

MANFAAT PENGGUNAAN PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Refni fajar Wati Zega¹

¹ Pendidikan Kristen Anak Usia Dini, STT Ekumene Jakarta
e-mail: refni@sttekumene.ac.id

ABSTRACT

Educational games are games that have the potential to trigger and train children's brain development as well as stimulate creative thinking and increase memory capacity. This educational game is an educational game that is not only able to attract the attention of students but can also be useful and has the ability to provide teaching and stimulate the brain activity of students, in this case early childhood. The researcher's aim is to discuss educational games in early childhood learning due to the limited play equipment that supports learning for early childhood and parents' understanding of games for AUD to look for the latest innovations in improving the learning process through educational games. For this reason, researchers use descriptive qualitative research methods to find solutions to the problems of educational games for young children, through previous research and looking for the latest innovations to open the minds of parents and teachers and also increase the availability of tools used in educational games. Apart from that, what is the result of the research is that educational games in early childhood learning are very important and this cannot be separated from parental support, because so far parents do not understand that games have an influence on AUD learning and train children to socialize with friends and increase the level of courage. learners. In this way, it really supports the learning that will be taught to children. Apart from avoiding boredom, educational games also improve cognitive abilities and hone thinking skills for young children. So the results of this research are that the use of educational games can provide benefits for young children and make it easier for them to learn and practice.

Keywords: *early childhood, educational values, educational games*

ABSTRAK

Permainan edukatif merupakan permainan yang memiliki potensi untuk memicu dan melatih Perkembangan otak anak serta merangsang kreativitas berpikir dan meningkatkan kapasitas daya ingat. Permainan edukatif ini adalah permainan pendidikan yang tidak hanya mampu menarik perhatian anak peserta didik tetapi juga dapat bermanfaat serta memiliki kemampuan dalam memberikan pengajaran dan merangsang aktivitas otak anak peserta didik dalam hal ini anak usia dini. Tujuan peneliti membahas tentang permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini dikarenakan keterbatasan alat bermain yang mendukung pembelajaran bagi anak usia dini serta pemahaman orangtua

terhadap permainan bagi AUD untuk mencari inovasi terbaru dalam meningkatkan proses belajar melalui permainan edukatif. Untuk itu peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskripsi untuk mencari solusi dari permasalahan permainan edukatif bagi anak usia dini, melalui penelitian terdahulu dan mencari inovasi terbaru untuk membuka wawasan orangtua, guru dan juga meningkatkan ketersediaan alat bantu yang digunakan dalam permainan edukatif. Selain itu yang menjadi hasil dari penelitian adalah permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini sangat penting dan hal itu tidak terlepas dari dukungan orangtua, karena selama ini orangtua tidak mengerti bahwa permainan memiliki pengaruh bagi pembelajaran AUD serta melatih anak untuk bersosialisasi dengan temannya dan meningkatkan tingkat keberanian peserta didik. Dengan demikian Sangat mendukung pembelajaran yang akan diajarkan bagi anak selain untuk menghindari rasa bosan, permainan edukatif juga meningkatkan kognitif dan mengasah daya berpikir bagi anak usia dini. Sehingga hasil dari penelitian ini yaitu penggunaan permainan edukatif dapat memberi manfaat bagi anak usia dini dan mempermudah mereka dalam belajar sekaligus praktek.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Nilai Pendidikan, Permainan Edukatif.

PENDAHULUAN

Bermain merupakan dunia anak, bahkan diusia dini anak-anak sangat membutuhkan peralatan untuk bermain untuk mengembangkan kemampuan mereka sesuai dengan apa yang mereka lihat dan alami dalam kehidupan sehari-hari. Dari penelitian Villela, 2013 dalam artikel penelitian (Mita & Qalbi, 2020) bahwa alat permainan edukatif merupakan jenis permainan yang didesain sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi, merangsang perkembangan dan kemampuan anak serta menciptakan suasana nyaman bagi anak usia dini. Permainan edukatif ini tentu tidak hanya dijadikan sebagai permainan saja melainkan juga meningkatkan kognitif anak. Stimulus perkembangan kognitif sejak anak usia dini sangatlah penting. Hal ini berkaitan dengan cara berpikir, menyelesaikan masalah, dan imajinasi seorang anak. Permainan adalah salah satu cara yang efektif untuk mendukung perkembangan kognitif anak, karena anak seringkali lebih terlibat dalam aktivitas bermain. Namun perlu diingat bahwa tidak semua jenis permainan bermanfaat jadi sangat penting bagi orang tua dan juga guru untuk memahami tujuan dan manfaat permainan bagi perkembangan anak usia dini. (Nina veronica, 2018) ia berpendapat bahwa Pengertian kognitif menurut piaget yaitu mencakup kemampuan seseorang dalam merasakan, mengingat, dan membuat alasan untuk berimajinasi. Tidak hanya cukup dalam pemecahan matematika dan sains tetapi juga mencakup kemampuan pemecahan masalah dan penguasaan konsep (Veronica, 2018). Hal ini dapat meningkatkan pengaruh sosial dan

