

## Implementasi Permainan Edukatif Play Pada Anak Usia 5 tahun di PAUD Uswatunn Hasanah Palembang

Siti Sri Rahayu

TK Uswatun Hasanah Palembang

Email: [rahayu.s2piaud@gmail.com](mailto:rahayu.s2piaud@gmail.com)

### ABSTRACT

**Keywords:**

*Play Mate Keywords,  
Children's Educational  
Games*

**Kata Kunci:**

*play mate, permainan  
edukatif anak*

*Current technological developments have an impact on the world of education, one of which is in terms of developing educational game tools. A child's world is a world of play. In this research, educational game tools were created utilizing technological advances. The game tool design is produced through an application, namely Canva. This educational game tool is called Play Mate. Can be made based on the needs of the material to be conveyed to children. This educational game tool can stimulate all aspects of a child's development. Play Mate has been implemented for 5 year old children at PAUD Uswatunn Hasanah Palembang.*

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi saat ini berdampak pada dunia pendidikan, salah satunya dalam hal pengembangan alat permainan edukatif. Dunia anak adalah dunianya bermain. Dalam penelitian ini, alat permainan edukatif yang dibuat memanfaatkan kemajuan teknologi. Desain alat permainan yang dihasilkan melalui sebuah aplikasi yaitu canva. Alat permainan edukatif tersebut diistilahkan sebagai Play Mate. Dapat dibuat berdasarkan kebutuhan materi yang akan disampaikan kepada anak. Alat permainan edukatif ini dapat menstimulasi semua aspek perkembangan anak. Play Mate ini telah diimplementasikan pada anak usia 5 tahun di PAUD Uswatunn Hasanah Palembang.

## Pendahuluan

**A**nak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun seperti yang disebutkan dalam pasal 28 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20/2003 ayat 1 bahwa anak yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Sedangkan National Association for The Education of Young Children (NAEYC) menjelaskan bahwa yang termasuk dalam kategori anak usia dini adalah mereka yang usianya 0-8 tahun (Susilo, 2016). Sedangkan Luluk (Asmawati, 2014) menjelaskan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun.

Pendidikan merupakan upaya pengajaran yang termasuk didalamnya mentransferkan ilmu dari guru kepada murid. Pendidikan juga suatu bentuk membiasakan dan melatih tindakan kebaikan. Pendidikan tidak sebatas upaya pengajaran dan pelatihan saja, pendidikan juga merupakan suatu proses pembimbingan. Dalam Islam, pendidikan menitik beratkan pada pembentukan, pengembangan, penggabungan, penyempurnaan akhlaq secara bertahap. Pendidikan Islam bertujuan membentuk kepribadian seseorang untuk menjadi Khalifah Fi Al-Ardhi, sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S.Al-Baqarah:30.

وَإِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلٰئِكَةِ اِنِّيْ جَاعِلٌ فِى الْاَرْضِ خَلِيْفَةًۭۙ قَالُوْۤا اَتَجْعَلُ فِيْهَا مَنْ يُفْسِدُ فِيْهَا وَيَسْفِكُ الدِّمَآءَ وَنَحْنُ نُسَبِّحُ بِحَمْدِكَ وَنُقَدِّسُ لَكَۗ قَالَ اِنِّيْۤ اَعْلَمُ مَا لَا تَعْلَمُوْنَ - ۳۰

*Dan (ingatlah) ketika Tuhanmu berfirman kepada para malaikat, “Aku hendak menjadikan khalifah di bumi.” Mereka berkata, “Apakah Engkau hendak menjadikan orang yang merusak dan menumpahkan darah di sana, sedangkan kami bertasbih memuji-Mu dan menyucikan nama-Mu?” Dia berfirman, “Sungguh, Aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui.”*

Pendidikan anak usia dini sangat berperan penting dalam membentuk generasi masa depan. Montessori dalam (Hainstock, 1999:12) menyatakan bahwa pada rentang usia lahir sampai 6 (enam) tahun anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa di mana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis, anak telah siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Menurut hasil penelitian Osborn, White dan Bloom dalam Ernawati (2009), pada usia 4 (empat) tahun pertama separuh kecerdasan manusia sudah terbentuk. Artinya jika pada usia tersebut otak anak tidak mendapat rangsangan secara maksimal, maka potensi anak tidak akan berkembang secara optimal.

