

## Kesesuaian Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak

H. M. Nasirun <sup>1✉</sup>, Anni Suprapti<sup>2</sup>, Melia Eka Daryati<sup>3</sup>, Indrawati<sup>4</sup>

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Bengkulu, Indonesia

DOI: [10.31004/aulad.v4i3.150](https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.150)

✉Corresponding author:  
[[h.m.nasirun@gmail.com](mailto:h.m.nasirun@gmail.com)]

### Article Info

### Abstrak

#### **Kata kunci:**

*Alat Permainan Edukatif;  
Aspek Perkembangan  
Bahasa;  
Aspek Perkembangan  
Kognitif*

Permasalahan penelitian apakah Alat Permainan Edukatif yang dihasilkan oleh mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Guru PAUD FKIP UNIB telah sesuai dengan kriteria Alat Permainan Edukatif yang dapat menunjang perkembangan bahasa dan kognitif anak usia dini. Jenis penelitian adalah deskriptif kuantitatif. Sampel penelitian adalah mahasiswa S1 PG PAUD yang duduk pada semester III sejumlah 75 orang. Hasil penelitian, secara umum Alat Permainan Edukatif yang telah dihasilkan oleh mahasiswa S1 PG PAUD, meliputi Alat Permainan Edukatif yang menunjang aspek perkembangan bahasa (buku cerita, permainan huruf) dan aspek perkembangan kognitif (permainan angka), berada pada kategori baik dengan rata-rata 3,7. Artinya, Alat Permainan Edukatif tersebut telah memenuhi syarat indikator Alat Permainan Edukatif yang dapat menunjang perkembangan bahasa dan kognitif anak. Rekomendasi untuk penelitian berikutnya aspek perkembangan anak yang diteliti lebih komprehensif, sehingga dapat menghasilkan Alat Permainan Edukatif yang menunjang keseluruhan aspek perkembangan anak usia dini.

#### **Abstract**

#### **Keywords:**

*Educational Game Tool;  
Language Development  
Aspect;  
Cognitive Development  
Aspect*

The research problem is whether the Educational Game Tool made by students of the S1 Teacher Education Study Program of PAUD FKIP UNIB follows the Educational Game Tool criteria, which can support language and cognitive development of early childhood. This type of research was descriptive quantitative. The research sample was 75 students of S1 PG PAUD sitting in the third semester. The results of the study, in general, the Educational Game Tool that S1 PG PAUD students have made, includes Educational Game Tool that supports aspects of language development (storybooks, letter games) and aspects of cognitive development (numbers games), are in the excellent category with an average of 3.7. This means that the Educational Game Tool has met the requirements for Educational Game Tool indicators that can support children's language and cognitive development. Recommendations for further research on aspects of child development that are studied more comprehensively to produce an Educational Game Tool that supports all aspects of early childhood development.

## 1. PENDAHULUAN

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, Bab 1 Pasal 1 Angka 14, mengenai Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pemberian rangsangan pendidikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani serta untuk mempersiapkan anak dalam menempuh pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia Dini akan membantu anak dalam mengembangkan keterampilan intelektual dan kreativitas yang dimiliki oleh anak (Widayati et al., 2020). Memaksimalkan Pendidikan Anak Usia Dini merupakan peran dan tugas bagi guru dan dosen agar dapat mengoptimalkan potensi anak ketika usia dini. Guru dan dosen sebagai pendidik memiliki tugas mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, dan mengevaluasi peserta didik mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini hingga pendidikan menengah secara profesional. Keahlian, kemahiran dan kecakapan yang memenuhi standar mutu diperlukan seorang guru dan dosen untuk menjadi profesional. Guru dan dosen Pendidikan Anak Usia Dini harus menguasai dan terampil dalam menghasilkan media pembelajaran yang menjadi unsur penting dalam proses pembelajaran.

