

Penggunaan Permainan Edukatif “Memancing Magnet Baca” Pada Pendidikan Anak Usia Dini

by Andini Dwi Arumsari

Submission date: 16-Jul-2023 02:40PM (UTC+0700)

Submission ID: 2131753416

File name: 7.pdf (765.33K)

Word count: 2976

Character count: 19056



Penggunaan Permainan Edukatif “Memancing Magnet Baca” Pada Pendidikan Anak Usia Dini

Andini Dwi Arumsari, Dzulkifli
Universitas Muhammadiyah Surabaya
andinidwia@fpsi.um-surabaya.ac.id

ABSTRAK. *Salah satu materi pembelajaran yang diberikan di Taman kanak-kanak adalah pengenalan huruf, sebagai upaya mempersiapkan siswa dalam memasuki Sekolah Dasar. Selama masa pandemi, siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi pembelajaran, karena pembelajaran dilakukan melalui daring. Oleh karena itu, alat permainan edukatif yang dipakai merupakan hal yang penting dalam mendukung materi pembelajaran yang diberikan, misalnya Alat Permainan Edukatif Memancing Magnet Baca. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam membaca siswa dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) “Memancing Magnet Baca”. Metode pengambilan data menggunakan pre-experiment dengan melakukan observasi dan wawancara dalam pengambilan datanya. Analisa data dilakukan dengan uji t, hasilnya nilai signifikansi (Sig) sebesar 0.000. Hasil dari penelitian ini adalah Alat permainan edukasi yang bernama “Memancing Magnet Baca” dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca di TK X Surabaya.*

Kata kunci: APE, siswa, PAUD, membaca

ABSTRACT. *One of the learning materials provided in Kindergarten is letter recognition, as an effort to prepare students to enter elementary school. During the pandemic, students have difficulty understanding learning materials, because learning is done online. Therefore, the educational game tools used are important in supporting the learning materials provided, for example the Reading Magnet Fishing Educational Game Tool. The purpose of this study was to determine the improvement of students' reading abilities by using an educational game tool (APE) "Memancing Magnet Baca". The data collection method used pre-experimental by conducting observations and interviews in collecting data. Data analysis was carried out by t-test, the result was a significance value (Sig) of 0.000. The result of this research is an educational game tool called "Memancing Magnet Baca" can improve students' reading ability in TK X Surabaya.*

Key words: Educational Game Tool, students, early childhood, reading

PENDAHULUAN

Selama masa Pandemi, mayoritas pembelajaran dilakukan secara *online* atau dengan pembelajaran daring. Pembelajaran online dilakukan karena selama masa pandemi, semua kegiatan dilakukan di rumah, baik itu bekerja secara WFH (*work from home*) maupun sekolah secara *online* atau daring. Pembelajaran daring atau online dilakukan mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sampai ke pendidikan di Perguruan Tinggi. Pembelajaran daring yang dilakukan di PAUD perlu kerjasama antara guru dan orang tua, karena anak usia dini belum bisa belajar secara mandiri. Anak usia dini adalah anak usia 0 sampai 6 tahun (Arumsari dan Setyawan, 2018). Salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran daring pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Surabaya adalah TK X. Hampir seluruh pembelajaran yang dilakukan di TK X dilakukan melalui zoom atau dengan menggunakan *whatsapp*. Hal ini tentu saja tidak semudah ketika pembelajaran dilakukan secara luring atau tatap muka, dimana pada saat pembelajaran luring anak dapat belajar sambil bermain menggunakan objek yang nyata.

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring memerlukan kuota internet yang memadai sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Namun tidak semua siswa mampu untuk mengikuti pembelajaran dengan lancar ketika melakukan pembelajaran secara daring. Terdapat beberapa kendala yang biasa dialami oleh siswa. Seperti halnya yang terjadi di TK X Surabaya. Beberapa kendala yang terdapat di TK X selama pembelajaran daring ialah terbatasnya kuota internet yang digunakan oleh siswa. Hal ini membuat proses pembelajaran secara daring kurang berjalan lancar, sehingga untuk siswa yang memiliki kendala dalam pembelajaran daring diperbolehkan untuk mendatangi sekolah dengan ketentuan yang telah ditetapkan. Di sekolah siswa tersebut akan menerima materi pembelajaran dalam waktu yang terbatas. Hal ini dikarenakan sekolah mematuhi protokol kesehatan, sehingga siswa tidak diperbolehkan terlalu lama berada di sekolah.

