



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

Asmidar Parapat, Sofni Indah Arifah Lubis, Tumiran

Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Pembangunan Panca Budi Medan

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 puta, 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

(1) Bagi orang tua diharapkan dapat memilih jenis alat permainan edukatif apa yang cocok dan bermanfaat untuk kebutuhan perkembangan anak dalam pembelajaran anak usia dini. (2) Bagi Lembaga PAUD Ummul Habibah Desa Kelambir V Medan diharapkan dapat memilih dan merancang permainan edukatif apa saja yang sesuai dan bermanfaat dalam pembelajaran anak usia dini. (3) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melengkapi penelitian 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 berekspresi 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.

Dari pertimbangan tersebut, peneliti dapat memutuskan untuk membahas topik " Peran Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di PAUD Ummul Habibah Kelambir V Medan".

TINJAUAN PUSTAKA

1. Permainan Edukatif

a. Pengertian Permainan Edukatif

Permainan instruksional bersifat mendidik. Ini meningkatkan indra pemain. Pendengaran, penglihatan, suara, tulisan, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan kelincahan), kasih sayang, kekayaan sosial dan spiritual (karakter, cinta, kasih sayang), etika, kejujuran, tata krama dan sopan santun, persaingan yang sehat, dan pengorbanan. Tubuh, kecerdasan, imajinasi, karakter, dan pematangan diri dipengaruhi oleh keseimbangan indera. Hidup dibentuk oleh karakter.

Anak-anak prasekolah belajar melalui bermain. Anak-anak belajar melalui bermain. Orang tua dapat mendorong pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif ialah kegiatan yang melibatkan keasyikan dan dilakukan secara bebas tanpa paksaan untuk mencapai kesenangan. Permainan membantu pertumbuhan otak anak-anak. Oleh karena itu, anak membutuhkan kesempatan dan fasilitas bermain.

b. Fungsi Permainan Edukatif

Permainan edukatif yang dihasilkan membantu proses belajar anak sehingga kegiatan menjadi relevan dan menarik. Fungsi: (Depdiknas 2002):

- 1) Membuat skenario bermain (belajar) yang menyenangkan untuk merangsang bakat anak.

Beberapa kegiatan bermain melibatkan alat, beberapa tidak. Anak-anak sangat menyukai kegiatan belajar, terutama dalam permainan yang menggunakan alat bantu, karena mereka belajar banyak hal.

- 2) Bangun kepercayaan diri dan kepositifan anak

Anak-anak akan menggali dan menemukan apa yang ingin mereka ketahui dalam lingkungan yang menyenangkan. Lingkungan seperti itu membantu anak-anak memperoleh kepercayaan diri aktivitas. Alat permainan edukatif ialah aspek kunci dari aktivitas anak-anak, membantu mereka membangun kepercayaan diri dan citra diri.

- 3) Manfaat game edukasi

Dengan bermain, anak-anak mengembangkan banyak bidang kecerdasan, namun orang tua tidak suka jika mereka bermain terlalu banyak. Mereka tidak percaya bahwa bermain memiliki banyak keuntungan, dan terkadang orang tua memprotes sekolah ketika mereka mengetahui bahwa anak sekolah banyak bermain padahal seharusnya mereka belajar membaca, menulis, dan berhitung. Ketika prasekolah ialah waktu bermain, Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) harus mencakup bermain dan belajar.

Bermain sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak-anak belajar tentang kehidupan melalui bermain. Anak-anak akan belajar tentang lingkungan sosial budaya, ekonomi, fisik, dan lingkungan mereka, yang sangat penting untuk meningkatkan keterampilan bahasa, berpikir, berperilaku, bergaul, dan bekerja. Dalam permainan, anak-anak fokus pada proses bermain dan bentuk dan sifat peralatan bermain. Anak-anak akan mengidentifikasi dan mengeksplorasi lingkungan mereka.