Anak belajar dari apa yang mereka lihat, mereka rasakan, dan mereka lakukan. Tinggal bagaimana orang disekitar anak memfasilitasi lingkungan anak menjadi lingkungan yang mampu menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak. Aspek moral agama, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan seni. Lingkungan belajar yang baik untuk mengembangkan seluruh potensi anak. Karena setiap anak yang lahir sudah memiliki potensinya masing-masing.

Dunia anak adalah duniannya bermain. Bermain merupakan hak asasi bagi anak usia dini. Kegiatan bermain merupakan hal yang penting di dalam perkembangan kepribadian anak. Bermain bukan sekedar kegiatan yang tidak bermakna. Bermain merupakan suatu kegiatan yang positif yang akan mengembangkan seluruh potensi anak. Dengan bermain, anak diberi kesempatan untuk bereksplorasi dan mencurahkan emosi dalam dirinya.

Ada beberapa tahapan bermain menurut Jean Piaget yaitu tahap *sensory motor play* (3/4 bulan sampai dengan 2 tahun), tahap *symbolic/make believe play* (2 sampai dengan 7 tahun), tahap *social play games with rules* (8 sampai dengan 11 tahun), dan tahap *games with rules and sport* (11 tahun ke atas). Dalam hal ini, penulis akan mengungkapkan

ide bermain melalui Alat Permainan Edukatif (APE) yaitu Play Mate. Melalui kegiatan bermain ini, diharapkan anak terstimulasi dalam meningkatkan aspek perkembangannya.

## Metode

Penelitian ini terdapat dua metode yaitu metode pembuatan alat permainan edukatif Play Mate dan metode implementasi alat permainan Play Mate. Dalam metode pembuatan APE Play Mate antara lain tahap pembuatan konsep, tahap desain, tahap cetak. Sedangkan metode pengimplementasiannya antara lain tahap persiapan kegiatan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi. APE Play Mate ini akan diimplementasikan pada anak usia 5 tahun di PAUD Uswatunn Hasanah yang berjumlah 10 anak. Peneliti terlibat secara langsung untuk mengamati situasi, wawancara serta melakukan dokumentasi. Dalam penelitian ini juga melibatkan pihak sekolah maupun orang tua untuk menggali informasi mendalam. Melakukan studi dokumentasi berupa foto kegiatan belajar mengajar, hasil karya, daftar hadir siswa, daftar hadir pengajar, serta laporan hasil pencapaian perkembangan anak. Data-data yang didapatkan oleh peneliti setelah pengimplementasian APE Play Mate akan ditarik menjadi suatu simpulan sebagai akhir dari penelitian.

## Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan dari hasil observasi yang ditemukan serta wawancara yang telah dilakukan di KB Al Hilmiyah desa pasanggar terdapat anak yang perkembangan kreativitasnya berkembang dengan baik karena memang ada dukungan dan stimulasi yang baik oleh orangtua mereka, akan tetapi sebaliknya juga terdapat beberapa anak yang perkembangan kreativitasnya masih kurang baik itu juga terjadi akibat kurangnya

dukungan dan stimulasi yang baik dari orangtuanya. Maka dari sinilah peranan orangtua sangat penting, karena orang yang berada di lingkungan terdekat anak yang bertugas memberikan pengalaman kepada anak dan mengenalkan pada mereka berbagai aktivitas terutama aktivitas yang diminatinya.

Disini penulis akan menjabarkan proses pembuatan APE Play Mate yaitu terdiri dari tahap konsep. Guru menentukan konsep yang akan dibuat dengan menyesuaikan perkembangan mana yang akan distimulasi. Setelah konsep ada, guru akan lanjut ke tahap desain dengan aplikasi Canva. Alat dan bahan yang dibutuhkan antara lain handphone/laptop yang memiliki aplikasi Canva untuk mendesain tikar. Cetak desain menggunakan dasar spanduk. Tahap-tahap membuat desain sebagai berikut.

