

subyek menjadi sangat mampu. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan pretest-posttest pada tabel di atas. Hal ini menandakan bahwa STICO dapat melatih motorik halus, meningkatkan kemampuan konsep dasar hitung dan membedakan warna pada siswa PAUD Kasih Bunda.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian di PAUD Kasih Bunda, dapat diajukan beberapa saran yang dapat bermanfaat bagi peningkatan kemampuan motorik halus pada anak, meningkatkan pengetahuan dasar angka dan warna anak melalui metode eksperimen, sebagai berikut:

1. Kepala sekolah

Untuk menciptakan suasana belajar sambil bermain yang menyenangkan di kelas PAUD. Kepala sekolah adalah pihak yang bertanggung jawab dalam menyediakan segala hal-hal yang dibutuhkan dalam sarana prasarana terutama dalam alat mainan di kelas. Kepala sekolah dan guru perlu bekerja sama dalam memilih permainan yang bukan hanya menyenangkan saja tapi juga didalamnya mampu untuk menstimulus motorik halus siswa PAUD dan mengandung nilai edukasi di dalam permainan tersebut.

2. Bagi guru

Guru dapat menggunakan STICO sebagai salah satu cara media pembelajaran dan bermain untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak, meningkatkan pengetahuan konsep dasar hitung dan warna siswa PAUD dan guru di tuntut harus kreatif merancang pembelajaran agar materi yang disampaikan kepada anak menjadi menarik dan anak tidak merasa bosan.

3. Bagi peneliti

Selanjutnya, dapat mengembangkan alat permainan STICO yang dikolaborasi dengan metode pembelajaran agar menarik bagi siswa PAUD terutama dalam hal kemampuan mengenal warna anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Holis. 2016. Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Universitas Garut. Vol. 9 No 1 Hal 23-37
- Ilma, Aiza. 2018. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Dengan Metode Eksperimen Pada Anak Di TK Yaspal III Koto Padang Luar. Skripsi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batu Sangkar
- Piaget, J. (1962). Play, dreams, and imitation in childhood. New York: W. W. Norton.
- Rahmaniah, Rima dkk. 2020. Permainan Edukasi Psikososial Di Desa Aik Brik Kecamatan Batukliang Utara Kabupaten Lombok Tengah. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan. Vol 3 No 2
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: Alfabeta.

- Wahyuni, Rezki. 2020. Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Papan Flanel Angka Di TK Mentari Bulogading Kabupaten Gowa. *Junral Pemikiran Dan Penelitian Anak Usia Dini*. Vol 6 No 2
- Yulianto, Dema. 2016. Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Kegiatan Montase Pada Anak Kelompok B RA Al-Hidayah Nanggung Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk. *JurnalPinus*. Vol 2 No. 2
- Yus, Anita. 2013. Bermain sebagai kebutuhan Dan Strategi Pengembangan Diri Anak. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUDNI - Vol. 8 No.2*

PENGARUH PEMBUATAN VIDEO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BICARA BAHASA INGGRIS

Muchamad Arif
Universitas Narotama
muchamad.arif@narotama.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui keberhasilan dari penggunaan pembuatan video untuk meningkatkan kemampuan bicara bahasa inggris mahasiswa. Video tersebut mempunyai topik yang berbeda-beda setiap pertemuannya. Metode yang digunakan adalah deskriptif qualitative. Observasi di lakukan sebanyak 3x pertemuan. Subjek penelitian berjumlah 19 siswa, yang terdiri dari 12 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Media pembelajaran yang dibutuhkan adalah google meet dan edmodo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan edmodo mudah diakses yakni bisa menggunakan PC, laptop dan smartphone bahkan tersedia perangkat lunak edmodo di playstore. Kemudian, edmodo mempunyai fitur membuat kelompok kecil. Hal ini untuk menghindari kebohongan mahasiswa tentang penguploadan tugasnya. Namun, edmodo tidak mempunyai fitur video conference sehingga salah satunya solusinya ialah menggunakan google meet. Selanjutnya, penerapan pembuatan video dapat meningkatkan percaya diri untuk berbicara bahasa inggris serta mereka bahkan bisa meningkatkan ketrampilan atau pengetahuan editing video.

Kata Kunci: *video, kemampuan bicara bahasa inggris, edmodo, google meet*

ABSTRACT

This study aimed to determine the success of using video production to improve students' English speaking skills. The video had a different topic for each meeting. It used descriptive qualitative. The observations were conducted in 3 meetings. The research subjects were 19 students, consisting of 12 women and 7 men. The teaching aids were Google Meet and Edmodo. The results of the study showed that the usage of Edmodo was easily accessible, that is, you can use a PC, laptop and smartphone, and even Edmodo software was available on the Playstore. Then, Edmodo had a feature to create small groups. It was to avoid students' lies about uploading their assignments. However, Edmodo did not have a video conferencing feature, so one of the solutions was to use Google Meet. Furthermore, the implementation of video production could increase their confidence to speak English and they could even improve their video editing skills or knowledge.

Keywords: *video, skill of speaking English, edmodo, google meet*

PENDAHULUAN

Pada awal Maret 2020, Indonesia dihadapkan dengan wabah virus covid 19. Virus ini sangat cepat menyebar bahkan menyebabkan kematian bagi para penderitanya. Di samping itu, belum ditemukannya obat atau vaksin yang benar-benar dapat menangkal atau menyembuhkan seseorang dari virus covid 19. Hal ini menyebabkan banyak kegiatan sehari-hari baik itu di dalam ruangan ataupun di luar ruangan dibatasi atau bahkan dilarang dikarenakan dikhawatirkan kegiatan tersebut dapat menularkan kepada orang lain.

Hal ini menyebabkan ada perubahan drastis terutama dalam bidang pendidikan khususnya. PBM sebelumnya dilaksanakan secara tatap muka dan melibatkan banyak orang tiba-tiba harus berubah total kegiatan tersebut. Kemudian, semua kegiatan PBM diwajibkan melalui online atau daring. Tentunya, hal ini menyebabkan mayoritas semua pendidik baik itu guru ataupun dosen serta peserta didik yakni siswa atau mahasiswa harus membiasakan diri dengan kegiatan baru terutama dengan perangkat lunak baru untuk bisa terlaksananya kegiatan PBM online.

Kemudian, penulis berinisiatif bagaimana caranya mengajar online dengan hasil maksimal dan efektif. Selanjutnya penulis menggunakan google meet untuk pertemuan tiap minggunya. Kemudian, penulis menggunakan WAG untuk berkomunikasi di luar jam perkuliahan. Selanjutnya, penulis menggunakan edmodo untuk mengupload materi perkuliahan serta pemberian tugas kepada mahasiswa.

Dalam hal ini, penulis mengajar mata kuliah lab bahasa Inggris. Materi perkuliahan tersebut berfokus pada listening dan speaking. Namun, penulis disini lebih fokus untuk ke pengajaran speaking untuk setiap pertemuannya. Jadi, berdasarkan uraian diatas artikel penulis berfokus pada pengaruh pembuatan video untuk meningkatkan kemampuan bicara bahasa Inggris.

LANDASAN TEORI

Media pembelajaran dengan menggunakan edmodo banyak sekali diterapkan di dalam pengajaran; baik itu untuk siswa SMP, SMA atau Universitas. Penggunaannya adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa, itu bervariasi bidangnya seperti matematika, bahasa Indonesia, IPA, bahasa Inggris, dan lain sebagainya.

Selain tampilan beranda edmodo seperti halnya tampilan beranda media sosial pada umumnya yang membuat para siswa familiar dalam menggunakannya, ada beberapa kelebihan yang dimiliki edmodo dalam penggunaannya khususnya dalam pembelajaran. Pertama, guru bisa mengupload materi pembelajaran tersebut seperti memposting status. Kemudian, siswa juga bisa merespon jawaban dari materi tersebut atau jawabannya didalam kolom komentar.

Dalam hal ini, Bapak dosen memberikan contoh materi atau point-point yang harus dijelaskan di dalam presentasi. Kemudian, beliau juga bisa mengupload contoh video materi tersebut. Selanjutnya, mahasiswa bisa mendownload materi tersebut serta mendownload video contoh presentasi topik tersebut. Bahkan, mahasiswa bisa mengumpulkan atau mengupload video tugas presentasi topik tersebut.

Penulis akan memberikan beberapa penelitian sebelumnya mengenai penerapan edmodo untuk meningkatkan pemahaman siswa. Pertama, (Ekayati, 2018) mengatakan bahwa implementasi metode blended learning berbasis aplikasi Edmodo berdampak positif dimana dosen dan mahasiswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik secara online maupun tatap muka. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitiannya adalah dosen dan mahasiswa di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP UMSU T.A 2016-2017.

Kedua, (Widyawati, 2016) mengatakan bahwa Manajemen pembelajaran bahasa Inggris menggunakan edmodo yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi sangat berpengaruh terhadap hasil belajar secara signifikan terhadap siswa SMK. Metode penelitiannya adalah eksperimen. Kemudian sampel yang digunakan adalah sample purposive yakni guru mata pelajaran Bahasa Inggris, para siswa kelas X dan IX.

