

**MODEL PERMAINAN EDUKATIF UNTUK ANAK USIA DINI**

**TESIS**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



Oleh :  
**ILINDRA**  
NIM: 2173051042

**PROGRAM PASCA SARJANA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) BENGKULU  
2021**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**PROGRAM PASCASARJANA**

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 53848 Fax. (0736) 53848

**PENGESAHAN TIM PENGUJI**  
**UJIAN TESIS**

Tesis yang berjudul ;

**“ Model Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini “**

Penulis

**ILINDRA**

NIM. 217 305 1042

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis Program Pascasarjana (s2) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 4 Desember 2020.

NO	NAMA	TANGGAL	TANDA TANGAN
1	Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag (Ketua)	7-1-2021	1.
2	Dr. Buyung Surahman, M.Pd (Sekretaris)	21-01-2021	2.
3	Andang Sunarto, P.hD (Anggota)	21/1-2021	3.
4	Dr. Evi Selva Nirwana M.Pd (Anggota)	15-2-2021	4.

Mengetahui,  
 Rektor IAIN Bengkulu

Bengkulu, Januari 2021  
 Direktur PPs IAIN Bengkulu

Prof. Dr. H. Sirajuddin M. M.Ag, MH  
 NIP. 19600307 199202 1 001

Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag  
 NIP. 19640531 199103 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU**  
**PROGRAM PASCASARJANA (S2)**

**Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 53848 Fax. (0736) 5348**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**  
**HASIL PERBAIKAN SETELAH UJIAN TESIS**

Nama : **Ilindra**

NIM : **2173051042**

Prodi : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**

Tanggal Ujian : **04 Desember 2020**

Tesis Yang Berjudul :

**"MODEL PERMAINAN EDUKATIF UNTUK ANAK USIA DINI"**

**Bengkulu, 15 Februari 2021**

**Pembimbing Utama**

**Pembimbing Pendamping**

**Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag**

**NIP. 19600525198703 1001**

**Dr. Ahmad Suradi, M.Ag**

**NIP. 19760119200701 1018**

**Mengetahui,**

**K.a Prodi PIAUD**

**Dr. Husanul Bahri, M.Pd**

**NIP. 19620905199002 1001**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
PROGRAM PASCASARJANA**

Jln. Raden Fattah PagarDewaTelp.(0736) 51171-51276 Fax.(0736) 51172 Bengkulu.

**PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ilindra  
Nim : 217 305 1042  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis saya yang berjudul  
"Model Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini" adalah asli hasil karya  
atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di  
kemudian hari diketahui bahwa tesis ini adalah hasil plagiasi maka saya siap  
dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 27 Juli 2020

Saya Yang Menyatakan



**ILINDRA**

NIM. 217 305 1042

## SURAT PERNYATAAN PLAGIASI

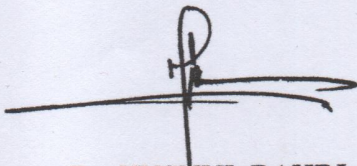
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ilindra  
NIM : 217 305 1042  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul : Model Permainan Edukatif Anak Usia Dini

Telah dilakukan verifikasi plagiasi melalui <http://smallseotools.com/plagiarisme.chekecr>, tesis yang bersangkutan dapat diterima dan tidak memiliki indikasi plagiasi.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan tinjau ulang kembali.

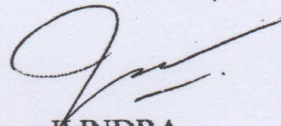
Mengetahui  
Tim Verifikasi,



Dr. HUSNUL BAHRI, M.Pd  
NIP. 1962 09051990 02 1001

Bengkulu, Juli 2020

Yang membuat pernyataan,



ILINDRA  
NIM. 217 305 1042

## MOTTO

قُلْ لَوْ كَانَ الْبَحْرُ مِدَادًا لِكَلِمَاتِ رَبِّي لَنَفِدَ الْبَحْرُ قَبْلَ أَنْ تَنْفَدَ كَلِمَاتُ رَبِّي وَلَوْ جِئْنَا بِمِثْلِهِ

مَدَدًا

*Katakanlah: Sekiranya lautan menjadi tinta untuk (menulis) kalimat-kalimat Tuhanku, sungguh habislah lautan itu sebelum habis (ditulis) kalimat-kalimat Tuhanku, meskipun Kami datangkan tambahan sebanyak itu (pula)(QS. Al-Kahfi :109)".*

## PERSEMBAHAN

Ucapan syukur dari hati yang terdalam kepada Allah SWT atas segala karunia yang telah diberikan kepada saya sehingga saya dapat berdiri tegar dan menyelesaikan tesis saya yang berjudul “*Model Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*”. Sholawat dan salam saya curahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Karya ini ku persembahkan untuk mereka yang kusayangi yang telah membuat hidup ku penuh makna :

1. Ayahanda Iljam dan Ibunda Indrawati, serta ayah mertua Agus Gustayama SH dan Ibu Mertua Hermaiwati yang sangat kusayangi dan kucintai, Terimakasih kasih selalu memberikan kasih sayang, do’a, bimbingan dan cinta kalian yang tulus yang selalu diberikan dalam hidup ini. Setiap tetesan keringat kalian yang akan harum mewangi di dalam benakku dan di setiap usaha kalian semoga menjadi ladang jihad di sisi Allah SWT.
2. Istri dan anakku tercinta, Melisa Dwi Putri, S.Pd.I, Elano Jazib Arroyyan yang selalu mendampingiku suka maupun duka.
3. Untuk kakak dan adikku tersayang Ilmairianti, M.Pd, Idwal B, MA, Ilastri, Keponakan M. Syagaf Ilwan, M. Aflah Ilwan Kakak Ipar Endah Cahyani Mentari, Nugroho Adji Setiawan, Adek Ipar Amelia Tripripa, Sinta Febia Sari yang telah memberi motivasi dalam perjuangan ku
4. Untuk seluruh dosen dan civitas akademika IAIN Bengkulu
5. Untuk sahabat dan rekan-rekan seperjuangan yang tak mungkin saya sebutkan satu persatu
6. Bangsa, negara dan almamater.

## **MODEL PERMAINAN EDUKATIF UNTUK ANAK USIA DINI**

### **ABSTRAK**

**ILINDRA**

**NIM. 217 305 1042**

Pertumbuhan dan perkembangan adalah bagian penting dari setiap individu. Pertumbuhan dan perkembangan masing-masing individu berbeda satu dengan yang lainnya. Jika pertumbuhan dapat diukur dengan satuan meter maka perkembangan dapat diukur dengan tingkat kemampuan, kematangan psikis, dan kejiwaan seorang anak. Permasalahan dalam alat permainan edukatif yaitu banyaknya penjualan mainan yang belum tentu aman untuk anak-anak seperti bahaya tersedak, bahaya terbakar, bahaya kimia, bahaya tergores dan lain-lain. Mainan yang memiliki sudut atau permukaan yang tajam atau runcing dapat menyebabkan anak tergores, mainan tali atau pita, mainan yang ditarik dapat tidak sengaja terlilit pada leher anak. Proyektil kecil dari pistol mainan anak dapat tidak sengaja mengenai mata anak dan menyebabkan cedera mata. Berkat dari latar belakang diatas, peneliti ingin mencari tahu: 1) Bagaimana pengelolaan penggunaan alat permainan edukatif pada anak usia dini. 2) Bagaimana ketepatan penggunaan alat permainan edukatif pada anak usia dini. Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah jenis penelitian kajian pustaka (*library research*), yaitu penelitian yang dilaksanakan dengan menggunakan kepustakaan (*literature*), baik berupa buku, catatan, maupun laporan hasil penelitian dari peneliti terdahulu. Hasil penelitian yaitu Alat Permainan Edukatif sebagai salah satu media yang sangat cocok digunakan anak pada usia dini, karna belajar dengan sambil bermain akan mempermudah anak untuk menerima pesan yang disampaikan terutama untuk kegiatan Calistung (membaca, menulis, berhitung) dasar di Pendidikan Anak Usia Dini. Setiap anak usia dini memiliki tahap perkembangan bermain dan karakteristik yang berbeda-beda. Tahap perkembangan bermain tersebut disesuaikan dengan tingkatan usia anak. Anak bermain Alat Permainan Edukatif sesuai dengan usianya.

***Kata Kunci : Permainan Edukatif, Anak Usia Dini***



## **EDUCATIVE GAME MODEL FOR EARLY CHILDREN**

### **ABSTRACT**

**ILINDRA**  
**NIM. 217 305 1042**

Growth and development is an important part of every individual. The growth and development of each individual is different from one another. If growth can be measured in meters, development can be measured by the level of ability, psychological maturity, and mental health of a child. The problem with educational games is that there are many sales of toys that are not necessarily safe for children, such as choking hazards, burning hazards, chemical hazards, scratching hazards and others. Toys that have sharp or pointed corners or surfaces can cause scratches, rope or ribbon toys, toys that are pulled can accidentally get caught on the child's neck. Small projectiles from a child's toy gun can accidentally hit a child's eye and cause eye injury. Thanks to the above background, the researcher wants to find out: 1) How to manage the use of educational play tools in early childhood. 2) How appropriate is the use of educational play tools in early childhood. The type of research that researchers use is the type of library research, which is research conducted using literature, either in the form of books, notes, or research reports from previous researchers. The result of the research is the Educational Game Tool as one of the media that is very suitable for use by children at an early age, because learning by playing will make it easier for children to receive the messages conveyed, especially for basic Calistung activities (reading, writing, counting) in Early Childhood Education. Every early childhood has different stages of play development and characteristics. The stage of play development is adjusted to the age level of the child. Children play educational games according to their age.

***Keywords:*** *Educational Games, Early Childhood*

## نموذج لعبة تعليمية للأطفال الأوائل

### نبذة مختصرة

إيليندرا

نيم. 217305 1042

النمو والتطور جزء مهم من كل فرد. يختلف نمو وتطور كل فرد عن الآخر. إذا كان من الممكن قياس النمو بالأمتار ، فيمكن قياس التطور من خلال مستوى القدرة والنضج النفسي والصحة العقلية للطفل. تكمن المشكلة في أدوات اللعب التعليمية في أن هناك العديد من عمليات بيع الألعاب التي ليست بالضرورة آمنة للأطفال ، مثل مخاطر الاختناق ومخاطر الاحتراق والمخاطر الكيميائية ومخاطر الخدش وغيرها. يمكن أن تتسبب الألعاب ذات الزوايا أو الأسطح الحادة أو المدببة في حدوث خدوش أو ألعاب حبل أو شريط ، ويمكن أن تعلق الألعاب التي يتم سحبها عن طريق الخطأ في رقبة الطفل. يمكن أن تصطم المقذوفات الصغيرة من مسدس لعبة الطفل بطريق الخطأ بعين الطفل وتتسبب في إصابة العين. بفضل الخلفية المذكورة أعلاه ، يريد الباحث معرفة: (1) كيفية إدارة استخدام أدوات اللعب التعليمية في مرحلة الطفولة المبكرة. (2) ما مدى ملاءمة استخدام الألعاب التربوية في مرحلة الطفولة المبكرة. نوع البحث الذي يستخدمه الباحثون هو نوع البحث المكتبي ، وهو بحث يتم إجراؤه باستخدام الأدب ، إما في شكل كتب أو ملاحظات أو تقارير بحثية من باحثين سابقين. نتيجة البحث هي أداة الألعاب التعليمية كواحدة من الوسائط المناسبة جدًا للاستخدام من قبل الأطفال في سن مبكرة ، لأن التعلم باللعب سيجعل من السهل على الأطفال تلقي الرسائل المنقولة ، خاصة لأنشطة كالبيستونغ الأساسية ( القراءة والكتابة والعد) في تعليم الطفولة المبكرة. لكل طفولة مبكرة مراحل مختلفة من تطور اللعب وخصائصه. يتم تعديل مرحلة تطور اللعب حسب المستوى العمري للطفل. يلعب الأطفال ألعابًا تعليمية وفقًا لأعمارهم.

الكلمات المفتاحية: ألعاب تعليمية ، الطفولة المبكرة

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT karena telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis ini dengan baik dan tepat pada waktunya, Tesis ini berjudul "*Model Permainan Edukatif Untuk Anak Usia dini*"

Sholawat dan salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah berjuang menyampaikan ajaran Islam sehingga umat Islam mendapatkan petunjuk dan rahmad ke jalan yang lurus, baik dunia maupun akhirat.

Penyusun Tesis ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister (S2) pada Program Pascasarjana di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Penulis sangat menyadari bahwa Tesis ini tidak terlepas berkat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, Penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin.M, M.Ag, MH, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan fasilitas dalam menimba ilmu pengetahuan di IAIN Bengkulu.
2. Bapak Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag selaku Direktur Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan studi.
3. Bapak Dr. Husnul Bahri, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan studi.
4. Bapak Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag selaku Pembimbing Utama yang telah membantu, mengarahkan dan membimbing penulis dalam menyelesaikan Tesis ini.
5. Bapak Dr. Ahmad Suradi, M.Ag, selaku pembimbing pendamping yang telah membantu, mengarahkan dan membimbing penulis dalam menyelesaikan Tesis ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan bagi penulis sebagai bekal pengabdian kepada masyarakat, agama, nusa dan bangsa.
7. Teman-teman dan semua yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Tesis ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tesis ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran penulis harapkan demi kesempurnaan Tesis ini untuk kedepannya. Semoga Tesis ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i	
PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS .....	ii	
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii	
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv	
PERNYATAAN PLAGIASI.....	v	
MOTTO .....	vi	
PERSEMBAHAN .....	vii	
ABSTRAK .....	viii	
KATA PENGANTAR .....	ix	
DAFTAR ISI .....	x	
DAFTAR GAMBAR .....	xi	
BAB I . PENDAHULUAN		
A. Latar Belakang .....	1	
B. Batasan Masalah .....	5	
C. Rumusan Masalah .....	5	
D. Tujuan Penelitian .....	5	
E. Manfaat Penelitian .....	6	
F. Tinjauan Pustaka .....	6	
BAB II . KERANGKA TEORI .....		13
A. Pengertian Permainan Edukatif .....	13	
B. Fungsi Permainan Edukatif .....	21	
C. Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif .....	23	
D. Pembuatan Alat Permainan Edukatif .....	30	
BAB III . METODE PENELITIAN .....		53
A. Jenis Penelitian .....	53	
B. Teknik Pengumpulan Data .....	54	

C. Sistematika Penulisan .....	56
BAB IV . HASIL DAN PEMBAHASAN .....	57
A. Pemikiran Tokoh dan Pakar Pendidikan Anak Usia Dini .....	57
B. Permainan Edukatif .....	72
C. Pengelolaan Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada PAUD/TK/RA .....	83
D. Ketetapan Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada PAUD/TK/RA .....	86
BAB V . PENUTUP	
A. Kesimpulan .....	89
B. Saran .....	90
DAFTAR PUSTAKA .....	91

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>Puzzle</i> .....	17
Gambar 2 <i>Lotto</i> Warna Dan Bentuk .....	18
Gambar 3 Balok .....	19
Gambar 4 Balok .....	20
Gambar 5 Anak Membangun Balok .....	20
Gambar 6 Boneka Tangan .....	25
Gambar 7 Panggung Boneka .....	25
Gambar 8 <i>Puzzle Geometri</i> .....	26
Gambar 9 Silinder .....	26
Gambar 10 Berbagai Bentuk Geometri .....	27
Gambar 11 Papan Bidang I .....	27
Gambar 12 Papan Bidang II .....	28
Gambar 13 Kantong keterampilan Tangan .....	28
Gambar 14 Balok <i>Cuisenaire</i> .....	29
Gambar 15 Boneka Jari .....	38
Gambar 16 <i>Puzzle</i> Model Potongan Lurus .....	40
Gambar 17 <i>Puzzle</i> Potongan Lengkung .....	41
Gambar 18 <i>Puzzle</i> Model Potongan Geometris .....	41
Gambar 19 <i>Puzzle</i> Model Potongan Menurut Bagian .....	42
Gambar 20 Kotak <i>Alfabet</i> .....	43
Gambar 21 Kotak Angka .....	44
Gambar 22 Kartu Pasangan .....	45
Gambar 23 <i>Puzzle</i> Jam .....	46
Gambar 24 <i>Lotto</i> Warna .....	47
Gambar 25 <i>Lotto</i> Warna Dan Bentuk .....	49
Gambar 26 Botol Aroma .....	50
Gambar 27 Bola Suara .....	52
Gambar 28 Menara Lingkaran .....	75
Gambar 29 Menara Geometri .....	76

Gambar 30 Origami .....	76
Gambar 31 Bola Karet .....	77
Gambar 32 Buku Cerita .....	78
Gambar 33 Congklak .....	78
Gambar 34 perosotan .....	79
Gambar 35 Jungkat-Jungkit .....	80
Gambar 36 Ayunan .....	80
Gambar 37 Bola Dunia .....	81
Gambar 38 Kereta Putar .....	82



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>Puzzle</i> .....	17
Gambar 2 <i>Lotto</i> Warna Dan Bentuk .....	18
Gambar 3 Balok .....	19
Gambar 4 Balok .....	20
Gambar 5 Anak Membangun Balok .....	20
Gambar 6 Boneka Tangan .....	25
Gambar 7 Panggung Boneka .....	25
Gambar 8 <i>Puzzle Geometri</i> .....	26
Gambar 9 Silinder .....	26
Gambar 10 Berbagai Bentuk Geometri .....	27
Gambar 11 Papan Bidang I .....	27
Gambar 12 Papan Bidang II .....	28
Gambar 13 Kantong keterampilan Tangan .....	28
Gambar 14 Balok <i>Cuisenaire</i> .....	29
Gambar 15 Boneka Jari .....	38
Gambar 16 <i>Puzzle</i> Model Potongan Lurus .....	40
Gambar 17 <i>Puzzle</i> Potongan Lengkung .....	41
Gambar 18 <i>Puzzle</i> Model Potongan Geometris .....	41
Gambar 19 <i>Puzzle</i> Model Potongan Menurut Bagian .....	42
Gambar 20 Kotak <i>Alfabet</i> .....	43
Gambar 21 Kotak Angka .....	44
Gambar 22 Kartu Pasangan .....	45
Gambar 23 <i>Puzzle</i> Jam .....	46
Gambar 24 <i>Lotto</i> Warna .....	47
Gambar 25 <i>Lotto</i> Warna Dan Bentuk .....	49
Gambar 26 Botol Aroma .....	50
Gambar 27 Bola Suara .....	52
Gambar 28 Menara Lingkaran .....	75
Gambar 29 Menara Geometri .....	76

Gambar 30 Origami .....	76
Gambar 31 Bola Karet .....	77
Gambar 32 Buku Cerita .....	78
Gambar 33 Congklak .....	78
Gambar 34 perosotan .....	79
Gambar 35 Jungkat-Jungkit .....	80
Gambar 36 Ayunan .....	80
Gambar 37 Bola Dunia .....	81
Gambar 38 Kereta Putar .....	82

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pertumbuhan dan perkembangan adalah bagian penting dari setiap individu. Pertumbuhan dan perkembangan masing-masing individu berbeda satu dengan yang lainnya. Jika pertumbuhan dapat diukur dengan satuan meter maka perkembangan dapat diukur dengan tingkat kemampuan, kematangan psikis, dan kejiwaan seorang anak.