Guru dan dosen Pendidikan Anak Usia Dini harus mempunyai kemampuan pedagogik agar materi yang disampaikan kepada anak didik tepat sasaran. Salah satu kemampuan pedagogik yang harus dimiliki oleh seorang guru atau dosen yaitu kemampuan menggunakan berbagai alat dan sumber belajar yang sesuai dengan pembelajaran anak usia dini melalui kegiatan bermain untuk dapat mengoptimalkan potensi anak usia dini. Kemampuan keterampilan, kemampuan berekspresi, dan kreatifitas guru dalam kegiatan bermain dapat mengembangkan kematangan fisik, emosional dan mental anak sehingga anak menjadi kreatif, cerdas dan inovatif (Negara & Darmawati, 2017). Salah satu alat dan sumber belajar yang sesuai dengan pembelajaran anak usia dini adalah Alat Permainan Edukatif (Nasirun & Yulidesni, 2019). Sunardi et al. (2017) menyatakan bahwa Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Negara & Darmawati (2017) menambahkan bahwa Alat Permainan Edukatif merupakan alat permainan yang secara optimal dapat mengembangkan kemampuan fisik, bahasa, kognitif, dan adaptasi sosial dalam perkembangan anak.

Hal ini dibuktikan oleh Baharun et al. (2021) dalam penelitiannya bahwa Alat Permainan Edukatif berbahan limbah yang diaplikasikan sebagai media pembelajaran guru dapat meningkatkan kecerdasan kognitif anak usia dini. Astini et al. (2017), menambahkan bahwa dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini, guru dapat memanfaatkan dan menggunakan Alat Permainan Edukatif, yakni bahan alam yang terdiri dari barang bekas, seperti kertas bekas yang disobek dan dibuat menjadi bubur kertas untuk menstimulasi tumbuh kembang motorik halus anak. Tatminingsih (2019) juga membuktikan Alat Permainan Edukatif yang dikembangkan dengan konsep warna, bentuk angka, huruf, urutan, dan klasifikasi dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Peningkatan kemampuan kognitif anak dilakukan dengan cara mengurutkan lambang bilangan dalam kegiatan bermain dengan menggunakan media kartu angka. Hal ini dibuktikan oleh Nayazik et al. (2019) dalam penelitian tindakan kelas TK Handayani VI Pemalang bahwa melalui kegiatan bermain kartu angka meningkatkan kemampuan kognitif anak didik dengan tingkat peningkatan mencapai 80%. Kurnia & Zulkifli (2016) melakukan penelitian mengenai perkembangan aspek bahasa anak di TK Melati Dharma Wanita Air Tiris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan aspek bahasa pada anak usia 5-6 tahun mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil sebelum dan sesudah diperkenalkannya Alat Permainan Edukatif. Perkembangan aspek bahasa anak usia 5-6 tahun dalam kategori sedang dan rendah sebelum diperkenalkan Alat Permainan Edukatif, namun meningkat menjadi kategori baik dan sangat baik setelah diperkenalkan Alat Permainan Edukatif. Dwiyantri & Khan (2020) menyatakan agar proses perkembangan aspek bahasa pada anak tercapai dengan baik, maka perlu dilakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diwujudkan dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif yang tepat dan kreatif sehingga menunjang tercapainya perkembangan kemampuan bahasa anak. Penelitian Trimantara & Mulya (2019) menunjukkan hasil bahwa perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun berkembang dengan baik dan maksimal setelah menggunakan Alat Permainan Edukatif berupa *puzzle*. Peningkatan kemampuan bahasa anak tersebut ditunjukkan dengan aktivitas anak yang mau bertanya, dapat menyebutkan nama gambar, mengenal, dan mengucapkan simbol-simbol yang tertera dalam *puzzle*.