kontribusi bagi perkembangan kognitif anak usia dini mulai dari interaksi sosial, permainan edukasi dan penggunaan benda-benda yang dijadikan sebagai media pembelajaran.

Mengingat bahwa pendidikan anak usia dini juga memberikan kesempatan bagi anak agar dapat mengembangkan kepribadiannya. Maka dari itu pendidikan anak usia dini harus menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan baik melalui perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik. Media yang dimaksud berupa permainan yang mengandung keasyikan atas kehendaknya sendiri bebas tanpa paksaan serta memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan. Menurut Ahmadi, 2005 dalam artikel (Muhammad et. al 2017) bahwa salah satu permainan yang menyenangkan dan memberikan dampak bagi anak usia dini yaitu *education games* adalah permainan edukatif yang mengandung unsur mendidik dan dirancang serta dibuat untuk merangsang daya pikir dan melatih memecahkan masalah bagi AUD. (Musi et al., 2017). Namun dalam menggunakan permainan edukatif juga sering kali menjadi masalah karena kurangnya pemahaman orang tua dalam menanggapi bahwa permainan juga sebagai wadah untuk belajar bagi AUD (Suparyono, 2018). Ada beberapa permainan edukatif yang dapat memberikan rangsangan bagi anak usia dini seperti bermain peran pantomim drama dan olahraga, tentu beberapa kegiatan atau permainan edukatif ini mampu meningkatkan kemampuan aspek kognitif dan aspek afektif bagi AUD.

Bermain merupakan kegiatan yang sangat disukai oleh anak-anak dan mereka akan terus mengulang-ngulang permainan itu jika anak merasa senang. Menurut Dadan dan Eka, 2022 bahwa anak lebih senang mencoba hal baru baik yang melibatkan media atau alat permainan, karena hal itu dalam era perkembangan yang terus berlanjut, pendidikan perlu menciptakan alat permainan edukatif yang bermakna dan merangsang perkembangan anak (Wardani & Suryana, 2021). Pembelajaran tidak selalu memerlukan permainan tetapi penggunaan permainan yang biasanya dapat memberikan manfaat dalam menambah variasi, semangat dan minat dalam proses belajar mengajar. Hal ini juga ditegaskan pentingnya permainan dalam kehidupan anak usia dini dan bagaimana penggunaannya dalam pembelajaran mulai dari proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Dalam penelitian Asnu dan Zakiyah, 2019 juga mengemukakan bahwa ada beberapa hal penggunaan permainan dalam pembelajaran anak

usia dini seperti: (1) mengurangi kebosanan pada peserta didik, (2) meningkatkan efisiensi belajar anak, (3) mencapai tujuan pembelajaran tanpa disadari, (4) memberikan makna pembelajaran melalui pengalaman, (5) mendorong keterlibatan siswa secara penuh (Uliyah & Isnawati, 2019). Jadi dari berbagai banyak permainan edukatif yang digunakan oleh anak peserta didik akan memberikan dampak atau manfaat bagi anak peserta didik.