Ketiga, (Atiah & Nurmanik, 2019) mengatakan bahwa Penggunaan Edmodo di dalam pembelajaran daring dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif di dalam proses pembelajaran keterampilan bahasa Inggris dan bisa meningkatkan ketrampilan membaca. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas X SMK Taruna Bhakti, Depok, dengan jumlah siswa 36. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Keempat, (Nugroho & Harunasari, 2019) mengatakan bahwa penerapan pembelajaran bauran menggunakan edmodo untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa di kelas. Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK. Jumlah sampel yang digunakan adalah 23 siswa kelas X SMA AL- AZHAR.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di STIE PERBANAS Surabaya. Universitas ini terletak di Jl. Nginden Semolo No.34-36 Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan selama 3x yaitu pada hari Jumat 25 September 2020, 02 Oktober 2020 dan 09 Oktober 2020 pukul 09.00-11.30 WIB.

Topik untuk pertemuan pertama adalah job and profesion, pertemuan kedua adalah routines dan pertemuan ketiga adalah family. Subjeknya adalah mahasiswa lab bahasa Inggris G2 berjumlah 19 orang yang terdiri dari 12 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif karena penelitian ini dibuat sealami mungkin dan tidak ada paksaan kemampuan anak harus meningkat secara signifikan (Arif, 2020). Media yang digunakan adalah google meet dan edmodo. Sedangkan data yang diambil adalah hasil belajar siswa dengan menggunakan media video tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan selama 3x pertemuan secara online. Media yang digunakan adalah google meet dan edmodo. Setiap pertemuan, semua mahasiswa membuat video sesuai topik yang diberikan pada pertemuan sebelumnya serta mempresentasikannya pada pertemuan online dengan menggunakan google meet. Untuk kegiatan dan hasil penelitian akan dijelaskan seperti di bawah ini.

Jadwal google meet tersedia pukul 09.00 – 11.30 WIB. Perkuliahan online dimulai pukul 09.00 dengan menggunakan google meet yang sebelumnya semua mahasiswa sudah diundang via email serta link tersebut diposting di edmodo. Salah satu alasan kenapa link tersebut diposting diedmodo adalah apabila mahasiswa mempunyai kendala terkait dengan device, jaringan atau akunnya, dia bisa menggunakan akun lain ataupun dengan device lain yang biasanya belum pernah dipakai untuk perkuliahan online.



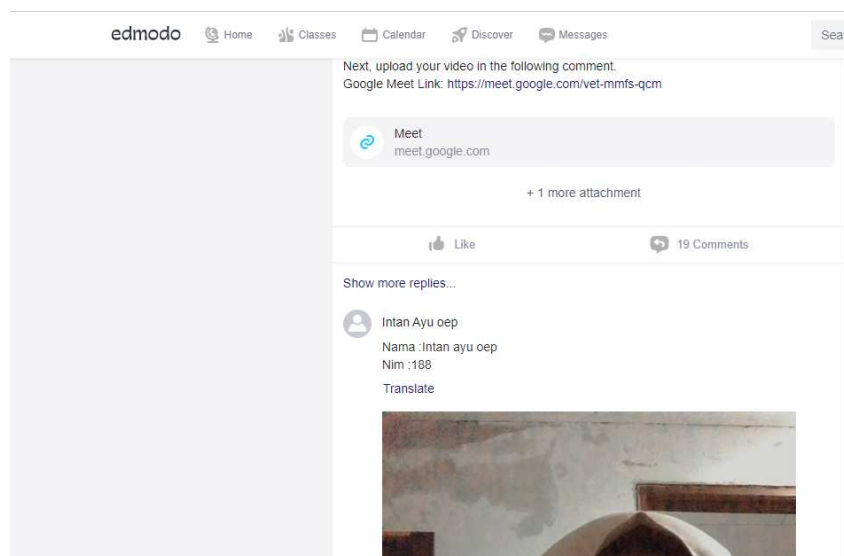
Gambar 1. Pertemuan online dengan menggunakan google meet

dikuatirkan akan terjadi banyak mahasiswa lain yang bertanya dan bisa menghabiskan banyak waktu sehingga menyebabkan mahasiswa lain tidak bisa presentasi dikarenakan waktu perkuliahan habis.

Apabila ada mahasiswa atau presenter setelah melakukan presentasi namun tidak ada mahasiswa lain yang bertanya maka Bapak Dosen akan memberika pertanyaan kepada presenter tersebut. Namun, hal ini jarang terjadi dikarenakan biasanya para mahasiswa memberikan pertanyaan kepada presenter atau temannya yang sedang presentasi tersebut.

Setelah semua mahasiswa mempresentasikan tugasnya, maka Bapak Dosen akan sedikit mereview tugas atau presentasi pada hari itu. Selanjutnya, beliau akan menjelaskan tugas untuk minggu depan. Beliau akan memberikan topik apa untuk minggu depan. Serta, beliau menjelaskan point-point apa yang harus dijelaskan pada saat presentasi. Bahkan, beliau memberikan contoh tugas presentasi topik tersebut. Kemudian, apabila semuanya jelas; tidak ada pertanyaan dari mahasiswa maka pertemuan diakhiri.

Sebelum pertemuan diakhiri tentunya, Beliau mengingatkan untuk upload video tentang topik atau presentasi hari ini di edmodo. Video tersebut diupload di komentar postingan sesuai dengan pertemuannya. Selain itu, Beliau mengingatkan untuk tidak lupa memberikan nama dan nim pada saat komentar atau upload tugas tersebut.



Gambar 3. Upload tugas pembuatan video di edmodo

Berdasarkan uraian di atas, kita bisa ketahui bahwa penggunaan edmodo mudah diakses. Pengajar dapat memberikan materi pembelajaran, pertanyaan, foto atau video, dan lain sebagainya yang kesemuanya bebas untuk diunduh, diupload dan dikomentari oleh siswa.

Selain itu, siswa bisa mengakses kapanpun, tanpa ada batasan waktu untuk mengakses akun edmodo kecuali ada quiz atau tugas yang sudah ditetapkan jadwalnya dan ditetapkan deadline pengumpulannya yakni dikunci pengumpulan pada hari dan jam tertentu.

Selain mudah diakses mengenai materi pembelajaran, mahasiswa juga mudah mengaksesnya melalui beberapa device. Maksudnya adalah edmodo bisa dibuka melalui browser baik itu menggunakan PC, laptop ataupun smartphone. Untuk penggunaan smartphone, mahasiswa bisa membukanya melalui browser seperti chrome namun juga mereka bisa membukanya dengan perangkat lunak edmodo. Aplikasi tersebut bisa didownload di playstore sehingga hal ini sangat flexible dan compatibel bagi pengajar serta pelajar.

Kemudian, di dalam penerapannya juga, pendidik atau dosen bisa membuat kelompok kecil atau small group di kelas tersebut supaya mahasiswa tersebut tidak terlewat materi atau kelas tersebut bahkan salah upload tugas di kelas lain. Misalnya, Bapak Dosen mempunyai kelas dengan mata kuliah lab bahasa inggris. Kemudian, beliau mengajar matakuliah tersebut di beberapa kelas dengan jadwal yang berbeda atau hari dan jam yang berbeda.

Beliau bisa membuat beberapa kelompok kecil yang terdiri dari semua mahasiswa di kelas tersebut sebagai contoh beliau membuat 2 kelompok kecil yakni lab bahasa inggris G1 dan lab bahasa Inggris H1 maka kelompok kecil G1 terdiri dari semua mahasiswa dari kelas G1. Begitu juga sebaliknya, kelas H1 terdiri dari semua murid dari kelas H1.

Hal ini juga bisa membantu pengajar untuk memantau perkembangan pembelajaran ataupun tugas mahasiswa. Disamping itu, mahasiswa tidak bisa membuat alasan bahwa dia sudah mengumpulkan tugas tapi kenyataannya belum mengumpulkan. Hal itu bisa dihindari dikarenakan mereka tidak akan bisa salah kelas mengupload tugasnya serta edmodo mempunyai catatan tersendiri terutama ada tanggal dan jam ketika mahasiswa mengupload atau mengumpulkan tugas mereka jadi mereka tidak bisa berbohong.

Dari beberapa kelebihan tersebut diatas, edmodo tentunya mempunyai kekurangan atau kelemahan dalam penerapannya. Salah satunya adalah tidak tersedianya fitur video conference sehingga tidak bisa melakukan video conference maka google meet dibutuhkan untuk melengkapi kekurangan penerapan edmodo pada penelitian ini.

Selanjutnya, dengan penerapan membuat video berbicara bahasa inggris kemudian diupload di edmodo itu membantu siswa untuk percaya diri dalam berbicara bahasa inggris. Disamping itu, hal ini membuat mereka melatih dirinya untuk menghapuskan kata atau

kalimat di dalam bahasa inggris yang nantinya tentunya sangat bermanfaat untuk percakapan berbahasa inggris khususnya.

