

Penggunaan APE Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini

Basori
Prodi PIAUD STAI Diniyah Pekanbaru
basoriadnan@gmail.com

Abstrak

Jurnal ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan APE sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. APE merupakan alat permainan yang dirancang secara khusus oleh para pemangku kebijakan dengan tujuan dijadikan sebagai alat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang nantinya dengan penggunaan alat tersebut dapat meningkatkan pemahaman anak tentang materi dan mampu meningkatkan aspek perkembangan yang ada pada diri anak termasuk aspek bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, moral dan agama serta aspek perkembangan seninya. Adapun alat permainan edukatif yang sering dipakai untuk dijadikan sebagai media pembelajaran seperti balok cruissenaire jenis permainan yang mengembangkan kemampuan berhitung dan pengenalan bilangan, balok Bloccoss berbetuk balok bangunan untuk melatih koordinasi antara mata, tangan dan melatih emosi, Puzzle besar permainan ini untuk melatih anak mengenalhuruf, menumbuhkan gairah untuk belajar, dan meingkatkan daya konsentrasi, Kotak Alfabet kotak ini berisi huruf-huruf tujuannya untuk anak mengenal huruf, Kartu Lambang bilangan digunakan untuk mengenalkan lambang atau model bilangan, Kartu pasangan, dan Lotto Warna.

Kata kunci: *Penggunaan APE, Anak Usia Dini*

The Use Of APE As A Learning Media For Early Childhood

Basori
Prodi PIAUD, STAI Diniyah Pekanbaru
basoriadnan@gmail.com

Abstract

This journal aims to determine the use of APE as a learning medium for early childhood. APE is a game tool specifically designed by policy makers with the aim of being used as a tool to assist teachers in delivering learning materials which later with the use of these tools can improve children's understanding of the material and be able to improve aspects of development that exist in children including aspects of language, cognitive, physical motor, social emotional, moral and religious as well as aspects of artistic development. As for educational game tools that are often used as learning media, such as cruissenaire blocks, a type of game that develops numeracy and number recognition skills, Bloccoss blocks in the form of building blocks to train eye, hand coordination and train emotions, this big puzzle game is to train children to recognize letters, foster a passion for learning, and increase concentration power, this box Alphabet Box contains letters intended for children to recognize letters, Number Symbol Cards are used to introduce number symbols or models, Pair cards, and Color Lotto.

Keywords: *Use of APE, Early Childhood*

Pendahuluan

Pendidikan untuk anak usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat luar biasa dalam membentuk kerangka dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak, keberhasilan penyelenggaraan dalam usia ini akan menentukan keberhasilan penyelenggaraan pendidikan berikutnya. Pembelajaran di anak usia dini memiliki ciri khas tersendiri disesuaikan dengan pertumbuhan fisik dan perkembangan psikologi anak. Pada dasarnya prinsip pembelajaran di anak usia dini belajar sambil bermain orientasi pembelajaran pada jenjang ini pada kebutuhan anak, pembelajaran berpusat pada anak, pembelajaran menggunakan pendekatan tematik, pembelajaran pakem, pembelajaran yang didukung oleh lingkungan dan pembelajaran yang demokratis. (depdiknas, 2005)

Dalam kegiatan pembelajaran guru memiliki peran yang luar biasa selain sebagai pengajar guru juga memiliki peran sebagai fasilitator, mediator dan dapat menumbuhkan motivasi anak dalam pembelajaran. Maka sudah selayaknya guru memanfaatkan media, metode strategi dan alat permainan edukasi dalam pembelajaran agar siswa memiliki daya konsentrasi yang mantab ketika proses pembelajaran. Proses pembelajaran untuk anak berbeda dengan

anak tingkat dasar dan menengah konsep pembelajaran untuk anak usia dini belajar sambil bermain maka sangat dibutuhkan alat permainan yang harus digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu fungsi dari media untuk anak usia dini ini dapat meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini. Aspek tersebut dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran, secara teori daya konsentrasi anak dalam pembelajaran itu tidak lebih dari sepuluh menit oleh sebab itu dibutuhkan cara agar daya konsentrasi anak dalam belajar meningkat diantaranya melalui media pembelajaran, strategi, metode dan juga alat permainan belajar yang dapat dimainkan oleh anak ketika proses pembelajaran dikelas berlangsung

Media pembelajaran menurut Khadijah (2016:124) adalah segala apapun itu yang dapat digunakan sebagai alat penyampai pesan dari pengirim kepada penerima untuk dapat merangsang perhatian dan pikirannya agar berpusat kepada pembelajaran. Sedangkan menurut Dhine, (2012:205) media adalah sesuatu yang terletak ditengah-tengah maksudnya suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan koneksi tersebut. Menurut AECT dalam Dhini dkk 2007 media didefinisikan sebagai segala macam bentuk yang digunakan untuk

menyampaikan informasi. Dari beberapa teori diatas dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran itu sangat dibutuhkan dalam menyampaikan materi pembelajaran sebagaimana menurut Harjanto (2014:43) media memiliki dua makna, makna sempit dan luas makna yang sempit media diartikan media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran yang terencana sedangkan dalam arti luasnya media meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks dan mencakup alat sederhananya seperti slide, fotografi, diagram dan yang lainnya.