Hal yang menjadi permasalahan dalam menerapkan permainan edukatif bagi anak usia dini yaitu pemahaman atau kemampuan seorang guru dan juga orangtua dalam memahami manfaat permainan bagi kegiatan belajar anak usia dini. pemahaman guru melibatkan proses, tindakan dan cara guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran lewat permainan. Dari penelitian (Cindi et. al, 2015) menyampaikan sarannya bahwa permainan dapat menjadi alat dan sarana pendidikan (edukatif) dan mampu mengembangkan seluruh kemampuan anak. Hal ini tidak terlepas dari pemahaman guru yang akan mengajarkan anak, terlebih lagi pemahaman orangtua tentang permainan yang terkadang berpikir permainan hanya membuat anak cenderung menghabiskan waktu dan tidak ada manfaatnya bagi anak usia dini (Giti et al., 2015). Selain itu juga menurut Yusuf dan Linda, 2023 memberikan pemahaman beberapa manfaat permainan yang bisa digunakan dalam pembelajaran anak usia dini seperti memberikan stimulus pada perkembangan motorik halus anak usia dini, meningkatkan minat belajar anak, menumbuhkan pemikiran yang teratur bagi AUD (Yusuf & Al-Audiyah, 2023). Jadi dapat disimpulkan bahwa dari penggunaan permainan sebagai media belajar memberikan manfaat bagi anak, baik secara kognitif, psikomotorik maupun afektif, serta dalam penggunaan permainan harus disesuaikan juga dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik.

Selain pemahaman guru mengenai permainan edukatif bagi anak usia dini adanya juga masalah yaitu kurangnya kreativitas guru PAUD dalam menciptakan alat permainan edukatif (APE) merupakan hal yang paling serius yaitu diperlukan guru-guru PAUD untuk lebih kreatif dalam menciptakan alat permainan yang dapat memberikan manfaat dan rangsang dalam perkembangan anak-anak. (Hayani Wulandari, 2023) menyampaikan bahwa kreativitas guru bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan alat permainan yang inovatif dan menyenangkan serta membantu mengatasi kebosanan anak-anak di dalam kelas dan stimulus perkembangan yang baik oleh guru memberikan dampak positif pada perkembangan kognitif anak-anak dalam pendidikan

prasekolah yang berkualitas. Maka hal itu tentu menjadi perhatian guru pengajar AUD untuk lebih inovatif dalam menciptakan permainan yang memberikan dampak dan meningkatkan semangat belajar anak serta menghindari anak dari rasa bosan. Penggunaan permainan edukatif juga memiliki suatu tantangan bagi sumber daya manusia seperti guru harus mengikuti pelatihan penggunaan permainan edukatif bagi pendidikan anak usia dini serta dukungan institusi dan kolaborasi antara berbagai tim untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan permainan edukatif yang bermanfaat bagi anak-anak. Dalam artikel Wigati dan Wiyani, 2020 dengan judul “kreativitas guru dalam membuat alat permainan edukatif” bahwa kreatif memiliki kemampuan untuk menciptakan permainan yang unik, menarik dan sesuai dengan magnet serta keutuhan anak-anak permainan tersebut merangsang rasa ingin tahu anak, mendorong eksplorasi dan menunjukkan perkembangan kognitif dan sosial pada anak(Wigati & Wiyani, 2020). Pentingnya alat permainan edukatif dalam memajukan perkembangan anak perlu yang namanya pelatihan pembuatan alat permainan edukatif yang akan diadakan untuk para guru yang mengajar di PAUD atau taman kanak-kanak.

Berbagai kesenjangan yang dialami oleh guru dalam menyediakan alat permainan bagi anak usia dini seperti ketersediaan sarana dan prasarana untuk dijadikan alat bermain edukatif serta kemampuan guru dalam menerapkan teknik bermain tersebut. Menurut Anggraini dan Batubara, 2021 bahwa ketersediaan sarana prasarana bermain bagi anak merupakan salah-satu penunjang kegiatan belajar sambil bermain (Anggraini & Batubara, 2021). Tentu hal ini harus penuh guna agar proses bermain menggunakan media edukatif bisa memberi manfaat yang maksimal. Tujuan peneliti dalam membahas kesenjangan ini karena ada berbagai sekolah yang hanya menggunakan sarana bermain yang sangat sederhana dan hal itu kurang berpengaruh bagi perkembangan anak. Tujuan penelitian kesenjangan menggunakan permainan edukatif bagi anak usia dini yaitu agar Pendidikan Anak usia dini mencakup segala implikasi yang mendalam dalam membangun aspek serta perkembangan pada AUD. Oleh karena itu, guru atau pengajar harus memberikan dukungan serta stimulus permainan edukatif yang dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, kognitif serta kepribadian anak usia dini(Musi et al., 2017).