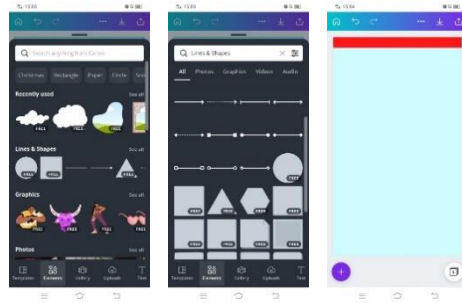
- a. Buka aplikasi Canva, lalu buat file desain baru dengan ukuran sesuai kebutuhan (saya membuat ukuran 100x170 cm).



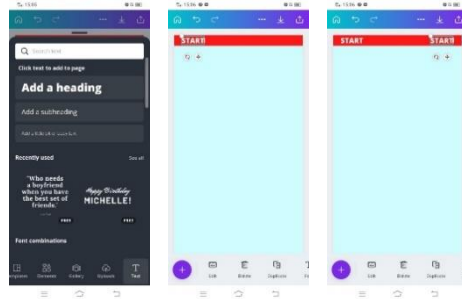
- b. Beri warna dasar yang cerah agar terlihat menarik, dengan cara mengklik desain lalu ubah kotak yang bertuliskan 'color'.



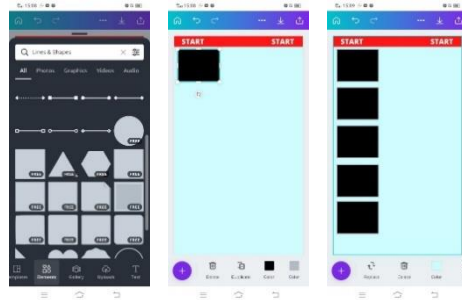
- c. Masukkan 'element' berbentuk persegi panjang untuk membuat garis start. Dan beri warna sesuai keinginan.



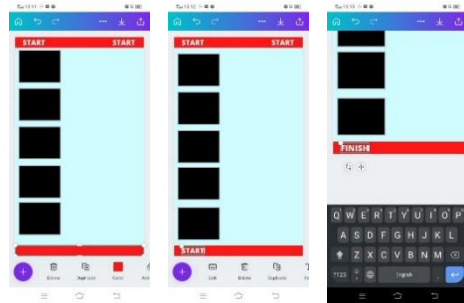
- d. Beri keterangan start pada garis dengan warna yang berbeda (saya beri warna putih). Selanjutnya duplikat tulisan start, sesuaikan.



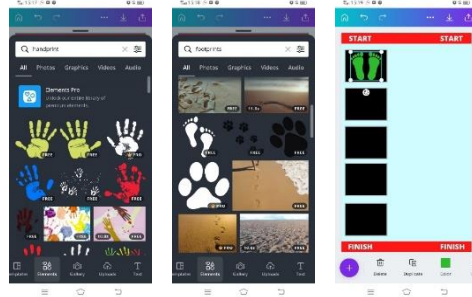
- e. Selanjutnya kita masukkan 'element' berbentuk persegi lagi dengan warna yang berbeda (saya beri warna hitam). Lalu duplikat dengan jumlah yang sesuai.



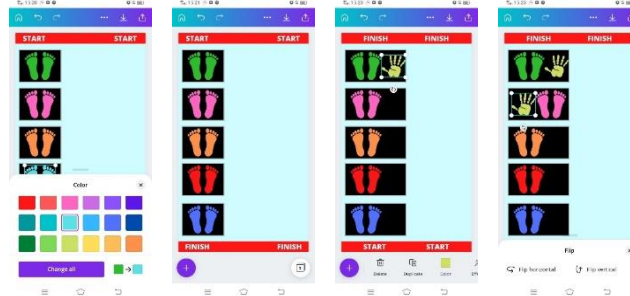
- f. Selanjutnya klik 'elements' yang berbentuk persegi panjang merah tadi, lalu klik duplikat untuk membuat garis finish.  
g. Lalu duplikat juga tulisan start tadi, dan edit dengan tulisan finish.