Kemudian, mereka lebih memanfaatkan waktunya serta smartphonenya di dunia pembelajaran. Secara tidak langsung, kegiatan ini mengurangi kegiatan mereka yang berhubungan dengan gadget serta kegiatan lain yang kurang bermanfaat dengan menggunakan gadget. Bahkan, mereka bisa tertarik dengan editing video karena mereka merasa kurang puas atau kurang bagus videonya jadi mereka mencoba beberapa fitur atau aplikasi lain tentang editing video supaya hasil videonya lebih bagus dan menarik.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran edmodo dan google meet sangatlah bermanfaat dan cocok untuk pembelajaran daring; selain aplikasinya gratis untuk bisa digunakan. Kemudian, penerapan penggunaan edmodo itu mudah diakses yakni bisa menggunakan PC, laptop dan smartphone bahkan tersedia perangkat lunak edmodo di playstore. Kemudian, edmodo mempunyai fitur membuat kelompok kecil. Hal ini untuk menghindari kebohongan mahasiswa tentang penguploadan tugasnya karena di edmodo terdapat kelompok kecil serta terdapat tanggal dan jam ketika upload tugas. Sayangnya, edmodo tidak mempunyai fitur video conference sehingga salah satu solusinya adalah menggunakan media google meet. Selanjutnya, penerapan pembuatan video dapat meningkatkan percaya diri untuk berbicara bahasa inggris serta mereka bahkan bisa meningkatkan ketrampilan atau pengetahuan editing video.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, M. (2020). *5 Juru Jitu Menulis Skripsi Dekriptif Kualitatif*. Narotama University Press.
- Atiah, S., & Nurmanik, T. (2019). *Pembelajaran Daring melalui Penggunaan Edmodo dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca*. 7–11.
- Baharuddin, I. (2014). Efektivitas Penggunaan Media Video Tutorial Sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sma Negeri 1 Bajo Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 2(2), 247–255.

- Ekayati, R. (2018). Implementasi Metode Blended Learning Berbasis. *Jurnal EduTech Vol.*, 4(2), 50–56.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64–72. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Nugroho, A., & Harunasari, S. Y. (2019). *Penerapan Pembelajaran Bauran Menggunakan Edmodo Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa*. 1–7.
- Sari, D. W. (n.d.). *Penerapan Media Pembelajaran Vlog untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Calon Kadet Polimarin*. 45–53.
- Widyawati, Y. (2016). Manajemen Pembelajaran Berbasis TIK Menggunakan Jejaring Sosial Edmodo Dapat Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Bagi Peserta Didik SMK Di Kabupaten Bandung. *Nusantara Education Review*, 2(1), 179–192.

ALAT PERMAINAN EDUKTIF FLASHCARD ALFABET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI

Dzulkifli¹, Andini Dwi Arumsari², dan Ummi Masrufah Maulidiyah³

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surabaya
dzulkifli@fpsi.um-surabaya.ac.id¹

ABSTRAK

Flashcard Alfabet adalah media pembelajaran berupa alat permainan edukatif (APE) yang bertujuan untuk membantu anak usia dini dalam belajar menghafal huruf A-Z, menyusun kata dan juga dapat mengetahui warna-warna. Permainan ini dirancang untuk melatih motorik halus pada siswa PAUD. Penelitian ini menggunakan jenis Deskriptif dengan pendekatan Kualitatif, Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan metode observasi dan wawancara. Penelitian ini dilakukan di TK HANGTUAH 9 yang berlokasi di Jl.Mess Ampel Ujung, Kec. Semampir, Kota Surabaya. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas TK A Hangtuh 9 berusia 5 tahun. Hasil dari penelitian yaitu setelah peneliti melakukan *percobaan* selama 3 kali berturut-turut dalam 2 hari pada saat jam pelajaran sekolah, dengan waktu yang sama pada hari pertama dan kedua dengan menggunakan *FLASHCARD ALFABET* yang peneliti buat dan diperoleh hasil menunjukkan bahwa subjek mengalami peningkatan dalam kemampuan menghafal huruf A-Z, membedakan warna, Menyusun kata, serta motorik halus subjek juga membaik.

Kata Kunci: *Alat Permainan Edukatif, Kemampuan menghafal huruf A-Z, kemampuan Menyusun kata, kemampuan membedakan warna, motorik halus*

ABSTRACT

FLASHCARD ALFABET is a learning medium in the form of an educational game tool (APE) that aims to help early childhood in learning to memorize letters A-Z, compose words and also be able to know colors. The game is designed to train fine motor skills in preschool students. This research uses a Descriptive type with a Qualitative approach, the data collection technique in this study is by observation and interview methods. This research was conducted at HANGTUAH 9 Kindergarten located on Jl.Mess Ampel Ujung, Semampir District, Surabaya City. The subjects in this study were all students of TK A Hangtuh 9 class aged 5 years. The results of the study, namely after the researchers conducted experiments for 3 consecutive times in 2 days during school class hours, with the same time on the first and second days using the ALPHABET FLASHCARD that the researcher made and obtained the results showed that the subjects experienced an improvement in the ability to memorize the letters A-Z, distinguish colors, Compose words, and the subject's fine k motori also improved.

Keywords: *Educational Game Tools, Ability to memorize letters A-Z, ability to Compose words, ability to distinguish colors, fine motor.*

PENDAHULUAN

Belajar sambil bermain merupakan konsep kegiatan yang dipakai di PAUD. Mengajari anak di PAUD untuk mengembangkan kemampuan membaca pun juga menggunakan konsep belajar sambil bermain. Mengajarkan anak membaca tidak lepas dari pengenalan suatu symbol yaitu huruf. Anak mampu membaca apabila mampu menyebutkan huruf ataupun melafalkan rangkaian huruf yang menjadi kata (Trimantara, 2019).

Huruf dan kata merupakan sesuatu yang abstrak bagi anak-anak, sehingga untuk mengenalkannya harus membuatnya menjadi lebih kongkret dengan mengasosiasikan pada hal-hal yang mudah diingat oleh anak. Oleh karena itu perlu adanya media untuk memberikan fasilitas kepada anak untuk memudahkan belajar membaca dengan memperhatikan karakteristik anak yang suka bermain. Berdasarkan karakteristik dan konsep belajar anak PAUD yang memakai konsep belajar sambil bermain maka untuk membantu memudahkan siswa belajar membaca adalah dengan menggunakan media yaitu dengan menggunakan alat permainan edukatif (Nasirun, 2021).

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala alat atau bentuk permainan yang mengandung nilai pendidikan bagi tumbuh kembang anak. Alat permainan edukatif dirancang khusus untuk tujuan pendidikan. Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dalam hal meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak. Alat permainan edukatif sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan dan dapat digunakan sebagai sumber belajar (Widayati, 2021).

Perbedaan alat permainan edukatif dengan mainan jelas terlihat berdasarkan pernyataan yang diungkapkan diatas. Alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dalam hal peningkatan pengetahuan dan pemahaman anak disebut Alat Permainan Edukatif. Banyak alat permainan yang dijual dan beredar di toko, namun apabila alat permainan tersebut tidak dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan tidak mampu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak. Maka alat permainan tersebut belum mampu dikatakan sebagai alat permainan edukatif (Hardiyanti, 2019).

Media belajara pada anak usia dini umumnya merupakan alat permainan yang berguna untuk memudahkan siswa memahami sesuatu yang mungkin sulit atau hal-hal yang kompleks. Pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa media belajar untuk anak usia dini adalah alat permainan yang berguna untuk memudahkan siswa belajar, dapat dikatakan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dirancang sehingga alat permainan tersebut memiliki nilai dan indikator sebagai media belajar anak usia dini. berguna untuk memudahkan siswa belajar. Media yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini merupakan suatu media permainan yang dikenal sebagai alat permainan edukatif.

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan semua kemampuan anak Sebagai peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan, alat permainan edukatif harus memperhatikan aspek-aspek yang dapat dikembangkan dengan bermain menggunakan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif harus memiliki nilai pendidikan untuk membelajarkan siswa sehingga

ketika anak bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak mulai dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (Yanthi, 2020).

Berdasarkan hal diatas mendorong peneliti menciptakan sebuah alat permainan edukatif yang ditujukan untuk membantu anak usia dini dalam belajar menghafal huruf A-Z, Menyusun kata dan mengetahui warna-warna. Permainan ini juga dirancang untuk melatih motorik halus pada siswa PAUD, Permainan edukatif ini kami beri nama "*FLASHCARD ALFABET*". Dengan bahan dasar dari kertas buffalo tebal putih yang berisikan huruf-huruf dengan berbagai macam warna dan sterefoam sebagai alas untuk menyusun huruf tersebut.

diharapkan agar siswa dapat menghafal dengan gampang dan dapat Menyusun kata dengan baik sesuai urutan juga dapat mengenal warna-warna dengan jelas dan benar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Deskriptif dengan pendekatan kualitatif. menurut Walidin & Tabrani (2015) penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian untuk memahami fenomena-fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar setting yang alamiah. Menurut Nazir (2014, hlm. 43) metode penelitian deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang dengan tujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki.