2. Pembelajaran Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Belajar ialah tentang membina hubungan belajar-mengajar. Dalam pembelajaran, pengajar dan murid tidak dapat dipisahkan. Nana Sudjana (1995) mendefinisikan pembelajaran sebagai upaya sistematis dan terarah untuk menghasilkan kegiatan interaksi

edukatif antara anak (siswa) dan pendidik (sumber belajar). "Mempelajari"

Proses pembelajaran dipisahkan menjadi dua konsep paralel: pembelajaran anak dan pembelajaran pendidik. Abin Syamsudin Makmun (1987) mengatakan bahwa belajar ialah interaksi antara siswa dan guru untuk mencapai tujuan instruksional.

Kegiatan pembelajaran PIAUD menekankan pada kesenangan dan pembelajaran. Anak-anak meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka melalui bermain. Bermain lebih menekankan proses daripada hasil. Bermain sangat penting untuk perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak-anak, menurut Bredekamp (2003). Hal ini menunjukkan bahwa bermain sangat penting untuk perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak-anak.

Musitoh (2003) mengutip Piaget yang mengatakan, "Bermain sangat penting untuk pemikiran anak-anak." Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) paling berhasil melalui kegiatan nyata dan bermain. Pembelajaran aktif dan menyenangkan PIAUD melalui bermain. Anak-anak mengembangkan dan mengintegrasikan bakat mereka melalui permainan imajinatif. Bermain dan menjelajah mengajar anak-anak lebih banyak. Anak-anak dapat menciptakan pengetahuan mereka sendiri melalui kontak sosial dengan orang dewasa ketika mereka menafsirkannya melalui bahasa dan gerakan, yang mengarah ke pemikiran verbal. Anak-anak belajar melalui aktivitas aktif, berinteraksi dengan dunia atau berlatih secara langsung. Pengetahuan datang melalui interaksi anak-objek, bukan benda atau anak-anak. Seorang anak memperoleh pengalaman melalui memanipulasi, mengeksplorasi, menyelidiki, mengamati, atau melakukan sesuatu

dengan item, lingkungan, atau bahan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

a. Pendekatan 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.

b. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di PAUD Ummul Habibah Kelambir V Medan. Adapaun waktu penelitian telah dilaksanakan mulai bulan Oktober 2021 s/d Februari 2022 atau setelah proposal penelitian ini disetujui melalui pengumuman pemenang Hibah Internal Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.

c. Parameter Operasional Variabel

Subyek penelitian, atau variabel yang menjadi titik konsentrasi dalam suatu penyelidikan, disebut sebagai parameter (Suharsimi Arikunto, 2006). Oleh karena itu, definisi operasional variabel ialah komponen penelitian yang menjelaskan bagaimana suatu parameter seharusnya diukur. Pedoman implementasi praktis tentang bagaimana mengukur suatu parameter ialah apa definisi operasionalnya (Masri

Simangarimbun dan Sofian Efendi, 1989). Adapun kriteria operasional penelitian dalam penelitian ini yaitu fungsi permainan edukatif dalam proses pembelajaran, penelitian ini dilakukan untuk menyelidiki.

d. Populasi dan Sampel

a) Populasi

Menurut Winarno Surakhmat (2015), istilah "populasi" mengacu pada keseluruhan orang yang diteliti. Namun, dalam hal ini peneliti perlu mengumpulkan data-data penting, sehingga mereka mengambil banyak sampel dari populasi. Hal ini dilakukan karena populasi tidak membiarkan peneliti menganalisis populasi secara keseluruhan. Seluruh tenaga pendidik dan pengajar di PAUD Ummul Habibah Kelambir V Medan merupakan populasi penelitian ini. Namun, hanya sebagian kecil dari populasi ini yang akan dijadikan sampel; Sebaliknya, hanya beberapa individu yang akan dipilih secara acak dari populasi lengkap yang dianggap dapat memberikan kontribusi informasi yang relevan dengan masalah yang sedang diteliti.

b) Fitur dan jumlah anggota populasi diwakili dalam sampel sampai batas tertentu. Jenis pengambilan sampel yang dikenal sebagai pengambilan sampel acak digunakan oleh peneliti dalam kasus khusus ini. Pengambilan sampel acak

ialah metode pengambilan sampel di mana peserta dicampur bersama tanpa memperhatikan tingkat mereka dalam populasi.

e. Teknik Pengumpulan Data

Prosedur berikut digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan untuk penyelidikan ini::

a) Wawancara

Menurut Aminul Hadi dan Haryono (2015), wawancara ialah proses memperoleh informasi untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara penanya atau pewawancara dengan responden atau informasi dengan menggunakan alat yang disebut pedoman wawancara. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. Wawancara dilakukan secara terbuka, akrab dan penuh kekeluargaan. Dalam penelitian ini, kepala sekolah dan guru diwawancarai. Proses wawancara dilakukan melalui lima tahap; (1) menentukan aktor yang akan diwawancarai, (2) mempersiapkan kegiatan wawancara, sifat pertanyaan, alat, menyesuaikan waktu dan tempat, membuat janji, (3) langkah pertama ialah menentukan fokus masalah, membuat pembukaan pertanyaan (terbuka dan terstruktur serta menyiapkan catatan sementara), (4)

pelaksanaan, melakukan wawancara sesuai dengan persiapan yang akan dilakukan, (5) menutup pertemuan.

b) Observasi

Menurut Sutrisno Hadi (2015), observasi ialah proses pengumpulan data dengan cara mengamati dan melakukan penelitian secara langsung di lapangan guna memperoleh data subjektif terkait dengan masalah yang akan dibahas. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi untuk mengumpulkan lebih banyak data primer. Peneliti mendatangi tempat penelitian, kemudian mengamati bagaimana partisipasi para guru terhadap aspek perkembangan anak. Kemudian untuk mempermudah pengamatan dan ingatan, penelitian ini menggunakan catatan-catatan (check list) metode observasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data tentang aspek perkembangan anak sebelum dan sesudah melakukan permainan edukatif dalam proses pembelajaran anak.

c) Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2014), Dokumentasi kejadian masa lalu berfungsi sebagai catatan kejadian tersebut. Dokumentasi mungkin berbentuk kata-kata tertulis, foto, atau bahkan patung raksasa yang dibuat oleh seorang individu. Berikut ini ialah daftar dokumen yang peneliti akan

lampirkan dalam hal ini:, berupa foto atau gambar-gambar kegiatan-kegiatan guru dan anak pada saat sedang melaksanakan permainan edukatif yang ada di lokasi penelitian, serta aktivitas-aktivitas guru dalam pembentukan karakter anak, serta beberapa gambar dokumen-dokumen pendukung lainnya.

f. Metode Analisis Data

Analisis data dilakukan sejalan dengan penelitian yang dilakukan di lapangan atau lokasi yang menjadi lokasi penelitian. :

a. Reduksi data

Klasifikasi data sedemikian rupa sehingga kesimpulan dapat dibentuk dari mereka atau data dapat dikonfirmasi merupakan bagian penting dari proses reduksi data. Setelah setiap putaran pengumpulan data selesai, data yang diterima dari lapangan segera diketik secara terorganisir dan teliti.

b. Display data

Proses pengumpulan data atau informasi dan penyajiannya secara teratur sedemikian rupa sehingga memungkinkan untuk membuat kesimpulan dan mengambil tindakan disebut sebagai penyajian data atau penyajian data. Setelah itu, data yang sudah tersedia dikumpulkan dengan menggunakan tulisan naratif atau deskriptif.

c. Menarik kesimpulan

Untuk mendapatkan temuan yang andal, perlu menarik kesimpulan atau memeriksa data.

PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

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, latto, 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.

1. 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. Cara pendidik memanfaatkan banyak alat permainan pendidikan ialah salah satu yang sangat menarik dan inventif. Namun untuk memanfaatkannya, instruktur hanya akan memanfaatkan alat permainan edukasi yang sudah tersedia; dalam hal ini, instruktur tidak akan membuat alat permainan instruksional itu sendiri. 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.

2. 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. Kegiatan tersebut dilakukan dalam rangka tujuan alat permainan edukatif untuk mendukung perkembangan anak. Karena minat anak terhadap permainan edukatif, anak tidak menjadi tidak tertarik dengan kegiatan tersebut dan malah menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi setiap kali instruktur mempertimbangkan untuk menggunakannya. Karena anak-anak sendiri secara langsung memainkan atau memanfaatkan permainan edukatif ini, anak-anak lebih cenderung aktif saat menggunakannya, memungkinkan mereka untuk lebih mengeksplorasi dan mengasah bakat mereka. Ini membuka lebih banyak kesempatan bagi anak-anak untuk belajar dan tumbuh. 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.

3. 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).

Salah satu jenis media yang sesuai untuk digunakan pada anak usia dini ialah game edukasi. Hal ini dikarenakan anak akan lebih mudah memahami pesan yang dikomunikasikan jika mereka belajar sambil bermain. Hal ini terutama penting dalam pengenalan calistung dasar (membaca, menulis, dan berhitung) kepada anak-anak peserta Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). 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. Bergantung pada tingkat kedewasaan mereka, anak-anak berpartisipasi dalam permainan instruksional yang sesuai dengan usianya.

Mengenai kategori permainan edukatif yang dimaksudkan, baik yang berlangsung di dalam maupun di luar di lembaga PAUD Ummul Habibah Kelambir V Medan, beberapa contohnya ialah sebagai berikut::

- 1) Lego
- 2) Menara lingkaran
- 3) Origami
- 4) Menara geometri
- 5) Buku cerita bergambar
- 6) Bola karet

- 7) Congklak
- 8) Jungkat-jungkit
- 9) Perosotan
- 10) Ayunan
- 11) Bola dunia
- 12) Jembatan goyang
- 13) Kereta putar
- 14) Kereta ayun

4. 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.

Bukti empiris menunjukkan bahwa sebagian besar dari sekian banyak jenis permainan yang dihadirkan dalam PIAUD selalu dimanfaatkan oleh anak-anak muda sebagai alat bantu eksplorasi. Untuk alasan ini, instruktur harus memungkinkan siswa untuk menghabiskan 15-25 menit waktu bermain mandiri setiap hari memainkan permainan yang mereka pilih, pilihan mereka sendiri. Ketika instruktur menentukan bahwa anak itu sudah cukup, dia akan mulai mengganggu dengan memberi anak itu beberapa arahan yang singkat dan tidak ambigu.

Di PAUD Ummul Habibah Kelambir V Medan, kegiatan belajar utama sering kali menggunakan permainan edukatif. Hal ini terlihat dari pelaksanaan kegiatan, dimana kegiatan pada awal dan akhir pembelajaran didominasi oleh nyanyian dan pengajian. Ini menunjukkan bahwa doa ialah bagian penting dari budaya. Pada saat memanfaatkan permainan edukatif untuk melakukan aktivitas, instruktur terlebih dahulu akan menyediakan instrumen yang diperlukan siswa untuk digunakan saat melakukan aktivitas sesuai dengan topik yang diajarkan. Dalam situasi ini, peran instruktur ialah untuk selalu menjadi mediator antara kebutuhan anak dan jenis permainan yang dimainkan. Selanjutnya instruktur akan memberikan pemahaman dasar dan penjelasan kepada anak tentang macam-macam permainan, tujuannya, dan cara memainkan alat permainan yang telah disediakan setelah mereka memberikan permainan itu sendiri kepada anak.

Anda wajib mengetahui jumlah siswa yang terdaftar di setiap kelas Anda, baik sebagai pengajar maupun sebagai administrator. Usia anak dipertimbangkan setiap kali keputusan penempatan kelas dibuat. Ketika siswa ditugaskan ke ruang kelas sesuai dengan usia mereka, jauh lebih mudah bagi instruktur untuk mengembangkan bahan ajar untuk mereka. Skenario yang sempurna ialah skenario di mana lembaga PIAUD memiliki semua perlengkapan permainan yang diperlukan. Namun demikian, perolehan instrumen permainan edukatif disesuaikan dengan keadaan anggaran serta kebutuhan mendasar siswa.

Kekhawatiran utama pengelola PAUD selalu terbatasnya ketersediaan alat permainan di PAUD Ummul Habibah Kelambir V Medan. Ini telah terjadi selama turnamen diadakan. Pengelola memiliki sejumlah tanggung jawab yang harus dipenuhi untuk memenuhi tuntutan area bermain anak. Tanggung jawab tersebut antara lain membina kerjasama dengan masyarakat setempat dan sejumlah pihak terkait, khususnya pengadaan peralatan game. Selain itu, manajer harus selalu memprioritaskan untuk menerapkan sistem pembelajaran yang inovatif, di mana instruktur diharuskan menggunakan alat dan materi permainan yang dapat diperoleh dengan relatif mudah.

Terbukti, berdasarkan observasi yang dilakukan di PAUD Ummul Habibah Kelambir V Medan, bahwa partisipasi anak dalam penggunaan permainan edukatif tidak hanya terjadi pada saat pelaksanaan kegiatan bermain. Di sisi lain, setelah Anda selesai menggunakan alat permainan. Anak-anak juga diinstruksikan untuk membersihkan alat permainan yang mereka gunakan di akhir setiap putaran. "Ketika anak itu selesai bermain dengan Lego, instruktur memintanya untuk membersihkan Lego yang dia gunakan." Oleh karena itu, jumlah yang dipelajari seseorang di

setiap lembaga pendidikan yang mereka hadiri merupakan faktor utama dalam menentukan tingkat keberhasilan mereka.

5. Kesesuaian program dengan capaian pembelajaran

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. Dimensi perkembangan tersebut meliputi nilai-nilai kognitif, linguistik, artistik, sosial emosional, dan moral dan agama. Perkembangan motorik fisik, kognitif, dan sosial dan emosional juga disertakan. 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 linguistik, kemampuan fisik-motorik, keterampilan berhitung awal, dan keterampilan literasi. Unsur lainnya meliputi pengembangan kemampuan fisik-motorik. Karena instruktur percaya bahwa dengan bantuan alat peraga, siswa akan memahami materi pelajaran 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 siswa 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:

- a) 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.

- b) Terbatasnya pemilihan perangkat video game instruksional yang tersedia di PAUD Sejak awal, Ummul Habibah Kelambir V Medan telah menjadi salah satu perhatian utama manajemen.
- c) 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 1Tahun*. Bandung: PT. Sandiarta Sukses.
- Bawono, Yudho. 2007. *Memilih Mainan Buat Si Kecil*. Majalah Psikologi
- Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia. 2003. *Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 Tahun*. Jakarta: Depdiknas.
- Fadlillah, M. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. 2013. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta: Diva Press.
- Habibi MA. Muazar. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini (Buku Ajar S1 PAUD)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ismail Andang. 2006. *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan)*
- Kustiawan Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Pangastuti Ratna. 2014. *Edutainment PAUD*. Pustaka Pelajar.
- Sumiyati. 2011. *PAUD Inklusi Paud Masa Depan*. Yogyakarta: Cakrawala Institute.

Sumiyati. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: CakrawalaInstitute.

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.

Sr. Astrid CB, dkk. 2009. *Permainan Edukatif Oke Baca Tulis Awal untuk TK dan SD Kelas1*, Yogyakarta: Kanisius.

Sudono Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Usia Dini)*, Jakarta, PT. Grasindo.