Perkembangan seorang anak terjadi dikarenakan adanya faktor-faktor yang mempengaruhinya. Faktor yang mempengaruhi perkembangan seorang anak sangat banyak ragamnya, baik yang sifatnya internal maupun eksternal. Artinya ada faktor dari dalam diri sang anak, misalnya faktor keturunan, dan ada juga faktor dari luar dirinya, misalnya faktor lingkungan.<sup>1</sup>

Faktor eksternal inilah yang dapat kita usahakan dalam rangka membantu tumbuh kembang seorang anak. Salah satu cara yang dapat kita lakukan yaitu melalui pendidikan. Karena pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, sekolah, dan masyarakat. Bahkan menjadi tanggung jawab seluruh bangsa Indonesia. Karena dengan adanya pendidikan maka seseorang itu akan mempunyai pengetahuan tentang suatu wawasan. Pendidikan sebaiknya di mulai sejak anak berusia dini. Di Indonesia anak usia dini

---

<sup>1</sup> Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD; Tinjauan Teoritik dan Praktik*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 19

merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 atau 0-7 tahun menurut beberapa pakar.

Usia dini biasa disebut *golden age* karena fisik dan motorik anak berkembang dan bertumbuh dengan cepat baik perkembangan sosial dan emosional pada dasarnya adalah perubahan pemahaman anak tentang diri dan lingkungannya kearah yang lebih baik. Perkembangan sosial yaitu perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Menjadi orang yang mampu bermasyarakat memiliki beberapa proses. Masing-masing proses terpisah dan sangat berbeda satu sama lain tapi saling berkaitan, sehingga perkembangan aktivitas bermain seorang anak memiliki peranan yang cukup besar dalam mengembangkan kecakapan sebelum anak mulai bermain.<sup>2</sup>

Menurut UU Perlindungan Anak, anak mempunyai hak untuk tumbuh dan berkembang, bermain, beristirahat, berkreasi, dan belajar dalam suatu pendidikan. Jadi belajar adalah hak anak, bukan kewajiban. Orangtua dan pemerintah wajib menyediakan sarana dan prasarana pendidikan untuk anak dalam rangka program belajar. Karena belajar adalah hak, maka belajar harus menyenangkan, kondusif, dan memungkinkan anak menjadi termotivasi dan antusias.<sup>3</sup>

Sehingga membuat anak nyaman dalam proses pendidikan anak usia dini merupakan kunci utama. Sebab, dunia anak adalah dunia gembira, senang, hangat, dan ceria., sehingga segala aktivitas yang diperuntukkan bagi anak haruslah yang senantiasa melahirkan kenyamanan. Menurut Margolin

---

<sup>2</sup> Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Cet. Ke-10, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), h. 16

<sup>3</sup> UU No. 20 tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional*

sebagaimana dikutip oleh Harun Rasyid dkk menegaskan bahwa, ketika berinteraksi dengan anak buatlah suasana yang penuh perhatian dan menyenangkan, fokus terhadap kebutuhan anak.<sup>4</sup> Dengan demikian proses pendidikan anak usia dini harus berada dalam lingkungan yang nyaman dan menyenangkan sesuai kebutuhan anak.

Karena ketika anak merasa tertekan dan terancam dalam lingkungannya, hal tersebut akan menghambat otak dan memperkecil kemampuannya. Bila otak harus menghadapi rasa frustrasi, ketakutan, atau kebingungan, kinerjanya terhambat sehingga mengakibatkan perasaan tidak berdaya bagi para siswa. Sebaliknya tantangan, serta sedikit tekanan akan memperbesar potensi otak.<sup>5</sup>

Dalam situasi bermain anak akan dapat menunjukkan bakat, fantasi, dan kecenderungan-kecenderungannya. Saat bermain anak akan menghayati berbagai kondisi emosi yang mungkin muncul seperti rasa senang, gembira, tegang, kepuasan, dan mungkin rasa kecewa. Permainan merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan. Dengan permainan memberikan kesempatan pralatihan untuk mengenal aturan-aturan (sebelum ke masyarakat), mematuhi norma-norma dan larangan-larangan, termasuk juga berlaku jujur, setia (loyal), dan lain sebagainya. Dalam permainan anak akan menggunakan semua fungsi kejiwaan/psikologis dengan suasana yang bervariasi.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Harun Rasyid dkk, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gama Media, 2012), h. 34

<sup>5</sup> Martha Kaufeldt, *Berawal dari Otak, Menata Kelas yang Berfokus pada Pebelajar*, (Jakarta: Indeks, 2009) diterjemahkan oleh Agnes Sawir, h. 1

<sup>6</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Edisi Pertama, Cet. Ke-2, (Jakarta: Kencana, 2012), h. 113

Sehingga metode bermain merupakan salah satu hal yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran anak usia dini. Oleh sebab itu, pendidik hendaknya membimbing jalannya permainan itu agar jangan sampai menghambat perkembangan anak dalam segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Untuk itu sebaiknya anak juga diberi tempat dan kesempatan yang seluas-luasnya untuk bermain.<sup>7</sup> Karena esensi dari bermain adalah meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa, dan merdeka. Pembelajaran hendaknya disusun menyenangkan, membuat anak tertarik untuk ikut serta, dan tidak terpaksa. Pendidik sebaiknya memasukkan unsur-unsur edukatif dalam kegiatan bermain tersebut sehingga anak secara tidak sadar telah belajar banyak hal seperti permainan edukatif ini.

Permasalahan dalam alat permainan edukatif yaitu banyaknya penjualan mainan yang belum tentu aman untuk anak-anak seperti bahaya tersedak, bahaya terbakar, bahaya kimia, bahaya tergores dan lain-lain. Mainan yang memiliki sudut atau permukaan yang tajam atau runcing dapat menyebabkan anak tergores, mainan tali atau pita, mainan yang ditarik dapat tidak sengaja terlilit pada leher anak. Proyektil kecil dari pistol mainan anak dapat tidak sengaja mengenai mata anak dan menyebabkan cedera mata. Untuk itu, mainan anak harus memenuhi persyaratan SNI agar melindungi anak-anak dari bahaya yang diakibatkan oleh mainan itu sendiri. , maka dari itu penulis mengangkat judul tesis ini berjudul “**Model Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini**”.

---

<sup>7</sup> Martha Kaufeldt, *Berawal dari Otak, Menata Kelas yang Berfokus pada Pebelajar*, (Jakarta: Indeks, 2009) diterjemahkan oleh Agnes Sawir h. 200

## **B. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna dan mendalam maka penulis memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi variabelnya. Oleh sebab itu, penulis membatasi pembahasan hanya berkaitan dengan Model Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini.

## **C. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengelolaan penggunaan alat permainan edukatif pada anak usia dini ?
2. Bagaimana ketepatan penggunaan alat permainan edukatif (APE) pada anak usia dini ?

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengelolaan penggunaan alat permainan edukatif untuk anak usia dini
2. Untuk mengetahui ketepatan penggunaan alat permainan edukatif untuk anak usia dini

## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Teoritis**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pembelajaran model permainan edukatif terhadap anak usia dini.

### **2. Praktis**

Memberi pengetahuan baru kepada pendidik, peserta didik, dan sekolah tentang Alat Permainan Edukatif sebagai media pembelajaran anak usia dini.

## **F. Tinjauan Pustaka**

Penelitian ini akan membahas tentang Model permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini, yang sejauh penelusuran penulis belum ditemukan penelitian dengan judul tersebut. Namun demikian ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya:

Pertama, tesis yang ditulis oleh Dwi Hastuti, tahun 2013 yang berjudul *Alat Permainan Edukatif Emotional Card untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Anak Usia Dini di TK ABA Taruna Sleman Yogyakarta*. Dengan metode R&D. Di dalam tesisnya Dwi Hastuti mengembangkan Alat Permainan Edukatif berupa *Emosional Card*, yang mana menurut Dwi Hastuti, *Emosional card* dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak usia dini melalui pembelajaran yang menyenangkan dan dekat dengan permasalahan yang dihadapi anak. Lewat alat permainan edukatif *Emotional Card* diharapkan anak usia dini dapat mengembangkan aspek sosial emosional,



kognitif, dan bahasa. Hasil tesis tersebut menunjukkan alat permainan edukatif “*emosional Card*” terbukti efektif untuk megembangkan kemampuan berpikir anak usia dini di TK ABA Taruna Sleman, Yogyakarta. Kelebihan APE tersebut terbuat dari bahan yang murah dan mdah di dapat, desain sederhana sehingga memungkinkan guru-guru TK membuatnya dan terbuat dari bahan yang tidak berbahaya. Gambar-gambar emosi yang dibuat juga sangat dekat dengan keseharian anak. Sedangkan kelemahannya alat permainan edukatif emosional card keberhasilannya sangat tergantung bagaimana guru menggunakannya saat pembelajaran.

Kedua, tesis yang ditulis oleh Suyadi, mahasiswa program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta konsentrasi Pendidikan Guru Raudlatul Athfal pada tahun 2010 yang berjudul “*Model Permainan Edukatif berbasis Multimedia untuk Pengembangan Kecerdasan Spiritual Anak Usia Dini*”. Dalam tesis ini dijelaskan mengenai pengembangan alat permaianan edukatif berbasis multimedia. Permaianan yang dikembangkan oleh Suyadi berupa animasi yang dapat dimainkan oleh anak-anak melalui komputer. Kemudian secara spesifik penelitian ini lebih ditujukan untuk mengembangkan kecerdasan spiritual anak usia dini. Penelitaian yang dilakukan Suyadi ini menggunakn metode R&D dan hasilnya menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis multimedia ini banyak disukai oleh anak- anak dan secara tidak langsung dapat mengembangkan kecerdasan spiritual.

Ketiga, Tesis Silya Hazdalina dengan judul “*Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Kardus di*

*PAUD PUSIKAM CUKUH BALAK Kabupaten Tanggamus*". Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, yang dapat disimpulkan bahwa hasil kreativitas peserta didik sebelum dilakukannya penelitian hanya 49.9% saja, namun pada saat dilakukannya penelitian disiklus pertama dengan menggunakan APE, kreativitas anak sudah mulai meningkat dengan hasil 63.6% namun anak masih malumalu. Lalu dilakukan siklus kedua peningkatan mencapai 82.5%.

Keempat, Tesis Tutik dengan judul "*Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif pada Kelompok B di RA Taqiyya Mangkubumen, sukoharjo*". Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif. Penelitian ini memiliki tahapan dalam setiap siklusnya yang terdiri dari "perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengumpulan data (*observing*, refleksi (*refrecting*) ". Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, dimana sebelum dilakukannya tindakan kreativitas anak hanya 44.81%, namun pada saat diberikannya tindakan dengan menggunakan alat permainan edukatif, kreativitas anak menunjukkan peningkatan, pada siklus I mencapai 60.90% dan siklus ke II peningkatan mencapai 71.71%

Kelima Penelitian oleh Anayanti Rahmawati dengan judul *Metode Bermain Peran Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini, ini bertujuan meningkatkan empati anak usia dini*. Subjek penelitian yaitu anak kelompok B TK Darul Arqom Makamhaji, Kecamatan

Kartasura, Kabupaten Sukoharjo . Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas sebanyak 2 siklus. Dengan membandingkan hasil observasi empati anak pada siklus I dan siklus II dapat dilihat terjadinya peningkatan empati. Hasil tersebut menunjukkan penggunaan metode bermain peran dan alat permainan edukatif di TK Darul Arqom dapat berpengaruh dan meningkatkan empati.<sup>8</sup>

Keenam, Penelitian yang dilakukan oleh Sry Nur Hasana Sain, Amatus Yudi Ismanto, Abram Babakal yang berjudul *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Pada Anak Pra Sekolah Diwilayah Puskesmas Ondong Kabupaten Siau Tagulandang Biaro*, Tujuan penelitian adalah mengetahui pengaruh alat permainan edukatif terhadap aspek perkembangan anak pra sekolah. Metode penelitian *one group pre-post test* dimana peneliti mengobservasi sebelum dan sesudah perlakuan. Sampel yang digunakan *purposive sampling*, besar sampel 17 responden. Data yang diperoleh dianalisa dengan uji *wilcoxon signed ranks test*. **Hasil penelitian** menunjukkan ( $p=0,000 < \alpha=0,05$ ) artinya ada pengaruh alat permainan edukatif terhadap aspek perkembangan anak pra sekolah. Dari hasil penelitian ini disarankan kepada orang tua dan pemimbing lebih memperhatikan masa perkembangan anak pra sekolah khususnya kemampuan berbicara dan berbahasa serta sosialisasi dan kemandirian.

Ketujuh, Penelitian yang dilakukan oleh Jeni Roes Widayati, Rien Safrina, Yeti Supriyati, yang berjudul "*Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak*

---

<sup>8</sup> Rahmawati, Anayanti. "Metode bermain peran dan alat permainan edukatif untuk meningkatkan empati anak usia dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 3, no. 1 (2014).

*Usia Dini Melalui Permainan Edukatif*” Tujuan penelitian untuk mengetahui dan mendeskripsikan konsep sains, proses sains, dan bentuk aplikatif sains anak usia dini yang diperoleh setelah menggunakan alat permainan edukatif di PP IPTEK TMII. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis konten dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep sains, proses sains, dan bentuk aplikatif sains anak usia dini setelah menggunakan alat permainan edukatif di PP IPTEK TMII Jakarta dapat meningkatkan literasi sains anak usia dini. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan literasi sains anak usia dini dapat dilakukan dengan memilih dan menggunakan alat permainan edukatif dalam bentuk konsep sains, proses sains, dan aplikatif sains. Rekomendasi penelitian yaitu mengusulkan untuk menambahkan alat permainan edukatif (APE) yang ada di PP IPTEK TMII Jakarta Timur, seperti bola gelinding, telepon pipa, musik pipa, musik dapur, bola berpacu, mesin putar, katrol, dan berjabat tangan dalam melengkapi alat permainan edukatif di taman bermain permukiman.<sup>9</sup>

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Farlina Hardianti Yang berjudul “*Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B*” Penelitian ini bertujuan: (1) untuk mengetahui alat permainan edukatif *scrabble* yang layak terhadap kemampuan membaca permulaan anak kelompok B, dan (2) untuk mengetahui keefektifan alat permainan edukatif *scrabble* terhadap kemampuan membaca permulaan anak kelompok B. Penelitian ini

---

<sup>9</sup> Widayati, Jeni Roes, Rien Safrina, and Yetti Supriyati. "Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5.1 (2020): 654-664.

menggunakan model Borg & Gall. Desain pengembangan tersebut disimpulkan menjadi tiga langkah umum, yang meliputi: (1) studi pendahuluan, (2) proses pengembangan, dan (3) uji coba produk. Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK ABA Teros. Pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara, lembar validasi, angket penilaian guru, dan lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan *paired sample t-test* dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan efektif. Terdapat perbedaan hasil akhir antara hasil sebelum diberi perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan menggunakan alat permainan edukatif *scrabbel* dengan  $p < 0,05$  kemudian terjadi peningkatan yang signifikan dengan  $p = 0,000$ <sup>10</sup>

Kesembilan penelitian yang dilakukan oleh Hapidin Dan Yenina yang berjudul "*Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini*" Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan berbagai jenis permainan tradisional menjadi model permainan tradisional edukatif pada anak usia dini. Pengembangan model ini diharapkan dapat mengembangkan karakter anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan yang dilakukan melalui 2 tahap uji coba model. Uji coba model pertama dilakukan di lembaga PAUD Al-Muhajirin dengan jumlah murid 10. Uji coba model kedua dilakukan di lembaga PAUD Tunas Vignolia dan PAUD Aisyah dengan melibatkan murid berjumlah 20. Penelitian menemukan bahwa implementasi model permainan tradisional

---

<sup>10</sup> Hardianti, Farlina. "Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B." *Jurnal Golden Age* 3.01 (2019): 17-29.

edukatif secara efektif dapat meningkatkan karakter anak usia dini. Melalui permainan tradisional edukatif akan membantu anak mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara holistik dan terintegrasi serta terbangunnya berbagai karakter positif.<sup>11</sup>

Kesepuluh, penelitian yang dilakukan oleh Baik Nilawati Astini, Nurhasanah -, Ika Rachmayani, I Nyoman Suarta, yang berjudul “*Analisis Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini.*” Penelitian ini pada hakekatnya bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang Analisis Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. Dimana hasil penelitian ini pada akhirnya diperoleh data yang menggambarkan Analisis Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa APE yang banyak digunakan atau dimanfaatkan guru untuk stimulasi tumbuh kembang motorik halus anak adalah bahan alam yang terdiri dari barang bekas seperti kertas bekas yang akan di sobek dan dibuat bubur kertas 88,8%. Tetapi pemanfaatan Koran bekas yang lebih mudah untuk dibentuk dan dikembangkan pada kegiatan dan stimulasi aspek lain masih jarang digunakan (33,3%) Bahan alam yang mudah didapat seperti serbuk gergaji, pasir dan air dan sejenisnya 83,3% guru sangat sering menggunakannya dalam proses pembelajaran. Hal yang juga sering

---

<sup>11</sup> Hapidin, dan Yenina. "Pengembangan model permainan tradisional dalam membangun karakter anak usia dini." *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 10.2 (2016): 201-212.

dimanfaatkan guru adalah meronce manik-manik yakni 72,2%, alat mencocok 77,8%<sup>12</sup>

Dari beberapa tesis diatas tersebut yang paling mendekati judul peneliti yaitu tesisnya Dwi Hastuti. Kesamaannya adalah kita sama-sama membahas tentang permainan edukatif. Akan tetapi terdapat banyak perbedaan antara permainan yang peneliti lakukan yaitu Dwi Hastuti membahas tentang Permainan Edukatif *Emotional Card* untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir. Sedangkan peneliti membahas tentang model permainan edukatif.

---

<sup>12</sup> Astini, Baik Nilawati, Ika Rachmayani, and I. Nyoman Suarta. "Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (APE) Dalam Mengembangka Motorik Halus Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 6.1 (2017): 31-40.

