



## **PENGUNAAN APE MAKET HURUF DAN ANGKA UNTUK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TK IT NURUL ILMI**

### ***APE USE OF LETTER AND NUMBER MACKAGES FOR DEVELOPMENT COGNITIVENESS OF EARLY AGE CHILDREN 5-6 YEARS AT IT NURUL ILMI KINDERGARTEN***

**Nurul Istijanah<sup>1</sup>, Meyda Setyana Hutami<sup>2</sup>**

STIT Ihsanul Fikri

nurulistijanah@gmail.com, meydasetyana3@gmail.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan terutama perkembangan kognitif bagi anak usia dini melalui penerapan penggunaan alat permainan maket huruf dan angka di TK IT Nurul Ilmi. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah melalui metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Alat permainan maket huruf dan angka media pembelajaran ini sudah layak digunakan karena alat permainan ini multiguna dan dapat digunakan dalam menstimulasi aspek-aspek perkembangan peserta didik. Alat permainan ini merupakan alat permainan yang efektif guna mengenalkan konsep angka, huruf, tekstur, ukuran serta warna yang dibuat menarik yang tidak membosankan bagi anak. Setelah digunakan maket huruf dan angka ini dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan dan yang utama adalah perkembangan kognitif pada anak kelompok B TK IT Nurul Ilmi Brojolepo Surojoyo Candimulyo Magelang Jawa Tengah.

**Kata Kunci:** aspek perkembangan kognitif, konsep angka dan huruf, maket huruf dan angka

#### **Abstract**

*This study aims to develop aspects of development, especially cognitive development for early childhood through the application of the use of letter and number mockup game tools in Nurul Ilmi IT Kindergarten. The type of research used is qualitative research. The data collection method used is through observation, interview, and documentation methods. This learning media letter and number mockup game tool is suitable for use because this game tool is multipurpose and can be used in stimulating aspects of student development. This game tool is an effective game tool to introduce the concept of numbers, letters, textures, sizes and colors that are made attractive that are not boring for children. After using mockups of letters and numbers, this can improve all aspects of development and the main one is cognitive development in group B children of IT Kindergarten, Nurul Ilmi, Brojolepo, Surojoyo, Candimulyo, Magelang, Central Java.*

**Keywords:** aspects of cognitive development, concept of numbers and letters, mockups of letters and numbers

## **PENDAHULUAN**

Hakikat anak usia dini dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 adalah kelompok manusia yang berusia 0 sampai dengan 6 tahun. Namun ada beberapa ahli yang mengelompokkannya hingga usia 8 tahun (Essa, 2003). Anak usia dini merupakan kelompok

anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta), sosio emosional, Bahasa, dan komunikasi. Pada usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan dan kepribadian anak dan sangat penting dalam perkembangan intelegensi. Masa ini sering pula disebut dengan masa keemasan (golden age). Keberhasilan perkembangan anak pada usia dini akan berhubungan dengan perkembangan anak pada usia selanjutnya. Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda dan unik. Antara satu anak dengan anak yang lain tidak akan memiliki perkembangan yang sama persis. Pada usia dini diperlukan adanya intervensi dari orang dewasa. Orang tua maupun pendidik harus memberikan perhatian khusus pada anak usia dini dengan memberikan pengalaman yang beragam.

Hamburg (1987) berpendapat, bahwa intervensi yang dilakukan pada tahun-tahun pertama sejak kelahiran anak dapat memberikan kualitas untuk kehidupan dalam waktu yang lama dan Kesehatan jangka Panjang. Kesehatan, gizi dan Pendidikan sangat berkaitan satu sama lain. Intervensi yang ketiga unsur tersebut dapat menghasilkan manusia mandiri, terampil, mudah menyesuaikan diri dengan lingkungannya, walaupun dalam suatu lingkungan yang berubah-ubah.

Pada masa ini anak-anak lebih banyak bermain sambil belajar. Agar anak-anak selalu merasa Bahagia maka berikan stimulus pada anak melalui permainan yang menyenangkan. Menurut Montessori, kognitif adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan nalar dan kemampuan otak. Maka dari itu pembelajaran Montessori lebih menekankan pada kemampuan indra-indra. Menurut Piaget kognitif adalah seluruh perjalanan perkembangan anak untuk membentuk kemampuan kognitifnya, mulai dari bayi hingga dewasa. Hal itu tentunya melibatkan sebuah skema penting dalam hidup.

Menurut Vygotsky kognitif adalah proses berpikir anak terjadi secara bertahap dengan pengaruh stimulus dari luar. Sedangkan menurut Yusuf (2005) mengemukakan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.

Menurut beberapa pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah proses berpikir yang lebih kompleks yang berhubungan dengan nalar dan kemampuan otak yang terjadi secara bertahap mulai dari bayi hingga dewasa dengan pengaruh stimulus dari luar dan memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah dengan mengamati, mempelajari, dan memikirkan lingkungannya.

Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada Pendidikan Taman Kanak-Kanak. Kemampuan kognitif meliputi (1) belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari

dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks baru, (2) berfikir logis mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat, (3) berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar( Permendikbud No.137 Tahun 2014).

Alat permainan edukatif adalah jenis permainan atau media belajar yang digunakan dengan betujuan untuk memberikan nilai edukatif kepada peserta didik. Menurut Dian (2015:51) menyatakan bahwa permainan edukatif merupakan suatu alat permainan yang bertujuan untuk mmeberikan nilai positif bagi Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan aspek yang dimiliki oleh anak paud.