Materi pelajaran yang diajarkan kepada anak usia dini adalah materi yang didapatkan dari lingkungan sekitar, ataupun dari pengalaman yang dapat merubah perilaku anak, sehingga tumbuh kembang anak dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan (Nugraha, 2010). Pembelajaran yang diajarkan pada AUD adalah perilaku dan norma yang muncul di lingkungan sekitar sehingga dapat menjadi stimulus dalam

-----Vol 5, Nomor 1, Mei 2022, Halaman 1-10-----

tumbuh kembang anak, sesuai dengan tingkat perkembangan dan potensinya. Bahkan, pembelajaran yang diberikan di pendidikan anak usia dini dirancangseseuai dengan tahapan perkembangan di sekolah-sekolah yang bermutu.

Dalam pembelajaran usia taman kanak-kanak, salah satu materi yang diajarkan adalah mengenal huruf. Wawancara awal dilakukan kepada Ibu Rurien selaku kepala sekolah. Ibu Rurien mengatakan bahwa di TK X Surabaya, saat ini terdapat 4 anak TK A yang belum bisa mengenal huruf. Sedangkan untuk TK B ada 3 anak yang masih belum bisa membaca kata yang terdiri dari dua suku kata (contohnya baju, buku, dan sebagainya). Sehingga seminggu sekali dilakukan *home visit* ke rumah siswa tersebut yang mengalami kendala daring ataupun belum bisa hadir ke sekolah.

Pelaksanaan *home visit* tersebut kemudian dijadikan evaluasi dalam pembelajaran siswa tersebut. Wirawan (2012) mengungkapkan bahwa evaluasi merupakan cara untuk melakukan pengumpulan data, melakukan analisis, dan menampilkan informasi yang bermanfaat mengenai hasil evaluasi, melakukan penilaian dengan membandingkan dengan indikator evaluasi, sehingga hasilnya dapat digunakan untuk mengambil keputusan mengenai hasil evaluasi yang telah didapatkan. Kesimpulannya bahwa evaluasi merupakan penyediaan informasi yang bisadigunakan untuk mempertimbangkan dalam pengambilan keputusan.

Evaluasi diberikan di akhir pembelajaran. Evaluasi tersebut diberikan untuk menilai pembelajaran yang telah dilakukan, baik secara online maupun offline. Evaluasi pembelajaran diberikan dengan tujuan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran berjalan secara efektif atau tidak, stimulus yang diberikan pada anak usia dini apakah sudah dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, dan hasil dari program pembelajaran yang sesuai dengan rencana yang telah dibuat (Nugraha, 2010). Banyak cara yang dapat dilakukan untuk melakukan evaluasi pembelajaran secara daring, misalnya peserta didik mengumpulkan hasil karyanya melalui *whatsapp* dalam bentuk foto atau video. Jika ada yang memiliki hambatan, guru meminta peserta didik untuk datang ke sekolah belajar bersama tentunya kelas nya digunakan secara bergantian. Selain itu ada pencatatan anekdot yang diambil dari hasil pengamatan pendidik selama pembelajaran kelas berlangsung (secara luring). *Anecdotal record* (catatan kejadian khusus) adalah perilaku yang dituliskan berupa

uraian yang dibuat dalam keadaan tertentu. Anecdotal record ditulis secara singkat. Dalam pembelajaran melalui online, anecdotal record dilakukan pada saat guru melakukan kunjungan ke rumah. Anecdotal record berisikan catatan perilaku subyek ketika melakukan kegiatan sehari-hari (Hani, 2019).

Kegiatan yang dilakukan anak sehari-hari biasanya juga dituliskan di dalam portofolio anak. Portofolio dibuat dalam bentuk buku paket. Portofolio merupakan salah satu cara yang dipakai guru untuk mengetahui tumbuh kembang anak dalam rangka melakukan evaluasi perkembangan belajar anak usia dini. Portofolio ialah salah satu wadah untuk merekam berbagai hasil belajar siswa.