## **BAB II**

### **KERANGKA TEORI**

#### **A. Pengertian Permainan Edukatif**

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat digemari oleh anak usia dini dan kegiatan bermain pada anak pada intinya adalah proses belajar anak itu sendiri. Dengan bermain anak-anak dapat melakukan kegiatan yang merangsang dan mendorong pengembangan aspek-aspek kemampuan dan potensi yang telah dimiliki anak. Anak belajar di mulai dari objek nyata, maka dari itu agar bermain anak lebih bermakna dan hasilnya baik harus ditunjang dengan sarana atau alat permainan yang mengandung nilai-nilai pendidikan.

Kegiatan bermain itu sendiri sebenarnya ada yang dapat dilakukan tanpa menggunakan alat tetapi pada umumnya kegiatan bermain lebih banyak menggunakan alat. Alat permainan yang digunakan, ada yang dibuat khusus untuk kegiatan bermain seperti boneka, mobil-mobilan dan lain-lain yang dijual di toko-toko mainan tetapi ada pula yang dibuat sendiri dengan menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitar anak seperti mainan dari kulit jeruk, pistol-pistol dari pelepah pisang dan lain-lain.

Berdasarkan uraian tersebut, Alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya. Alat permainan untuk anak dalam pengadaannya selain dapat dibeli di toko mainan, juga dapat digali dan dikumpulkan dari sekeliling kita. Alat permainan yang dimaksud misalnya bola sepak dari plastik, mobil-mobilan,



kapal-kapalan, pistol-pistolan, boneka, tiruan alat-alat memasak dan lain sebagainya.<sup>13</sup>

Dalam perkembangannya, istilah alat permainan ini seringkali dilengkapi menggunakan istilah yang lain yaitu alat permainan edukatif yang disingkat APE. Alat peraga edukatif tentu sangat beragam. Banyak ahli yang mencoba memberikan pengertian secara khusus mengenai APE ini.

Mayke Sugianto, T. 1995, mengemukakan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Pengertian alat permainan edukatif tersebut menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan anak usia dini itu dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Sebagai contoh bola sepak yang dibuat dari plastik yang dibeli langsung dari toko mainan. Dalam hal ukurannya seringkali susah untuk dipegang dengan nyaman oleh anak, jika mau saling melempar dengan teman-temannya akan terasa sakit di telapak tangan. Warnanya pun sering kali menggunakan satu warna saja sehingga tidak menarik bagi anak karena anak biasanya menyenangi benda-benda yang berwarna-warni.<sup>14</sup>

Hal tersebut terjadi karena pembuat bola plastik tersebut tidak sejak awal merancang alat permainan tersebut dengan memperhatikan karakteristik dan aspek-aspek perkembangan anak pemakai bola tersebut. Padahal dengan bola plastik saja jika dirancang sesuai dengan kebutuhan anak dapat

---

<sup>13</sup>Sudono, Anggani. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta : (Depdiknas 1995). h.36

<sup>14</sup>Mayke S. . *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta. (Grasindo1995). h.102

mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Anak dapat mengenali berbagai jenis warna karena bolanya menggunakan berbagai warna (warna-warni), mengembangkan motorik kasar jika bola itu digunakan untuk bermain lempar-lemparan dengan temannya, melatih motorik halus jika teksturnya (kasar-halus) menggunakan berbagai bahan, dan kemampuan-kemampuan yang lainnya.

Tidak terlalu jauh berbeda dengan pengertian atau definisi alat permainan edukatif di atas, Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia (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.<sup>15</sup>

Apa bila ditelaah, kedua pengertian tersebut menggaris bawahi bahwa perbedaan antara alat permainan yang biasa dengan alat permainan edukatif adalah bahwa pada alat permainan edukatif terdapat unsur perencanaan pembuatan secara mendalam dengan mempertimbangkan karakteristik anak dan mengaitkannya pada pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Sedangkan alat permainan biasa dibuat dengan tujuan yang berbeda, mungkin saja hanya dalam rangka memenuhi kepentingan bisnis semata tanpa adanya kajian secara mendalam tentang aspek-aspek perkembangan anak apa saja yang dapat dikembangkan melalui alat permainan tersebut.

---

<sup>15</sup> Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia. (2003). *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*. Jakarta : Depdiknas.

Untuk dapat melihat dan memahami secara lebih mendalam mengenai apakah suatu alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak TK/RA/PAUD atau tidak, terdapat beberapa ciri yang harus dipenuhinya yaitu:

1. Alat permainan tersebut ditujukan untuk anak TK/RA/PAUD
2. Difungsikan untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak TK/RA/PAUD
3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna
4. Aman atau tidak berbahaya bagi anak
5. Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas anak
6. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan
7. Mengandung nilai pendidikan<sup>16</sup>

Alat permainan edukatif (APE) untuk anak TK/RA/PAUD selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam tentang karakteristik anak dan disesuaikan dengan rentang usia anak TK/RA/PAUD. APE untuk tiap kelompok usia dirancang secara berbeda. Untuk anak pada rentang usia 2 - 4 tahun tentunya berbeda dengan APE untuk anak pada rentang usia 4 - 6 tahun.

---

<sup>16</sup> Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar, Penilaian, Pembuatan dan Penggunaan Sarana (Alat Peraga) di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.

Sebagai contoh dalam pembuatan Puzzle. Puzzle merupakan salah satu jenis APE yang menarik untuk diperkenalkan kepada anak TK/RA/PAUD.<sup>17</sup>



Gambar 1 *Puzzle*

*Puzzle* untuk anak usia 2 - 4 tahun memiliki bentuk sederhana dengan potongan atau keping *puzzle* yang sederhana pula dan jumlahnya pun tidak terlalu banyak. Berbeda dengan *puzzle* untuk anak usia 4 - 6 tahun jumlah kepingannya lebih banyak lagi. Hal tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa anak pada rentang usia 5 – 6 tahun telah memiliki kemampuan dan kematangan yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak pada rentang usia dibawahnya. Oleh karena itu sangatlah jelas bahwa APE dirancang dan ditujukan untuk anak dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangannya termasuk masalah perbedaan usia. Perbedaan rentang usia anak menjadi hal yang sangat fondasional untuk diperhatikan karena

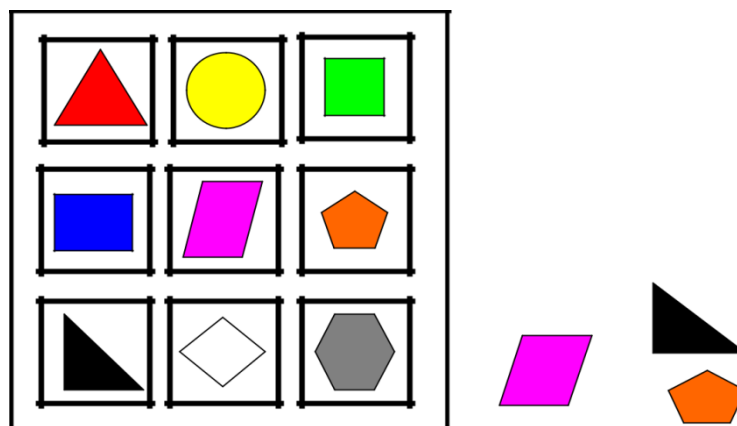
---

<sup>17</sup> Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia. *Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 Tahun*. Jakarta : (Depdiknas 2003).

perbedaan usia berpengaruh terhadap tahap perkembangan dan kemampuan yang dimiliki anak.

APE juga difungsikan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Aspek-aspek yang dikembangkan meliputi aspek moral, agama, sosial, emosi, bahasa, kognitif, fisik-motorik dan seni. APE yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif biasanya dapat digunakan anak untuk melatih daya nalarnya. APE jenis ini dirancang dengan rancangan tertentu baik dari segi bentuk, ukuran dan warnanya.

APE jenis ini dikembangkan khusus pula, jadi jika anak salah mengerjakan dia pulalah yang segera menyadarinya dan membetulkannya. Contohnya loto warna dan bentuk. Anak usia dini dapat diperkenalkan pada loto jenis ini untuk melatih motorik halus dan daya nalarnya.



Gambar 2 *Lotto* Warna dan Bentuk

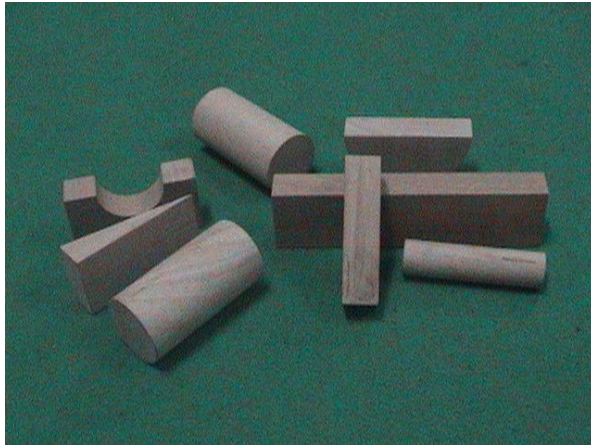
Setiap APE dapat difungsikan secara multiguna (mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak) sekalipun masing-masing alat permainan memiliki kekhususan untuk mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak tetapi tidak jarang satu alat permainan dapat meningkatkan lebih

dari satu aspek perkembangan misalnya mainan balok-balok bangunan dalam berbagai macam ukuran besar, sedang dan kecil dengan warna yang disukai anak. Balok-balok dapat disusun sesuai kehendak anak apakah berdasarkan ukuran besar, sedang atau kecil atau berdasarkan warna tertentu jadi dapat dimainkan dengan berbagai cara dan bentuk dan untuk melatih tidak hanya motorik halus tetapi juga mengenalkan konsep warna, ukuran, dan bentuk pada anak.



Gambar 3 Balok

APE dirancang dengan memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anak, misalnya jika menggunakan cat, cat yang digunakan tidak beracun (*non toxic*) dan tidak mudah mengelupas, jika alat bersudut maka sudut mainan tidak runcing atau harus tumpul agar tidak membahayakan anak. APE juga didesain secara sederhana dan ringan sehingga mudah dibawa dan dijinjing oleh anak.



Gambar 4 Balok

APE juga mendorong anak untuk beraktifitas dan bersifat konstruktif atau menghasilkan sesuatu, berbeda dengan menonton TV atau mendengarkan radio, anak hanya pasif melihat dan mendengarkan. Dengan APE anak dapat berimajinasi dan berkreasi menghasilkan sesuatu misalnya anak yang bermain lego atau membangun balok-balok.<sup>18</sup>



Gambar 5 Anak Membangun Balok

---

<sup>18</sup> Departemen Pendidikan Nasional. *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar, Penilaian, Pembuatan dan Penggunaan Sarana (Alat Peraga) di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: (Depdiknas 2003).

## **B. Fungsi Permainan Edukatif**

Permainan edukatif yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. Fungsi-fungsi tersebut adalah:

1. Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak.<sup>19</sup>

Sebagaimana yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa kegiatan bermain itu ada yang menggunakan alat, ada pula yang tidak menggunakan alat. Khusus dalam permainan yang menggunakan alat, dengan penggunaan alat-alat permainan tersebut anak-anak tampak sangat menikmati kegiatan belajar karena banyak hal yang mereka peroleh melalui kegiatan belajar tersebut.

2. Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif

Dalam suasana yang menyenangkan, anak akan mencoba melakukan berbagai kegiatan yang mereka sukai dengan cara menggali dan menemukan sesuai yang ingin mereka ketahui. Kondisi tersebut sangat mendukung anak dalam mengembangkan rasa percaya diri mereka dalam melakukan kegiatan. Alat permainan edukatif memiliki fungsi yang sangat strategis sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan anak dalam

---

<sup>19</sup> Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia. *Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 Tahun*. Jakarta : Depdiknas 2003.



melakukan kegiatan-kegiatannya sehingga rasa percaya diri dan citra diri berkembang secara wajar.

Pada kegiatan anak memainkan suatu alat permainan dengan tingkat kesulitan tertentu misalnya menyusun balok-balok menjadi suatu bentuk bangunan tertentu, pada saat tersebut ada suatu proses yang dilalui anak sehingga anak mengalami suatu kepuasan setelah melampaui suatu tahap kesulitan tertentu yang terdapat dalam alat permainan tersebut. Proses-proses seperti itu akan dapat mengembangkan rasa percaya secara wajar dimana anak merasakan bahwa tiada suatu kesulitan yang tidak ditemukan penyelesaiannya.<sup>20</sup>

- a. Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar Pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar merupakan fokus pengembangan pada anak usia dini. Alat permainan edukatif dirancang dan dikembangkan untuk memfasilitasi kedua aspek pengembangan tersebut. Sebagai contoh pengembangan alat permainan dalam bentuk boneka tangan akan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak karena ada dialog dari tokoh-tokoh yang diperankan boneka tersebut, anak memperoleh pengetahuan tentang berbagai hal yang disampaikan melalui tokoh-tokoh boneka tersebut, dan pada saat yang sama anak-anak memperoleh pelajaran berharga mengenai karakteristik dan sifat yang dimiliki oleh para tokoh yang

---

<sup>20</sup>Slamet Suyanto. (2005). Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. (Yogyakarta: Hikayat 2005). h.76

disimbolkan oleh boneka-boneka tersebut. Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya.

- b. Alat permainan edukatif berfungsi memfasilitasi anak-anak mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan di sekitar misalnya dengan teman-temannya. Ada alat-alat permainan yang dapat digunakan bersama-sama antara satu anak dengan anak yang lain misalnya anak-anak menggunakan botol suara secara bersama-sama dengan suara yang berbeda sehingga dihasilkan suatu irama yang merdu hasil karya anak-anak. Untuk menghasilkan suatu irama yang merdu dengan perbedaan botol-botol suara tersebut perlu kerjasama, komunikasi dan harmonisasi antar anak sehingga dihasilkan suara yang merdu.

### **C. Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini**

Dewasa ini terdapat beraneka ragam jenis alat permainan edukatif yang telah dikembangkan untuk anak usia dini. Pada umumnya jenis APE untuk anak usia dini dirancang dan dikembangkan berakar pada jenis permainan yang telah dikembangkan lebih dulu oleh para pakar pendidikan anak dari negara maju, walaupun ada juga beberapa jenis APE yang dirancang dan dibuat oleh guru sendiri disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi lingkungan setempat.

Jenis-jenis APE untuk anak usia dini yang telah dikembangkan ini diilhami oleh alat-alat permainan yang diciptakan oleh para ahli pendidikan

anak seperti Maria Montessori, George Cuisenaire, Peabody dan Frobel. APE-APE tersebut banyak ditemukan pada lembaga-lembaga PAUD di Indonesia.

Selanjutnya akan dijelaskan secara singkat jenis alat permainan edukatif yang diciptakan oleh para ahli tersebut.

### **1. APE ciptaan Peabody**

Untuk pengembangan kemampuan berbahasa ini, kakak beradik Elizabeth Peabody membuat boneka tangan. APE ini terdiri atas dua boneka tangan yang berfungsi sebagai tokoh mediator yaitu tokoh P. Mooney dan Joey. Boneka tersebut dilengkapi papan magnet, gambar-gambar, piringan hitam berisi lagu dan tema cerita serta kantong pintar sebagai pelengkap.

APE karya Peabody ini memberikan program pengetahuan dasar yang mengacu pada aspek pengembangan bahasa yaitu kosa kata yang dekat dengan anak. Oleh karena itu tema-tema yang dipilih dan diramu harus sesuai dengan pengetahuan dan budaya anak setempat.

Walaupun tokohnya tidak menggunakan P Mooney dan Joey tetapi jenis APE ini mengilhami pembuatan boneka tangan yang dikembangkan di Indonesia. Boneka tangan yang dimainkan dengan tangan ini dikembangkan dengan menggunakan panggung boneka yang dilengkapi layar yang dapat diganti sesuai cerita anak-anak usia dini di Indonesia.



Gambar 6 Boneka Tangan yang dikembangkan di Indonesia

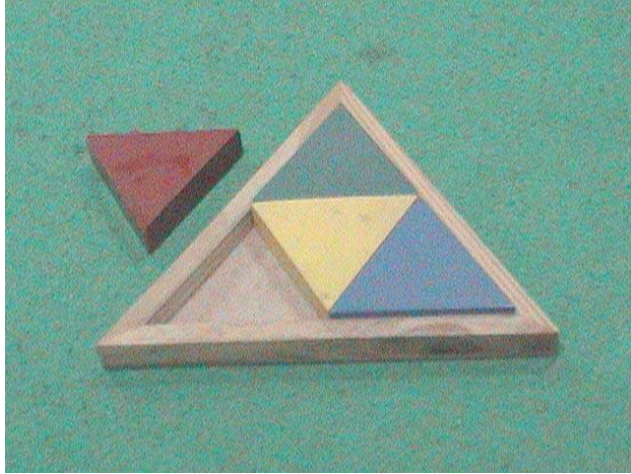


Gambar 7 Panggung Boneka

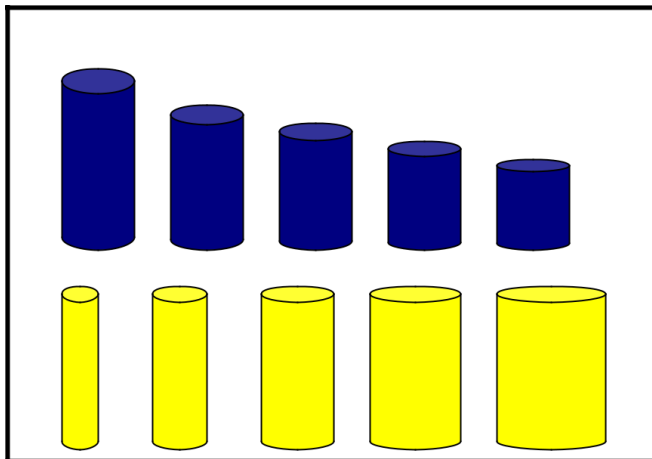
## 2. APE ciptaan Montessori

Maria Montessori menciptakan alat permainan edukatif yang memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari anak tanpa perlu bimbingan sehingga memungkinkan anak bekerja secara mandiri. APE ciptaannya telah dirancang sedemikian rupa sehingga anak mudah memeriksa sendiri bila salah dan segera menyadarinya. APE ciptaan Montessori ini banyak terdapat di TK/PAUD/RA khususnya anak

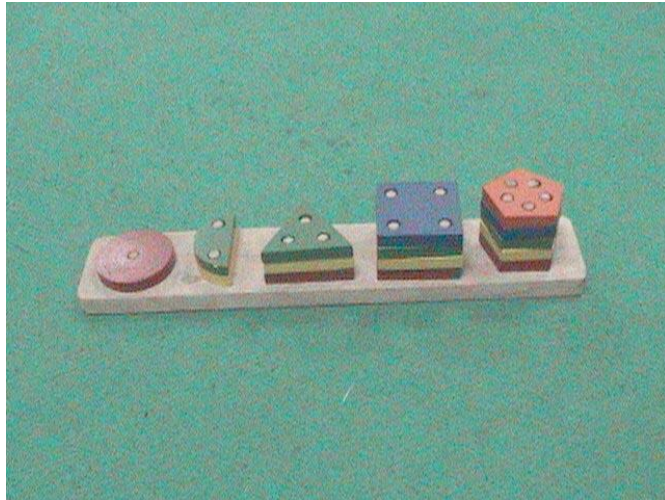
TK di Indonesia walaupun alat permainannya itu sendiri sudah disesuaikan dengan kebutuhan anak TK di Indonesia.



