



PERAN PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI DI PAUD UMMUL HABIBAH KELAMBIR V MEDAN

Asmidar Parapat¹, Sofni Indah Arifah Lubis², Tumiran³

Fakultas Agama Islam dan Humaniora,
Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan Sumatera Utara, Indonesia
asmidarparapat@dosen.pancabudi.ac.id

ABSTRAK

Anak usia dini merupakan masa keemasan karena anak mengalami pertumbuhan fisik dan non fisik yang cepat, yang menentukan sikap dan ciri masa depan mereka. PAUD memiliki permainan edukatif. Tanpa permainan ini, anak-anak akan bosan saat belajar. Jadi instruktur dan orang tua harus memilih permainan belajar yang sempurna untuk anak-anak.

Penelitian ini mendeskripsikan tentang pentingnya permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini di PAUD Ummul Habibah, Desa Kelambir V, Medan, dan jenis-jenis permainan yang dapat digunakan. Penelitian kualitatif ini bersifat deskriptif. PAUD Ummul Habibah Desa Kelambir V Medan memiliki 5 pengajar. Jumlah populasi yang dijadikan sampel sebanyak 5 orang. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif persentase. Penelitian ini menemukan bahwa alat permainan edukatif seperti lego, jungkat-jungkit, menara lingkaran, menara geometri, origami, bola karet, buku cerita bergambar, congklak, perosotan, ayunan, jembatan goyang, bola dunia, kereta putar, dan kereta ayun di PAUD Ummul Habibah Desa Kelambir V Medan dapat membantu anak-anak belajar. Pengajar PAUD Ummul Habibah di Desa Kelambir V Medan mengatakan, permainan edukatif sangat membantu untuk pembelajaran. Indikasi keterampilan motorik menunjukkan hal ini.

Kata Kunci: *Permainan Edukatif, Pembelajaran AUD*

PENDAHULUAN

Pembelajaran PIAUD mencerminkan pertumbuhan fisik dan psikologis anak. Bermain sambil belajar, pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan anak, pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan anak, pembelajaran yang berpusat pada anak, pembelajaran menggunakan pendekatan tematik, pembelajaran yang terstandarisasi, pembelajaran untuk mengembangkan kecakapan hidup, pembelajaran yang didukung oleh suasana yang kondusif. lingkungan, pembelajaran demokratis, dan pembelajaran bermakna merupakan prinsip dasar pendekatan pembelajaran anak PIAUD. Ide pembelajaran ini memadukan metode semua indra dengan karakteristik PIAUD untuk hasil terbaik.

PIAUD Institute bermaksud untuk membangun lingkungan bermain dengan alat bantu visual dan sumber daya keterampilan lainnya untuk anak usia 2-6 tahun. Pertumbuhan fisik mengalami percepatan pada usia tersebut. Peralatan bermain membantu anak-anak tumbuh secara fisik, mental, dan intelektual.

Anak-anak tumbuh dan berkembang ketika mereka bermain tanpa paksaan. Anak-anak bereksresi dan menemukan melalui bermain. Bermain membantu anak tumbuh secara fisik, mental, dan spiritual. Pertumbuhan anak usia dini bergantung pada bermain.

Permainan mengajarkan anak-anak memahami lingkungan mereka dan kekuatan dan kelemahan mereka. Anak-anak yang aktif Aktivitas yang meningkatkan otak mungkin menyenangkan. Aktivitas sel otak meningkatkan pembelajaran. Permainan edukatif ialah segala sesuatu yang dimainkan anak yang memiliki manfaat pendidikan dan dapat meningkatkan potensinya. Game edukatif merupakan sarana pembelajaran bagi anak-anak PIAUD. Studi awal menunjukkan sedikit penggunaan permainan instruksional di PAUD (PIAUD). Tanpa permainan instruksional, kecerdasan anak tidak dapat berkembang. Dalam