Dari definisi diatas dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru dalam membantu menyampaikan isi materi pelajaran kepada peserta didik yang tujuannya penggunaan media ini dapat meningkatkan konsentrasi anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Sedangkan menurut Mansur (2008:53) terkait penggunaan media pembelajaran untuk anak usia dini ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan diantaranya:

1. Media yang dirancang hendaknya dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak dan dapat

dijadikan sebagai media pembelajaran secara berulang

2. Bahan yang digunakan untuk media pembelajaran mudah didapat dan ekonomis
3. Menggunakan bahan yang tidak berbahaya karena keselamatan anak merupakan aspek yang harus menjadi perhatian guru dalam membuat media pembelajaran
4. Media harus dapat menimbulkan kreatifitas dan dapat dimainkan sehingga dapat menambah kesenangan bagi anak dan mampu memainkan imajinasi anak.
5. Sesuai dengan tujuan dan fungsinya
6. Dapat digunakan secara individu ataupun kelompok
7. Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak

Dalam pendidikan anak usia dini selain media pembelajaran ada alat permainan yang disebut dengan APE, Alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya sedangkan alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (Tedjasaputra,2001) sedangkan alat permainan edukatif untuk anak TK adalah alat yang sengaja dirancang dan

dibuat untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan pada anak, dan menurut Suryadi, (2007) bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai dengan usianya. Alat permainan edukatif sangat menunjang dalam pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai media atau alat bantu dalam menjelaskan pembelajaran.

Alat permainan edukatif memiliki segudang manfaat dalam kegiatan pembelajaran menurut Suryadi (2007) yaitu:

1. Melatih kemampuan motorik halus, untuk memperoleh stimulus tersebut diperoleh saat mengambil mainan, meraba, memegang mainan sedangkan untuk motorik kasarnya dapat diperoleh saat menggerakkan mainan yang dimainkan.
2. Melatih konsentrasi, dengan permainan dapat merangsang untuk menggali potensi-potensi yang dimiliki siswa termasuk daya konsentrasi dan yang lainnya.
3. Mengembangkan konsep sebab akibat, sebagai contoh permainan memasukkan benda kecil ke yang besar dari sini dia belajar bahwa benda yang kecil bisa

masuk ke benda yang besar begitu juga sebaliknya benda yang besar tidak bisa masuk ke benda yang kecil.

4. Melatih bahasa dan wawasan, untuk melatih kemampuan bahasa dan wawasan perlu dibubuhi cerita sambil menggunakan alat permainan untuk menambah kemampuan bahasa dan wawasannya.
5. Mengenalkan warna dan bentuk, dalam mengenalkan warna dan bentuk akan sangat mudah dengan bantuan alat timbangan dengan metode cerita.

Selain manfaat diatas ada pula ciri-ciri alat permainan edukatif yang perlu kita ketahui menurut Zaman Badru, dkk,(2007) yaitu:

1. Diberikan kepada anak TK yang dirancang sesuai dengan perkembangan usia mereka
2. Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak diantaranya perkembangan bahasa, kognitif, fisikmotorik, moral dan agama serta seni
3. Multi guna
4. Aman bagi anak dan bersifat konstruktif

Selain manfaat dan ciri APE diatas ada kriteria memilih APE yang harus diperhatikan menurut zaman badri (2007) yaitu: 1).alat peraga tidak berbahaya bagi anak, 2).dipilih berdasarkan minat anak, 3).alat permainan hendaknya berfariasi, 4).tingkat kesulitan disesuaikan dengan usia, 5).alat permainan hendaknya kuat.

Dunia anak yang dikenal dengan istilah belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar merupakan konsep pendidikan yang sudah dirancang oleh pemangku kepentingan pendidikan untuk mencapai tujuan dari terselenggaranya pendidikan anak usia dini. Bermain merupakan sarana bagi anak untuk belajar mengenali lingkungan kehidupan sekitar. Pada kegiatan bermain anak-anak akan bertanya, menemukan hal-hal baru, memperoleh jawaban atas persoalan-persoalan yang selama ini menjadi tanda tanya buat anak. Swbagai contoh ketika anak melakukan permainan balok mereka akan belajar memahami bentuk dan ukuran balok kemudian mereka menyusun balok dari yang terkecil sampai ke yang besar ini semua kegiatan permainan yang dapat mengasah segala aspek pada anak dari segi bahasa anak akan banyak bertanya, dari segi kognitifnya anak belajar mengetahui satu persatu bentuk balok dan ukurannya dari aspek fisik motoriknya anak berjalan dan

memegang balok untuk disusun dan dari segi sosialnya anak akan berinteraksi dengan temannya.

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan sekaligus mampu mengembangkan aspek perkembangan anak perlu kita ketahui lebih lanjut tentang tujuan dan fungsi dari kegiatan bermain ini diantaranya: 1)'kesempatan untuk mengembangkan potensi anak, 2).menemukan jati dirinya mengetahui kelemahan dan kelebihanannya, 3)memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkana spek perkembangannya, 4).melatih panca indera anak dan 5) memotivasi anak untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam lagi.