Gambar 8 *Puzzle Geometri*

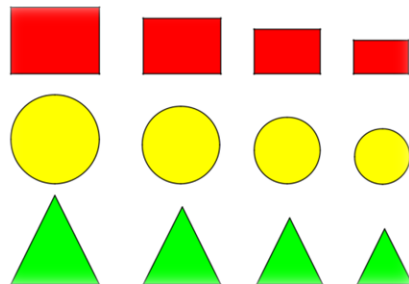


Gambar 9 Silinder yang berukuran dengan ukuran serial



Gambar 10 Berbagai bentuk geometri

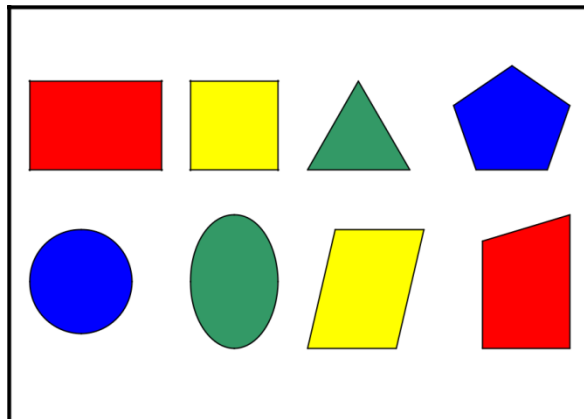
Jenis APE yang telah dikembangkan di Indonesia berakar dari konsep Montessori ini diantaranya adalah papan bentuk bidang I dan papan bentuk bidang II dan kantong keterampilan tangan yang konsepnya untuk melatih kemandirian.<sup>21</sup>



Gambar 11 Papan Bidang I

---

<sup>21</sup>Tabrani, Primadi. Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar. (Bandung: Penerbit ITB 2000). h. 27



Gambar 12 Papan Bidang II



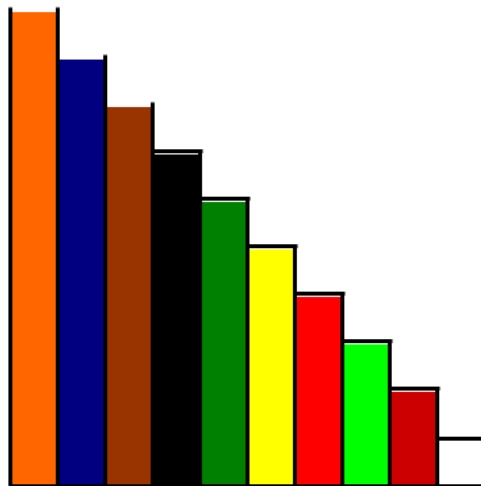
Gambar 13 Kantong keterampilan tangan

### 3. APE ciptaan George Cuisenaire

George Cuisenaire menciptakan balok Cuisenaire untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan dan untuk peningkatan keterampilan anak dalam bernalar.

Balok ini terdiri dari balok-balok yang berukuran 1 x 1 x 1 cm dengan warna kayu asli

- 2 x 1 x 1 cm berwarna merah
- 3 x 1 x 1 cm berwarna hijau muda
- 4 x 1 x 1 cm berwarna merah muda
- 5 x 1 x 1 cm berwarna kuning
- 6 x 1 x 1 cm berwarna hijau tua
- 7 x 1 x 1 cm berwarna hitam
- 8 x 1 x 1 cm berwarna coklat
- 9 x 1 x 1 cm berwarna biru tua
- 10 x 1 x 1 cm berwarna jingga



Gambar 14 Balok *Cuisenaire*

Balok *Cuisenaire* ini juga dikembangkan sebagai salah satu jenis APE untuk anak usia dini walaupun ukuran dan warna telah dimodifikasi sedemikian rupa.

Sebenarnya masih banyak jenis-jenis APE untuk anak usia dini yang ada. Bahkan keragaman APE ini dikelompokkan berdasarkan sudut pandang dan cara masing-masing. Apakah dari segi kegunaannya atau



aspek perkembangan yang dipantau maupun dampak pemakaian dan berdasarkan penempatannya.

#### **D. Pembuatan Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini**

Pembuatan APE merupakan suatu kegiatan yang memerlukan bekal kemampuan yang memadai. Bekal kemampuan yang dimaksudkan adalah pengetahuan dan keterampilan bagaimana melakukannya sesuai dengan persyaratan-persyaratan tertentu sehingga alat permainan edukatif yang dibuat betul-betul efektif dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.

Sebelum membuat alat permainan edukatif, guru harus memperhatikan dulu beberapapersyaratan pembuatannya. Persyaratan tersebut meliputi syarat edukatif, syarat teknis dan syarat estetika. Penjabaran mengenai syarat-syarat tersebut adalah sebagai berikut :<sup>22</sup>

##### **1. Syarat edukatif**

Syarat edukatif maksudnya bahwa pembuatan alat permainan edukatif harus disesuaikan dengan program pendidikan yang berlaku sehingga pembuatannya akan sangat membantu pencapaian tujuan-tujuan yang terdapat di dalam program pendidikan yang disusun. Secara lebih khusus lagi syarat edukatif ini maksudnya bahwa:

- a. APE yang dibuat disesuaikan dengan memperhatikan program kegiatan pendidikan (program pendidikan/ kurikulum yang berlaku)

---

<sup>22</sup>Agung Triharso. Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini. (Yogyakarta: CV Andi Offset 2013). h. 64

- b. APE yang dibuat disesuaikan dengan didaktik metodik artinya dapat membantu keberhasilan kegiatan pendidikan, mendorong aktifitas dan kreatifitas anak dan sesuai dengan kemampuan (tahap perkembangan anak)

## 2. Syarat teknis

Persyaratan teknis yang harus diperhatikan dalam pembuatan alat permainan edukatif berkaitan dengan hal-hal teknis seperti pemilihan bahan, kualitas bahan, pemilihan warna, kekuatan bahan dalam suhu-suhu tertentu dan lain sebagainya. Secara lebih rinci syarat-syarat teknis dalam pembuatan alat permainan edukatif adalah:

- a. APE dirancang sesuai dengan tujuan, fungsi sarana (tidak menimbulkan kesalahan konsep) contoh dalam membuat balok bangunan, ketepatan bentuk dan ukuran yang akurat mutlak dipenuhi karena jika ukurannya tidak tepat akan menimbulkan kesalahan konsep.
- b. APE hendaknya multiguna, walaupun ditujukan untuk tujuan tertentu tidak menutup kemungkinan digunakan untuk tujuan pengembangan yang lain.
- c. APE dibuat dengan menggunakan bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar, murah atau dari bahan bekas/sisa.
- d. Aman (tidak mengandung unsur yang membahayakan anak misalnya tajam, beracun dan lain-lain)

- e. APE hendaknya awet, kuat dan tahan lama (tetap efektif walau cahaya berubah)
- f. mudah dalam pemakaian, menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi
- g. dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasikal.

### **3. Syarat estetika**

Persyaratan estetika ini menyangkut unsur keindahan alat permainan edukatif yang dibuat. Unsur keindahan/ estetika ini sangat penting diperhatikan karena akan memotivasi dan menarik perhatian anak untuk menggunakannya. Hal-hal yang lebih rinci yang berkaitan dengan syarat estetis ini menyangkut hal-hal sebagai berikut:

- a. bentuk yang elastis, ringan (mudah dibawa anak)
- b. keserasian ukuran (tidak terlalu besar atau terlalu kecil)
- c. warna (kombinasi warna) serasi dan menarik.

Jika guru telah memahami berbagai persyaratan pembuatan APE, selanjutnya guru harus memahami bagaimana prosedur pembuatan APE. Prosedur pembuatan APE itu sendiri dapat dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:<sup>23</sup>

- a. Guru mengkaji dan memahami karakteristik anak yang ada di lembaga PAUD.

Jika guru akan membuat APE maka guru perlu terlebih dahulu memahami karakteristik anak yang menjadi sasaran pembuatan APE

---

<sup>23</sup> Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia. *Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 Tahun*. (Jakarta : Depdiknas 2003).

yang dilakukan guru. Setiap anak pada hakekatnya mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, maka guru perlu menentukan secara khas siapa sesungguhnya anak yang akan kita layani dengan APE tersebut.

b. Guru menelaah program kegiatan dan tujuan belajar anak.

Langkah selanjutnya yang harus diperhatikan guru dalam pembuatan alat permainan adalah menelaah program kegiatan dan tujuan belajar anak. Program kegiatan dan tujuan belajar anak yang dimaksud adalah kurikulum yang digunakan di lembaga PAUD. Di dalam kurikulum telah secara jelas dan gamblang disajikan mengenai rumusan kemampuan atau kompetensi dan penjabarannya berupa indikator-indikator kemampuan yang harus dicapai atau diperoleh oleh anak.<sup>24</sup>

Rumusan kompetensi dan indikator-indikator yang terdapat didalam kurikulum harus ditelaah dan difahami oleh guru sehingga guru memperoleh pemahaman yang utuh mengenai apa saja yang harus dicapai oleh anak usia dini melalui kegiatan belajar/ bermainnya. Dengan pemahaman yang memadai mengenai isi program kegiatan dan tujuan belajar anak akan memudahkan guru dalam membuat alat permainan edukatif dan disisi lain APE yang dibuat menjadi efektif untuk mengembangkan kemampuan anak.

c. memilih isi/ tema dan tujuan belajar dari tema tersebut

---

<sup>24</sup>Departemen Pendidikan Nasional. *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas 2004. h. 50

Langkah berikutnya yang dilakukan guru dalam pembuatan APE adalah memilih tema dan yang terdapat di dalam kurikulum PAUD atau tema yang dirancang sendiri. Tema adalah alat yang digunakan untuk mencapai berbagai aspek perkembangan anak. Sebenarnya penentuan tema tersebut tidak harus selalu terpaku pada tema-tema yang terdapat di dalam kurikulum, guru dapat membuat dan mengembangkan tema sendiri.

- d. Menginventarisasi APE yang sudah ada dan menelaah apakah APE tersebut telah sesuai dengan kurikulum atau belum.<sup>25</sup>

Proses ini penting dilakukan guru sehingga guru dapat mengetahui APE apa saja yang sebenarnya sangat penting diadalah dan dibuat oleh guru. Seringkali guru membuat APE yang sudah ada dan sebenarnya tidak diperlukan lagi sementara yang belum ada terabaikan.

- e. Menentukan jenis APE yang akan dibuat dan dikembangkan.

Setelah dilakukan inventarisasi terhadap berbagai APE yang telah ada di lembaga PAUD, guru akan mengetahui secara pasti apa saja APE yang dibutuhkan untuk kegiatan belajar anak. Dalam kenyataannya berdasarkan daftar kebutuhan yang dibuat seringkali APE yang harus dibuat sangat banyak jumlahnya dan semuanya ingin kita buat. Hal tersebut tentunya kurang realistis sehingga harus

---

<sup>25</sup>Departemen Pendidikan Nasional. *Kurikulum 2004 Kerangka Dasar*. Jakarta: Depdiknas 2004.

ditentukan prioritas pembuatan APE yang benar-benar penting atau krusial untuk dipenuhi.

f. Membuat rancangan untuk pembuatan alat permainan

Jika APE yang akan dibuat telah ditentukan maka selanjutnya guru membuat rancangan atau desain alat permainan tersebut untuk memudahkan dalam pembuatannya. Dalam rancangan pembuatan APE tersebut biasanya dikemukakan aspek perkembangan anak yang dapat dikembangkan melalui APE tersebut, Alat dan bahan pembuatan yang dibutuhkan, teknik pembuatan dan bagaimana cara menggunakannya.

g. Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan

Pada tahap berikutnya berdasarkan rancangan yang telah ada, guru mempersiapkan alat dan bahan-bahan yang diperlukan sehingga pada saat proses pembuatan tidak menghadapi kendala dan dapat dilakukan sesuai rencana. Ketersediaan alat dan bahan ini akan sangat menunjang pembuatan alat permainan edukatif yang dibutuhkan oleh lembaga PAUD.

h. Membuat alat permainan sesuai dengan rencana atau sesuai dengan kondisi alat dan bahan yang ada.

Pada tahap ini apa yang telah menjadi rencana dilaksanakan dengan mengikuti prosedur pembuatan yang telah ditentukan. Pada tahap ini ide dan rencana dilaksanakan dengan memanfaatkan alat dan bahan yang telah dipilih. Kejelian dan kreativitas guru akan sangat

mendukung dihasilkannya alat permainan yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan lembaga PAUD.

- i. Memeriksa hasil pembuatan alat permainan, apakah sesuai atau benar telah menghasilkan alat permainan edukatif.

Setelah guru membuat alat permainan edukatif tertentu, guru masih perlu mengecek apakah alat permainan edukatif yang dibuat telah sesuai dengan APE yang diharapkan dalam arti telah memenuhi syarat edukatif, teknis dan estetis. Hal tersebut perlu diperhatikan sebab tidak jarang guru yang membuat alat permainan edukatif, setelah ditelaah belum menghasilkan alat permainan edukatif yang sesuai dengan persyaratan yang ada (standar).

Berikut ini petunjuk pembuatan beberapa jenis APE untuk anak usia dini, yaitu Boneka Jari, Puzzle Besar, Kotak Alfabet, Kartu Lambang Bilangan, Kartu Pasangan, Puzzle Jam, Loto Warna, Loto Warna dan Bentuk, Botol Aroma, dan Bola Suara.<sup>26</sup>

- Nama Alat Permainan : **BONEKA JARI**
- Fungsi :  mengembangkan bahasa anak,  
 mempertinggi keterampilan dan kreatifitas anak,  
 mengembangkan aspek moral/menanamkan

---

<sup>26</sup>Sundayana, Rostina. Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran.( Bandung: ALFABETA 2014). h. 98

- nilai-nilai kehidupan anak
- melatih daya fantasi
  - melatih keterampilan jari jemari tangan
- Bahan yang diperlukan :  kain warna warni (velvet atau jenis kain lainnya yang tidak bertiras)
- gunting
  - jarum
  - benang sulam
- Teknik Pembuatan :  Kain dibentuk sesuai dengan figur cerita.
- Satu narasi cerita dapat 10 boneka.
  - Potongan kain ukuran 4 – 6 cm
  - Penyelesaian boneka dijahit dengan tusuk feston.
- Cara Penggunaan :  Sebagai pendahuluan, guru menyebutkan judul cerita untuk menarik minat anak
- Guru memasang boneka jari pada sejumlah jarinya
  - guru memberi kesempatan kepada anak untuk mengikutijalannya cerita dengan mendengarkan dialog atau komentar
  - guru menggerakkan boneka jari dengan jalan menggerakkan jari ketika tokoh cerita sedang dialog



- ❑ guru menjawab pertanyaan dan menanggapi komentar anak agar lebih menghayati cerita
- ❑ guru memberi kesempatan pada anak untuk menceritakan kembali (mengkomunikasikan) cerita yang menggunakan boneka jari dengan bahasa sendiri secara individual
- ❑ guru memupuk dan mendorong keberanian anak menceritakan kembali cerita yang dilihat
- ❑ guru melakukan pengamatan terhadap penampilan murid yang meliputi aspek pengetahuan, kemampuan keterampilan dan sikap



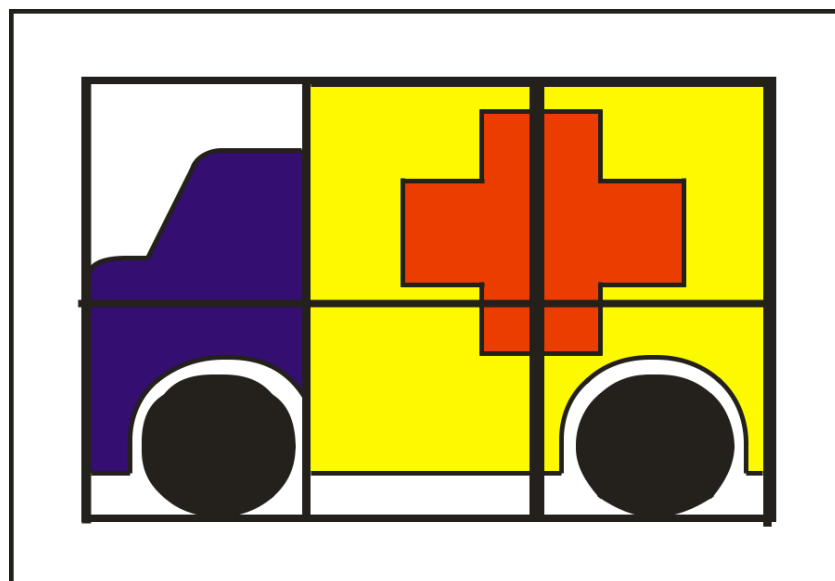
Gambar 15 Boneka Jari

- Nama Alat Permainan : **PUZZLE BESAR**
- Fungsi :  mengenal bentuk-bentuk yang tak beraturan
- melatih daya pengamatan dan daya konsentrasi
- melatih menguraikan dan menyatukan kembali pada bentuk semula
- melatih keterampilan jari-jari anak (motorik halus)
- Bahan yang diperlukan :  kain warna warni (felt atau jenis kain lainnya yang tidak bertiras)
- gunting
- jarum
- benang sulam
- Teknik Pembuatan :  2 buah triplek dengan ukuran yang sama, satu bagian dibuat lukisan binatang misalnya seekor bebek yang sedang berenang atau gambar lainnya.
- Gambar dipotong menjadi 10 – 12 keping
- Sebelum dipotong gambar terlebih dahulu dicat
- Bagian lain direkat menggunakan lem kayu