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode kualitatif deskriptif. Karena peneliti melakukan penelitian menggunakan kajian pustaka yang menjadikan buku, internet, koran dan media lainnya sebagai sumber informasi untuk mendukung penelitian ini sebagai acuan bagi tenaga pengajar anak usia dini agar lebih memperhatikan pentingnya penggunaan media edukasi dalam mendukung proses pembelajaran bagi anak usia dini. Penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang dilakukan dalam situasi atau konteks terhadap fenomena yang terjadi dan langsung dialami oleh peneliti, hal ini bertujuan untuk memahami kondisi suatu konteks dengan cara mendeskripsikan suatu fenomena yang terjadi secara lengkap dan terperinci yang tidak terlepas dari dukungan peneliti terdahulu (Dr. Farida Nugrahani, 2018). Selain itu juga, pendekatan kualitatif deskriptif juga mampu dijadikan suatu metode untuk menggambarkan suatu peristiwa yang sedang terjadi kemudian dimuat dalam bentuk tulisan karya ilmiah dan akan berfokus pada tujuan sebagai wawasan yang dapat diwujudkan (Setiawan, Johan & Anggito, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan Melalui Permainan Edukatif bagi Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini memainkan peran penting dalam perkembangan dan pembentukan kepribadian. Pembelajaran pada manusia dini harus menggabungkan belajar sambil bermain dengan permainan yang memiliki nilai pendidikan. Guru-guru paling memahami dan memilih permainan dengan cermat untuk membantu perkembangan anak. Menunjukkan kreativitas tanpa pelajaran untuk mendorong kreativitas anak-anak dan pengembangan permainan edukatif harus dipromosikan di sekolah dan di rumah (Hairiyah & Mukhalis, 2019). Maka selain guru pemahaman orangtua mengenai permainan merupakan permasalahan yang cukup serius, sebab tanpa dukungan orang tua anak juga tidak dibiarkan bermain dan hal itu membuat anak tidak semangat untuk belajar karena mudah bosan. Apalagi ditambah dengan kemajuan zaman saat ini, anak usia dini sudah mengenal yang namanya gadget. Pengguna gadget pada usia kanak-kanak memiliki dampak negatif yang sangat mempengaruhi perkembangan anak. Oleh karena itu, pendampingan orangtua sangat penting dan bagi anak usia dini yang sudah mulai mengenal gadget. Dalam penelitian Delima di artikel Ni Luh dan Gusti, 2020 dengan judul

“Intensitas Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua” ditemukan pada tahun 2015 bahwa 94 % anak sudah terbiasa menggunakan teknologi, tanpa bantuan orangtua dalam mencari aplikasi, 63 % anak menghabiskan waktu bermain game selama 30 menit, intensitas tersebut bisa saja meningkat jika tidak ada pengawasan orangtua (Mita Widiastiti & Sastra Agustika, 2020). Jadi pola asuh dan pemahaman orangtua terhadap permainan yang anak gunakan merupakan suatu hal yang sangat penting.

Dari permasalahan anak usia dini yang menggunakan waktu lebih banyak dalam bermain gadget juga dapat diatasi dengan cara pendekatan dan pola asuh orangtua. Hal ini juga membantu orangtua untuk membatasi anak bermain gadget Affandi, 2021 memberikan solusi dengan memberikan pemahaman tentang bahaya dalam bermain gadget tersebut serta orang tua juga harus mengalihkan perhatian anak dengan permainan edukatif atau bermain bersama teman sebayanya yang lebih memberikan manfaat bagi perkembangan anak, sebab orang tua memiliki tanggung jawab dalam mendidik anak dan polaasuh mereka juga mempengaruhi perkembangan fisik motorik dan karakter anak (Affandi, 2021). Perkembangan perangkat digital yang cepat juga membawa perubahan dalam penyampaian pembelajaran, meningkatkan pemahaman, pengetahuan dan penilaian dalam berbagai disiplin ilmu yang ditegaskan dalam bentuk digital. Game edukasi juga memberikan manfaat dalam pembelajaran anak usia dini seperti menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, meningkatkan kreativitas dan merangsang perkembangan emosional serta keterampilan psikomotorik anak-anak. Penerapan tim edukasi pada anak usia dibawah 7 tahun lebih menekankan dimensi efektif dan motivasi dalam pembelajaran terlebih dalam penggunaan game yang berbasis teknologi mampu membantu anak-anak memahami bahasa serta memberikan pengalaman bagi anak. Menurut Bromley, 2014 (Andri et.al 2019) harus terintegrasi dengan aktivitas anak-anak dan hal ini juga memiliki manfaat untuk membuktikan minat belajar, mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan komputer serta mendukung kebutuhan dan keterampilan sosial dan kolaborasi yang beragam pada pembelajaran anak usia dini (Setiawan et al., 2019).