Dari hasil evaluasi pembelajaran di TK X Surabaya didapatkan data bahwa terdapat kendala siswa yang belum bisa membaca dua suku kata. Maka, perlu diberikan sebuah alat permainan edukatif untuk dapat membantu siswa dalam membaca. Alat Permainan Edukatif (APE) ialah segala sesuatu yang bisa dipakai sebagai alat bermain yang mempunyai unsur pendidikan dan mampu memberikan stimulus pada pertumbuhan otak anak dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak (Ningsih, 2018). Sedangkan menurut Shofyatun A. Rahman alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang dibuat khusus untuk kepentingan pendidikan anak, terutama untuk pembelajaran anak usia dini dalam meningkatkan aspek-aspek perkembangan semua potensi anak. Dalam penelitian ini, peneliti membuat sebuah Alat Permainan Edukatif (APE) bernama 'Memancing Magnet Baca'. Permainan sederhana ini akan diberikan pada siswa di TK X sebagai bentuk mainan yang dapat memberikan edukasi kepada siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Dalam penelitian ini, menggunakan metode penelitian pre-experiment dengan melakukan observasi dan wawancara dalam pengambilan datanya. Penelitian pre-experiment adalah salah satu bentuk desain penelitian eksperimen yang memanipulasi variabel bebas ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel terikat. Observasi dilakukan pada 10 siswa usia Taman Kanak-kanak di TK X Surabaya dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) "Memancing Magnet Baca". Wawancara dilakukan pada guru kelas dan kepala sekolah, sebagai data tambahan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi dilakukan di dalam kelas TK X Surabaya. Dalam melakukan observasi, diperlukan panduan observasi sebagai alat pemandu dalam melakukan observasi di TK X Surabaya. Hasil observasi kelas menunjukkan bahwa ruang kelas berukuran kecil, kurang lebih 9 m². Di bagian teras terdapat permainan berupa seluncuran dan ayunan. Kemudian di dekat pintu masuk terdapat rak sepatu dan koset. Dinding kelas berwarna hijau dan putih serta terdapat aksesoris pelangi di bawah papan tulis. Selain itu juga terdapat permainan kuda-kudaan. Ada bendera merah putih, ada papan tulis, kursi, meja, dan beberapa alat tulis. Tak hanya itu, di dalam kelas juga tersedia banyak permainan, namun jumlahnya sedikit. Permainan tersebut antara lain adalah balok, flash card huruf-angka, pasir, plastisin, lego, alat musik (angklung dan rebana), meronce dengan warna warni dan bentuk yang berbeda-beda, boneka tangan, masak-masakan, miniatur hewan dan buah, dll.

Suasana di dalam kelas telah dikelola sedemikian rupa agar siswa dapat merasa senang dan nyaman sehingga proses belajar dapat berjalan dengan baik. Hal ini sesuai dengan pernyataan Rusydie (2011) bahwa pengelolaan kelas adalah upaya yang dilakukan untuk menciptakan suasana pendidikan yang efektif dan menyenangkan. Selain itu Djamarah juga mengatakan bahwa pengelolaan kelas merupakan suatu usaha yang menggunakan potensi kelas semaksimal mungkin untuk mendukung proses interaksi antara guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Prinsip yang perlu diperhatikan oleh guru dalam menata lingkungan fisik kelas menurut Loisel (Winataputra, 2003) meliputi *visibility*, *accessibility*, fleksibilitas, kenyamanan, dan juga keindahan. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa di dalam kelas terdapat permainan berupa balok, *flash card* huruf-angka, pasir, plastisin, lego, alat musik (angklung dan rebana), meronce dengan warna warni dan bentuk yang berbeda-beda, boneka tangan, masak-masakan, miniatur hewan dan buah, dll.

Alat permainan edukatif (APE) “Memancing Magnet Baca” telah diberikan pada 10 siswa TK sebagai subyek yang merupakan siswa TK B di TK X Surabaya. Pemberian APE “Memancing Magnet Baca” pada anak tersebut dilakukan pada hari Senin, 26 April 2021. Hasil *pre-test* dan *post-test* dalam pengambilan data tersebut yaitu:

10
Tabel 1. Hasil Pre test dan Post test

Subyek	Pre test	Post test
1	5	7
2	7	10
3	4	8
4	2	4
5	6	9
6	5	8
7	10	10
8	5	7
9	3	6
10	4	5