keadaan ini, permainan edukatif dapat mendorong kemajuan. Lembaga Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) harus memiliki sarana dan prasarana untuk membantu proses pembelajaran yang berkelanjutan guna mendorong perkembangan otak sejak dini.” Sebelum dan sesudah perlakuan, alat permainan edukatif mempengaruhi perkembangan fisik, bahasa, dan sosial dengan merangsang pertumbuhan fisik anak (kasar). dan keterampilan motorik halus). Keluarga, teman, dan tetangga membantu. Organ dan sistem matang, keterampilan dipelajari, stres disesuaikan, dan tanggung jawab serta kreativitas diekspresikan.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif untuk menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan orang dan perilaku yang diamati. Ini menyiratkan bahwa data yang dipelajari dalam penelitian kualitatif ialah deskriptif daripada numerik, seperti halnya dalam penelitian kuantitatif.

Sesuai dengan judul penelitian “Permainan Edukasi pada Pembelajaran Anak Usia Dini di PAUD Ummul Habibah Kelambir V Medan”, penelitian ini menggunakan metode kualitatif karena mendeskripsikan, mendeskripsikan, dan mendeskripsikan permasalahan yang akan dibahas khususnya dari segi proses, pelaksanaannya, dan hambatan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Tersedianya kegiatan yang mengajarkan peserta apa saja di PAUD Ummul Habibah Kelambir V Medan

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi aksesibilitas perangkat game edukasi di PAUD Ummul Habibah Kelambir V Medan, saat ini sudah cukup banyak digunakan. Balok, Lego, APE untuk sholat pria, APE untuk sholat wanita, demonstrasi wudhu, tampilan balok, bentuk puzzle geometri, jam bundar, bowling, gitar, menara bundar, latte, menghitung pohon, kartu flash, mainan meronce, kendaraan bongkar muat, dan boneka bayi ialah aktivitas dalam ruangan yang dapat diakses. Sedangkan perlengkapan permainan edukatif outdoor terdiri dari ayunan, globe, spinning bowl, spider climbing, dan spider climbing. Namun, ada permainan instruksional yang dapat diakses, beberapa di antaranya masih layak untuk digunakan sementara yang lain kurang. Beberapa game ini tersedia secara online. Karena instruktur hanya menggunakan permainan edukatif yang benar-benar siap pakai atau masih dapat digunakan secara efektif, jumlah permainan edukatif yang tersedia agak terbatas.

3.2. Penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran

Setelah melakukan wawancara, menonton, dan mencatat bagaimana teknologi game instruksional digunakan di kelas, kami sampai pada kesimpulan berikut: Temuan penelitian mengarahkan para peneliti pada kesimpulan bahwa pendidik telah menggunakan teknologi game instruksional.

Dalam skenario ini, instruktur telah menyusun rencana mereka sendiri untuk menggunakan alat permainan edukatif, yang akan digunakan untuk memastikan bahwa siswa senang dan tidak bosan. Setelah itu, instruktur akan menawarkan alat permainan instruksional dan mengubah keseluruhan tema dan subtema dari pengalaman belajar.

Karena tersedianya alat permainan edukatif itu sendiri, tidak menutup kemungkinan juga untuk menyesuaikan cara bermain dengan jumlah anak meskipun tidak sesuai dengan jumlah anak. Hal ini karena kegunaan yang disajikannya, yaitu untuk menyediakan alat permainan edukatif.

1. Tujuan penggunaan permainan edukatif terhadap perkembangan anak

Peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa game edukasi mampu mendukung perkembangan anak berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan temu kembali dokumentasi yang telah dilakukan mengenai tujuan alat game edukasi untuk mendukung perkembangan anak. Karena guru mendorong anak untuk menggunakannya dengan bermain game yang sangat menarik bagi anak, maka reaksi anak ketika guru menggunakan game edukatif ialah anak merasa senang dan sangat antusias. Hal ini karena instruktur mempersilahkan anak-anak untuk menggunakannya.