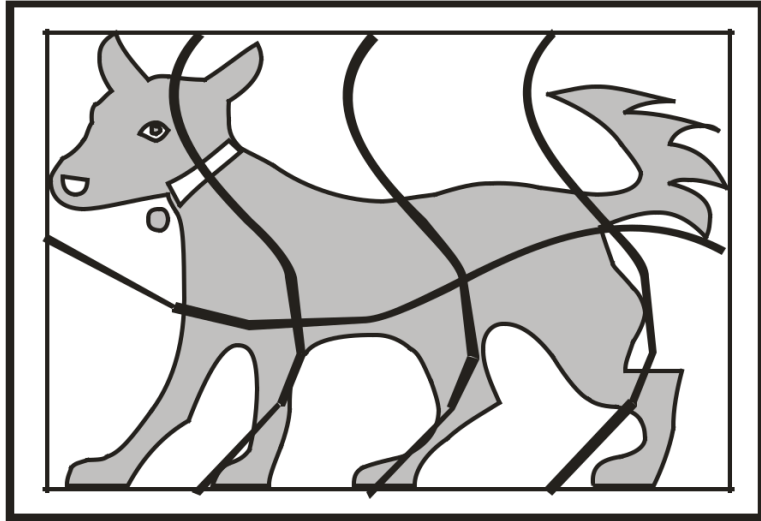
- ❑ Sebelum dicat sebaiknya tumpukan dahulu bagian-bagian yang runcing dengan menggunakan amplas

Cara Penggunaan

- :
- ❑ Memerlihatkan gambar *puzzle* sebagai kesatuan lalu mengeluarkan gambar-gambar tersebut menjadi bagian-bagian
  - ❑ Menyusun kembali gambar itu disesuaikan dengan lekuk-lekuk yang sudah ada di papan dasar
  - ❑ Mengajak anak untuk mencoba menyusun *puzzle*
  - ❑ Memberi kesempatan pada anak untuk menyusun *puzzle* sendiri

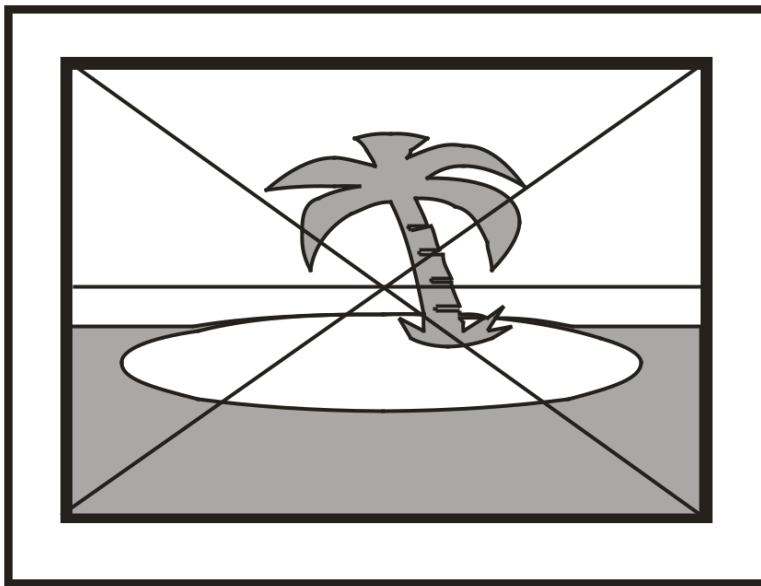


Gambar 16 Puzzle Model Potongan Lurus



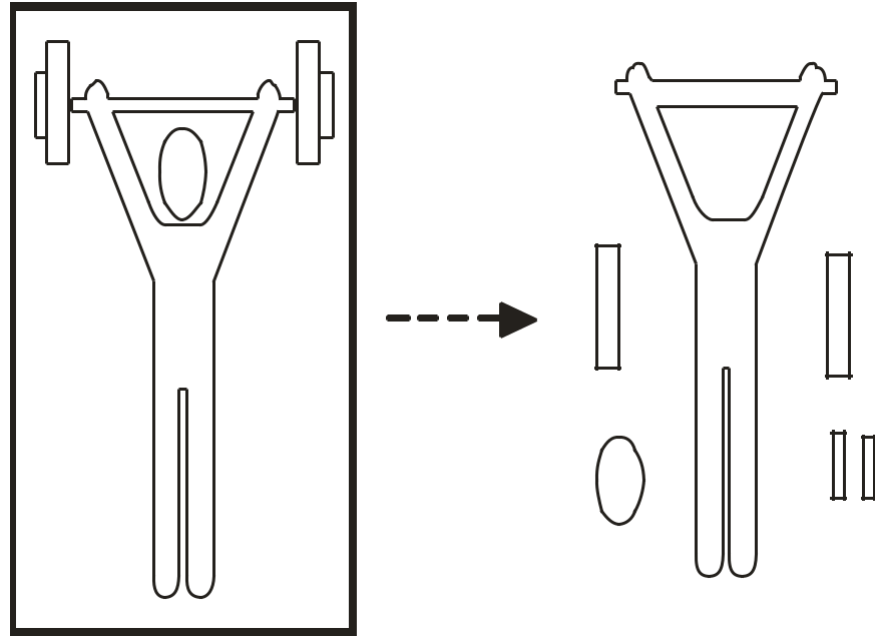
Gambar 17

*Puzzle Model Potongan Lengkung*



Gambar 18

*Puzzle Model Potongan Geometris*



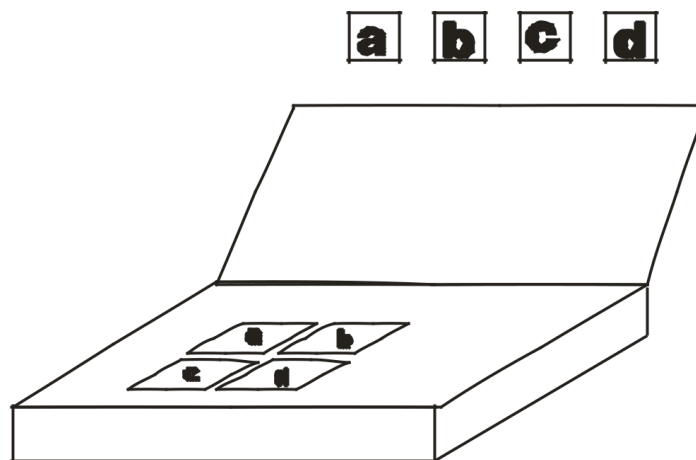
Gambar 19

*Puzzle Model Potongan Menurut Bagian*

- Nama Alat Permainan : **KOTAK ALFABET**
- Fungsi :  mengenal huruf,  
 menimbulkan gairah atau semangat untuk belajar membentuk kata-kata dan belajar membaca
- Bahan yang diperlukan :  lem kertas  
 Spidol warna-warni  
 Gunting
- Teknik Pembuatan :  karton duplek dipotong-potong dengan ukuran 5 x 5 cm
- Cara Penggunaan :  Ambillah keping huruf dan cobalah

mengucapkannya

- cobalah membentuk kata dengan jalan menjajarkan huruf-huruf yang dikehendaki
- selanjutnyadapat membentuk kalimat pendek.



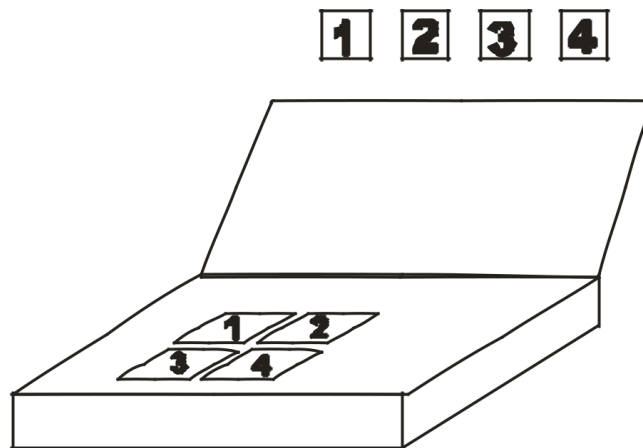
Gambar 20

*Kotak Alfabet*

- Nama Alat Permainan : **KARTU LAMBANG BILANGAN**
- Fungsi :  mengenal lambang bilangan  
 belajar menghitung
- Bahan yang diperlukan :  karton duplek 5 x 5 cm  
 lem kertas  
 Spidol warna-warni  
 Gunting
- Teknik Pembuatan :  karton duplek dipotong-potong dengan

ukuran 5 x 5 cm

- Cara Penggunaan :
- Ambillah keping huruf dan cobalah mengucapkannya
  - cobalah membentuk kata dengan jalan menjajarkan huruf-huruf yang dikehendaki
  - selanjutnya dapat membentuk kalimat pendek.

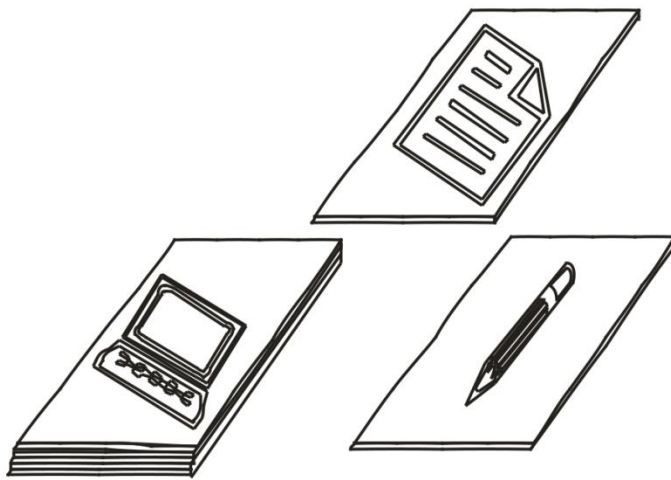


Gambar 21

#### Kotak Angka

- Nama Alat Permainan : **KARTU PASANGAN**
- Fungsi :
- Melatih anak belajar mengelompokkan dengan cara sederhana
  - mengenal lambang-lambang benda
- Bahan yang diperlukan :
- karton duplek 10 - 8 cm
  - spidol warna-warni

- Teknik Pembuatan :  Setiap kartu digambari secara berpasangan: ayah-ibu, meja-kursi, baju-celana, dll.
- Cara Penggunaan :  Semua kartu disebar di hadapan anak  
 Anak diminta untuk mengambil satu kartu dan diminta untuk mencari pasangannya



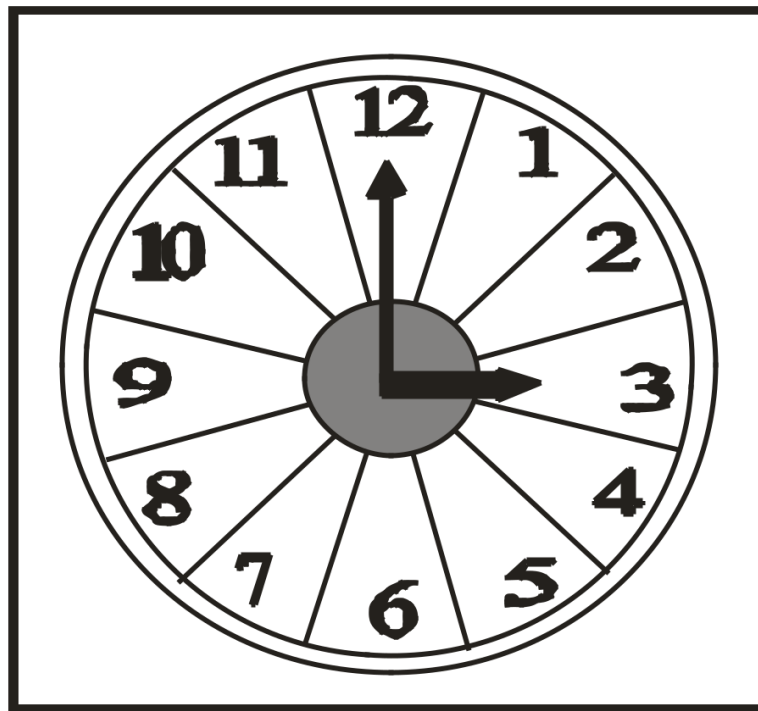
Gambar 22

Kartu Pasangan

- Nama Alat Permainan : **PUZZLE JAM**
- Fungsi :  Anak dapat mengenal waktu  
 mengenal lambang bilangan,  
 mengatur angka-angka membentuk deretan yang sesuai dengan arah jarum jam
- Bahan yang diperlukan :  triplek ukuran 30 - 20 cm  
 cat kayu aneka warna sesuai desain  
 kuas untuk mengecat



- lem kayu
- Teknik Pembuatan :  Papan didasari dengan bahan yang sama, digambari sebuahjam lengkap diberi jarum penunjuk
- Cara Penggunaan :  Keping-keping diambil
- Anak diminta untuk menyusun kembali angka-angka sesuaidengan arah jarum jam

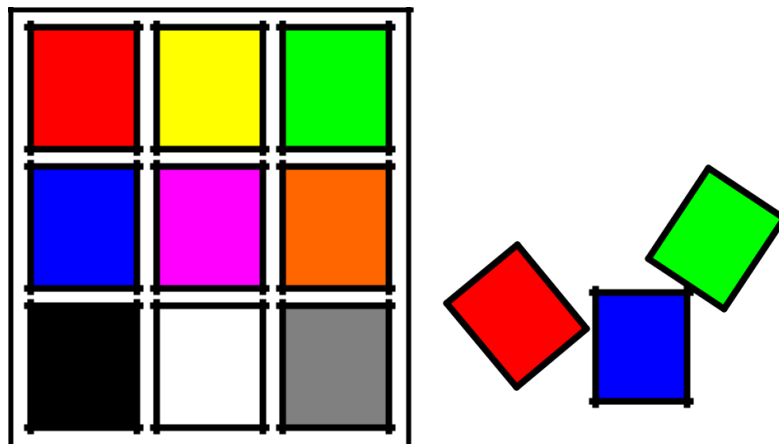


Gambar 23

*Puzzle Jam*

- Nama Alat Permainan : **LOTTO WARNA**
- Fungsi :  Mengenal warna

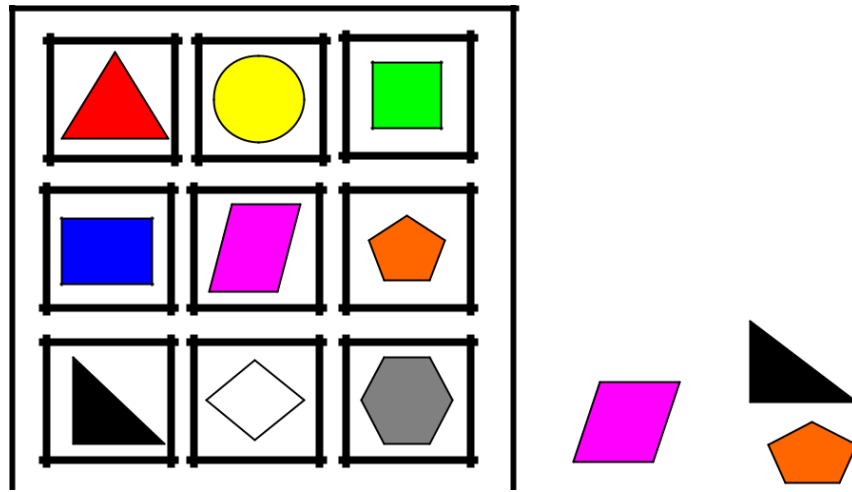
- melatih daya pengamatan
  - belajar membedakan
- Bahan yang diperlukan :  triplek atau duplek
- Papan loto ukuran 17,5 x 17,5 cm
  - 9 kartu loto yang terdiri dari 9 macam warna.
- Teknik Pembuatan :  Papan loto dibagi menjadi 9 bagian yang masing-masing diberiwarna sesuai dengan warna yang ada pada kartu lotonya
- Cara Penggunaan :  Campur aduklah katru loto
- Mintalah anak untuk menyusun kartu loto pada papan loto yang sesuai dengan warna yang ada pada papan loto



Gambar 24

*Lotto Warna*

- Nama Alat Permainan : **LOTTO WARNA DAN BENTUK**
- Fungsi :  mengembangkan daya konsentrasi  
 daya pengamatan anak
- Bahan yang diperlukan :  triplek atau duplek  
 Papan loto ukuran 17,5 x 17,5 cm  
 9 kartu loto yang terdiri dari 9 macam warna yang masing-masing bagian ditempli dengan bentuk-bentuk dan warnayang berbeda
- Teknik Pembuatan :  Papan loto dibagi menjadi 9 bagian yang masing-masing diberi warna sesuai dengan warna yang ada pada kartu lotonya yang masing-masing bagian ditempli dengan bentuk-bentukdan warna yang berbeda
- Cara Penggunaan :  Campur aduklah katru loto  
 Mintalah anak untuk menyusun kartu loto pada papan loto yang sesuai dengan warna dan bentuk yang ada pada papan loto



Gambar 25

*Lotto Warna dan Bentuk*

- Nama Alat Permainan : **BOTOL AROMA**
- Fungsi :  Mengenali berbagai aroma  
 Melatih indera penciuman
- Bahan yang diperlukan :  botol plastik lebih aman  
 kain kasa untuk menutup mulut botol  
 bila botol tembus pandang sebaiknya ditutup dengan kain katun atau benang wol  
 lem uhu  
 botol boleh dibentuk sesuka hati sesuai dengan selera anak  
 bahan lainnya sesuai dengan desain yang dibuat (kain perca, pita, renda dll)  
 berbagai jenis aroma yang dapat digunakan

adalah aroma sabun, kapur barus, kulit jeruk, cengkih, kopi dll

- Teknik Pembuatan :
- membuat sketsa lebih dahulu sesuai dengan bentuk yang dikehendaki
  - siapkan beberapa buah botol plastik
  - setiap botol diisi satu jenis aroma yang berbeda satu sama lain
  - tutup masing-masing botol dengan kain kasa
  - botol tembus pandang ditutup dengan kain atau benang wol dikreasikan sesuai dengan desain yang dikehendaki

- Cara Penggunaan :
- bawa dan letakkan botol ke meja anak
  - ciumlah bau botol atau aroma dalam botol
  - tunjukkan pada anak bagaimana memasangkan botol berdasarkan baunya



Gambar 26

Botol Aroma

- Nama Alat Permainan : **BOLA SUARA**
- Fungsi :  Melatih indera pendengaran  
 Membedakan berbagai bunyi-bunyian
- Bahan yang diperlukan :  kain perca warna warni  
 dakron  
 kaleng bekas permen diisi dengan kerikil  
 gunting  
 benang  
 jarum
- Teknik Pembuatan :  buat pola bola dengan menggunting kain dibentuk segi lima dengan panjang 5 cm disisakan 0,5 cm untuk jahitan, banyaknya guntingan 13 buah atau disesuaikan dengan kebutuhan  
 kain dijahit sesuai pola dan warna diisi dengan dakron,  
 ditengah bola disimpan kaleng (krincingan) dan diselimuti dakron  
 bola diselesaikan sampai kain habis dan membentuk bulatan (bola).<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup>Agung Triharso. Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini. (Yogyakarta: CV Andi Offset 2013). h. 54



Gambar 27

Bola Suara

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian kajian pustaka (*library research*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif, di mana penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu. Tetapi hanya menggambarkan “apa adanya” tentang suatu variabel, gejala atau keadaan.<sup>28</sup> Hal ini sesuai dengan penggunaan Lexy J. Moleong terhadap istilah deskriptif sebagai karakteristik dari pendekatan kualitatif karena uraian datanya lebih bersikap deskriptif dan lebih mementingkan proses dari pada hasil, menganalisis data secara induktif dan rancangan yang bersifat sementara serta hasil penelitian yang dapat dirundingkan.<sup>29</sup>

Pada dasarnya definisi yang dikemukakan oleh pakar peneliti diatas adalah sama, di mana yang dimaksudkan adalah penelitian yang menganjurkan penulis untuk memahami dan melakukan penelitian berdasarkan sumber dan data yang berasal dari dokumen-dokumen tertentu dan penulis dianjurkan untuk menggambarkan secara deskriptif dari data-data yang sudah diperoleh sehingga menghasilkan sebuah narasi yang dilengkapi dengan data-data yang akurat. Sedangkan deskriptif yang dimaksud adalah penelitian yang menguraikan secara teratur seluruh konsep yang dikemukakan oleh tokoh yang akan diteliti.