Bermain bagi anak usia dini merupakan bukan hal yang asing untuk didengar lagi karena bermain dan anak usia dini menjadi ibarat hanya dua sisi mata uang yang tidak bisa dipisahkan dan saling melengkapi sebab dunia anak-anak adalah bermain. Bermain adalah serangkaian aktivitas atau kegiatan anak untuk bersenang-senang, serta upaya anak untuk

mengekspresikan apa yang dia inginkan yang dapat menjadikan anak senang, nyaman, ceria dan bersemangat. Menurut Fadillah, 2019 tujuan bermain bagi anak usia dini adalah cerminan dari kebutuhan dasar anak yang mesti dikembangkan untuk mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosial, moral, emosional, dan juga kognitif pada anak(Fadillah, 2019). Bermain bukan hanya aktivitas untuk hiburan semacam melainkan juga memiliki manfaat yang signifikan dalam berbagai aspek perkembangan seperti motorik, kognitif, musik, bahasa, sosial, spiritual dan nilai-nilai moral. Hasil penelitian Purnama et. al, 2019 bahwa pengembangan bermain dan permainan yang edukatif menjadi penting dalam pendidikan anak usia dini dan juga bermanfaat bagi banyak pihak termasuk guru, dosen, dan mahasiswa serta masyarakat umum dalam berperan mengembangkan permainan tersebut meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini(Purnama et al., 2019).

Fitri dalam artikel (Khoerunnisa et. al, 2023) juga menyoroti bahwa perkembangan motorik pada anak tidak mampu berjalan dengan baik hal ini dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti perlindungan yang berlebihan dari orang tua, aspek fisik, tingkat kematangan serta kurangnya peluang belajar keterampilan motorik dan kekurangan rangsangan yang didapat oleh anak(Khoerunnisa et al., 2023). Hal ini dikarenakan orang tua lebih menuntut anak untuk melakukan apa yang diinginkan orangtua itu adalah hal yang benar, tanpa memperhatikan bahwa anak usia dini sebenarnya lebih suka belajar sambil bermain. Ini merupakan hal yang sangat serius untuk ditangani, maka orangtua harus diberi pemahaman yang benar agar perkembangan motorik anak tidak hanya untuk belajar saja. Dapat digunakan untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik anak. Maka (Khoerunnisa et al., 2023)mendefinisikan bahwa alat permainan edukatif diciptakan khusus untuk pendidikan dengan tujuan merangsang pertumbuhan anak permainan yang memiliki nilai pendidikan dalam perkembangan anak disebut sebagai alat permainan edukatif dan hal ini merupakan salah satu metode pembelajaran yang dikembangkan agar lebih memahami cara belajar anak serta bertujuan merangsang perkembangan anak melalui kegiatan yang serius namun tetap terhibur dan menyenangkan bagi anak, kegiatan atau metode belajar yang bermain ini juga dapat digunakan di lembaga PAUD.

Bermain merupakan hal yang seringkali diintegrasikan dalam kegiatan belajar mengajar bagi dunia anak-anak. Karena hal ini meningkatkan minat dan kreativitas anak yang mengikuti rangkaian kegiatan belajar mengajar. Purnama 2019 dalam buku

(Nurhayati dan Talango, 2022) mengungkapkan bahwa bermain merupakan jembatan bagi anak dari belajar informal menjadi formal sehingga dengan melakukan kegiatan bermain semua aspek perkembangan dapat berkembang secara maksimal. Rubin dan Vein juga bermain memiliki karakteristik dan sosial seperti motivasi intrinsik, aktivitas dalam kegiatan bermain, bermain harus menyenangkan hati dan tidak menimbulkan stres, bermain dapat bersifat non literal yang melibatkan elemen khayalan dan aktivitas bermain juga dapat dilakukan secara aktif melibatkan fisik dan juga psikologis anak usia dini (Nurhayati & Talango, 2022). Adapun berbagai alat permainan yang merupakan fasilitas yang dirancang khusus dengan baik yang dijadikan sebagai alat bermain untuk anak-anak berupa permainan yang bisa dibongkar pasang sehingga anak dapat belajar melalui penggunaan fasilitas tersebut yaitu menyusun permainan itu sendiri, hal ini merupakan kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak usia dini. Ada berbagai permainan yang melibatkan anak usia dini seperti mencampur warna, bermain peran dan lain sebagainya (Hasanah, 2019).