Penelitian dilakukuan di TK HANGTUAH 9 Surabaya, dengan subyek seluruh siswa kelas TK A yang berusia 5 Tahun. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan metode Observasi dan Wawancara, dimana narasumber dalam metode wawancara adalah guru wali kelas TK A, dan subyek observasi adalah seluruh siswa TK HANHTUAH khususnya kelas TK A.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian di TK HANGTUAH 9 Surabaya ini, peneliti melakukan sebuah percobaan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) yang sudah dibuat. Diketahui hasil sebagai berikut :

A. Uji Coba I

Hari/Tanggal : 12 April 2022 Waktu : 09:00 - 10:00

Subjek : Murid kelas TK A Hangtuah 9 Surabaya

Hasil : Siswa dapat dengan baik mengikuti intruksi pembimbing untuk menjalankan alat permainan edukatif yang diberikan, awal percobaan memang tidak bisa kondusif, karena yang kami bawa hanya satu alat saja untuk dicobakan, ternyata siswa

dengan sangat antusias mengikuti intruksi dan menjalankan alat permainan dengan semangat\

B. Uji coba 2

Hari/Tanggal : 19 Mei 2022

Waktu : 09:00-10:00

Subjek : Siswa kelas TK A Hangtuh 9 Surabaya

Hasil : Alat permainan edukatif ditambah menjadi 3, karena dikelas sistemnya kelompok dan ada 3 kelompok. Setiap kelompok mendapatkan 1 alat permainan tersebut dan digunakan bersama sama, hasil dari uji coba kedua lebih memuaskan dan berjalan dengan lancar, karena siswa ada yang masih ingat tentang intruksi dan prosedur penggunaan alat permainan tersebut.

Berdasarkan dari hasil uji coba diatas peneliti menarik kesimpulan bahwasannya, Siswa yang terlibat sebagai subjek tersebut dapat mengikuti dan menjalankan bermain sambil belajar dengan media yang sudah peneliti buat dengan baik dan bersemangat. Serta juga dapat menambah kemampuan dalam menghafal huruf Alfabet, dapat Menyusun kata, dan juga dapat mengenal warna-warna dengan baik dan benar.

Pengembangan alat permainan edukatif memberikan hasil yang cukup memuaskan. Seluruh peserta didik dapat mengikuti instruksi dan arahan dari guru. Banyak siswa yang antusias dan semangat berpartisipasi dalam permainan kertas pintar. Pelaksanaan permainan kertas pintar sesuai dengan rencana yang telah dirancang, dimana para peserta dapat menyurun huruf berdasarkan kata yang disebutkan oleh guru. Tindakan ini berhasil membuat anak lebih lancar mengenal huruf dan memudahkan mereka menyusun huruf-huruf tersebut sesuai dengan kata yang disebutkan.

Peningkatan menyusun huruf yang diperoleh anak yaitu anak lebih lancar mengenal huruf, menyusun huruf menjadi kata, anak lebih aktif dalam menyusun huruf, anak lebih mandiri untuk menyusun huruf, dan ketepatan anak dalam menyusun huruf juga jauh lebih baik. Kegiatan ini tidak hanya membuat anak menjadi lebih paham, namun interaksi mereka dengan teman sebaya dengan baik karena adanya kerjasama untuk melakukan permainan pintar.

Kemampuan membaca anak usia dini masih sangat terbatas. Membaca merupakan sebuah proses yang kompleks. Proses membaca yang kompleks yaitu setiap aspek yang ada selama proses membaca itu bekerja. Ada Delapan aspek yang bekerja ketika seseorang sedang membaca, yaitu aspek sensori, persepsi, sekuensial (tata urutan kerja), pengalaman berpikir, belajar, asosiasi, dan afeksi. Berdasarkan perkembangan anak usia dini, yang mana anak usia dini termasuk dalam tahapan perkembangan tahap pra operasional yaitu fisik motorik anak berkembang dan tumbuh dengan cepat baik perkembangan emosional, intelektual, bahasa maupun moral, maka sangat penting mengajarkan anak untuk membaca, melihat aspek yang bekerja ketika seseorang membaca begitu kompleks. Anak usia dini biasanya belum mampu membaca dengan lancar sehingga dalam mendidik anak membaca perlu dieja dalam mengenalkan kata-kata alat permainan edukatif yang dikembangkan (Hasanah, 2019).

Masa kanak-kanak yang dominan dengan kegiatan bermain dapat difasilitasi dengan alat permainan edukatif. Selain untuk meningkatkan kemampuan membaca tahap awal untuk anak dengan menggunakan alat permainan edukatif juga mampu memberikan kesenangan untuk anak dari karakteristik anak yang lebih khas pada kegiatan bermain. hadiah anak sejak dini untuk membaca sudah dikembangkan di PAUD. Anak-anak belajar mengenali huruf dan angka sejak di PAUD yang dikembangkan dalam perkembangan di aspek keaksaraan. Usaha membelajarkan anak sejak dini sangat penting untuk membiasakan anak terbiasa membaca. Belajar membaca di PAUD diawali dengan pengenalan huruf (Jazariyah, 2019).

Mengajari anak membaca tidak boleh dipaksakan karena kemampuan anak berbeda-beda sehingga perlu difasilitasi dan diberi motivasi untuk membantu anak belajar membaca. Kehadiran alat permainan edukatif digunakan sebagai fasilitas untuk membantu anak belajar membaca. Kemampuan membaca anak usia dini masih dalam tahap awal sehingga langkah awal untuk memberikan pengajarannya adalah dengan mengetahui minat baca anak. Peran guru dalam proses membaca antara lain menciptakan pengalaman yang memperkenalkan, memelihara, atau memperluas kemampuan membaca anak untuk memahami teks. Peningkatan kemampuan membaca usia dini dapat dilakukan dengan beberapa pendekatan untuk meningkatkan kemampuan membaca (Jazariyah, 2019).

Pendekatan untuk mengajar abjad kepada anak usia dini diantaranya adalah: huruf dalam tema, huruf dalam nama, huruf dari pekan.

1. Huruf di dalam sebuah tema. Dalam mengajarkan abjad berdasarkan tema dengan mengelompokkan yang memiliki awalan kata yang sama.
2. Huruf di dalam nama. Mengajar abjad dengan menggunakan nama anak-anak merupakan salahsatu pendekatan yang lebih bermakna untuk anak.
3. Huruf dari pekan. Pendekatan huruf dari pekan dibutuhkan kreativitas guru untuk menonjolkan benda-benda, nama-nama dan kegiatan-kegiatan yang dimulai dengan huruf yang akan diajarkan dalam kegiatan belajar.

Ketiga pendekatan tersebut sebagai keinginan peneliti untuk mengembangkan alat permainan edukatif sebagai alat untuk memberikan stimulus belajar membaca bagi anak menggunakan alat permainan edukatif kertas pintar. permainan edukatif pohon kata. Pendekatan-pendekatan dilakukan dengan beberapa tahap untuk memberikan stimulus kepada anak untuk belajar membaca guna mengembangkan potensi atau kemampuan melihat minat anak (Aurumajeda, 2021).

Pengembangan alat permainan edukatif memberikan hasil yang cukup memuaskan. Seluruh peserta didik dapat mengikuti instruksi dan arahan dari guru. Banyak siswa yang antusias dan semangat berpartisipasi dalam permainan kertas pintar. Pelaksanaan permainan kertas pintar sesuai dengan rencana yang telah dirancang, dimana para peserta dapat menyurur huruf berdasarkan kata yang disebutkan oleh guru. Tindakan ini berhasil membuat anak lebih lancar mengenal huruf dan memudahkan mereka menyusun huruf-huruf tersebut sesuai dengan kata yang disebutkan.

Peningkatan menyusun huruf yang diperoleh anak yaitu anak lebih lancar mengenal huruf, menyusun huruf menjadi kata, anak lebih aktif dalam menyusun huruf, anak lebih mandiri untuk menyusun huruf, dan ketepatan anak dalam menyusun huruf juga jauh lebih

baik. Kegiatan ini tidak hanya membuat anak menjadi lebih paham, namun interaksi mereka dengan teman sebaya dengan baik karena adanya kerjasama untuk melakukan permainan pintar.

KESIMPULAN

Dapat ditarik kesimpulan bahwa, Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan sarana pendidikan untuk mengembangkan perilaku dan kemampuan dasar pada anak secara optimal. Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu tumbuh kembang jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan. dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Untuk dapat meningkatkan pembelajaran maka perlunya media sebagai sarana yang baik bagi pembelajaran yang sederhana dan bermakna.

Dalam penelitian ini menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) yang bertujuan untuk dapat menghafal huruf Alfabet, Menyusun kata, dan mengenal berbagai warna-warna. Alat permainan ini di namai dengan "FLASHCARD ALFABET" dimana prosedur permainannya yaitu sebagai berikut :

- Menjelaskan kepada anak cara bermain dimana permainannya yaitu menyusun huruf sesuai kata yang diberikan
- Anak-anak dibagi menjadi 3 kelompok
- Memberikan 1 kata yang kemudian anak-anak diberi waktu untuk menyusun 1 kata tersebut dan diberikan kesempatan siapa yang berani untuk maju ke depan menyebutkan huruf apa saja dari 1 kata yang disebutkan tersebut
- Dari situ bisa diketahui siapa saja yang sudah faham dan masih bingung untuk memahami huruf abjad

Saran

Peneliti mengajukan saran yang dapat bermanfaat bagi peningkatan kemampuan motorik halus pada anak, meningkatkan pengetahuan dasar huruf dan warna melalui APE yang peneliti buat yaitu "FLASHCARD ALFABET". Agar dapat menambah media pembelajaran yang sederhana untuk anak usia dini dan juga menarik anak untuk semangat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aurumajeda, T., Nurhidayat, M., & Muallimah, H. (2021). Pengenalan Board Game “Hootania” Dalam Meningkatkan Belajar Membaca Untuk Anak Taman Kanak-Kanak Di Igtk Kecamatan Ngamprah Kab Bandung Barat. *Dimastek (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Berbasis Teknologi)*, 1(2), 21-27.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.
- Hardianti, F. (2019). Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 17-29.
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20-40.
- Jazariyah, J., & Durtam, D. (2019). Pendampingan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Pengenalan Literasi Untuk Anak Usia Dini. *Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2).
- Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1(2), 103-113.
- Nasirun, M., Suprpti, A., Daryati, M. E., & Indrawati, I. (2021). Kesesuaian Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 200-206.
- Sudarisman, S. (2011). Pembelajaran Sains Pada Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Hands on Activities Based on Daily Life untuk Anak. Prosiding Seminar Internasional ke-3 dan Workshop Pedagogik Praktis yang Berkualitas (p. 320-335. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Trimantara, H., & Mulya, N. (2019). Mengembangkan Bahasa anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan Edukatif puzzle. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 25-34.
- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2020). Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 654-664.
- Widyantini, T. H., & Sigit, T. G. (2010). Pemanfaatan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika SMP. Yogyakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Yanthi, N., Yuliaratiningsih, M. S., Hidayah, N., & Sari, M. P. (2020). Pemanfaatan Limbah Bahan Tekstil Menjadi Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 26-35.

ROLE OF EDUCATION POLICY

(Comparative Study of Islamic Religious Education Curriculum in Indonesia,
Malaysia and the Philippines)

Sugito Muzaqi¹ dan Muchamad Arif²

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya¹

Universitas Narotama²

sugito.muzaqi@narotama.ac.id¹, muchamad.arif@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Latar belakang Penelitian ini merupakan mencari perbedaan dan persamaan kurikulum antara Indonesia, Malaysia dan Filipina tentang kebijakan kurikulum pendidikan agama islam yang diterapkan di Indonesia, Malaysia dan Filipina. peran kebijakan akan menentukan arah bagaimana nanti menghadapi era revolusi industry. Pendidikan agama islam akan di sinergikan dengan kebijakan pemerintah terutama pada pegelolaan lembaga pendidikan khususnya pelaksanaan kurikulum yang akan di terapkan pada masing masing Negara. Kurikulum ini akan menjawab berbagai persoalan yang berkembang pada masyarakat. Metode yang di gunakan adalah studi literature dengan menggunakan pendekatan kualitatif, data yang akan di olah dari kebijakan pemerintah setiap Negara guna untuk mengetahui seberapa berperan terhadap hasil penetapan. Pelaksanaan kurikulum dalam pendidkan islam di Indonesia, Malaysia dan Filipina hampir sama yaitu berbentuk kurikulum tingkat satuan pendidikan.

Kata kunci : *Kurikulum, PAI, Kebijakan*

ABSTRACT

The background of this research is to find out the differences and similarities in the curriculum among Indonesia, Malaysia and the Philippines regarding Islamic religious education curriculum policies implemented in Indonesia, Malaysia and the Philippines. The role of policy will determine the direction of how to deal with the era of the industrial revolution. Islamic religious education will be synergized with government policies, especially in the management of educational institutions, especially the implementation of the curriculum that will be applied to each country. This curriculum will answer various problems that develop in society. The research uses a qualitative research. The data will be processed from the government policies of each country in order to find out how important it is to the results of the determination. The implementation of the curriculum in Islamic education in Indonesia, Malaysia and the Philippines is almost the same, namely in the form of an education unit level curriculum.

Keywords: *Curriculum, Islamic education, Policy*

PENDAHULUAN

Peran politik dalam pendidikan saat ini sangat penting dalam desain sumber daya manusia sebelum perubahan teknologi industri(Santoso & Achmad, 2018). Proses karantina dalam pengajaran untuk membina sumber daya manusia yang berkualitas, kreatif, inovatif, cerdas, dan yang membuat perubahan dalam hal ini adalah pendidikan(Mahfuzhah, 2018). Proses belajar mengajar merupakan alat untuk menjadikan masyarakat berpikir yang akan menjadikan berkualitas untuk kemajuan menghadapi tantangan global dan perubahan yang terjadi saat ini. Pendidikan merupakan kunci kemajuan, semakin baik kualitas yang dibangun pendidikan maka penyelenggaraan pendidikan membuat puas pelanggan dan kualitasnya sebagai bangsa yang maju dan berkembang(afriandi, 2020)

Mempersiapkan persaingan dan persaingan hidup antar suku merupakan tantangan berat dan mendesak yang harus dilaksanakan tepat dalam proses pembelajaran secara menyeluruh. Kebijakan pendidikan dalam konteks persoalan kehidupan bernegara telah ditentukan sejak awal berdirinya negara kita(Maskuri, 2017).

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan peraturan mengenai isi, proses dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar. Kurikulum memuat isi dan materi pelajaran. Kurikulum adalah sejumlah mata ajaran yang harus ditempuh dan dipelajari oleh siswa untuk memperoleh sejumlah pengetahuan. Mata pelajaran yang dipandang sebagai pengalaman orang tua atau orang-orang pandai masa lampau, yang disusun secara sistematis dan logis(Maskuri, 2017).

Kurikulum sebagai pengalaman pembelajaran, dalam hal ini kurikulum adalah serangkaian pengalaman belajar. Menurut Mulyasa” kurikulum diartikan sebagai pengalaman kegiatan yang terorganisir yang dipunyai peserta didik di bawah naungan sekolah, baik di ruang maupun di luar(Sumantri, 2019). Pembelajaran adalah membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar, yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran terkait dengan bagaimana membelajarkan peserta didik atau bagaimana membuat siswa dapat belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemauan sendiri untuk mempelajari apa yang teraktualisasi dalam kurikulum sebagai kebutuhan(Sutarno, 2021).

Pembelajaran berupaya menjabarkan nilai nilai yang terkandung di dalam kurikulum dengan menganalisis tujuan pembelajaran dan karakteristik isi bidang studi pendidikan agama yang terkandung di dalam kurikulum(Alfian, 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literature dengan pendekatan kualitatif, pendekatan kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan data sekunder (dokumen dan observasi) pada jurnal yang dipilih untuk dijadikan rujukan. Pada riset pustaka (*Library Research*) penelusuran pustaka tidak hanya langkah awal menyiapkan kerangka penelitian (*research design*) akan sekaligus memanfaatkan sumber sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitian. Data yang akan diambil yaitu dari kebijakan menteri pendidikan lewat web dan jurnal yang sudah diakui serta tulisan-tulisan yang berkaitan (buku, artikel dan proceeding). Objek data dari peran Kebijakan dari Negara Indonesia, Filipina dan Malaysia(Symaco & Chao, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari Penelitian sebelumnya adalah sesuai dari tabel di bawah ini:

No	Penulis	Judul	Metode	Tahun	Hasil
1	Leticia,dkk	Perbandingan Kerangka Kurikulum Tk Filipina Dan Malaysia	analisis dokumentar dan NVivo,	2020	Perbedaan dan persamaan pada domain pembelajaran TK, Proses belajar mengajar, permasalahan program pada saat ini, kebijakan langsung diambil alih oleh pejabat yang berwenang.
2	Nurmadiyah	Kurikulum Pendidikan Agama Islam	Deskripsi analisis	2018	Memahami kurikulum pendidikan agama islam dan berusaha mengembangkan komponen kurikulum dan keterlibatan pelaksanaan kurikulum.

3	Aslan	Sejarah Perjalanan Kurikulum Pendidikan Islam di Malaysia	Studi literature	2019	Malaysia dikenal sebagai sistem kerajaan, sistem pendidikan mengalami dualism (ulama dengan barat), perubahan kurikulum,
4	Norizah Aripin, dkk	Journal Education Curriculum in Malaysia: A Preliminary Study in a Malaysian Public University	Penelitian survey, analisis deskriptif	2020	Pengetahuan dan harapan pendidikan jurnalisme relevan dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan jurnalistik
5	Surul Shahbudin Bin Hassan	Khataman in Islamic Education Curriculum in Malaysia	Literature riview	2021	Menemukan realitas pengajaran J qaf sejak diperkenalkan pada tahun 2005, dan fasilitas yang di tawarkan perlu di tingkatkan sesuai dengan syarat minimal.
6	Muhammad Murtadlo	Islam dan Pendidikan Madrasah di Filipina	Literatur riview	2019	Pememrintah Filipina mulai mengakomodasi lembaga pendidikan Madrasah dalam system pendidikan nasional mereka
7	Hilmi fauzi	Kurikulum 2013 Untuk total quality Education di Indonesia	Literatur riview	2020	Kurikulum 2013 sebagai pengontrol mutu pendidikan yang berorientasi pada jaminan mutu.

Pembahasan

Negara Filipina

Di tahun 2013 Negara Filipina melakukan perombakan dengan menggunakan standar pendidikan. Filipina membuat kebijakan standar perencanaan kurikulum yang diberikan tanggung jawab kepada Biro pada lingkungan Kementerian Pendidikan Negara Filipina, hal ini sangat berbeda dengan badan standar di Indonesia yang mempunyai wewenang seperti BNSP(Ariandy, 2019) (Badan Nasional Standar Pendidikan).

Ada 6 bagian diantaranya : isi, standard isi, Standar kerja, kompetensi pembelajaran, kode dan pembelajaran secara materi.

Content	Content Standard	Performance Standard	Learning Competencies	Code	Learning Materials
	The learner...	The learner...	The learner...		
Grade 1-First Quarter					
Numbers and number sense	Demonstrates understanding of whole numbers up to 100, ordinal numbers up to 10 th , money up to PhP100 and fractions $\frac{1}{2}$ and $\frac{1}{4}$	<ol style="list-style-type: none"> 1. Is able to recognize, and order whole numbers up to 100 and money up to PhP100 in various forms and contexts. 2. Is able to recognize, and represent ordinal numbers up to 10th, in various forms and contexts. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visualizes and represents numbers from 0 to 100 using a variety of materials. 2. Counts the number of objects in a given set by ones and tens. 	M1NS- la-1.1 M1NS- lb-2.1	<ol style="list-style-type: none"> 1. BEAM LG. Gr. 1 Module 2-Sets of whole numbers 2. Lesson guide in Elem. Math Grade 1. P. 70 3. Lesson Guide in Elementary Mathematics Grade 1. 2012, p. 70-76, 84-87.

Table I. contoh format Curriculum Framework and Standard Development bisa di akses pada <http://lrmrds.deped.gov.ph>.

Negara Filipina juga mengimplemtasikan standard berbasis konten yang pada dasarnya adalah standar berbasis kompetensi, adapun standar yang di inginkan pada kurikulum diantaranya SKL, standard isi, standar proses dan standar penilaian. Pelajaran yang diberikan pada sekolah adalah wewenangnya kementrian pendidikan yang di turunkan kepada guru untuk di impementasikan kepada siswanya atau muridnya.

Gerakan literasi digital

Reformasi yang telah dilakukan oleh Negara Filipina berupa gerakan digital literasi merupakan sebagai pengantar dalam pendidikan terutama saat mengadakan pelajaran pada sekolah. Ada dua alasan dalam menerapkan kurikulum yaitu memahkan konten dalam bahasa Filipo atau Inggris dan komunikasi kepada guru sebagai ujung tombak.

Negara Indonesia

Kurikulum yang terjadi pada Negara Indonesia(Abdillah & Hamami, 2021) banyak mengalami perubahan dimulai tahun 1947, 1952,1954,1968, 1975, 1984,1994,2004, 2006, dan saat ini 2013 sampai sekarang. Pada satuan pendidikan yang dilaksanakan oleh seluruh lapisan masyarakat Indonesia. Relevansi dalam perubahan pada sistem politik, budaya social, IPTEK dan Seni yang terkandung di dalam masyarakat, berbangsa dan bernegara. Kurikulum(Ahmad, 2020) merupakan alat yang digunakan untuk mengembangkan rencana bersifat dinamis berlandaskan pada UUD 1945 dan pokok penekanannya adalah untuk mengaplikasikan dalam bentuk pendidikan.



Tabel 1 perubahan kurikulum dari masa kemasa pada Negara Indonesia

Negara Malaysia

Departemen Pendidikan Negara Malaysia di tahun 1975 memberikan anggaran yang lumayan besar dalam memperbagus penerapan workshop guru guru pendidikan agama islam. Selanjutnya pemerintah memberikan informasi bahwanya sekolah islam yang favorit akan diperbaiki dalam administrasi manajemen pendidikannya agar menjadi model (Alfarisi, 2020) sekolah terbaik. Di tahun 1979 negara memproklamkan pembuatan Pusat Penelitian Islam ASIA Tenggara (Suryad et al., 2018), mengadakan Ujian Negara yang tercantum dalam perguruan Islam, yang rata rata alumni akan belajar ke Mesir, Pakistan dan Indonesia (Rahmawati, 2018).

Kebijakan Pendidikan di Negara Malaysia diantaranya

- Merdeka di tahun 1957 antara ilmu pengetahuan islam yang dijadikan sebagai kurikulum pendidikan Nasional Malaysia
- Di tahun 1975, kementrian pendidikan akan memberikan kuasa pada pendidikan islam
- Tahun 1982, perdana menteri melalui keputusan dalam kebijakan nilai nilai Islam pemerintah
- Pada tahun 1983, kementrian pendidikan menyatakan bahwa nilai nilai moral akan di berikan kepada non muslim sehingga ilmu agama akan diajarkan pada muslim (Mustafida, 2020).

KESIMPULAN

Pendidikan Agama Islam di Indonesia sangat diprioritaskan dengan didirikannya lembaga kementrian sebagai payung hukum dalam penyelenggaraan proses belajar mengajar baik di pesantren maupun lembaga pendidikan umum. Untuk pendidikan agama di Malaysia sudah terkoordinir mulai tahun 80-an, semangat dakwah dan memperbanyak tempat pendidikan islam yang disebar di seluruh wilayah Malaysia. Dari pihak pemerintah sangat support sekali dalam penyelenggaraan kegiatan proses belajar agama islam, bahkan sekarang dibentuk sekolah sekolah yang bernuansa islami. Untuk pendidikan agama islam di Filipina di bentuk Davao Oriental (DO), badan ini menaungi pendidikan bahasa Arab, ARMM dari tingkat desa sampai propinsi. Pendidikan agama islam maju pesat dengan banyaknya badan badan yang menangani baik dari pihak swasta maupun negeri. Semua kegiatan pendidikan agama ada

standar yang dipakai yaitu SMC (Standard Madarasa Curricula) sehingga banyak menghasilkan lulusan yang baik dan kompeten. Kegiatan yang dilakukan sebagian mengadopsi dari program Kemenang yaitu MAK (madrasah Aliyah Khusus) yang diberlakukan dengan cara kerjasama antar Negara untuk membangun negeri.

DAFTAR PUSTAKA

- . N. (2017). Mengintegrasikan Agama, Filsafat, dan Sains. *Istawa: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 111–111. <https://doi.org/10.24269/ijpi.v2i1.365>
- Abdillah, K., & Hamami, T. (2021). PENGEMBANGAN KURIKULUM MENGHADAPI TUNTUTAN KOMPETENSI ABAD KE 21 DI INDONESIA. *JURNAL PENDIDIKAN ISLAM AL-ILMI*, 4(1). <https://doi.org/10.32529/al-ilm.v4i1.895>
- afriandi, J. fhajar. (2020). *Peranan kurikulum dalam pendidikan indonesia*. Query date: 2022-01-13 05:36:35. <https://doi.org/10.31219/osf.io/8yuvw>
- Ahmad, A. K. (2020). INTEGRASI KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM AL AZHAR ASY SYARIF DI MTsN AL AZHAR ASY SYARIF INDONESIA. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 1(3), 151–151. <https://doi.org/10.32832/jpg.v1i3.3286>
- Alfarisi, S. (2020). Analisis Pengembangan Komponen Kurikulum Pendidikan Islam di Madrasah Diniyah. *Rayah Al-Islam*, 4(2), 347–367. <https://doi.org/10.37274/rais.v4i02.346>
- Alfian, M. (2020). IMPLEMENTASI NILAI-NILAI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBENTUK KELUARGA SAKINAH PERSPEKTIF QURAIISH SHIHAB. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 10(1). <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.5251>
- Ariandy, M. (2019). Kebijakan Kurikulum dan Dinamika Penguatan Pendidikan Karakter di Indonesia. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 137–168. <https://doi.org/10.32533/03201.2019>
- Fauzi, H. (2017). KURIKULUM 2013 UNTUK TOTAL QUALITY EDUCATION DI INDONESIA. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 14(2). <https://doi.org/10.34001/tarbawi.v14i2.624>
- Firmansyah, M. F. (2019). KURIKULUM PENDIDIKAN INDONESIA; ANTARA ADAB DAN INTELEKTUAL. *Progresiva: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 8(1), 56–56. <https://doi.org/10.22219/progresiva.v8i1.8930>
- Hamidah, H., Junaedi, I., Mulyono, M., & Kusuma, J. W. (2021). Kurikulum dan Pembelajaran Matematika di Jepang dan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Matematika (JPM)*, 7(2), 95–95. <https://doi.org/10.33474/jpm.v7i2.11425>