Indriasih (2015) menyatakan bahwa Alat Permainan Edukatif sebagai media berbasis simulasi dapat memberikan alternatif kegiatan bermain sambil belajar, sehingga anak menjadi terampil dan mandiri. Selain itu bagi guru, penggunaan Alat Permainan Edukatif dapat menjadikan guru lebih kreatif dalam proses pembelajaran anak usia dini dengan menggunakan media yang menarik dan sesuai perkembangan anak. Alat Permainan Edukatif yang dirancang oleh guru atau dosen harus sesuai dengan perkembangan usia dan minat anak, sehingga guru dan dosen hendaknya memperhatikan bahwa Alat Permainan Edukatif yang digunakan aman baik dari segi bentuk, ukuran, jenisnya serta nyaman bagi anak. Dwiyantri & Khan (2020) menyatakan seorang pendidik dalam menciptakan Alat Permainan Edukatif untuk kegiatan pembelajaran sebaiknya memperhatikan bahwa Alat Permainan Edukatif tidak membahayakan anak didik yaitu aman, tidak mudah rusak dan rapuh, Alat Permainan Edukatif bersifat meningkatkan stimulus anak, dan Alat Permainan Edukatif beragam dengan berbagai tingkat kesulitan. Selain itu, pembuatan Alat Permainan Edukatif dapat memanfaatkan sumber daya alam yang ada disekitar lingkungan yang sesuai dan menunjang pembelajaran anak usia dini (Indrayasa & Suryanti, 2020). Fadlillah (2017) membagi

pengembangan Alat Permainan Edukatif dalam 5 prinsip yaitu prinsip bahan, prinsip bentuk, prinsip warna, prinsip manfaat dan prinsip kebutuhan. Prinsip bahan mengacu pada bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif tidak mengandung zat kimia. Bentuk Alat Permainan Edukatif yang sederhana, menarik, mudah digunakan serta memiliki warna-warna yang cerah menjadi daya tarik bagi anak didik untuk memainkannya sehingga meningkatkan stimulus dan perkembangan anak. Alat Permainan Edukatif yang baik memiliki prinsip manfaat yaitu memberikan manfaat dalam mengoptimalkan kecerdasan, keterampilan, dan kemampuan kognitif anak. Prinsip terakhir yaitu prinsip kebutuhan dimana Alat Permainan Edukatif yang dikembangkan peserta didik atau guru harus disesuaikan dengan minat dan kebutuhan anak didik.

Pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif akan berjalan dengan baik dan relevan apabila Alat Permainan Edukatif yang digunakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), sesuai dengan prinsip-prinsip dan karakteristik Alat Permainan Edukatif untuk anak usia dini, serta memiliki prosedur penggunaan Alat Permainan Edukatif yang jelas. Perencanaan pengajaran oleh guru PAUD sangat diperlukan agar proses pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif dapat berjalan dengan baik dan sistematis (Nasirun et al., 2020). Fadlillah (2017) menambahkan terdapat beberapa hal yang diperlukan dalam pengembangan Alat Permainan Edukatif yaitu, 1) berdasarkan tahap perkembangan anak; 2) mendukung kegiatan aktif anak; (3) bersifat terbuka; (4) memberi banyak tujuan; (5) aman dan awet; (6) dapat diduplikasi; serta (7) non-gender dan non-rasis.

Sementara menurut Eliyawati (2005), terdapat beberapa karakteristik Alat Permainan Edukatif untuk anak usia dini, diantaranya (1) ditujukan untuk anak usia dini; (2) berfungsi untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini; (3) dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaatmultiguna; (4) aman atau tidak berbahaya untuk anak; (5) dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas anak; (6) bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan; dan (7) mengandung nilai-nilai pendidikan. Menurut Tedjasaputra (2007) terdapat beberapa jenis Alat Permainan Edukatif yang biasanya diberikan pada anak-anak pra-sekolah, diantaranya (1) Alat Permainan Edukatif berbentuk balok dengan berbagai macam ukuran kecil, sedang dan besar serta ukuran kelipatan (dua, empat, enam, delapan dst); (2) Alat Permainan Edukatif untuk melatih anak mengenai warna, bentuk dan ukuran (loto berwarna, *puzzle*, papan pasak, papan hitung, papan paku, kartu berpasangan dll); (3) Alat Permainan Edukatif ciptaan Montessori (alat timbangan, silinder dengan ukuran serial sepuluh ukuran, tongkat-tongkat desimeter/meter, gambar-gambar untuk dicontoh, bentuk segitiga/empat/ enam yang dipecah-pecah).

Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif untuk anak usia dini yang banyak digunakan pada lembaga PAUD, diantaranya boneka jari; *puzzle* besar; kotak alfabet; kartu lambang bilangan; kartu pasangan; *puzzle* jam; loto warna; loto warna dan bentuk Negara & Darmawati (2017), Suyadi & Selvi (2019) serta Zam'ah & Nurhenti (2013) menggunakan Alat Permainan Edukatif berupa balok susun sebagai media pembelajaran. Kegiatan bermain balok susun dapat meningkatkan kemampuan sosial anak. Anak tidak merasa bosan dan aktif terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru. Hardianti (2019) menggunakan Alat Permainan Edukatif *scrabble* yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak. Huruf-huruf *scrabble* disusun secara acak akan meningkatkan respon keingintahuan anak untuk menyusun huruf-huruf tersebut menjadi sebuah kata. Mubarak & Amini (2020) menyatakan media Alat Permainan Edukatif berupa *puzzle* angka dapat mengasah kemampuan anak dalam memecahkan masalah dan mengembangkan kemampuan logika matematika dengan menyusun gambar atau angka menjadi sebuah gambar yang utuh. Hal ini didukung penelitian Ayu (2016) yang menyatakan bahwa pengembangan kognitif diperoleh dari kegiatan pengenalan angka oleh anak pada usia dini. Alat Permainan Edukatif dengan konsep kartu angka dapat menarik perhatian dan konsentrasi anak dalam kegiatan pembelajaran. Sunardi et al. (2017) menyatakan guru dapat menggunakan Alat Permainan Edukatif untuk mengenalkan panca indera kepada anak-anak. Alat Permainan Edukatif yang digunakan dapat dibuat sendiri oleh guru seperti boneka atau gambar dalam bentuk orang dengan panca indera yang lengkap.

Permasalahan berkaitan dengan Alat Permainan Edukatif ini adalah kenyataannya di Lembaga PAUD (TK) masih banyak guru PAUD yang belum memiliki keterampilan dalam mengembangkan dan menghasilkan Alat Permainan Edukatif sehingga berdampak pada proses belajar mengajar yang kurang optimal karena guru hanya memanfaatkan Alat Permainan Edukatif yang sudah ada. Penelitian Nasirun & Yulidesni (2019) membuktikan bahwa para pendidik atau guru tidak menggunakan Alat Permainan Edukatif yang diproduksi sendiri dalam proses pembelajaran, pendidik atau guru hanya menggunakan media yang telah ada sehingga kurang memperhatikan kesesuaian alat dengan kebutuhan anak didik. Oleh karena itu, Program studi S1 Pendidikan Guru PAUD sebagai pencetak calon guru/guru PAUD memiliki kewajiban dan tanggung jawab akan terbentuknya calon guru yang profesional dan mampu memahami serta dapat menghasilkan Alat Permainan Edukatif dalam menunjang proses pembelajaran anak usia dini.

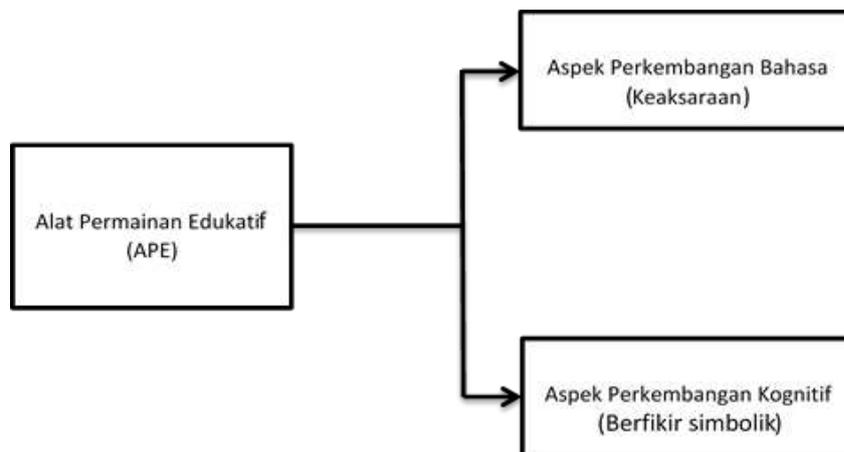
Mengingat pentingnya kemampuan dalam menghasilkan Alat Permainan Edukatif sesuai dengan perkembangan anak usia dini yang harus dimiliki oleh para pendidik dalam melaksanakan pembelajaran di PAUD, maka perlu diteliti kesesuaian Alat Permainan Edukatif yang telah dihasilkan oleh para calon guru atau mahasiswa PG PAUD terhadap aspek-aspek yang dapat menunjang perkembangan bahasa dan kognitif anak dengan cara melakukan penilaian terhadap Alat Permainan Edukatif yang telah dihasilkan, apakah sudah sesuai atau belum dengan kriteria Alat Permainan Edukatif yang dapat menunjang perkembangan bahasa dan kognitif anak. Penilaian