Jenis-Jenis Permainan edukatif

Melalui bermain anak-anak menggunakan indra mereka, serta informasi yang anak terima dapat merangsang perkembangan sel-sel otak. Oleh karena itu, bermain anak-anak oleh orang tua dan juga pendidik untuk pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif. Alat permainan edukatif juga dapat menjadi sumber belajar penting bagi anak usia prasekolah yang membantu mereka dalam memahami konsep secara alami serta anak-anak dapat belajar dan menyerap informasi dari lingkungan sekitar mereka melalui bermain (Erine, 2023). Dalam permainan edukatif juga memiliki berbagai jenis permainan bagi yang dapat dibuat sendiri maupun alat yang dibeli. Menurut Hasanah, 2019 ada beberapa jenis alat permainan yang dapat digunakan untuk membantu anak belajar sambil bermain seperti : (a) Lego merupakan salah satu alat permainan edukatif yang ditemukan di sekolah taman kanak di kota metro dan mayoritas anak-anak menyukainya. Berikut terbuat dari plastik tidak dapat dirakit menjadi berbagai bentuk seperti mobil, pesawat, motor atau kereta api dan lain sebagainya karena Lego terdiri dari potongan-potongan persegi dan persegi panjang dapat disusun sesuai keinginan (b) Origami merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari kertas dan berasal dari Jepang yang digunakan untuk membuat apa saja yang bisa dengan melipat kertas berbentuk persegi dan membuat keterampilan khusus, (c) Buku cerita bergambar yaitu berisi cerita dengan ilustrasi gambar yang

berfungsi sebagai media untuk merangsang kecerdasan linguistik pada anak usia dini (Hasanah, 2019), (d) Boneka jari yaitu alat sederhana seperti tutup botol atau bola pingpong yang dapat digunakan sebagai kepala boneka sesuai namanya yang dimainkan dengan menggunakan jari tangan (e) Boneka tangan yaitu boneka yang bisa dimainkan setiap ujung jari tangan yang dapat dimainkan oleh satu tokoh boneka tangan terdiri dari kepala dan kedua tangan saja (Aslindah, 2018) (f) Puzzle itu merupakan alat permainan yang memiliki potongan atau keping sederhana dalam jumlah yang tidak terlalu banyak dan dapat disatukan oleh anak-anak hal itu untuk mengasah kognitif anak usia dini.

Dalam upaya meningkatkan media interaktif pada perkembangan anak orang tua harus selektif dalam memilih media interaktif agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Menurut Dewi et. al, 2017 dalam penelitian (Nabighoh et al, 2022) bahwa permainan harus mengandung unsur pembelajaran dalam pendidikan serta tidak terlepas dari pengawasan orang tua terutama bagi anak usia dini untuk memastikan bahwa pelajaran itu optimal dan memantau perkembangan anak (Nabighoh et al., 2022). Selain itu, alat permainan edukatif (APE) merupakan perangkat mainan yang dirancang secara spesifik untuk mendukung pendidikan dan perkembangan anak usia dini. Apsari et. al, 2020 dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa APE yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar seperti kotak alfabet, puzzel besar, kartu lambang bilangan, kartu pasangan dan juga berbagai macam jenis permainan lainnya seperti binatang yang dibuat dari limbah botol plastik (Apsari et al., 2020). Dengan adanya berbagai jenis permainan, anak usia dini tidak mudah bosan dan lebih giat untuk belajar dan tentu hal itu membantu anak dalam perkembangan kogniti maupun psikomotorik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak-anak terutama pada anak usia dini. Permainan membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, sosial, dan juga emosional anak. Permainan edukatif merupakan alat yang efektif dalam memajukan perkembangan anak tetapi penting juga bagi orang tua dan guru untuk memahami tujuan dan manfaatnya. Pendidikan anak usia dini harus menyediakan berbagai kegiatan yang mendukung perkembangan anak dengan permainan sebagai salah satu alat penting. Kurangnya pemahaman orang tua dapat menjadi kendala tetapi permainan masih memberikan manfaat yang besar bagi anak. Kreativitas guru PAUD dalam menciptakan permainan edukatif juga sangat penting dan pelatihan serta dukungan