2. Permainan Edukatif

Dalam pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan oleh PIAUD, permainan edukatif merupakan unsur yang tidak terpisahkan dari kurikulum. Aksesibilitas alat permainan edukatif dapat membantu terselenggaranya pembelajaran anak sehingga efektif dan menarik, sehingga memungkinkan anak mengembangkan secara maksimal berbagai potensi yang dimilikinya (Novan Ardy Wiyani, 2016).

Setiap anak mengalami tahun-tahun awal mereka dengan perkembangan unik dari tahapan permainan dan serangkaian fitur. Usia anak menentukan tahap perkembangan bermain apa yang boleh mereka ikuti.

3. Peran permainan edukatif dalam pembelajaran anak Usia Dini di PIAUD

Pendidik anak usia dini perlu memiliki kemampuan untuk mengatur lingkungan bermain, membangun interaksi dengan anak, dan membuat rencana kegiatan bermain untuk anak, sambil memberikan materi permainan pilihan. Hanya dengan begitu mereka akan mampu mengakomodasi proses belajar bagi anak-anak kecil. Proses pendidikan dan pengembangan anak usia dini sering kali berlangsung di pusat atau area bermain yang ditentukan. Ruang tengah dapat dimodifikasi untuk memenuhi persyaratan dan spesifikasi masing-masing unit sekolah. Sebagai contoh, beam center, role playing, musik, persiapan, dan praktik keagamaan, serta memasak (Ratna Pangastuti, 2014).

Ketika peneliti melakukan penelitian di PAUD Ummul Habibah Kelambir V Medan dengan melihat proses kegiatan pembelajaran di sana, ada hasil di lapangan yang menunjukkan fakta bahwa setiap anak selalu ingin bermain. Bermain ialah jenis kegiatan pendidikan yang menyenangkan bagi anak-anak. Sebagian besar mainan dan kegiatan dirancang untuk membuat anak tersenyum. Bermain dapat dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat bantu permainan. Anak-anak dapat bermain dengan segala sesuatu yang ada di sekitar mereka atau hanya dengan diri mereka sendiri, seperti dengan bermain dengan jari-jari mereka atau bagian tubuh lainnya. Ketika datang untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan permainan yang berbeda, anak-anak memiliki kebebasan yang cukup besar. Tidak ada unsur paksaan dari pihak instruktur dalam pemilihan permainan yang disukai siswa. Dalam skenario ini, anak-anak memiliki pilihan untuk memilih jenis kegiatan pendidikan yang ingin mereka mainkan, apakah itu berlangsung di dalam atau di luar.

PEMBAHASAN

Perkembangan anak muda dapat dipercepat dengan bantuan alat permainan yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan spesifik mereka. Alat-alat ini juga harus memberi anak-anak tantangan atau insentif yang menarik dan merangsang. Padahal, anak sudah bisa mengenali apakah alat permainan itu tingkat kesulitannya rendah, sedang, atau tinggi dan alat permainan mana yang disukai anak. Anak-anak juga dapat menentukan alat permainan mana yang disukai orang dewasa. Oleh karena itu, program yang direncanakan harus berkelanjutan, dan dapat diukur tingkat kesulitannya. Game edukatif mungkin memiliki dampak positif pada pembelajaran, terutama pada anak usia dini. Jika seorang guru memilih untuk memasukkan permainan edukatif ke dalam kurikulum, maka anak lebih mungkin mengembangkan satu atau lebih dari kecerdasan ganda (Anggani Sudono, 2000).

Selain itu, saat memilih instrumen permainan instruksional untuk anak kecil, orang tua dan pengasuh harus berhati-hati dan memusatkan seluruh perhatian mereka pada prinsip-prinsip pengajaran yang dimainkan. Pemilihan alat permainan edukatif oleh guru harus diprioritaskan dalam hal seberapa bermanfaatnya bagi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak di tahun-tahun awal mereka. Oleh karena itu, suasana kelas merupakan faktor penting yang berperan dalam mendorong minat belajar siswa. Oleh karena itu, pengelola alat permainan harus didesain dengan rapi dan menarik agar dapat diapresiasi dan dinikmati oleh anak muda.