- Hs, A. K. (2020). Kurikulum Pendidikan Agama Berbasis Multikultural. *Almarhalah | Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 17–24. <https://doi.org/10.38153/alm.v3i1.28>
- Mahfuzhah, H. (2018). Inovasi Pengembangan Kurikulum Berorientasi Continous Quality Improvement di Lembaga Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education Policy*, 3(2). <https://doi.org/10.30984/j.v3i2.864>
- Maskuri, M. (2017). Kebijakan Pendidikan Sebagai Kebijakan Publik dalam Sistem Politik di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(1), 78–91. <https://doi.org/10.35316/jpii.v2i1.64>
- Matondang, E. (2018). KURIKULUM BELA NEGARA DI TINGKAT PENDIDIKAN TINGGI: PROSPEKTIF KETIMPANGAN DALAM SISTEM PERTAHANAN INDONESIA. *Jurnal Pertahanan & Bela Negara*, 5(3). <https://doi.org/10.33172/jpbh.v5i3.368>
- Mubin, F. (2020). *Kurikulum dalam Paradigma Pendidikan Islam*. Query date: 2022-01-13 05:36:35. <https://doi.org/10.31219/osf.io/3j24v>
- Mustafida, F. (2020). Integrasi Nilai-nilai Multikultural dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 4(2), 173–185. <https://doi.org/10.35316/jpii.v4i2.191>
- Rahmawati, R. (2018). PENDIDIKAN ISLAM DI INDONESIA DALAM PERSPEKTIF POLITIK. *Transformasi: Jurnal Kepemimpinan & Pendidikan Islam*, 1(2), 71–84. <https://doi.org/10.47945/transformasi.v1i2.310>
- Santoso, A., & Achmad, A. (2018). Desain Revisi Penilaian Kurikulum 2013 Tahun 2017: Studi pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kabupaten Kutai Kartanegara. *SYAMIL: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education)*, 6(1). <https://doi.org/10.21093/sy.v6i1.1327>
- Shofa, R. A. (2018). Kurikulum dan Dinamika Perubahannya di Pondok Pesantren Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. *MANAGERIA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 101–114. <https://doi.org/10.14421/manageria.2016.11-06>
- Sumantri, B. A. (2019). Pengembangan Kurikulum di Indonesia Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad 21. *EL-HIKMAH: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 13(2), 146–167. <https://doi.org/10.20414/elhikmah.v13i2.661>
- Suryad, B., Ekayanti, F., & Amalia, E. (2018). An Integrated Curriculum at an Islamic University: Perceptions of Students and Lecturers. *Eurasian Journal of Educational Research*, 18, 1–16. <https://doi.org/10.14689/ejer.2018.74.2>
- Sutarno. (2021). Eksplorasi Kearifan Lokal dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Madrasah Diniyah Takmiliah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(2), 412–423. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6\(2\).8132](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(2).8132)

-
- Symaco, L. P., & Chao, R. Y. (2019). Comparative and International Education in East and South East Asia. In C. C. Wolhuter & A. W. Wiseman (Eds.), *International Perspectives on Education and Society* (pp. 213–228). Emerald Publishing Limited. <https://doi.org/10.1108/S1479-367920190000036012>
- Syu'aib, K. (2018). *KURIKULUM DALAM PENDIDIKAN ISLAM*. Query date: 2022-01-13 05:36:35. <https://doi.org/10.31227/osf.io/9axs4>
- Wafi, A. (2017). KONSEP DASAR KURIKULUM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *EDURELIGIA; JURNAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*, 1(2), 133–139. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v1i2.741>
- Wafi, A. (2018). KONSEP DASAR KURIKULUM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *EDURELIGIA; JURNAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*, 1(1), 133–139. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v1i1.55>
- <https://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/2017/09/Buletin-BSNP-No-2-2017-Email.pdf>
- <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/12/menengok-pengalaman-malaysia-dan-filipina-dalam-kurikulum-tantangan-identitas-dan-keragaman>
- Filipina ingin adopsi Pendidikan Madrasah Indonesia, [https:// z4muttaqien.wordpress.com/2010/11/30/](https://z4muttaqien.wordpress.com/2010/11/30/) akses 12 juli 2015
- Filipina inginnadopsi pendidikan madrasah Indonesia, <http://z4muttaqien.wordpress.com/2021/11/30/akses> 12 september 2021

EFEKTIFITAS ALAT PERMAINAN BOARD GAME PADA PERKEMBANGAN ANAK TK

Ummi Masrufah Maulidiyah¹, Dzulkifli², dan Andini Dwi Arumsari³
Universitas Muhammadiyah Surabaya
ummimasrufahmaulidiyah@fpsi.um-surabaya.ac.id¹

ABSTRACT

APE (Educational Game Tool) is a game tool designed to be a learning resource for children to get a learning experience. This experience will help improve all aspects of a child's development, including physical/motor, emotional, social, language, cognitive and moral. This board game trial was in accordance with the learning objectives and developmental level of early childhood because it was needed to improve children's understanding of animals and their habitats. Educational game tools optimize children's development according to their age and level of development. as long as they meet the requirements of children's growth and development in all aspects, are interesting, can be played in various ways, are not easily damaged, can be used by all accepting cultures. This study uses a type of research with a qualitative approach and conducts trials on early childhood students. This research was conducted at TK Aisyiyah Bustanul Athfal 52 which is located on Jalan Keputih, Keputih sub-district, Surabaya. The subjects in this study were 10 PAUD TK Aisyiyah students. The result of the research is that after the researcher conducted the trial 2 times, the students already understood and were able to play it. But there are still 1-2 children who still play it wrong.

Keywords: *Educational game tools, Giftedness, Child development, Children's understanding*

ABSTRAK

APE (*Educational Game Tool*) adalah alat permainan yang dirancang untuk menjadi sumber belajar bagi anak-anak untuk mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman ini akan membantu meningkatkan semua aspek perkembangan anak, termasuk fisik/motorik, emosional, sosial, bahasa, kognitif dan moral. Uji coba Board Game ini telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat perkembangan anak usia dini karena diperlukannya untuk meningkatkan pemahaman anak pada hewan serta habitatnya. Alat permainan edukatif mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya. asalkan memenuhi syarat tumbuh kembang anak dalam segala aspek, menarik, bisa dimainkan di berbagai cara, tidak mudah rusak, dapat digunakan oleh semua budaya menerima. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dengan pendekatan kualitatif dan melakukan uji coba terhadap siswa paud. Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 52 yang berlokasi di jalan Keputih kecamatan Keputih, Surabaya. Subyek dalam penelitian ini adalah 10 siswa PAUD TK Aisyiyah. Hasil dari penelitian yaitu setelah peneliti melakukan *uji coba sebanyak 2 kali* Siswa sudah faham dan bisa untuk memainkannya. Tetapi masih ada 1-2 anak yang masih salah memainkannya.

Kata kunci: *Alat permainan Edukatif, Pengalaman belajar, Perkembangan anak, Pemahaman anak*

PENDAHULUAN

Setiap manusia memiliki tugas perkembangan yang harus dicapai pada setiap periode perkembangannya. Bagi orang dewasa, pencapaian tugas perkembangan tidak akan mengalami masalah yang signifikan karena mereka sudah mampu berpikir secara konkret maupun abstrak. Beda halnya dengan anak usia dini yang masih memerlukan peran orang dewasa (orang tua) untuk membantu mencapai tugas perkembangannya. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh orangtua untuk dapat merangsang perkembangan anak adalah melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE).

Secara umum, Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat-alat permainan yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak-anak usia dini agar mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman ini akan berguna untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak yang meliputi aspek fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral. Alat Permainan Edukatif dapat mengoptimalkan perkembangan anak disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya. Pada dasarnya proses perkembangan anak dalam kegiatan bermain, kita akan menemukan dua istilah yang berbeda yakni Sumber Belajar (*Learning Resources*) dan Alat Permainan (*Educational Toys and Games*). Alat permainan maupun sumber belajar akan berkembang sesuai dengan perkembangan budaya dan teknologi. Oleh karena itu akan banyak sumber belajar dan alat permainan yang baru.

Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padananya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu disain atau menyusun sesuai bentuk utuhnya. Sedangkan alat permainan edukatif merupakan alat yang bisa merangsang aktifitas bermain dan dapat menstimulasi serta mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

APE adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan, sekaligus alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. APE tidak harus bagus dan selalu dibeli di toko, hasil buatan sendiri/alat permainan tradisional pun dapat digolongkan sebagai APE asalkan memenuhi syarat untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, menarik, dan dapat dimainkan dengan berbagai variasi, tidak mudah rusak, dan dapat diterima oleh semua kebudayaan.

Permainan edukatif merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat menjadi metode dan sarana pendidikan. Game edukatif membantu meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, dan menghadapi lingkungan. Pada tahun 1972, Dewan Kesejahteraan Sosial Indonesia memperkenalkan istilah Alat Permainan Edukasi (APE). Padahal, APE ini merupakan pengembangan dari proyek bookmaker keluarga dan balita yang dikelola oleh Kantor Kementerian Peranan Perempuan. Karena keberhasilan proyek, APE telah dikerahkan di seluruh Indonesia melalui program BKKBN dan PKK.

APE yang dihasilkan adalah:

1. Boneka dari kain.
2. Balok bangunan polos.
3. Menara gelang segi tiga, bujur sangkar, lingkaran, dan segi enam.
4. Tangga kubus dan tangga silinder.
5. Gantungan bayi.
6. Beberapa puzzle.
7. Kotak gambar pola.
8. Papan pasak 100.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan sub Direktorat Pendidikan TK (Taman Kanak-Kanak) mempunyai seperangkat alat permainan edukatif sebagai berikut:

1. Papan pengenalan nama.
2. Papan pengenalan kubus.
3. Beberapa puzzle.
4. Latto yang sama, sejenis, dan padanan.
5. Boneka keluarga.
6. Papan nuansa warna.
7. Pohon hitung, dan masih banyak lagi.

Pada dasarnya bermain pada anak-anak ditujukan untuk mengembangkan tiga kemampuan pokok, yaitu:

1. Kemampuan Fisik-Motorik (Psikomotor)

Dengan bergerak, seperti berlari, atau melompat, seorang anak akan terlatih motorik kasarnya, sehingga memiliki sistem perorotan yang terbentuk secara baik dan sehat.

2. Kemampuan Sosial-Emosional (Afektif)

Anak melakukan aktivitas bermain karena ia merasa senang untuk melakukannya. Pada tahap-tahap awal perkembangannya, orang tua merupakan kawan utama dalam bermain.