ini menjadi sangat penting sebelum Alat Permainan Edukatif tersebut benar-benar digunakan atau diaplikasikan pada anak. Berdasarkan pada uraian permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah Alat Permainan Edukatif yang dihasilkan oleh mahasiswa yang mengikuti Mata Kuliah Alat Permainan Edukatif pada Program Studi S1 Pendidikan Guru PAUD FKIP UNIB Tahun Ajaran 2020/2021 telah sesuai dengan kriteria Alat Permainan Edukatif yang dapat menunjang aspek bahasa dan kognitif anak usia dini.

## 2. METODOLOGI

Sampel penelitian adalah mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Guru PAUD FKIP UNIB yang telah menempuh Mata Kuliah Alat Permainan Edukatif berjumlah 75 orang. Mahasiswa tersebut telah mendapatkan materi mengenai konsep umum Alat Permainan Edukatif serta cara dan teknik membuat Alat Permainan Edukatif yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Penelitian ini memberikan gambaran secara kuantitatif atas subjek/objek yang sedang diamati. Menurut Yusuf (2016), penelitian deskriptif kuantitatif merupakan usaha sistematis untuk mendapatkan jawaban atas suatu masalah dan atau mendapatkan informasi lebih mendalam mengenai suatu fenomena dengan menggunakan tahap-tahap penelitian pendekatan kuantitatif.

Alat Permainan Edukatif yang telah dihasilkan oleh mahasiswa dinilai untuk mengetahui kesesuaian Alat Permainan Edukatif tersebut dengan kriteria Alat Permainan Edukatif yang dapat menunjang perkembangan bahasa dan kognitif anak. Kriteria penilaian tersebut disusun oleh dosen mata kuliah Alat Permainan Edukatif dengan didasarkan pada konsep dan teori yang terdapat pada penelitian-penelitian terdahulu, yaitu Eliyawati (2005) dan Fadlillah (2017). Berikut adalah kriteria Alat Permainan Edukatif yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu 1) Kesesuaian Alat Permainan Edukatif dengan tema dan subtema; 2) Kesesuaian Alat Permainan Edukatif dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar; 3) Kesesuaian Alat Permainan Edukatif dengan teori dan tujuan; 4) Kesesuaian Alat Permainan Edukatif dengan aspek perkembangan atau Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak; 5) Alat Permainan Edukatif multiguna atau dapat dipakai dalam berbagai permainan; 6) Bahan Alat Permainan Edukatif diperoleh dari lingkungan sekitar, murah dan bisa dari barang bekas; 7) Bahan Alat Permainan Edukatif aman dan tidak berbahaya bagi anak; 8) Alat Permainan Edukatif tahan lama dan tidak mudah rusak; 9) Alat Permainan Edukatif dapat menjadikan anak senang dan tertarik; 10) Alat Permainan Edukatif ringan, mudah dibawa dan elastis; 11) Ukuran Alat Permainan Edukatif tidak terlalu besar atau kecil; 12) Alat Permainan Edukatif menggunakan kombinasi warna yang menarik; dan 13) Alat Permainan Edukatif bisa dipakai secara individual maupun kelompok. Kriteria ini digunakan untuk menilai kesesuaian Alat Permainan Edukatif terhadap aspek perkembangan bahasa dan kognitif anak usia dini. Kategori penilaian terdiri dari angka 1 hingga 5. Apabila penilaian sangat baik diberikan angka 5, apabila baik diberikan angka 4, apabila cukup diberikan angka 3, apabila kurang diberikan angka 2, dan apabila sangat kurang diberikan angka 1. Berikut adalah gambar desain penelitian ini:



Gambar 1. Desain Penelitian

Data penelitian yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan uji nilai rata-rata dengan rumus seperti yang digunakan oleh Aqib et al. (2009), sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:  $\bar{X}$  = Nilai rata-rata APE  
 $\sum X$  = Jumlah semua nilai dari keseluruhan kriteria/indikator  
 $N$  = Jumlah kriteria/indikator

Hasil pengujian rata-rata tersebut kemudian dinilai dengan menggunakan lima kategori, yaitu sangat baik apabila rentang nilai antara 4,6 - 5,0; baik apabila rentang nilai antara 3,6 - 4,5; cukup apabila rentang nilai antara 2,6 - 3,5; kurang apabila rentang nilai antara 1,6 - 2,5; sangat kurang apabila rentang nilai antara 1,0 - 1,5.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum mahasiswa melakukan pembuatan Alat Permainan Edukatif, terlebih dahulu diberikan konsep-konsep mengenai Alat Permainan Edukatif termasuk didalamnya cara membuat Alat Permainan Edukatif sesuai dengan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Alat Permainan Edukatif yang akan dihasilkan meliputi Alat Permainan Edukatif yang menunjang aspek perkembangan bahasa dan perkembangan kognitif anak usia dini. Masing-masing mahasiswa membuat satu jenis Alat Permainan Edukatif. Terdapat 75 Alat Permainan Edukatif yang berhasil dibuat oleh mahasiswa, terdiri dari 31 buku cerita dan 30 permainan huruf untuk menunjang aspek perkembangan bahasa anak dan 14 permainan angka untuk menunjang aspek perkembangan kognitif anak.

Alat Permainan Edukatif yang dihasilkan kemudian dinilai untuk mengetahui apakah Alat Permainan Edukatif tersebut sudah sesuai dengan kriteria Alat Permainan Edukatif yang dapat menunjang perkembangan bahasa dan kognitif anak usia dini. Berikut adalah hasil penilaian atas Alat Permainan Edukatif buku cerita dan permainan huruf yang telah dibuat oleh mahasiswa sebanyak 61 Alat Permainan Edukatif:

**Tabel 1. Hasil Penilaian Alat Permainan Edukatif Aspek Perkembangan Bahasa**

No.	Alat Permainan Edukatif	
	Buku Cerita(Rata-rata)	Permainan Huruf(Rata-rata)
1	3,6	3,7
2	3,6	3,8
3	3,8	3,8
4	3,8	3,6
5	3,8	3,8
6	3,8	3,3
7	3,6	3,7
8	3,8	3,6
9	3,8	3,6
10	3,6	3,8
11	3,6	3,6
12	3,8	3,8
13	3,8	3,8
14	3,6	3,6
15	3,8	3,8
16	3,8	3,6
17	3,6	3,6
18	3,6	3,8
19	3,6	3,6
20	3,8	3,6
21	3,6	3,8
22	3,6	3,6
23	3,8	3,6
24	3,6	3,8
25	3,8	3,6
26	3,6	3,6
27	3,6	3,8
28	3,6	3,6
29	3,6	3,8
30	3,8	3,6
31	3,6	-
Rata-rata	<b>3,69</b>	<b>3,67</b>

Berdasarkan Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa rata-rata Alat Permainan Edukatif yang dihasilkan oleh mahasiswa untuk menunjang kemampuan bahasa pada anak usia dini, baik buku cerita maupun permainan huruf, berada pada kategori baik dengan nilai 3,69 dan 3,67. Pada Alat Permainan Edukatif berupa buku cerita semua alat berada pada kategori baik, walaupun sekitar 17 Alat Permainan Edukatif memperoleh nilai diambang bawah, yaitu 3,6. Hal ini menunjukkan bahwa Alat Permainan Edukatif buku cerita yang dibuat oleh mahasiswa PG PAUD UNIB telah memenuhi kategori sebagai Alat Permainan Edukatif yang dapat menunjang perkembangan bahasa anak usia dini. Pada Alat Permainan Edukatif berupa permainan huruf, terdapat satu alat yang berada pada kategori cukup dengan nilai 3,3, sedangkan yang lain berada pada kategori baik dengan rentang nilai 3,6 hingga 3,8. Hal ini menunjukkan bahwa hampir seluruh Alat Permainan Edukatif permainan huruf yang dibuat oleh mahasiswa PG

PAUD UNIB telah memenuhi kategori sebagai Alat Permainan Edukatif yang dapat menunjang perkembangan bahasa anak usia dini.