Dari hasil tersebut, kemudian dilakukan pengolahan data dengan menggunakan SPSS. Pengolahan data dilakukan dengan uji normalitas terlebih dahulu. Uji normalitas dilakukan unruk melihat apakah distribusi data pada variabel penelitian berdistribusi normal atau tidak. Sebelum melakukan uji korelasi dan analisis regresi, uji normalitas harus terpenuhi dalam uji asumsi. Data yang normal menjadi syarat untuk melakukan uji regresi dalam uji statistik parametrik, namun apabila data berdistribusi tidak normal dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji statistic nonparametrik (Sugiyono, 2019). Hasil dari uji normalitas yaitu:

Tabel 2. Hasil uji normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
SEBELUM	.183	10	.200 [*]	.921	10	.367
SESUDAH	.121	10	.200 [*]	.954	10	.717

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari table diatas, didapatkan hasil bahwa pada kolom Shapiro-Wilk nilai signifikansi dari sebelum > 0.05 , yaitu $0.367 > 0.05$ artinya data berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikansi dari sesudah > 0.05 , yaitu $0.717 > 0.05$ dapat diartikan bahwa data berdistribusi normal.Selanjutnya, analisis data dilakukan dengan menggunakan uji t. Analisi data dengan menggunakan uji t mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil uji t

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 SEBELUM - SESUDAH	-2.500	1.269	.401	-3.408	-1.592	-6.228	9	.000

Dari table diatas, diperoleh nilai signifikansi (Sig) sebesar 0.000. Didapatkan nilai Signifikansi < 0.05 maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan alat permainan edukatif (APE) “Memancing Magnet Baca”. Permainan “Memancing Magnet Baca” tersebut merupakan suatu permainan yang dapat disebut sebagai alat permainan edukatif. Permainan tersebut dilakukan dengan waktu 5 menit per anak. Menurut Tedjasaputra (2001), alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang dibuat secara khusus untuk kepentingan pembelajaran. Sedangkan menurut Rahman (2010) alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang dibuat khusus untuk kepentingan pendidikan khususnya untuk anak usia dini dalam meningkatkan aspek-aspek perkembangan di semua potensi anak. Kemudian Direktorat PAUD, Depdiknas (2003) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Berdasarkan beberapa definisi yang telah dikemukakan oleh para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif merupakan suatu permainan yang

berfungsi untuk mengembangkan aspek perkembangan pada anak. Melalui alat permainan edukatif ini anak dapat melakukan kegiatan secara aktif dan menyenangkan sehingga hal ini dapat meningkatkan aktivitas sel otak pada anak yang dapat bermanfaat dalam proses pembelajarannya.

Alat permainan edukatif memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangan anak. Oleh karena itu peneliti membuat permainan edukatif yang dapat membantu siswa agar dapat memahami huruf dengan baik. Alat permainan ditujukan untuk siswa yang duduk di bangku TK B. Hal ini dikarenakan setelah ini siswa TK B tersebut akan masuk ke jenjang SD dan setidaknya saat ini mereka bisa membacakata yang terdiri dari dua suku kata. Sehingga berdasarkan pertimbangan tersebut maka peneliti membuat permainan edukatif yang kami beri nama “Memancing Magnet Baca”. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan media belajar yang digunakan sebagai stimulus untuk meningkatkan minat baca anak. Selain itu, alat permainan edukatif juga dapat digunakan di rumah dengan menggunakan barang-barang bekas yang ada di sekitar rumah mereka (Puspitasari & Rahmawati, 2021).

Dari hasil observasi yang dilakukan, saat menggunakan APE tersebut, siswa nampak antusias dalam melakukan permainan “Memancing Magnet Baca”. Mereka menyelesaikan permainan tersebut dengan bersemangat. Bahkan ketika waktu bermain “Memancing Magnet Baca” sudah selesai, terdapat subyek yang tetap ingin bermain kembali sampai tidak mau pulang ke rumah. Melalui pemberian APE yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa “Memancing Magnet Baca” merupakan suatu permainan yang menyenangkan bagi siswa dan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf dan membaca. Oleh karena itu melalui permainan ini diharapkan aktivitas sel otak pada anak dapat meningkat, sehingga permainan ini dapat bermanfaat secara optimal dalam proses pembelajaran siswa. Melalui kegiatan membaca, pembaca dapat memperoleh gagasan dan informasi yang terkandung dalam bacaan (Puspitasari & Rahmawati, 2021). Manfaat alat permainan edukatif (APE), salah satunya adalah untuk mengembangkan kemampuan bahasa siswa (Sumiyati, 2014). Di dalam mengembangkan kemampuan bahasa siswa, alat permainan edukatif (APE) bisa menggunakan kosakata yang dekat dengan anak. Alat permainan edukatif (APE) “Memancing Magnet Baca” menggunakan gambar-gambar dan kosakata yang