3. Kemampuan Kecerdasan (Kognisi)

Dalam proses bermain, anak juga bisa memperkenalkan dengan perbendaharaan huruf, angka, kata, bahasa, komunikasi timbal balik, maupun mengenal objek-objek tertentu, misalnya bentuk (besar atau kecil) dan rasa (manis, asin, pahit, atau asam).

Dalam memilih alat dan perlengkapan bermain dan belajar anak untuk kegiatan kreatif anak, pendidik dan orang tua sebaiknya memperhatikan ciri-ciri peralatan yang baik. Ciri-ciri peralatan yang baik, diantaranya:

1. *Desain Mudah dan Sederhana*, Pemilihan alat untuk kegiatan kreativitas anak sebaiknya memilih yang sederhana dari desainnya.
2. *Multifungsi (Serba Guna)*, Peralatan yang diberikan kepada anak sebaiknya serba guna, sesuai bagi anak laki-laki atau bagi anak perempuan.

3. *Menarik*, Pilihlah peralatan yang memungkinkan dan dapat memotivasi anak untuk melakukan berbagai kegiatan, serta tidak memerlukan pengawasan yang terus menerus, atau penjelasan panjang lebar mengenai cara penggunaannya.
4. *Berukuran Besar*, Alat kreatifitas yang berukuran besar akan memudahkan anak untuk memegangnya
5. *Awet*, Biasanya peralatan yang tahan lama harganya mahal, namun demikian tidak semua peralatan yang tahan lama harganya mahal.
6. *Sesuai Kebutuhan*, Sedikit atau banyaknya peralatan yang digunakan tergantung pada seberapa banyak kebutuhan anak akan peralatan tersebut.
7. *Tidak Membahayakan*, Artinya tidak terbuat dari bahan-bahan maupun bentuk yang membahayakan anak.
8. *Mendorong Anak untuk Bermain Bersama*, Untuk mendorong anak dapat bermain bersama, maka diperlukan alat yang dapat merangsang kegiatan yang melibatkan orang lain.
9. *Mengembangkan daya Fantasi*, Alat permainan yang sifatnya mudah dibentuk dan diubah-ubah sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi, karena dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba dan melatih daya fantasinya.
10. *Bukan Karena Kelucuan dan Kebagusannya*, Orang tua atau guru sebaiknya memilih peralatan yang dapat menunjang perkembangan kognisi, afeksi, dan motorik anak dengan baik.
11. *Bahan Murah dan Mudah Diperoleh*, Orang tua ataupun pendidik yang menciptakan suatu alat permainan, anak akan lebih suka dari pada apa yang dibeli, karena kreativitas memiliki nilai plus dibanding dengan membeli yang sudah siap pakai.

Karakteristik permainan edukatif yang ditetapkan oleh Pendidik dalam menerapkan permainan edukatif untuk anak usia dini sebagai berikut:

- 1) Diperuntukkan bagi anak usia pra sekolah (TK)

Permainan yang memang sengaja dibuat untuk merangsang berbagai kemampuan dasar pada anak usia pra sekolah, jadi dengan begitu permainan disesuaikan dengan perkembangan anak dan kemampuan anak.

- 2) Multifungsi

Permainan edukatif bisa dilakukan untuk berbagai variasi perkembangan anak, sehingga stimulasi yang didapat anak juga lebih beragam. Selain untuk bermain, permainan edukatif juga dapat digunakan untuk belajar dan mencari pengalaman yang baru. Fungsi lain melakukan permainan edukatif adalah anak akan lebih kreatif, mandiri, sehat, lebih peka sosial, dan dapat melatih emosional anak.

- 3) Melatih problem solving

Dalam memainkan suatu permainan edukatif anak diminta untuk melakukan problem solving. Permainan edukatif harus dapat membuat anak berfikir agar dapat menyelesaikan suatu permasalahan. Dalam permainan puzzle misalnya, anak diminta untuk menyusun potongan-potongannya menjadi utuh. Dalam bermain menyanyi (seperti: lagu sedang apa) anak dituntut untuk memikirkan lemparan lagu dari kelompok lainnya. Dalam permainan fisikpun seperti permainan petak umpet anak harus bisa berfikir di mana perkiraan tempat-tempat strategis yang digunakan temannya untuk bersembunyi.

4) Melatih konsep-konsep dasar

Melalui permainan edukatif, anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan dasarnya seperti mengenal bentuk, mengenal warna, mengenal aneka hewan, mengenal aneka macam rasa, dan mengenalkan perasaan. Permainan edukatif yang seperti ini dapat dilakukan sendiri, berkelompok bersama teman-teman dan bersama guru atau orang tua.

5) Dapat melatih ketelitian dan ketekunan

Dengan permainan edukatif, anak tidak hanya sekedar menikmati mainannya saja tetapi juga dituntut untuk teliti dan tekun ketika mengerjakannya. Permainan edukatif yang dapat melatih ketelitian dan ketekunan seperti bermain, membaca, menulis, mengeja, bermain musik, bermain berhitung, bermain teka-teki dan bermain puzzle.

6) Merangsang kreativitas

Permainan edukatif ini mengajak anak untuk selalu kreatif lewat berbagai variasi permainan yang dilakukan. Bila sejak kecil anak terbiasa untuk menghasilkan karya, lewat permainan rancang bangun mainan kayu misalnya, kelak dia akan lebih berinovasi untuk menciptakan suatu karya tidak hanya mengekor saja.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2012), metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap perlakuan lain dalam kondisi yang terkendali. Berdasarkan pandangan tersebut dapat dipahami bahwa penelitian eksperimen selalu dilakukan dengan memperlakukan subjek penelitian dan kemudian melihat efek dari perlakuan tersebut. Desain penelitian yang digunakan adalah pre-experimental design dengan set model desain pre-test-post-test. Alasan perancangan ini adalah adanya pre-test sebelum perlakuan, yang dapat memberikan gambaran yang lebih akurat tentang hasil perlakuan karena dapat dibandingkan dengan sebelum perlakuan. Peneliti melakukan uji coba sebanyak 2 kali. Kemudian peneliti melakukan post-test untuk membandingkan hasil perlakuan dengan pretest yang sudah dilakukan di awal.

Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 52, yang berlokasi di Keputih, Surabaya. Subyek dalam penelitian ini adalah 10 siswa TK Aisyiyah Bustanul Athfal 52. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang didapatkan pada saat uji coba Board Game pada awalnya siswa masih merasa kebingungan dengan bagaimana cara pelaksanaan uji coba ini, kemudian setelah dijelaskan keembali dan diberi contoh siswa mulai memahami cara pelaksanaan uji coba tersebut. Hanya 1-2 anak saja yang masih belum bisa dalam pelaksanaan uji coba ini, sisanya sudah cukup memahami dan mengerti.

Uji coba Board Game ini telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat perkembangan anak usia dini karena diperlukanya untuk meningkatkan pemahaman anak pada hewan serta habitatnya, karena dengan Board Game "Pengenalan Hewan dan Habitatnya" ini dapat mengenalkan makhluk hidup dan lingkungannya. Metode pembelajaran ini cukup mudah, menyenangkan, dan tidak membosankan untuk siswa. Karena Menurut Chrystanti & Sukardi (2012), pada umumnya usia anak-anak cenderung suka bermain dari pada belajar (Purwaningsih, 2006). Oleh karena itu, bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk anak usia TK.

Anak-anak pada usia dini membutuhkan mainan yang dapat mengembangkan keinginan bersosialisasi dengan orang lain. Board game merupakan salah satu mainan edukasi yang tepat. Saat anak bermain board game dengan orang tua, komunikasi berlangsung diantara keduanya. Hal ini bisa membantu anak menumbuhkan rasa ingin bersosialisasi dengan orang lain. Selain dengan orang tua, board game juga bisa dimainkan anak dengan teman-temannya

KESIMPULAN

APE adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan, sekaligus alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. APE tidak harus bagus dan selalu dibeli di toko, hasil buatan sendiri/alat permainan tradisional pun dapat digolongkan sebagai APE asalkan memenuhi syarat untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, menarik, dan dapat dimainkan dengan berbagai variasi, tidak mudah rusak, dan dapat diterima oleh semua kebudayaan.

Berdasarkan data yang didapatkan pada saat uji coba Board Game pada awalnya siswa masih merasa kebingungan dengan bagaimana cara pelaksanaan uji coba ini, kemudian setelah dijelaskan kembali dan diberi contoh siswa mulai memahami cara pelaksanaan uji coba tersebut. Uji coba Board Game ini telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat perkembangan anak usia dini karena diperlukanya untuk meningkatkan pemahaman anak pada hewan serta habitatnya , karena dengan Board Game "Pengenalan Hewan dan Habitatnya" ini dapat mengenalkan makhluk hidup dan lingkungannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, Muslimin, Z.I. (2015). *Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung*. Jurnal Psikologi Tabularasa Volume 10(1), 58 – 69. Diakses pada 20 Mei 2022, dari <https://media.neliti.com/media/publications/127814-ID-efektivitas-alat-permainan-edukatif-ape.pdf>
- Astini, B.N. dkk. (2017). *Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, Volume 6(1), 31-39. Diakses pada 20 Mei 2022, dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/download/15678/9726>
- Hijriati. (2017). *Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*. Unsyiah Banda Aceh Volume III, 59-68. Diakses pada 20 Mei 2022, dari <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/download/1699/1236>
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.