Penggunaan permainan edukatif paling efektif bila dilakukan kegiatan yang didasarkan pada tujuan perkembangan yang hendak dicapai. Aspek-aspek tersebut meliputi pengembangan bakat kognitif, kemampuan kreatif, keterampilan linguistic, kemampuan fisik-motorik, keterampilan berhitung awal, dan keterampilan literasi. Unsur lainnya meliputi pengembangan kemampuan fisik-motorik. Karena instruktur percaya bahwa dengan bantuan alat peraga, anak akan memahami materi pembelajaran atau ide sentral dari pembelajaran yang diberikan secara lebih tepat waktu, ialah mungkin untuk mewujudkan tujuan enam aspek pengembangan dengan bantuan Pendidikan. Alat permainan, hal ini karena keyakinan guru bahwa anak akan memahami materi pelajaran atau ide sentral dari pembelajaran yang diberikan dengan cara yang lebih cepat. Selain itu, penggunaan alat permainan tidak membebani perkembangan pendidikan anak.



KESIMPULAN

Beranjak dari pembahasan yang telah dipaparkan di atas, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan bukti empiris menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif semakin dimanfaatkan dalam pengoperasian kegiatan pembelajaran yang mendasar. Hal ini terlihat dari pelaksanaan kegiatan, dimana nyanyian dan bacaan doa lebih dominan baik pada awal kegiatan pembelajaran maupun pada saat selesainya kegiatan pembelajaran. Dalam melaksanakan kegiatan dengan menggunakan permainan edukatif, instruktur terlebih dahulu membekali alat-alat yang dibutuhkan anak ketika melakukan kegiatan sesuai dengan topik yang akan disajikan. Dalam situasi ini, peran instruktur ialah untuk terus menjadi fasilitator antara kebutuhan permainan dan kebutuhan anak. Setelah anak diberikan permainan, selanjutnya instruktur akan memberikan pemahaman dan penjelasan awal kepada anak tentang macam-macam permainan dan tujuannya, serta cara memainkan alat permainan edukatif yang telah disediakan sebelumnya.
2. Terbatasnya pemilihan perangkat video game instruksional yang tersedia di PAUD Sejak awal, Ummul Habibah Kelambir V Medan telah menjadi salah satu perhatian utama manajemen.
3. Tujuan perkembangan yang ingin dicapai harus dipertimbangkan ketika menentukan kelayakan menggunakan permainan edukatif dalam proses pelaksanaan kegiatan. Segi-segi tersebut meliputi pengembangan kemampuan kognitif, pembentukan nilai moral agama, keterampilan berbahasa, bakat kreatif, keterampilan motorik fisik, kemampuan awal, dan keterampilan literasi. Selain itu, kemampuan awal meliputi pengembangan keterampilan motorik fisik. Karena guru berkeyakinan bahwa dengan bantuan alat peraga, anak lebih cepat mampu menangkap materi pembelajaran dan tema yang diberikan oleh guru, pencapaian tujuan enam aspek perkembangan yang berbeda tercapai dengan bantuan tersebut. dari game edukasi. Selain itu, penggunaan alat permainan tidak membebani perkembangan pendidikan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi. 1991. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariesta Riany. 2009. *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar untuk Anak Usia 0-1 Tahun*. Bandung: PT. Sandiarta Sukses.
- Fadlillah, M. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Pangastuti Ratna. 2014. *Edutainment PAUD*. Pustaka Pelajar.
- Suyadi. 2009. *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Power Books (Ihdina). *Plus Vol. II No. 11 Juli 2007*. Semarang: PT Niko Sakti.
- Suyanto Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat. *Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Wiyani Novan Ardy. 2016. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: PT.Gava Media.
- Sudono Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Usia Dini)*, Jakarta, PT. Grasindo.