diperlukan untuk meningkatkan kualitas bermain. Orang tua juga memiliki peran atau kunci dalam memahami pemain anak dan mengawasi penggunaan permainan yang berbasis teknologi atau gadget. Sehingga penggunaan permainan edukatif dapat memberikan manfaat bagi anak usia dini karena anak langsung mempraktekan dan mempermudah mereka dalam belajar dan menghindari rasa bosan saat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, Q. A. (2021). Pola Asuh Orang Tua Dalam Upaya Kuratif Terhadap Perilaku Agresif Anak Di Ra Al-Hidayah Pragaan Sumenep. *Jurnal Setia Pancasila*, 1(2), 23–33. <https://doi.org/10.36379/jsp.v1i2.135>
- Anggraini, E. S., & Batubara, L. (2021). Evaluasi Pemenuhan Standar Minimal Sarana Dan Prasarana Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Usia Dini*, 7(1), 20. <https://doi.org/10.24114/jud.v7i1.25785>
- Apsari, Y., Lisdawati, I., & Mulyani, E. R. (2020). Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 03(01), 38–47.
- Aslindah, A. (2018). *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif* (A. Syaddad (ed.)). CV. KAAFAH LEARNING CENTER.
- Erine, A. (2023). *MERANCANG ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BAGI ANAK USIA DINI*. 1(1), 1–12.
- Fadillah, M. (2019). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. PRENADAMEDIA GROUP.
- Giti, C., Sasmia, & Risyak, B. (2015). PEMAHAMAN GURU PAUD TENTANG APE DALAM PROSES PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI. *PENGARUH PENGGUNAAN PASTA LABU KUNING (Cucurbita Moschata) UNTUK SUBSTITUSI TEPUNG TERIGU DENGAN PENAMBAHAN TEPUNG ANGKAK DALAM PEMBUATAN MIE KERING*, 15(1), 165–175.
- Hairiyah, S., & Mukhalis. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui permainan edukatif. *Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, 07, 265–282. <https://jurnal.inkadha.ac.id/index.php/kariman/article/view/118>
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20. <https://doi.org/10.24235/awlad.v5i1.3831>
- Hayani Wulandari, N. A. M. (2023). *Kreatifitas Guru Dalam Membuat Alat Permainan Edukatif H*. 9(15), 447–454.
- Khoerunnisa, S. R., Muqodas, I., & Justicia, D. R. (2023). *Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun*. 4(2), 49–58. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.279>

- Mita, H., & Qalbi, Z. (2020). JURNAL EDUCHILD (Pendidikan & Sosial). *Pdfs.Semanticscholar.Org*, 9(2), 83–88. <https://pdfs.semanticscholar.org/4a6f/6c113bdff39a4c5d5abb33a4ab287459220e.pdf>
- Mita Widiastiti, N. L. G., & Sastra Agustika, G. N. (2020). Intensitas Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 112–120.
- Musi, M. A., Sadaruddin, & Mulyadi. (2017). Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 117–128. <https://doi.org/doi.org/10.24853/yby.1.2.117-128>
- Nabighoh, W. N., Mustaji, M., & Hendratno, H. (2022). Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini melalui Media Interaktif Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3410–3417. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2410>
- Nurhayati, & Talango, sitti R. (2022). *ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS INTELLEGENCE* (H. Z. Lubisa (ed.); Kurniatai,). PT. Runzune Sapta Konsultan.
- Purnama, Sigit, Hijriyani, Salis, Y., & Heldanita. (2019). PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ANAK USIA DINI. *Institutional Repositori*. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/37433>
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Suthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–44. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>
- Suparyono. (2018). *pembelajaran kinestik non lokomotori pada anak usia 4-5 tahundi paud ulila Al-bab kubu raya* (Lmansyah & Buhori (ed.)). Elmans' Institute bekerjasama dengan Jurusan BKI FUAD IAIN Pontianak.
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut al Arabiyyah*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>
- Wardani, E. K., & Suryana, D. (2021). Permainan Edukatif Setatak Angka dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1790–1798. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1857>
- Wigati, M., & Wiyani, N. A. (2020). Kreativitas Guru Dalam Membuat Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 43. <https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v5i1.2700>
- Yusuf, H. L., & Al-Audiyah, S. (2023). Manfaat Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Intisabi*, 6(June), 105–115.