---

<sup>28</sup>Suharsimi Arikunto, Manajemen Penelitian, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000), h. 310.

<sup>29</sup>Lexy J. Moleong, 2009, Metodologi Penelitian Kualitatif. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009 ), h. 8-13.



Berdasarkan penjelasan di atas maka jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah jenis penelitian kajian pustaka (*library research*), yaitu penelitian yang dilaksanakan dengan menggunakan kepustakaan (*literature*), baik berupa buku, catatan, maupun laporan hasil penelitian dari peneliti terdahulu.<sup>30</sup>

#### 1. Desain (*Design*)

Pada tahap desain ini penulis melakukan beberapa langkah yang meliputi:

- a. Melakukan analisis konsep dan ide-ide yang berhubungan dengan materi-materi yang akan dibahas dalam permainan edukatif.
- b. Menerjemahkan hasil analisis sesuai dengan kebutuhan yang ada dan mengacu pada fokus penelitian yang dilakukan.
- c. Mendeskripsikan desain awal permainan edukatif berdasarkan analisis konsep dan ide yang telah dilakukan.

### **B. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam rangka mengumpulkan data-data yang dibutuhkan peneliti membuat dan menggunakan instrument pengumpulan data sebagai berikut:

---

<sup>30</sup>Setyoadi Purwanto, *Pengembangan Lagu Model sebagai Media Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Tesis Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, 2011), h. 20

## 1. Wawancara

Wawancara adalah alat pengumpul informasi/data dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula.<sup>31</sup>

Dalam wawancara ini peneliti akan bertanya secara langsung kepada ahli materi, ahli media, dan pengguna untuk mendapatkan informasi, masukan maupun saran yang selengkap-lengkapnyanya yang berhubungan dengan permainan edukatif.

## 2. Dokumentasi

Metode Dokumentasi ialah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum-hukum, dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian.

## 3. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui pengembangan produk ini telah memiliki kelayakan dan kualitas yang baik sebagai alat permainan edukatif untuk menstimulasi keterampilan sosial anak usia dini, maka diperlukan penganalisaan data.

Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik kualitatif. Penganalisaan data kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan data-data yang diperoleh dari kegiatan observasi, wawancara, maupun dokumentasi.

---

<sup>31</sup>S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), h.165

Setelah data dianalisis selanjutnya diambil suatu kesimpulan tentang kelayakan dan kualitas produk yang dikembangkan.

### **C. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan merupakan kerangka dari penelitian yang memberikan petunjuk mengenai pokok-pokok yang akan dibahas dalam penelitian. Adapun susunan sistematika penulisan dalam tesis ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan yang meliputi: Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Tinjauan Pustaka.

Bab II Kerangka Teori meliputi Pengertian Permainan Edukatif, Fungsi Permainan Edukatif, Jenis Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini, Serta Pembuatan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini

Bab III Metode Penelitian, Jenis Penelitian, Teknik pengumpulan data serta Sistematika Penulisan.

Bab IV Hasil dan Pembahasan, Pemikiran Tokoh dan Pakar Pendidikan anak Usia Dini, Permainan Edukatif, Pengelolaan Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada TK/RA, Ketepatan Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada PAUD/TK/RA

Bab V Penutup, Kesimpulan, Saran

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. PEMIKIRAN TOKOH DAN PAKAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

##### **1. Johan Heinrich Pestalozzi**

Seorang ahli pendidikan Switzerland pada tahun 1747-1827. Pestalozzi mendirikan sebuah sekolah di tanah pertaniannya dengan nama “*Neuhof*”. Di *Neuhof* Pestalozzi mengembangkan ide tentang keterpaduan antara kehidupan rumah tangga, pendidikan pertanian dan kejuruan.

Pendidikan yang diberikan pada anak didiknya antara lain:

- 1) Pendidikan harus didasarkan pada psikologi anak
- 2) Anak berkembang secara fisik, mental dan moral melalui pengalaman
- 3) Pengalaman harus meliputi pesan yang menyenangkan.
- 4) Guru harus mempertimbangkan hal-hal yang disenangi anak
- 5) Disiplin diperlukan tapi harus bersifat membangun bukan membangun

##### **Teori Audio Visual (AVM)**

Teori ini mengandung intisari bahwa AVM dapat mengembangkan potensi lain seperti daya imajinasi, kreatifitas, bakat dan minat dari seorang anak, karena melalui pengembangan :

***Auditory*** : Anak dapat mengoptimalkan pendengaran.

**Visual** : Anak dapat menggunakan penglihatan dengan baik.

**Memory** : anak dapat menggunakan dan melatih ingatan dengan baik.

Menurut Pestalozzi anak adalah pribadi yang memiliki sejumlah potensi yang perlu dikembangkan. Anak seharusnya tidak hanya dipandang sebagai makhluk individu tapi juga harus dipandang sebagai makhluk sosial juga karena anak setidaknya sudah mulai belajar untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Tujuan dari pendidikan adalah membimbing anak menjadi orang yang baik dengan jalan mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri anak.

Contoh implementasi teori AVM dalam pembelajaran anak usia dini pada berbagai lembaga, yaitu:

Di Play Group

a. Melalui konsep pendengaran ( Auditory )

Cara : Memberikan alat yang dapat menghasilkan bunyi-bunyian.

b. Melalui konsep penglihatan ( Visual )

Cara : Melalui pemberian warna-warna yang menarik didalam kelas dan dikamar anak.

c. Konsep Ingatan ( Memory )

Cara : Melalui konsep bercerita sederhana, singkat, aktual, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari anak.

Di Taman Kanak-kanak ( Usia 3-6 tahun )

a. Konsep Pendengaran ( Auditory )

Cara : Guru dan anak bertepuk tangan sebelum melakukan kegiatan.

b. Konsep Penglihatan ( Visual )

Cara : Letakkan kaca didepan kelas agar anak dapat melihat dirinya sendiri.

c. Konsep Ingatan ( Memory )

Cara : Guru menyebutkan nama-nama bulan dengan melihat kalender, kemudian anak diminta untuk menyebutkan kembali nama bulan tersebut.

Di Sekolah Dasar ( 6-8 tahun )

a. Konsep Pendengaran ( Auditory )

Cara : Dengan cara bermain dengan botol diisi berbagai macam isi, misal: kerikil, pasir, kelereng dll.

b. Konsep Penglihatan ( Visual )

Cara : Dengan gaya pantomim anak dapat melihat dan mengikuti gaya yang diperagakan guru.

c. Konsep Ingatan ( Memory )

Cara : Melalui kegiatan menari anak akan mendengarkan musik dan melihat gerakannya.

## 2. Jan Ligthart

Ia adalah seorang kepala sekolah menengah di Den Haag Belanda dan dilahirkan di Amsterdam. Tujuan pendidikan yang diterapkan oleh Ligthart adalah menghasilkan manusia (anak) yang memiliki budi pekerti yang luhur, bukan hanya cerdas dan terdidik otaknya saja tetapi juga cerdas dalam berperilaku.

Tujuan pendidikan keluarga merupakan dasar bagi pendidikan selanjutnya dimana peran utama dipegang oleh seorang ibu.

5 langkah pembelajaran menurut Jan Lighthart. yaitu :

1. Menentukan sesuatu yang menjadi pusat minat anak.
2. Melakukan study wisata.
3. Pembahasan hasil pengamatan.
4. Menceritakan lingkungan yang dialami.
5. Kegiatan ekspresi.

Contoh implementasi dalam pembelajaran :

Usia	Kegiatan	Metode	Bahan
2 – 3 tahun	Mengenal tanaman	Praktik langsung	Tanaman sekitar lingkungan, alat untuk menyiram dan air
3 - 6 tahun	Mengenal biji kacang hijau	Praktik langsung	Wadah kecil, kapas, biji kacang hijau. Air
6 – 8 tahun	Berkebun	Praktik langsung	Lahan kosong sekitar lingkungan, biji-bijian

### 3. William H. Kilpatrick

Beliau adalah seorang ahli pendidikan Amerika dan ahli filsafat pendidikan yang dilahirkan di Georgia, Amerika Serikat. Ia juga terkenal dengan “*Profesor Milion Dollar*” karena pendapatan yang diperoleh dari kelasnya sangat terkenal.

Pembelajaran proyek ini merupakan salah satu model pembelajaran yang dinamis serta bersifat fleksibel yang sangat membantu anak memahami berbagai pengetahuan secara logis, konkret dan aktif.

Pembelajaran Proyek yang diterapkan oleh Kilpatrick :

a. Pembelajaran Proyek Total

Pembelajaran proyek total dimaksudkan untuk mengintegrasikan aspek pengembangan, baik kognitif, ketrampilan, jasmani, motorik kasar dan motorik halus. Bentuk pembelajaran proyek total digambarkan sebagai berikut:

b. Pembelajaran Proyek Parsial

Dalam bentuk ini terdapat penggabungan antara bidang studi/pengembangan yang berdiri sendiri dengan bidang studi yang saling berhubungan. Bidang studi yang berdiri sendiri diberikan dengan model pembelajaran yang lama ( biasa ), sedangkan bidang studi yang saling berhubungan diberikan dengan bentuk proyek

c. Pembelajaran Proyek Okasional

Dalam mendisain pembelajaran proyek harus ditentukan secara jelas pusat minat sebagai tema atau pokok masalah yang akan dikembangkan. Berdasarkan tema ini bidang studi yang lainnya. Proyek okasional dapat dilaksanakan satu bulan sekali, pertengahan semester atau satu semester sekali. Anak dibelajari untuk mengenal lingkungan hidupnya, misal dapat dimulai dari tema tema keluarga, rumah, teman bermain, sekolah, saluran air, tanah, tanaman dan sebagainya



Langkah pembelajaran proyek dilaksanakan dengan menggunakan 5 langkah, yaitu :

1. Langkah Persiapan
2. Kegiatan Pembelajaran : Pendahuluan
3. Perjalanan Study Wisata atau Survei
4. Kegiatan Pembelajaran : Pengolahan Masalah
5. Penyelenggaraan Kegiatan Pameran

#### **4. Maria Montessori**

Maria Montessori lahir di Chiaravalle, Italia pada tahun 1896 . Dia sangat berminat terhadap masalah pendidikan anak yang tergolong terbelakang . Montessori membuat sekolah pertamanya di Roma ( di daerah kumuh ) tahun 1907, yang disebut “casa dei bambini“ yang artinya rumah anak . Sekolah tersebut dipersiapkan untuk anak cacat mental .

##### a. Pandangan Montessori tentang anak usia dini:

- a) Mereka terus menerus berada dalam keadaan pertumbuhan dan perubahan yang dipengaruhi oleh lingkungan
- b) Mereka senang sekali belajar, selalu ingin tahu dan mencoba
- c) Mereka memiliki kemampuan yang besar untuk menyerap berbagai pengalaman sejak lahir sampai umur 6 tahun
- d) Mereka belajar melalui gerakan, bereksplorasi, dan belajar melalui alat inderanya

e) Mereka melewati masa yang yang mudah dalam belajar, disebut periode sensitive untuk belajar

b. Implementasi dalam pembelajaran anak usia dini

Contoh 1 :

Belajar membaca menggantungkan kertas bertuliskan nama-nama benda, contoh implementasinya yaitu dibawah jendela digantungkan kertas bertuliskan jendela kemudian anak akan melihat hubungan benda dengan katanya .

Contoh 2 :

Anak diberi kertas yang berisi perbuatan atau suruhan yang harus dikerjakan anak . Misal : “bersihkan lantai” setelah terlihat anak semakin mampu membaca kalimat sederhana, maka pendidik selanjutnya dapat memperpanjang struktur kalimat yang diberikan pada anak .

## 5. **Frederich Wilhelm Froebel**

Frederich Wilhelm Froebel lahir di Jerman dikenal sebagai “The Founding Father“ karena menghasilkan suatu system disebut “Garden of Children“ atau “*Kinder garten*” yang berarti taman atau kebun milik anak .

Di Indonesia diterjemahkan menjadi Taman Kanak-kanak .

a. Terdapat 3 (tiga) prinsip didaktik yang dikemukakan oleh Froebel, yaitu :

1) Otoaktivitas, kegiatan yang dilakukan anak sendiri/bersifat individualisasi

- 2) Kebebasan, tidak dibatasi dinding massif, perlu lingkungan terbuka
- 3) Pengamatan, terhadap alam sekitar melalui eksplorasi dan keingintahuan

b. Unsur 3F menurut Froebel :

- 1) Fridge (perdamaian) dalam pergaulan anak, pendidik dan orang disekitar
- 2) Frevde (kegembiraan) selama proses pembelajaran
- 3) Frabeit (kemerdekaan) adanya kebebasan dalam situasi dan kondisi “iklim” pendidikan yang kondusif

**Penerapan Pandangan Froebel**

Pelaksanaan pembelajaran pada anak usia dini dianggap baik, apabila :

- a) Hendaknya menyiapkan lingkungan yang dapat mendorong proses belajar melalui kegiatan eksplorasi dan penemuan
- b) Orangtua dan guru sebaiknya bekerja sama dalam mendukung anak memperoleh pengalaman
- c) Anak diberi kesempatan untuk mendapat pengetahuan dan kegiatan yang lebih kompleks
- d) Anak belajar menyukai buku dan mampu berbahasa dengan caranya sendiri melalui aktivitas bercerita

Froebel berpendapat bahwa terdapat 3 (tiga) prinsip yang perlu diperhatikan dalam pendidikan anak usia dini :

1. *The Gifts*, adalah sejumlah benda yang dapat diraba dan dimainkan oleh anak-anak dengan cara-cara tertentu

2. *The Occupation*, adalah serangkaian kegiatan yang memberikan kesempatan pada anak untuk berekspresi artistic
3. *The Mothers play*, adalah lagu-lagu dan permainan atau games yang dirancang khusus untuk kegiatan social dan pengalaman anak terhadap alam sekitarnya.

## 6. **Helen Parkhurst**

Helen Parkhurst lahir di Amerika, ia mengibaratkan kelasnya seperti laboratorium anak-anak, sehingga ia menamakannya “Laboratory Plan” . Helen pernah belajar di sekolah Montessori di Italia . Menurut anggapannya, Montessori terlalu menekankan pembelajaran individual sehingga anak-anak kurang bersosialisasi . Selain itu banyak alat-alat pembelajaran yang dilakukan secara kaku dan monoton . Kemudian Helen mencoba konsep pendidikannya untuk anak cacat disekolah menengah di Kota Dalton . Yang diberi nama “The Dalton Plan” .

### **Implikasi Model Pendidikan Dalton**

Ruangan kelas sama halnya dengan kelas Montessori dimana adanya ruang kelas yang luas untuk memberikan pembelajaran klasikal . Kelas ini dibagi menjadi kelas-kelas kecil yang disebut sentra atau vak. Model pendidikan Dalton memberikan pelayanan seimbang antara bentuk pembelajaran klasikal dan individual .

### **Pendidik ‘ Guru Vak’**

1. Haruslah ahli dan mencintai vak bidang studi masing-masing

2. Harus kompetensi dalam member penjelasan pada anak sesuai dengan topic yang dibahas
3. Harus memperhatikan dan mengamati pekerjaan tiap anak, menanyakan kesulitan yang dialami dan membimbing anak hingga benar-benar paham
4. Memberikan arahan kepada anak ketika menggunakan berbagai alat untuk mengkaji suatu bahan tertentu
5. Mengetahui perkembangan setiap anak dalam mengerjakan berbagai tugas

#### **Proses Pembelajaran**

1. Penyambutan anak
2. Main pembukaan (pengalaman gerakan kasar)
3. Kegiatan kelompok disetiap sentra
4. Makan bekal bersama
5. Kegiatan penutup

#### **7. Lev Vygotsky**

Lev Vygotsky di kenal sebagai a sosialcultural constructivist asal Rusia. Vygotsky dalam Brodova dan Deborah (1996:23) berpendapat bahwa pengetahuan tidak diperoleh dengan cara dialihkan dari rang lain, melainkan merupakan sesuatu yang dibangun dan diciptakan oleh anak. Vygotsky yakin bahwa belajar merupakan suatu proses yang tidak dapat dipaksa dari luar karena anak adalah pembelajar aktif dan memiliki

struktur psikologis yang mengendalikan perilaku belajarnya (Brodova dan Deborah, 1996:23).

Selanjutnya melalui teori revolusi sosio kulturalnya, Vygotsky mengemukakan bahwa manusia memiliki alat berpikir (tool of mind) yang dapat dipergunakan untuk membantu memecahkan masalah, memudahkan dalam melakukan tindakan, memperluas kemampuan, melakukan sesuatu sesuai kapasitas alami (Brodova dan Deborah, 1996:26). Vygotsky mengemukakan beberapa kegunaan alat berpikir manusia yaitu :

1. Membantu memecahkan masalah, seseorang akan mampu mencari jalan keluar terhadap masalah yang dihadapinya. Anak-anak akan mencoba memecahkan masalah dalam permainan yang sedang dikerjakan (mencari jejak).
2. Memudahkan dalam melakukan tindakan, dengan alat berpikirnya, setiap individu akan dapat memilih tindakan atau perbuatan seefektif dan seefisien mungkin dalam mencapai tujuan itu merupakan cerminan dari berfungsinya alat berfikir.
3. Memperluas kemampuan, melalui berbagai eksplorasi yang dilakukan seorang anak melalui panca inderanya, maka akan banyak hal yang ia ketahui
4. Melakukan sesuatu sesuai dengan kapasitas alaminya, alat berpikir berkembang secara alami, mengikuti apa yang terjadi disekitarnya. Semakin banyak stimulasi yang diperoleh anak saat berinteraksi

dengan lingkungannya, maka akan semakin cepat berkembang fungsi pikirnya.