Metode Penelitian

Metode yang penulis gunakan dalam studi ini adalah *Systematic Literature Review* (SLR). Metode ini bisa dikatakan tepat untuk mendapatkan perpaduan berbagai literatur akademik yang akurat (Chalkiadaki, 2018). Penelitian ini merupakan penelitian yang termasuk kedalam jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian menggunakan pendekatan library research atau kepastakaan. Mustika memaparkan jika pendekatan kepastakaan atau studi pustaka ialah rangkaian kegiatan pengumpulan data yang dilakukan dengan

cara membaca, mencatat dan mengolah bahan penelitian dari pengumpulan data pustaka (Zed, 2003). Oleh karena itu, penelitian ini melakukan pengumpulan data melalui karya ilmiah (jurnal), buku dan dokumen yang berkaitan dengan dengan objek penelitian atau sumber data maupun informasi yang relevan dengan penelitian ini.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses pembelajaran pada anak di taman kanak-kanak tidak akan bisa lepas dari alat permainan yang digunakan sebagai pendukung untuk meperlancar keberhasilan dalam pembelajaran, oleh karenanya guru harus memiliki kemampuan dan juga keterampilan dalam mengolah alat permainan yang nantinya untuk meningkatkan perkembangan kompetensi anak didik. Adapun alat permainan edukatif yang sering dijadikan sebagai media pembelajaran yaitu;

1. balok cruissenaire
jenis permainan yang mengembangkan kemampuan berhitung dan pengenalan bilangan,
2. Balok Blocdoss
APE ini berbentuk balok bangunan suatu kotak besar yang terdiri dari balok-balok kecil yang merupakan kelipatan dari balok besar tersebut kegunaan dari

permainan ini untuk melatih koordinasi antara mata, tangan dan melatih emosi,

3. Puzzle besar
APE ini berbentuk teka-teki yang terbuat dari papan ataupun triplek bisa juga dengan menggunakan karton yang terdiri dari dua bagian dengan ukuran yang sama permainan ini untuk melatih anak mengenal huruf, menumbuhkan gairah untuk belajar, dan meingkatkan daya konsentrasi,
4. Kotak Alfabet
Permainan ini berbentuk kotak yang didalamnya berisikan huruf alfabet dengan tujuannya untuk anak mengenal huruf, mencocokkan huruf, dan menyusun huruf
5. Kartu Lambang bilangan
Bentuk permainan ini berisikan tulisan atau angka 1 – 50 atau seterusnya digunakan untuk mengenalkan lambang atau model bilangan dan belajar menghitung
6. Kartu pasangan,
APE ini terbuat dari bahan karton yang setiap kartunya diberi gambar secara berpasangan
7. Lotto Warna
Permainan ini terbuat dari triplek dan sejenisnya yang setiap lottonya diberi warna sesuai dengan yang ada pada kartu lotto nya.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan Alat Permainan Edukatif sebagai media pembelajaran merupakan alat yang sengaja dirancang secara khusus oleh para pemangku kebijakan dalam hal ini pendidikan dengan tujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada diri anak didik. Selain itu salah satu fungsi dari alat permainan ini yakni menambah daya konsentrasi anak ketika pembelajaran itu berlangsung dengan adanya alat permainan yang menarik secara tidak langsung anak akan tertarik dengan materi yang akan disampaikan sehingga perhatian belajar anak akan terarah kepada apa yang akan disampaikan oleh guru yang nantinya akan berdampak pada keberhasilan dalam belajarnya. Banyak jenis dan ragamnya APE tersebut namun secara garis besar penulis menemukan beberapa jenis diantaranya Ape dalam bentuk Balok, Puzzle, kotak alfabet, kartu lambang bilangan, kartu pasangan dan Lotto warna.

Seluruh permainan tersebut berdasarkan hasil kajian dari beberapa literatur terbukti mampu mengembangkan aspek perkembangan yang ada pada diri anak seperti aspek bahasa, kognitif, sosial emosional, moral dan agama, fisik motorik dan seni. Apabila alat yang permainan yang

telah dirancang tersebut dimanfaatkan secara maksimal sudah seharusnya sebagai seorang guru sebelum alat permainan dipraktikkan dalam pembelajaran maka lebih baiknya diujicobakan terlebih dahulu untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Saran berikutnya untuk para peneliti untuk menggali lebih dalam lagi tentang Alat Permainan Edukatif (APE) ini pada aspek kelebihan dan kekurangan setiap jenis alat permainan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Chalkiadaki, A. 2018. A Systematic Literature Review of 21st Century Skills and Competencies in Primary Education. *International Journal of Instruction*, 11(3), 1-16.
- Depdiknas. 2005. *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak Sekolah Dasar
- Dhine, Nurbiana, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Harjanto. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Khadijah, 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.

- Suryadi. 2007. *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: EDSA Mahkota
- Thoiruf, 2008. *Menjadi Guru Inisiator*. Semarang : Rasail.
- Tedjasaputra, Meyke. 2001. *Bermain, Mainan dan Alat Permainan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Zaman Badru, dkk. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Zed, M. 2003. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia