

Game Berbasis APE “Tebak Aku?” Sebagai Media untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak di TK Dharma Wanita

Rizka Anugrah Syakira

Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Negeri Surabaya, 60213, Surabaya
Rizka.21083@mhs.unesa.ac.id

Abstract.

This educational game is a game tool for children at an early age which contains material to develop children's cognitive abilities, especially knowledge of geometry. The planning and manufacture of this game tool called "TEBAK AKU" through used cardboard media. This educational game tool aims to help early childhood teachers in TK Dharma Wanita and parents of students to stimulate knowledge and help students learn to develop their cognitive abilities. This study uses the RnD (Research and development) methodology. Through the development of this educational game tool, it is hoped that later it can help children to develop their cognitive abilities so that children are ready to take education at the next level

Keywords: *geometry, Educational Play Tools, Cognitive Development.*

Abstrak.

Permainan edukatif ini merupakan suatu alat permainan untuk anak usia dini yang memuat materi untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak terutama pada pengetahuan geometri. Perencanaan dan pembuatan alat permainan ini bernama “TEBAK AKU” melalui media Kardus bekas. Alat permainan edukatif ini bertujuan untuk membantu guru paud yang ada di Tk darma Wanita dan orang tua peserta didik Untuk menstimulus pengetahuan dan membantu peserta didik belajar mengembangkan kemampuan kognitifnya. Penelitian ini menggunakan metodologi RnD (Research and development). Melalui pengembangan alat permainan edukatif ini diharapkan nantinya dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya sehingga anak siap untuk menempuh pendidikan di jenjang berikutnya.

Kata Kunci: *Geometri, Alat Permainan Edukatif, Perkembangan Kognitif*

Pendahuluan

Definisi Anak Usia dini dapat di artikan sebagai sosok individu kecil yang tumbuh dan berkembang dengan sangat pesat baik secara fisik maupun mentalnya. Pada fase ini ada banyak hal istimewa yang terjadi dalam rentang usianya. Anak mengenal dan mengeksplorasi dunia yang luas beserta lingkungan sekitarnya sehingga banyak yang mengatakan bahwa fase ini sebagai fase “Usia emas” (*The Golden Age*). Golden age

merupakan masa yang sangat efektif untuk memanfaatkan potensi intelektual yang beragam dan juga untuk mengoptimalisasikan kecerdasan yang dimiliki oleh anak untuk menuju masa depan yang berkualitas. Maka dari itu untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Anak dapat di beri pendidikan dari usia 3-6 tahun atau dari usia sedini mungkin sehingga di perlukan adanya pendidikan paud di lingkungan sekitarnya.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) yakni pembinaan untuk anak dari sejak lahir hingga usia 6 tahun. pemberian rangsangan untuk anak di berbagai semua aspek perkembangannya. Bukan hanya untuk memberikan rangsangan pendidikan anak usia dini juga dapat merangsang perkembangan intelektual dan emosional anak. Karena anak akan belajar kesabaran, kemandirian dan bisa bergaul dengan lingkungan sekitarnya dan bergaul dengan orang lain. pendidikan anak usia dini bukan halnya untuk belajar, bermain dan bernyanyi ternyata pendidikan anak usia dini itu penting bagi anak yakni dapat memperlihatkan dunia baru kepada anak, membantu anak untuk mengenal dunia dengan lebih baik, dan juga mempersiapkan anak untuk melanjutkan pendidikan formal di sekolah hingga ke jenjang yang lebih tinggi pendidikan anak usia dini dapat memberika dampak yang komprehensif bagi tumbuh kembang anak dari berbagai aspek perkembangan anak dari aspek fisik motorik, kognitif, bahasa, dan perkembangan sosial emosional anak. Anak diberi rangsangan yang tepat dan media permainan yang lebih tepat untuk menstimulus di semua aspek perkembangannya.

Menurut parten (dalam Nurhayati & Zarkasih Putro, 2021) kegiatan bermain merupakan sarana sosialisasi yang diharapkan dapat memberi kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi, menemukan, membuat, mengekspresikan preasaan dan belajar dengan cara yang menyenangkan. Dengan bermain anak dapat mengenal lingkungan sekitar dan bisa bergaul dengan teman sebayanya. Ada juga pendapat dari (Schiller & Spencer) mengenai bermain. Menurut Schiller & Spencer (dalam Yus, 2013) bermain merupakan kegiatan untuk menggunakan energi yang berlebih sehingga anak terlepas dari tekanan.

Permainan yang baik bagi anak adalah permainan yang dapat mengedukasi anak dan mengandung unsur pembelajaran yang dapat membantu mendorong aktivitas dan proses tumbuh kembang anak sesuai dengan usia anak. Permainan ini dapat mempengaruhi dalam perkembangan semua aspek terutama aspek kognitif anak untuk memecahkan masalah dan rasa ingin tau anak yang tinggi, juga bisa membantu anak

untuk berfikir secara kritis. Dalam pendidikan paud model pembelajarannya adalah belajar sambil bermain karena itu di ciptakannya alat permainan yang baik untuk mendampingi guru sebagai media ajar yang tepat. Ada banyak permainan terutama Alat permainan edukatif atau biasa disebut dengan APE. Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai media bermain yang memiliki nilai edukatif dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Bagi dlam segi 6 aspek perkembangan terutma untuk mengembangkan aspek kognitif anak yakni berfikir secara logis dan membantu anak untuk menemukan dan memecahkan masalah.

Kognitif adalah sebuah proses berfikir anak, dimana dapat mendorong kemampuan untuk mengubungkan, menilai dan mempertimbangkan kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif menurut Jean Piaget (dalam Marinda, 2020) menyatakan bahwa teori perkembangan kognitif didasarkan pada asumsi perkembangan cara berfikir individu dan kompleksitas perubahan melalui perkembangan neurologis dan perkembangan lingkungan. Perkembangan kognitif sangat penting untuk ank usia dini karena perkembangan kognitif dapat berhubungan dengan kegiatan sehari-hari anak. Perkembangan kognitif di paud sangat penting untuk di beri stimulasi atau rangsangan. Dalam perkembangan kognitif terdapat kompetensi dasar yang perlu di buat, dicapai yang di sesuai kan untuk perkembangan usia anak. Antara lain yakni bersifat kreatif, mengingat serta mengenali lingkungan sekitarnya. Perkembangan kognitif dalam mengenal konsep bilangan, mengenal huruf, megenal warna dan juga untuk memecahkan masalah perlu di Kembangan di anak usia dini. Pembelajaran ini dapat di desain menggunakan aspek perkembangan yang sesuai dengan usia anak dan dilakukan melalui beberapa aktivitas edukatif yang menarik, menyenangkan, dan didukung dengan pemilihan media pembelajaran yang sempurna, sehingga dapat mencapai hasil yang lebih baik. Dunia anak adalah bermain sambil belajar sehingga para pendidik harus memiliki alat media yang edukatif sehingga anak tertarik dan senang tidak bosan Ketika pembelajaran di mulai. Tidak hanya anak mersa senang dan tertarik akan tetapi bisa membantu anak untuk mengasah kemampuan konitifnya terutama pada pembelajaran geometri. Game edukasi ini adalah berbasis alat permaian edukatif dari kardus untuk pembelajaran anak usia dini di sekolah yang berisikan tentang macam-macam bentuk pola geometri seperti bentuk lingkaran, segitiga dan kotak. Dengan menerapkan otput berdasarkan media alat permainan edukatif diharapkan dapat membantu anak pada aspek perkembangan kognitifnya. Seperti anak dapat mengenal bentu-bentu geometri dari media alat

permainan ini dan dapat menambah pengetahuan anak dalam segi pengetahuan kognitifnya terutama pada materi geometri.

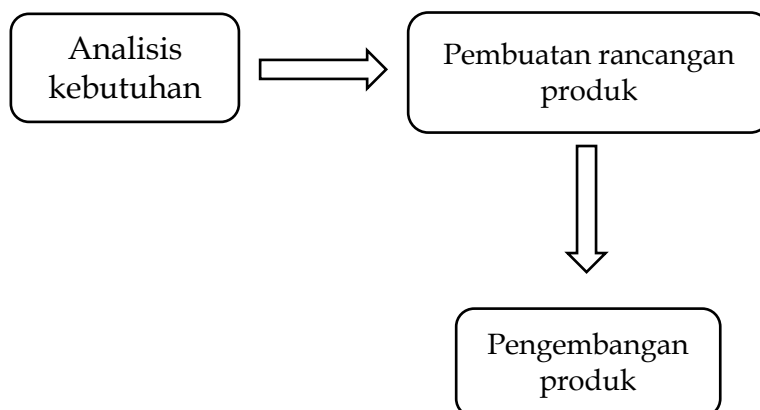
Dengan demikian perencanaan dan pembuatan APE (alat permainan edukatif) yang berjudul "TEBAK AKU?" ini ditujukan kepada guru dan orang tua di TK Darma Wanita Unit Setro untuk mengenalkan beberapa bentuk, kata geometri seperti bentuk lingkaran, bentuk kotak, bentuk segitiga dan juga dapat merangsang aspek kognitif anak yakni memecahkan masalah tidak hanya itu juga dapat merangsang aspek fisik motorik halus anak melalui kegiatan meraba bentuk menggunakan alat permainan edukatif ini.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan penelitian *RnD (Research and development)* metode ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Menurut Sugiyono (2014: 407), metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Borg dan Gall (1989), penelitian *Rnd* terdiri dari sepuluh Langkah, namun peneliti hanya menggunakan tiga Langkah yang paling sesuai dengan kondisi lapangan. Tahapan penelitian yang harus dikerjakan antara lain adalah :

1. Penelitian pendahuluan dan observasi pengumpulan data melalui analisis kebutuhan dengan cara mengunjungi TK tersebut.
2. Pembuatan rancangan produk
3. Pengembangan produk yang berbasis APE (alat permainan edukatif).

Berikut adalah gambaran diagram alir penelitian.



Gambar 1. Diagram alir

Hasil dan Pembahasan

Pada hasil dan pembahasan ini akan membahas tentang alat permainan edukatif berjudul "TEBAK AKU?". Ini di buat melalui media Kardus dan kertas kado. Permainan yang dibuat adalah permainan pembelajaran yang dilengkapi dengan media bentuk-bentuk pola geometri dari origami dan penutup mata. Untuk melengkapi pembelajaran geometri, meraba dan menebak bentuk pola apa yang di dapat.

Tujuan peneliti dalam membuat permainan ini adalah dapat membantu guru paud yang ada di Tk darma Wanita dan orang tua peserta didik. Untuk menstimulus pengetahuan dan membantu peserta didik belajar mengembangkan kemampuan kognitifnya. Diharapkan pemanfaatan alat permainan edukatif ini yang berjudul "TEBAK AKU?" ini dapat menjadi salah satu cara agar anak semakin belajar dengan giat.

Pada kegiatan awal permainan anak berbaris menunggu giliran untuk memakai kain penutup mata.

Setelah anak memakai penutup mata kemudian anak melakukan kegiatan meraba sambil menebak bentuk yang di dapat dari melakukan kegiatan tersebut seperti bentuk Kotak, Segitiga dan lingkaran.



Gambar 3. Media Permainan

Gambar 2. Media Permainan



Gambar 4. Dokumentasi



Gambar 5. Dokumentasi

Selanjutnya Ketika anak sudah selesai untuk menebak bentuk dan meraba bentuk yang sudah di dapat. Anak di perbolehkan untuk menggambar dan mewarnai dari bentuk pola yang sudah di dapat.

Pengertian Geometri menurut (Citrowati, 2019) adalah salah satu cabang dalam matematika yang mempelajari bentuk, ukuran, ruang, posisi dan arah. Pengenalan konsep geometri kepada anak usia dini seharusnya secara nyata di lingkungan sekitar anak karena menyangkut kehidupan sehari-hari anak seperti jam berbentuk lingkaran, lantai berbentuk kotak, persegi, persegi Panjang dan yang lainnya. Maka dari itu pembelajaran geometri sangatlah penting untuk anak usia dini karena konsep geometri tak luput dari kehidupan sehari-hari anak dan lingkungan sekitar anak

Kesimpulan

Pendidikan anak usia dini berpacu pada meningkatkan aspek perkembangan anak tak hanya memberi materi pembelajaran akan tetapi memberikan alat media yang edukatif dan menarik anak usia dini memang pembelajarannya adalah bermain sambil belajar. Untuk tidak memudahkan anak bosan dan cepat faham dalam memahami suatu hal. Permainan yang baik untuk anak adalah permainan yang dapat mengedukasi anak dan mengandung unsur pembelajaran yang dapat membantu mendorong aktivitas dan proses tumbuh kembang anak sesuai dengan usia anak. Dalam perkembangan kognitif anak terdapat kompetensi dasar yang perlu dicapai untuk aspek perkembangan anak. Diantaranya adalah bersifat mengingat, meraba, menebak, memecahkan suatu masalah

dan mengenak lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu peneliti mencoba untuk merancang alat permainan berupa APE berbasis media Kardus lipat. Melalui pengembangan alat permainan ini diharapkan dapat membantu anak-anak dalam meingkatkan kemampuan kognitifnya terutama pada materi pembelajaran Geometri serta dapat menambah pengetahuan yang baru untuk anak paud.

Daftar Pustaka

- Citrowati, E. (2019). Penerapan Konsep Geometri dalam Mengembangkan Logika Matematika di TK Melati Kabupaten Pasaman Barat Tahun 2018. *Jurnal Penelitian Dan Kajian Ilmu*, XIII(5), 124. <https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/view/1397>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116-152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Nurhayati, S., & Zarkasih Putro, K. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64.
- Yus, A. (2013). *Bermain Sebagai Kebutuhan dan Strategi Pengembangan Anak Playing Games As A Need and Strategy*. 8(2), 153-158.