Prinsip dasar teori Vygotsky adalah bahwa anak melakukan proses ko-konstruksi membangun berbagai pengetauannya tidak dapat dipisahkan dari konteks sosial dimana anak tersebut berada. Pengetahuan juga berasal dari lingkungan budaya. Pengetahuan yang berasal dari budaya biasanya didapatkan secara turun-temurun melalui orang-orang yang berada disekitar. Pengetahuan dibangun oleh anak berdasarkan kemampuannya dalam memahami perbedaan berdasarkan persamaan yang tampak.

Teori Vygotsky lebih tepat disebut sebagai pendekatan ko-konstruktivisme yaitu suatu proses membangun pengetahuan baru saja bersama-sama antara semua pihak yang terlibat didalamnya. Vygotsky percaya bahwa kognitif tertinggi yang berkembang saat anak berada disekolah yaitu saat terjadinya interaksi antara anak dan guru.

Menurut Vygotsky, bantuan eksternal yang diberikan guru dapat dihilangkan apabila anak tampak telah berkembang secara konsisten. Bantuan dapat diberikan pada saat anak beraktivitas atau mengerjakan tugas, seperti :

- 1) Memotivasi atau mendapatkan minat anak yang berhubungan dengan tugas.
- 2) Mempermudah tugas agar anak-anak mudah mengatur dan menyelesaikannya.

- 3) Memberikan beberapa arahan dengan tujuan membantu anak membantu anak agar fokus dalam mencapai tujuannya.
- 4) Mengurangi frustrasi serta resiko
- 5) Memberi contoh dengan jelas serta menetapkan harapan dari aktivitas yang ditampilkan.

Terdapat 4 (empat) tahapan zona proximal development (ZPD), yaitu :

- 1) Tindakan anak masih dipengaruhi oleh orang lain
- 2) Tindakan anak didasarkan atas inisiatif sendiri
- 3) Tindakan anak berkembang spontan dan terinternalisasi
- 4) Tindakan spontan yang diulang-ulang sehingga anak siap berpikir abstrak

Penerapan teori konstruktivisme dalam program kegiatan bermain pada anak usia dini haruslah memperhatikan hal-hal berikut :

- 1) Anak hendaknya memperoleh kesempatan luas dalam kegiatan pembelajaran guna mengembangkan potensinya
- 2) Pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dikaitkan dengan tingkat perkembangan potensial daripada perkembangan aktualnya
- 3) Program kegiatan bermain lebih diarahkan pada penggunaan strategi
- 4) Anak diberikan kesempatan yang luas untuk mengintegrasikan pengetahuan deklaratif yang telah dipelajari dengan pengetahuan prosedural untuk melakukan tugas-tugas dan memecahkan masalah
- 5) Proses belajar dan pembelajaran tidak sekedar bersifat transferal tetapi lebih merupakan ko-konstruksi. peran guru anak usia dini dalam hal ini



adalah membantu pertumbuhan dan perkembangan anak dengan cara terbaik dengan membangun minat, kebutuhan, dan kelebihan-kelebihan yang ada pada setiap anak

Vygotsky memandang bermain sebagai kegiatan sosial. Pada awalnya anak-anak bermain secara solitary (secara sendiri-sendiri), seiring dengan kematangan kognitif anak dan berkurangnya egosenris, permainan anak menjadi lebih sosial.

### **Cara Belajar Anak Usia Dini**

Berhubungan dengan proses pembentukan pengetahuan, Vygotsky mengemukakan konsep Zone of Proximal Development (ZPD), hukum genetik tentang perkembangan dan mediasi.

#### 1) Hukum genetik tentang perkembangan (Genetic Law of Development)

Kemampuan seseorang untuk tumbuh dan berkembang melewati 2 tatanan, yaitu tatanan sosial tempat orang-orang membentuk lingkungan sosialnya dan tatanan psikologis di dalam diri orang yang bersangkutan.

Lingkungan sosial sebagai faktor primer dan konstitutif terhadap pembentukan pengetahuan serta perkembangan kognitif seseorang. Sedangkan tatanan psikologis sebagai keturunan yang tumbuh melalui penguasaan terhadap proses-proses sosial tersebut.

#### 2) Mediasi

Mediasi adalah tanda, lambang, dan bahasa mediator yang berasal dari lingkungan sosiokultural dimana seseorang berada. Tanda, lambang, dan bahasa merupakan penghubung antara rasionalitas sosiokultural

(Intermental) dengan individu sebagai tempat berlangsungnya proses belajar. Sebagai mediator, bahasa sangat penting dalam perkembangan kognisi anak. Bahasa dapat menjadikan anak berimajinasi, memanipulasi, menciptakan gagasan baru dan membagi gagasan tersebut dengan orang lain.

#### Implementasi Model Pembelajaran Vygotsky

Kegiatan pembelajaran berdasarkan teori belajar Vygotsky antara lain :

##### 1. Menyusun balok

Diharapkan anak dapat membangun imajinasinya tentang bentuk dan ruang memanipulasi bangunan dari balok-balok yang telah tersedia.

##### 2. Menyampaikan cerita

Biasanya memberikan keuntungan dalam mengembangkan bahasa dan kreatifitasnya. Vygotsky juga menggunakan hal itu untuk mendorong perkembangan ketajaman ingatan, berpikir logis, dan pengendalian diri.

##### 3. Permainan dramatik

Merupakan suatu kegiatan mengungkapkan seluruh fungsi mental tinggi, pengendalian diri, dan berbagai fungsi simbolik.

##### 4. Penulisan jurnal

Anak melakukan komunikasi dengan orang lain melalui berbagai ungkapan secara tertulis.

## **B. Permainan Edukatif**

Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya, sehingga menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan mengembangkan seluruh aspek pengembangannya. Sedangkan Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.<sup>32</sup>

Permainan edukatif merupakan permainan yang memiliki unsur mendidik yang diperoleh dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan ini juga memberi rangsangan ataupun respons positif terhadap indra pemainnya. Indra yang dimaksud diantaranya adalah pendengaran, penglihatan, suara (berbicara komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama dan sopan santun, persaingan sehat, serta pengorbanan). Keseimbangan indra inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajinasi, watak dan karakter, sampai tujuan pendewasaan diri. Sebab watak seseorang menentukan arah perjalanan hidupnya.<sup>33</sup>

Selanjutnya, Permainan Edukatif juga merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang

---

<sup>32</sup>Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Gunung Samudera, 2016). h. 7

<sup>33</sup>Fathul Mujib & Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam BelajarBahasa Arab*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2013). h. 30

bersifat mendidik. Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan.<sup>34</sup>

Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak usia dini di Taman Kanak-kanak. Adanya ketersediaan alat permainan edukatif tersebut dapat menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.<sup>35</sup>

Alat permainan edukatif (APE) menurut Riany Ariesta( 2009:2) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, baik yang berasal dari lingkungan sekitar (alam) maupun yang sudah dibuat (dibeli). Adapun tujuan Alat Permainan Edukatif dalam proses belajar anak usia dini adalah sebagai alat bantu orang tua dan guru atau pendidik untuk:<sup>36</sup>

- 1) Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk melakukan berbagai kegiatan guna menemukan pengalaman baru yang bermanfaat untuk eksplorasi dan bereksperimen dalam peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan pengembangan bahasa, kecerdasan, fisik, sosial dan emosional anak
- 2) Memperjelas materi pelajaran yang diberikan anak
- 3) Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain (belajar)

---

<sup>34</sup> Andang Ismail, *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006). h. 119

<sup>35</sup> Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: PT.Gava Media, 2016). h. 149

<sup>36</sup> Riany Ariesta, *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar untuk Anak Usia 0-1 Tahun*, Bandung: PT. Sandiarta Sukses, 2009. h. 2

Pembelajaran memang tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan sendiri tidak selalu dalam rangka mempercepat proses pembelajaran. Akan tetapi, permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana akan menambah variasi, semangat dan minat sebagian program belajar. Seperti semua teknik belajar, permainan bukanlah tujuan itu sendiri, melainkan sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan pembelajaran.<sup>37</sup>

Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai salah satu media yang sangat cocok digunakan anak pada usia dini, karna belajar dengan sambil bermain akan mempermudah anak untuk menerima pesan yang disampaikan terutama untuk kegiatan Calistung (membaca, menulis, berhitung) dasar di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Setiap anak usia dini memiliki tahap perkembangan bermain dan karakteristik yang berbeda-beda. Tahap perkembangan bermain tersebut disesuaikan dengan tingkatan usia anak. Anak bermain Alat Permainan Edukatif (APE) sesuai dengan usianya. Adapun jenis-jenis Alat Permainan Edukatif *indoor* maupun *outdoor* yang ada di PAUD/TK/RA, yaitu:

**a. Lego**

Lego merupakan bentuk alat permainan edukatif yang paling banyak dijumpai di PAUD/TK/Radan kebanyakan anak-anak juga menyukainya. Lego merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari plastik. Lego dapat dibangun menjadi berbagai bentuk, seperti: mobil, pesawat, motor, kereta api. Alat permainan ini berupa potongan-potongan persegi maupun persegi panjang, yang masing-masing dapat ditancapkan dan di susun

---

<sup>37</sup> Fathul Mujib & Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, Jogjakarta: DIVA Press, 2013. h. 34

sesuai dengan keinginan.<sup>38</sup> Adapun yang dibutuhkan dalam permainan lego ini adalah kreativitas anak. Karena anak dapat bebas menyusun lego tersebut berdasarkan daya imajinasinya. Selain itu, manfaat dari bermain lego bagi perkembangan anak usia dini adalah: dapat membantu menstimulasi kreativitas anak.

#### **b. Menara Lingkaran**

Menara lingkaran adalah bentuk permainan edukatif yang terbuat dari kayu dan ada pula yang terbuat dari plastik. Alat permainan menara lingkaran terdiri dari beberapa lingkaran yang dapat disusun dan dijumlahkan. Selain itu juga, menara lingkaran juga dilengkapi dengan lambang penjumlahan dan pengurangan yang dapat digunakan anak untuk berlatih berhitung maupun menjumlahkan.<sup>39</sup>



Gambar 28 Menara Lingkar

---

<sup>38</sup>M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017).h. 89

<sup>39</sup>M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2017.h.86

### c. Menara Geometri

Menara geometri terbuat dari kayu yang keras, kuat dan mudah dihaluskan, serta diberi cat warna-warni yang menarik. Menara geometri adalah alat permainan edukatif *indoor* yang terdiri dari segitiga, lingkaran persegi, dan persegi panjang. Berbagai bentuk geometri tersebut memiliki warna yang cerah dan berbeda-beda antara satu dengan yang lain. Secara umum, bentuk permainannya adalah memasukkan atau memasangkan bentuk-bentuk geometri pada tiang/stik yang sudah terpasang pada papan tumpuan.<sup>40</sup>



Gambar 29 Menara Geometri

### d. Origami

Origami adalah alat permainan edukatif yang terbuat dari kertas. Origami merupakan bentuk permainan kreativitas yang berasal dari Jepang. Bahan yang diperlukan yaitu potongan kertas lipat berbentuk persegi. Pembuatan alat permainan ini sedikit agak rumit, karena membutuhkan kemahiran. Untuk anak usia dini biasanya belum dapat membuat alat permainan ini dengan baik. Namun, anak-anak bisa memainkannya sebagai media bermain peran.

---

<sup>40</sup>M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2017.h.80-81



Gambar 30 Origami

#### e. Bola Karet

Bola karet merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari karet yang terdapat banyak jenis ukuran. Bola karet merupakan bentuk alat permainan modern yang terbuat dari karet yang teksturnya lunak.<sup>41</sup> Manfaat dari bermain bola karet adalah anak memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Kemudian, perabaan (tekstur), memperkuat otot jari dan tangan. Ketangkasan (melempar, menangkap, menggelindingkan). Keterampilan sosialisasi dan kerjasama.



Gambar 31 Bola Karet

#### f. Buku Cerita Bergambar

Alat permainan edukatif selanjutnya adalah buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar merupakan buku yang berisi cerita yang dilengkapi

---

<sup>41</sup>M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2017.h.113



gambar ilustrasi cerita dan berfungsi sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak usia dini.



Gambar 32 Buku Cerita Bergambar

#### **g. Congklak**

Pada gambar dibawah tersebut, merupakan hasil karya pendidik dari TK Negeri Pembina Kota Metro yang mendapat juara 1 dalam lomba pembuatan alat permainan edukatif. Congklak adalah suatu permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama diseluruh Indonesia. Biasanya dalam permainan, sejeniscangkang kerang digunakan sebagai biji congklak dan jika tidak ada, kadangkala digunakan juga biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan dan batu-batu kecil. Manfaatnya untuk melatih sosial emosional, motorik halus, serta kreativitas anak.<sup>42</sup>



Gambar 33 Congklak

---

<sup>42</sup>M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2017.h. 145

#### **h. Perosotan**

Perosotan yaitu alat permainan edukatif *outdoor* yang banyak dijumpai di PAUD/TK/RA. Idelanya, perosotan digunakan untuk anak usia 3 sampai 6 tahun. Alat permainan ini bisa dibuat sendiri dengan menggunakan bahan utama pasir dan semen. Akan tetapi, sekarang sudah tersedia alat permainan perosotan yang terbuat dari bahan plastik maupun logam yang bisa dibeli secara langsung di toko-toko mainan. Adapun cara menggunakan perosotan yaitu anak tinggal naik ke atas, kemudian duduk dipapan tumpuan dan meluncur dari atas kebawah. Selain itu, manfaat dari perosotan yaitu dapat melatih ketangkasan dan konsentrasi anak.



Gambar 34 Perosotan

#### **i. Jungkat-Jungkit**

Permainan jungkat jungkit ini sangat menghibur anak. Karena si anak merasa terbang sesaat pada saat berada pada titik tertinggi di atas mainan tersebut. Alat permainan ini cocok digunakan untuk anak usia 4-6 tahun. Namun, bisa juga digunakan pada anak usia 2 sampai 3 tahun, tetapi membutuhkan dampingan orang yang lebih dewasa. Selain itu, manfaat dari alat permainan ini adalah untuk mengembangkan kinestetik, konsentrasi,

keseimbangan dan kelincahan anak serta dapat menguatkan otot tangan dan kaki anak.<sup>43</sup>



Gambar 35 Jungkat-Jungkit

#### **j. Ayunan**

Ayunan yaitu alat permainan edukatif yang terdiri dari papan sebagai tempat duduk dan dua pasang tali atau rantai sebagai pengikat untuk dihubungkan ke tiang penyangga. Ayunan bisa dibuat dengan besi atau bahanyang lain, seperti ban bekas, kayu dan plastik. Selain itu, manfaat dari ayunan adalah dapat melatih keseimbangan konsentrasi dan ketangkasan anak.



Gambar 36 Ayunan

#### **k. Jembatan Goyang**

Jembatan goyang yaitu alat permainan edukatif *outdoor* yang terbuat dari besi. Cara pembuatan permainan ini cukup rumit dan membutuhkan keahlian khusus. Adapun cara menggunakan jembatan goyang yaitu dengan berjalan di

---

<sup>43</sup>M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2017.h. 91

atas papan tersebut dari ujung satu ke ujung yang lain dan jembatan ini akan bergoyang atau bergerak-gerak apabila dilewati oleh anak. Apabila anak baru pertama kali menggunakan sebaiknya berpegangan terlebih dahulu dengan guru atau orangtuanya.

#### **l. Bola Dunia**

Bola dunia yaitu bentuk alat permainan edukatif *outdoor* yang sering dijumpai di lembaga PAUD/TK/RA. Alat permainan ini terbuat dari rangkaian besi yang disusun sedemikian rupa seperti bola dunia dan diberi warna yang menarik bagi anak. Untuk keamanan sebaiknya didampingi oleh orang yang lebih dewasa. Selain itu, manfaat dari permainan bola dunia yaitu dapat melatih kekuatan otot, kreativitas dan daya imajinasi anak.



Gambar 37 Bola Dunia

#### **m. Kereta Putar**

Permainan kereta putar ini cukup banyak digemari oleh anak-anak karena permainan tersebut bisa digerakkan melalui sebuah kemudi yang berada dibagian tengah. Kereta putar adalah alat permainan edukatif *outdoor* yang terbuat dari besi yang disusun sedemikian rupa sehingga bisa

diduduki dan diputar.<sup>44</sup> Alat permainan ini bisa digunakan untuk beberapa anak sekaligus. Adapun cara menggunakan alat permainan kereta putar, yaitu dengan naik langsung ke dalam kereta, kemudian diputar secukupnya sampai kereta tersebut berputar. Untuk dapat berputar tenaga yang dibutuhkan cukup besar. Oleh karenanya, membutuhkan kerja sama antara anak satu dengan yang lain. Selain itu, manfaat dari kereta putar untuk perkembangan anak yaitu dapat melatih fisik-motorik anak, baik motorik halus maupun kasar, dapat menumbuhkan Sikap saling kerja sama antar sesama teman.



Gambar 38 Kereta Putar

#### n. Kereta Ayun

Kereta ayun merupakan bentuk permainan edukatif *outdoor* yang terbuat dari besi. Alat permainan ini pembuatannya sangat rumit dan membutuhkan biaya yang cukup mahal. Cara menggunakan alat permainan ini yaitu dengan naik langsung ke dalam kereta, kemudian mengayun kedepan dan kebelakang. Anak-anak duduk diatas kereta, bersandar dan berpegangan, kemudian ada yang mengayunkan. Adapun

---

<sup>44</sup>M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2017.h. 96

manfaat dari permainan ini adalah melatih menguatkan fisik motorik anak dan melatih kekompakan anak.

### **C. Pengelolaan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) pada TK/RA**

Dalam rangka mewadahi proses belajar bagi Anak Usia dini, pendidik harus dapat melakukan penataan lingkungan bermain, membangun interaksi dengan anak dan membuat rencana kegiatan main untuk anak, menyediakan bahan-bahan permainan yang terpilih. Proses pembelajaran anak usia dini dilakukan melalui sentra atau area maen. Sentra atau area tersebut bisa disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi dari masing-masing satuan pendidikan. Misalnya: Sentra balok, bermain peran, musik, persiapan, agama, dan memasak.<sup>45</sup>

Ketika peneliti melakukan penelitian dengan melihat proses kegiatan pelaksanaan pembelajaran di Taman Kanak-kanak se-Kota Metro, terdapat temuan dilapangan bahwa kenyataannya setiap anak, memang selalu ingin bermain. Baginya, bermain adalah sesuatu yang sangat menyenangkan. Hampir tidak ada permainan yang membuat anak tidak senang. Baik bermain dilakukan dengan atau tanpa alat permainan. Anak dapat menggunakan segala sesuatu yang ada didekatnya untuk bermain atau hanya dengan dirinya sendiri, misalnya dengan jari-jari tangannya. Anak relatif bebas dalam melakukan berbagai kegiatan permainan yang dilakukan. Tidak ada paksaan dari guru dalam memilih

---

<sup>45</sup>Ratna Pangastuti, *Edutainment PAUD*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.h. 30

permainan yang anak sukai. Anak bebas memilih alat permainan edukatif baik yang bersifat *indoor* ataupun yang bersifat *outdoor*.