- h. Tambahkan gambar telapak kaki dan tangan, caranya add elements lalu search dengan keyword handprint dan footprint.



- i. Duplikat dan beri warna warni.



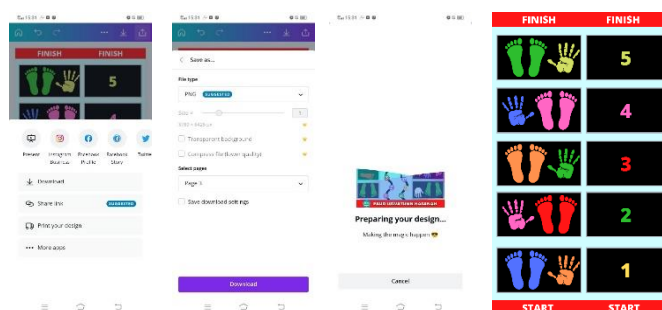
- j. Lalu duplikat lagi bentuk kotak untuk kotak di sebelahnya. Sesuaikan ukurannya.



- k. Masukkan teks angka dan beri warna sesuai keinginan.



1. Setelah desain selesai, download dan siap untuk di cetak.



Setelah tahap konsep dan desain, selanjutnya tahap pencetakan. Guru dapat mencetak desain ini di tempat percetakan spanduk. Bahan dasar APE Play Mate yang terbuat dari dasar plastik ada beberapa kelebihan yaitu APE tidak rusak ketika terkena air, APE tidak mudah robek atau rusak, APE tidak berbahaya untuk anak (seperti tajam, dll), dan APE juga akan mudah disimpan ketika tidak digunakan. APE juga dapat dimanfaatkan untuk alas anak bermain Pasir Kinestik, plastisin maupun slime.

Anak diberitahu tentang permainan edukatif Play Mate beserta aturan mainnya. Lalu guru mengajak anak untuk membentangkan Play Mate secara bersama-sama. Dibawah ini gambar yang sempat diambil ketika anak bermain pada Play Mate.



Terlihat anak-anak sangat antusias dengan permainan edukatif Play Mate ini. Semua anak nampak kooperatif bermain diatas Play Mate secara bergantian. Play Mate mampu menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak yaitu aspek agama dan moral : anak berdoa sebelum dan sesudah bermain, aspek kognitif : anak belajar berhitung permulaan serta mencocokkan gambar dengan bagian tubuhnya, aspek fisik motori : anak menggerakkan tangan dan kakinya sesuai dengan gambar (melompat), aspek sosial emosional : anak bermain bersama temannya secara bergilir (antri), aspek bahasa : anak menyebutkan angka, warna, dan lagu. Serta aspek seni : anak mengenal berbagai macam warna serta lagu tentang berhitung dan warna.

## Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkann sebuah alat permainan edukatif Play Mate. APE ini dikembangkan untuk menstimulasi semua aspek perkembangan anak. dari hasil observasi implementasi kegiatan, semua anak mampu memainkan permainan ini secara mandiri. Pengembangan APE Play Mate ini masih sangat dianjurkan, seperti menambah materi yang lebih kompleks.

## Referensi

- Asmawati, L. (2014). Perencanaan Pembelajaran PAUD. Remaja Rosdakarya.
- Ismail, S. (2013). Tinjauan Filosofis Pengembangan Fitrah Manusia dalam Pendidikan Islam (Vol. 8, Issue 2).
- Susilo, S. (2016). Pedoman Penyelenggaraan PAUD (1st ed.). Bee Media Pustaka.
- Wiyani, N. A., & Barnawi. (2012). Ilmu Pendidikan Islam (R. T. Sari (ed.); I). ARRUIZZ MEDIA.