Selain, buku cerita dan permainan huruf, mahasiswa juga membuat Alat Permainan Edukatif permainan angka untuk menunjang kemampuan kognitif anak usia dini. Berikut adalah hasil penilaian atas Alat Permainan Edukatif permainan angka yang telah dibuat oleh mahasiswa sebanyak 14 Alat Permainan Edukatif:

**Tabel 2. Hasil Penilaian Alat Permainan Edukatif Aspek Perkembangan Kognitif**

No.	Permainan Angka (Rata-rata)
1	3,8
2	3,6
3	3,6
4	3,8
5	3,8
6	3,6
7	3,8
8	3,8
9	3,6
10	3,8
11	3,6
12	3,8
13	3,6
14	3,8
Rata-rata	3,71

Berdasarkan Tabel 2, dapat disimpulkan bahwa rata-rata Alat Permainan Edukatif yang dihasilkan oleh mahasiswa untuk menunjang kemampuan kognitif pada anak usia dini dengan permainan angka berada pada kategori baik dengan nilai 3,71. Pada Alat Permainan Edukatif permainan angka, semua alat berada pada kategori baik, walaupun sekitar 6 Alat Permainan Edukatif memperoleh nilai diambang bawah, yaitu 3,6. Hal ini menunjukkan bahwa Alat Permainan Edukatif permainan angka yang dibuat oleh mahasiswa PG PAUD UNIB telah memenuhi kategori sebagai Alat Permainan Edukatif yang dapat menunjang perkembangan kognitif anak usia dini.

Secara umum hasil penelitian terhadap Alat Permainan Edukatif yang telah dibuat oleh mahasiswa, meliputi buku cerita, permainan huruf dan permainan angka berada pada kategori baik dengan rata-rata nilai 3,7. Hal ini berarti Alat Permainan Edukatif yang telah dibuat oleh mahasiswa PG PAUD UNIB telah memenuhi syarat-syarat indikator penilaian Alat Permainan Edukatif yang dapat menunjang perkembangan bahasa dan kognitif anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa mampu menghasilkan Alat Permainan Edukatif yang baik setelah memahami konsep dasar pembuatan Alat Permainan Edukatif dalam aspek perkembangan bahasa dan kognitif anak usia dini. Apabila dilihat dari temuan penelitian dengan nilai rata-rata Alat Permainan Edukatif 3,7 yang termasuk dalam kategori baik, namun berada diambang bawah interval penilaian atau sedikit diatas kategori cukup, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan dalam menghasilkan Alat Permainan Edukatif yang baik masih perlu ditingkatkan. Semakin baik Alat Permainan Edukatif yang dihasilkan, maka semakin dapat mendukung perkembangan bahasa dan kognitif anak usia dini. Selain itu, melalui hasil penelitian dapat diketahui terdapat kecenderungan mahasiswa lebih menyukai membuat Alat Permainan Edukatif yang dapat mendukung perkembangan bahasa anak dibanding perkembangan kognitif. Padahal sebagai calon guru PAUD harus memiliki kemampuan untuk dapat membuat Alat Permainan Edukatif yang sesuai dengan berbagai aspek perkembangan anak. Oleh karena itu, kreatifitas mahasiswa dalam membuat Alat Permainan Edukatif yang mendukung aspek kognitif masih perlu ditingkatkan.