Kenyataan empirik memperlihatkan bahwa kebanyakan Alat permainan yang dipersiapkan di TK/PAUD/RA selalu digunakan sebagai alat eksplorasi. Maka dari itu, sebaiknya guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain sendiri dengan alat permainan tersebut selama 15-20 menit. Ketika anak sudah merasakan sudah cukup, maka guru kemudian mulai untuk intervensi dengan beberapa instruksi pendek dan jelas.

Pada Umumnya, dalam penggunaan APE di TK/PAUD/RA digunakan ketika pelaksanaan kegiatan inti. Hal ini dapat dilihat dari pelaksanaan kegiatan dimana kegiatan awal dan akhir lebih didominasi dengan kegiatan bernyanyi dan membaca doa. Saat pelaksanaan kegiatan dengan menggunakan APE, guru terlebih dahulu menyediakan alat-alat yang dibutuhkan oleh anak saat melakukan kegiatan sesuai dengan tema yang akan diajarkan. Dalam hal ini guru senantiasa bertindak sebagai fasilitator antara kebutuhan anak dengan bentuk permainan. Setelah menyediakan permainan, guru akan memberikan pemahaman dan penjelasan awal kepada anak mengenai jenis permainan dan fungsi dari alat permainan yang disediakan.

Sebagai seorang guru dan kepala sekolah harus mengetahui informasi tentang berapa banyaknya jumlah siswa dalam setiap kelas. Usia anak menentukan penempatan anak dalam kelas. Penempatan usia anak ke dalam kelas, akan memudahkan guru dalam mempersiapkan materi. Idealnya adalah jika sebuah lembaga PAUD memiliki seluruh peralatan permainan. Namun,

pengadaan alat permainan edukatif tersebut disesuaikan dengan keadaan keuangan dan kebutuhan dasar anak-anak didik.

Keterbatasan akan ketersediaan alat permainan yang ada di TK/PAUD/RA senantiasa menjadi perhatian bagi pengelola. Beberapa upaya dilakukan pengelola untuk memenuhi kebutuhan bermain anak dalam bentuk penggalakan kerjasama dengan masyarakat dan beberapa pihak terkait khususnya pengadaan alat permainan. Disamping itu, pengelola juga senantiasa menerapkan sistem pembelajaran inovatif dimana guru diharapkan dapat menggunakan alat dan bahan permainan yang mudah didapat.

Berdasarkan pengamatan yang ada di taman kanak-kanak memperlihatkan bahwa keterlibatan anak dalam penggunaan APE tidak hanya pada saat pelaksanaan kegiatan, akan tetapi pada saat selesai menggunakan alat permainan tersebut, anak juga diharapkan untuk merapikan kembali alat permainan yang digunakannya. “Setelah selesai bermain leggo, guru meminta kepada anak untuk merapikan lego yang telah dipakainya. Satu persatu anak merapikan leggonya dan mengembalikan ke tempat sebelumnya”. Dengan demikian, keberhasilan seseorang sangat ditentukan oleh pembelajaran pada setiap lembaga pendidikan yang dilaluinya.



#### **D. Ketepatan Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) pada PAUD/TK/RA**

MA. Muazar Habibi (2015)<sup>46</sup> mengemukakan bahwa Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), inteligensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.

Anak-anak sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan. Bermain adalah suatu kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak dan dapat menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang. Kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat dimana ia hidup. (Uswatun Hasanah, *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*, (Jurnal Pendidikan Anak, Volume 5, Edisi 1, Juni 2016:732.).<sup>47</sup>

---

<sup>46</sup>MA. Muazar Habibi, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini* (Buku Ajar S1 PAUD), Yogyakarta:Deepublish, 2015.h. 143-144

<sup>47</sup>Uswatun Hasanah, *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak, Volume 5, Edisi 1, Juni 2016.

Melalui permainan yang diulang-ulang, anak secara tidak sengaja akan hafal atau memiliki kemampuan yang lebih kokoh, mantap dalam membaca dan menulis.<sup>48</sup>

Alat permainan yang sesuai dengan kebutuhan anak akan memacu perkembangan anak dan merupakan dorongan atau tantangan yang tidak membosankan. Sebenarnya, anak mampu menentukan alat permainan manakah yang mudah, sedang, maupun tinggi tingkat kesulitannya dan yang mereka senangi. Karena itu program yang dipersiapkan perlu berkesinambungan dan terlihat tingkat kesulitannya. Alat Permainan Edukatif (APE) berimplikasi terhadap pembelajaran yaitu anak usia dini yang dalam proses belajarnya selalu menggunakan APE, maka anak tersebut akan memperoleh salah satu atau lebih dari satu dari kecerdasan majemuk.<sup>49</sup>

Selain itu, dalam pemilihan alat permainan edukatif untuk anak usia dini harus hati-hati dan betul-betul memperhatikan nilai-nilai pendidikan. Guru harus memprioritaskan dalam pemilihan alat permainan edukatif ditinjau dari segi kebermanfaatannya bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Aspek perkembangan tersebut meliputi: NAM (Nilai Agama Moral), FM (Fisik Motorik), Kognitif, Bahasa, Seni dan Sosial Emosional. Dengan demikian, untuk memotivasi anak menyukai belajar sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekolah. Oleh sebab itu, pengelolaan alat permainan harus ditata rapi dan menarik sehingga dapat dinikmati dan dirasakan oleh anak.

---

<sup>48</sup>Sr. Astrid CB, dkk., *Permainan Edukatif Oke Baca Tulis Awal untuk TK dan SD Kelas 1*, Yogyakarta: Kanisius, 2009.h. 3

<sup>49</sup>Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Usia Dini)*, Jakarta, PT. Grasindo, 2000.h. 44

Selain itu, ketepatan dalam penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) adalah ketika melaksanakan kegiatan didasarkan pada aspek perkembangan yang ingin dicapai. Aspek tersebut meliputi perkembangan kemampuan kognitif, kemampuan seni, kemampuan bahasa, kemampuan fisik-motorik, kemampuan berhitung permulaan dan kemampuan baca-tulis. Pencapaian tujuan dari enam perkembangan tersebut dilakukan dengan menggunakan bantuan Alat Permainan Edukatif karena guru menganggap bahwa dengan penggunaan alat peraga anak lebih cepat menangkap materi/tema pengajaran yang diberikan. Disamping itu, penggunaan alat permainan juga tidak memberikan beban belajar kepada anak.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

1. Kenyataan empirik memperlihatkan bahwa dalam penggunaan APE lebih umum digunakan pada pelaksanaan kegiatan inti. Hal ini dapat dilihat dari pelaksanaan kegiatan dimana kegiatan awal dan akhir lebih didominasi dengan kegiatan bernyanyi dan membaca doa. Saat pelaksanaan kegiatan dengan menggunakan APE, guru terlebih dahulu menyediakan alat-alat yang dibutuhkan oleh anak saat melakukan kegiatan sesuai dengan tema yang akan diajarkan. Dalam hal ini guru senantiasa bertindak sebagai fasilitator antara kebutuhan anak dengan bentuk permainan. Setelah menyediakan permainan, guru akan memberikan pemahaman dan penjelasan awal kepada anak mengenai jenis permainan dan fungsi dari alat permainan yang disediakan. Keterbatasan akan ketersediaan alat permainan yang ada di taman kanak-kanak pertiwi senantiasa menjadi perhatian bagi pengelola.
2. Ketepatan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam melaksanakan kegiatan didasarkan pada aspek perkembangan yang ingin dicapai. Aspek tersebut meliputi perkembangan kemampuan kognitif, kemampuan seni, kemampuan bahasa, kemampuan fisik-motorik, kemampuan berhitung permulaan dan kemampuan baca-tulis. Pencapaian tujuan dari enam perkembangan tersebut dilakukan dengan menggunakan

bantuan APE karena guru menganggap bahwa dengan penggunaan alat peraga anak lebih cepat menangkap materi/tema pengajaran yang diberikan. Disamping itu, penggunaan alat permainan juga tidak memberikan beban belajar kepada anak.

## **B. Saran**

Hasil dari penulisan tesis ini harap bisa dijadikan sebagai bahan evaluasi dan acuan untuk melakukan reorientasi dan peningkatan kualitas dalam mengembangkan kurikulum sehingga harapan untuk memiliki guru dan siswa yang unggul dalam hal-hal yang universal.

Penulis tesis ini merupakan penulis pemula, sehingga hasil penulisan tesis ini tidak menutup kemungkinan sangat jauh dari kesempurnaan. Dengan harapan kekurangan yang terdapat dalam penulisan tesis ini, hendaknya dapat disempurnakan, jika memang ada dikemudian hari penulis tesis yang sama dengan judul ini dan menjadikan tesis ini sebagai rujukan atau acuan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung Triharso. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Ahmad Susanto, 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Andang Ismail, 2006. *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*, Yogyakarta: Pilar Media.
- Anggani Sudono, 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Usia Dini)*, Jakarta, PT. Grasindo.
- Astini, Baik Nilawati, Ika Rachmayani, dan I. Nyoman Suarta. (2017) "Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (APE) Dalam Mengembangka Motorik Halus Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 6.1.
- Dadan Suryana, 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, Jakarta: Kencana.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Kurikulum 2004 Kerangka Dasar*. Jakarta:Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia. (2003). *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*. Jakarta : Depdiknas.
- Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia. (2003). *Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 Tahun*. Jakarta : Depdiknas.
- Fathul Mujib & Nailur Rahmawati, 2013. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, Jogjakarta: DIVA Press.
- Hapidin, dan Yenina. (2016), "Pengembangan model permainan tradisional dalam membangun karakter anak usia dini." *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 10.2.
- Hardianti, Farlina, (2019), "Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B." *Jurnal Golden Age* 3.01.

- Lexy J. Moleong, 2009, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya).
- MA. Muazar Habibi, 2015. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini* (Buku Ajar S1 PAUD), Yogyakarta: Deepublish.
- Margono S, 1996, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- M. Fadlillah. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana
- Novan Ardy Wiyani, 2016. *Konsep Dasar PAUD*, Yogyakarta: PT.Gava Media.
- Rahmawati, Anayanti, 2014 "Metode bermain peran dan alat permainan edukatif untuk meningkatkan empati anak usia dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 3, no. 1.
- Ratna Pangastuti, 2014. *Edutainment PAUD*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riany Ariesta, 2009. *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar untuk Anak Usia 0-1 Tahun*, Bandung: PT. Sandiarta Sukses.
- Setyoadi Purwanto, 2011, *Pengembangan Lagu Model sebagai Media Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Tesis Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga).
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Sr. Astrid CB, dkk. 2009, *Permainan Edukatif Oke Baca Tulis Awal untuk TK dan SD Kelas I*, Yogyakarta: Kanisius.
- Suharsimi Arikunto, 2000, *Manajemen Penelitian*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Tabrani, Primadi. (2000). *Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar*. Bandung: Penerbit ITB.
- Tedjasaputra, Mayke S. 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta. Grasindo.
- Usep Kustiawan, 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Malang: Gunung Samudera.
- Uswatun Hasanah, *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*, *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 5, Edisi 1, Juni 2016.
- Widayati, Jeni Roes, Rien Safrina, dan Yetti Supriyati, 2020 "Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5.1.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**PROGRAM PASCASARJANA**

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 53848 Fax. (0736) 53848

**SURAT PENUNJUKAN PEMBIMBING TESIS**  
**NOMOR : 532 /In.11/D/PP.009/05/2020**

Sesuai dengan Surat Edaran Rektor IAIN Bengkulu Nomor : In.16/PP.009/0600/2013 Tentang Administrasi Akademik pada IAIN Bengkulu dan untuk kelancaran penulisan tesis mahasiswa Program Pascasarjana (S.2) IAIN Bengkulu, maka Direktur Program Pascasarjana IAIN Bengkulu menunjuk Saudara :

No	Nama	NIP	Keterangan
1	Dr. H. Zulkarnain S, M. Ag	19600525198703 1001	Pembimbing Utama
2	Dr. Ahmad Suradi, M. Ag	19760119200701 1018	Pembimbing Pendamping

Sebagai Pembimbing Tesis Mahasiswa :

NAMA : Ulindra

NIM : 217 305 1042

PRODI : PIAUD

JUDUL TESIS : Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini melalui permainan Sulap Edukatif di RA Misbahul Khair Kota Bengkulu

Penunjukan ini dengan Pertimbangan dan Penetapan :

1. Nama-nama dosen tersebut dipandang mampu dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas masing-masing sebagai Pembimbing Utama dan Pembimbing Pendamping.
2. Kepada mereka diberi hak sepenuhnya untuk merevisi judul atau kerangka tesis dengan sepengetahuan Direktur Program Pascasarjana IAIN Bengkulu.
3. Surat Penunjukan ini akan dilakukan rekap dan diajukan kepada Rektor untuk disahkan melalui Surat Keputusan Rektor IAIN Bengkulu sebagai dasar pemberian honorarium sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
4. Surat Penunjukan ini berlaku sejak tanggal penunjukan dan akan diubah serta diperbaiki sebagaimana mestinya apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dalam penunjukan.

Bengkulu, 19 Mei 2020



Dr. H. Rohimin, M. Ag

NIP. 19640531 199103 1 001

Tembusan :

1. Yth. Wakil Rektor I
2. Arsip



## SURAT PERNYATAAN

Hal : Ganti judul Tesis

Kepada  
Yth. Direktur Pascasarjana IAIN Bengkulu  
Di Bengkulu

*Assalamu 'alaikum Wr Wb*

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ilindra  
NIM : 217 3054 1042  
Prodi : PIAUD  
Alamat : Perum Villa Tugu Hiu, Desa Taba Jambu, Kecamatan Pondok Kubang,  
Kabupaten Bengkulu Tengah

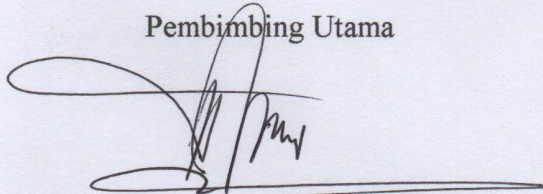
Menyatakan telah mengganti judul tesis dengan perubahan sebagai berikut

Judul Awal : Pengembangan Permainan Sulap Edukatif Untuk Meningkatkan  
Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Di RA Misbahul Khair Kota  
Bengkulu

Judul Sekarang : Model Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini

Demikian surat pernyataan ini, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu 'alaikum  
Wr Wb.*

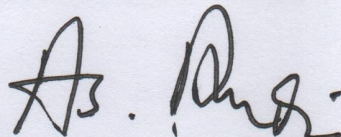
Pembimbing Utama



**Dr. H. Zulkarnain S. M. Ag**  
NIP. 19600525198703 1001

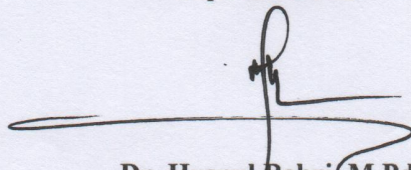
Bengkulu, 27 Juli 2020

Mengrtahui,  
Pembimbing Pendamping



**Dr. Ahmad Suradi, M.Ag**  
NIP. 19760119200701 1018

Disetujui Oleh,  
Kaprodi PIAUD



**Dr. Husnul Bahri, M.Pd**  
NIP. 196209051990021001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 53848 Fax. (0736) 53848

LEMBAR BIMBINGAN TESIS

Nama Mahasiswa : Ilindra  
NIM : 217 305 1042  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Tesis : Model Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini  
Pembimbing : Dr. Ahmad Suradi, M. Ag  
Pendamping

NO	HARI/ TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	SARAN/ TINDAK LANJUT	PARAF
	15/5 2020	-Pentiden. lita bebeling		
	18/5 2020	-Pembahasan teori mdr bab II		
	19/5 2020	Metode penelitian di praktik. Jami dengan penelitian mdr		
	19/6 2020	Penyajiin data dan bab diperjelas		
	22/6 2020	Pembahasan di mdr		

Mengetahui  
Ketua Program Studi

Dr. Husnul Bahri, M. Pd  
NIP. 19620905199002 1001

Bengkulu 19 Mei 2020  
Pembimbing Pendamping

Dr. Ahmad Suradi, M. Ag  
NIP. 19760119200701 1018



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 53848 Fax. (0736) 53848

LEMBAR BIMBINGAN TESIS

Nama Mahasiswa : Ilindra  
NIM : 217 305 1042  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Tesis : Model Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini  
Pembimbing : Dr. Ahmad Suradi, M. Ag  
Pendamping

NO	HARI/ TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	SARAN/ TINDAK LANJUT	PARAF
	26 7 2020	- Layaknya semua mainan dan bisa di ajarkan untuk ujian		

Mengetahui  
Ketua Program Studi

Dr. Husnul Bahri, M. Pd  
NIP. 19620905199002 1001

Bengkulu 19 Mei 2020  
Pembimbing Pendamping

Dr. Ahmad Suradi, M. Ag  
NIP. 19760119200701 1018



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 53848 Fax. (0736) 53848

LEMBAR BIMBINGAN TESIS

Nama Mahasiswa : Iindra  
NIM : 217 305 1042  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Tesis : Model Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini  
Pembimbing Utama : Dr. H. Zulkarnain S, M. Ag

NO	HARI/ TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	SARAN/ TINDAK LANJUT	PARAF
1.	1 Juni 2020	Teori pembelajaran & peran Tesis	Supaya lengkap	A.
2.	15 Juni 2020	Daftar pustaka: ke kelompok yg relevan & Ketersmpulan yg dibahas di RENCANA.	Uraikan kepointesan Tesis yg relevan	A.
3.	17 Juli 2020	Teori I & II	Instruksi: Laku belakang masalah pokok masalah penelitian & Ketersmpulan	A.
4.	18 Juli 2020	Teori I & II	Frustrasi: Dat. prestasi hil. nilai Kurang. Cara kembali: perbaiki kerangka dan bahas Tesis sangat singkat	A.

Mengetahui  
Ketua Program Studi

Dr. Husnul Bahri, M. Pd  
NIP. 19620905199002 1001

Bengkulu 19 Mei 2020  
Pembimbing Pendamping

Dr. H. Zulkarnain S, M. Ag  
NIP. 19600525198703 1001