-----Vol 5, Nomor 1, Mei 2022, Halaman 1-10-----

ada di lingkungann sekitar anak, misalnya sapi, sate, tali, roda, meja, kado, baju, koki, gigi, pita. Dalam pelaksanaannya, siswa mengeja dan membaca huruf pada gambar menggunakan bahasa Indonesia, tetapi ada beberapa siswa yang juga membaca huruf pada gambar menggunakan bahasa inggris.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah alat permainan edukatif (APE) yang bernama “Memancing Magnet Baca” dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca di TK X Surabaya. Hal tersebut dilihat dari adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikanalat permainan edukatif (APE) “Memancing Magnet Baca”. Dari hasil penelitian ini, saran yang diberikan adalah agar guru lebih kreatif dalam mengajarkan membaca pada anak, misalnya dengan membuat alat pembelajaran edukatif yang baru dan belum pernah di temui oleh anak sehingga anak lebih antusias dalam belajar mengenal huruf dan membaca. Hal tersebut dapat meingkatkan minat anak dalam mengenal huruf dan belajar membaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Arumsari, Andini Dwi, dan Setyawan, Dedi. 2018. Peran Guru dalam Pencegahan Bullying di PAUD. *Motoric*, Vol. 02, No. 01, Juni.
- Hani, A.A. 2019. Evaluasi Pembelajaran pada PAUD. *Jurnal Care*, Vol. 7 no. 1, Juli 2019.
- Ningsih, T. 2018. Pengembangan Alat Permainan Edukatif “kartu baca ngaji asyik” untuk anak usia dini Di Tk Aisyiyah Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas. *Jurnal Penelitian Agama*, 17(2), 199-215
- Nugraha, Ali. 2010. *Evaluasi Pembelajaran untuk Anak Usia Dini*. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia. *Bahan ajar*.
- Puspitasari, ACCD., dan Rahmawati. 2021. Peran Alat Permainan Edukatif (APE) Sebagai Media Pembelajaran untuk Menstimulasi Minat Membaca Siswa. *Community Engagement and Emergence Journal*, Volume 2 Nomer 2.
- Rahman, S.A. 2010. *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD*. Palu: Tadulako University Press
- Rusydie, Salman. 2011. *Prinsip-Prinsip Manajemen Kelas*. Yogyakarta: DIVA Press.



- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiyati. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Cakrawala Institute.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Winataputra, Udin S. 2003. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka

Penggunaan Permainan Edukatif "Memancing Magnet Baca" Pada Pendidikan Anak Usia Dini

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1** Nur Rokhimah Hanik, Sri Harsono, Tri Wiharti. "PENINGKATAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA MELALUI PEMBERIAN POST TEST PADA MATA KULIAH TELAAH KURIKULUM DAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BIOLOGI SEKOLAH MENENGAH ATAS DENGAN PENDEKATAN TERPADU", Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, 2016
Publication **3%**
- 2** rusmanlukas.blogspot.com
Internet Source **1%**
- 3** id.123dok.com
Internet Source **1%**
- 4** es.scribd.com
Internet Source **1%**
- 5** ejournal.unesa.ac.id
Internet Source **1%**
- 6** eprints.ums.ac.id
Internet Source

1 %

7 repository.bungabangsacirebon.ac.id
Internet Source

1 %

8 www.slideshare.net
Internet Source

1 %

9 Submitted to iGroup
Student Paper

1 %

10 simki.unpkediri.ac.id
Internet Source

1 %

11 repository.ar-raniry.ac.id
Internet Source

1 %

12 ejurnal.ung.ac.id
Internet Source

1 %

13 journal.unwidha.ac.id
Internet Source

1 %

14 jurnal.unimed.ac.id
Internet Source

1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

Penggunaan Permainan Edukatif “Memancing Magnet Baca” Pada Pendidikan Anak Usia Dini

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10