#### 4. KESIMPULAN

Alat Permainan Edukatif yang dihasilkan mahasiswa, meliputi buku cerita, permainan huruf dan permainan angka, telah sesuai dengan kriteria Alat Permainan Edukatif yang dapat menunjang perkembangan bahasa dan kognitif anak usia dini. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penilaian Alat Permainan Edukatif rata-rata 3,7 yang berada pada kategori baik. Namun, angka tersebut hanya sedikit lebih tinggi dari kategori cukup, sehingga masih perlu adanya peningkatan dalam membuat Alat Permainan Edukatif yang lebih baik. Selain itu, terdapat kecenderungan mahasiswa lebih menyukai membuat Alat Permainan Edukatif yang mendukung aspek bahasa anak, sehingga perlu ditingkatkan kreatifitas mahasiswa dalam membuat Alat Permainan Edukatif yang mendukung aspek kognitif. Penelitian ini hanya membatasi aspek perkembangan anak pada dua hal, yaitu bahasa dan kognitif, sehingga disarankan penelitian berikutnya meneliti aspek-aspek perkembangan anak usia dini yang lainnya.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z., Jaiyaroh, S., Diniati, E., & Khotimah, K. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yrama Widya.
- Astini, B. N., -, N., Rachmayani, I., & Suarta, I. N. (2017). Identifikasi Pemafaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Mengembanika Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 31–40. <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i1.15678>
- Ayu, C. (2016). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Membilang dengan Metode Bermain Media Kartu Angka pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Taqifa Bangkinang. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 161–172.
- Baharun, H., Zamroni, Z., Amir, A., & Saleha, L. (2021). Pengelolaan Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1382–1395. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.763>
- Dwiyanti, L., & Khan, R. I. (2020). Optimalisasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Ape. *Prosiding Seminar Nasional Riset Teknologi Terapan*, 8.
- Eliyawati, C. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Fadlillah, M. (2017). *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (3rd ed.). Prenada Media.
- Hardianti, F. (2019). Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 17. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i01.1354>
- Indrayasa, K. B., & Suryanti, P. E. (2020). Keterlibatan Orang Tua Dalam Kegiatan Kreatif Anak Usia Dini Selama Belajar Dari Rumah. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 180–190. <https://doi.org/10.25078/pw.v5i2.1759>
- Indriasih, A. (2015). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan*, 16(2), 127–137. <https://doi.org/10.33830/jp.v16i2.343.2015>
- Kurnia, R., & Zulkifli, N. (2016). Efektivitas Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Bahan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Melati Dharma Wanita Air Tiris, Kecamatan Kampar. *Educhild: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 5(1), 10.
- Mubarok, A. A. S. A., & Amini, A. (2020). Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 77–89. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.221>
- Nasirun, M., & Yulidesni, Y. (2019). *Meningkatkan Keterampilan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan Dalam Meningkatkan Kompetensi Profesional*. 2(1), 9.
- Nasirun, M., Yulidesni, Y., Indrawati, I., & Qalbi, Z. (2020). Pelatihan Penyusunan Proposal Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Di Taman Kanak-Kanak Al-Jundi Kota Bengkulu. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 13–18. <https://doi.org/10.33369/abdipaud.v1i1.14039>
- Nayazik, A., Suwignyo, J., & Meidika, F. (2019). Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(2), 160–171. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i2.p160-171>
- Negara, I. G. N. M. K., & Darmawati, I. D. A. A. (2017). Hubungan Antara Sosio-Demografik Dan Pengetahuan Dengan Perilaku Orang Tua Dalam Pemilihan Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Denpasar. *Jurnal Riset Kesehatan Nasional*, 1(2), 160–163. <https://doi.org/10.37294/jrkn.v1i2.84>
- Sunardi, S., Sujadi, I., & Bachri, B. S. (2017). *Media Pembelajaran dan Pengembangan PAUD Kurikulum 2013*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Suyadi, S., & Selvi, I. D. (2019). Implementasi Mainan Susun Balok Seimbang Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 385. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.345>
- Tatminingsih, S. (2019). Alternatif Stimulasi Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 183. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.130>
- Tedjasaputra, M. S. (2007). *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Grasindo.
- Trimantara, H., & Mulya, N. (2019). Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 25–34. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i1.4553>
- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2020). Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 654. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.692>
- Yusuf, A. M. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Prenada Media.
- Zami`ah, N., & Nurhenti, D. (2013). Pemanfaatan Media Permainan Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok A Di Ppt Kuncup Harapan Semolowaru Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(3). <https://core.ac.uk/reader/230638427>