Menurut penulis alat permainan edukatif adalah suatu alat yang sengaja dibuat untuk mengembangkan dan memberikan stimulasi pada anak untuk menumbuhkan perkembangannya yang didalamnya mengandung nilai Pendidikan. Seorang guru PAUD tidak hanya bertugas mengajar saja, akan tetapi seorang guru juga harus mampu untuk membuat kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak didik. Untuk itu seorang guru membutuhkan suatu alat atau media untuk bisa menunjang pembelajaran. Alat tersebut bias kita sebut dengan alat permainan edukatif. Seorang guru pasti akan mengetahui apa yang menjadi kebutuhan anak didiknya. Agar seorang guru dapat memenuhi kebutuhannya yaitu dengan menyediakan alat pembelajaran yang menyenangkan maka seorang guru dituntut untuk kreatif dan inovatif, sehingga seorang guru akan mampu untuk membuat alat permainan edukatif yang sesuai kebutuhan anak dan menyenangkan.

Ada beberapa syarat dan ciri yang harus terpenuhi dalam pembuatan alat permainan edukatif, yaitu: a. Media permainan tersebut ditujukan untuk anak usia dini. Dalam pembuatan alat permainan edukatif harus menggunakan bahan yang tidak membahayakan bagi anak. b. Difungsikan agar dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK. Alat permainan edukatif yang baik adalah yang mengandung nilai enam aspek perkembangan. c. Dapat digunakan dengan multifungsi atau multiguna, d. Aman dan tidak berbahaya untuk anak. Dalam pembuatan alat permainan ini hindari untuk menggunakan bahan yang tajam yang berbahaya bagi anak. e. Dirancang untuk memotivasi pembelajaran dan kreativitas anak. Disamping itu, juga harus menarik dan mencolok warna. f. Mengandung nilai edukatif. menyenangkan.

Menurut Zaman, dkk (2005:5.15) alat pembelajaran bagi anak tidak melalui APE saja tetapi bisa dengan menggunakan media pembelajaran seperti audio, visual, audiovisual maupun media pembelajaran lainnya yang dilaksanakan di kelas maupun diluar kelas ada tahap-tahap atau prosedur pokok yang harus dilalui sebagai berikut: a) Tahap Persiapan. Sebagai seorang guru tahap awal adalah mempersiapkan dan merencanakan segala materi yang akan disampaikan kepada peserta didik, selanjutnya guru mempersiapkan media yang akan digunakan, guru mempersiapkan ruangan serta segala peralatan yang akan digunakan, guru mengkondisikan anak. b) Tahap

Pelaksanaan. Dalam hal tema yang akan disampaikan harus disesuaikan dengan perkembangan anak. c) Tahap Evaluasi. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, tahap selanjutnya adalah guru mengadakan evaluasi terhadap hasil belajar anak. d) Tahap Tindak Lanjut. Yaitu guru memberikan penjelasan bagaimana cara anak mampu memahami tentang topic yang telah disampaikan.

Penulis memilih menggunakan alat permainan Maket Huruf dan Angka karena anak usia dini menyukai permainan dan permainan tersebut dibuat sesuai dengan kreatifitas guru sehingga anak merasa tertarik untuk memainkannya, penulis mencoba mempraktekkannya di TK IT Nurul Ilmi Candimulyo. Melalui permainan tentu belajar akan terasa menyenangkan. Maket Huruf dan angka ini dibuat untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik, Bahasa, sosial emosional, nilai agama dan moral, dan kognitif anak.

Alat permainan ini dibuat untuk anak usia 5-6tahun. Alat permainan ini dibuat dengan menggunakan sebuah papan. Alat ini dibuat dengan bahan yang aman digunakan, menarik dan mudah didapat. Media bermain maket huruf dan angka ini dibuat menggunakan kartu angka dan disertai dengan nama anak bertujuan untuk mengembangkan aspek kognitif anak. Dalam memilih alat permainan, guru sebaiknya memperhatikan manfaat alat permainan yang digunakan. Menurut Eliyawati (2005) alat permainan edukatif berfungsi mendorong anak untuk beraktifitas dan bersifat konstruktif atau menghasilkan sesuatu. Maket huruf dan angka ini merupakan salah satu alat permainan edukatif yang terbuat dari triplek bekas, dan bahan bekas lainnya yang kemudian dihias agar terlihat menarik. Alat permainan ini diciptakan untuk dimainkan oleh anak usia 5-6 tahun guna untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya. Alat permainan ini berbentuk persegi Panjang dan terdapat beberapa miniature rumah dan masjid yang disertai jalan. Pada saat anak memainkan alat permainan ini anak dapat mengembangkan kemampuan Bahasa, fisik motoric, seni, dan yang paling utama adalah kemampuan kognitif.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan orang secara individual maupun kelompok (Sukmadinata, 2009:53-60).

Tujuan penelitian deksriptif kualitatif adalah mendefinisikan suatu keadaan atau fenomena secara apa adanya. Dalam hal ini yaitu mengamati penggunaan alat permainan edukatif (APE) maket huruf dan angka pada anak usia 5-6 tahun, memperoleh informasi mengenai penggunaan maket huruf dan angka pada anak usia 5-6 tahun, dan untuk mendapatkan rekaman gambar, rekaman suara serta mengambil foto saat kegiatan menggunakan APE maket pintarku yang dilaksanakan pada TK IT Nurul Ilmi Candimulyo pada tahun pelajaran 2023/2024.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Alat permainan adalah media bermain yang dapat digunakan oleh anak untuk dapat mengeksplor dirinya dengan bermain, sehingga mampu memperkaya pengalamannya sebab anak belajar melalui bermain. Sedangkan Alat Permainan Edukatif adalah media permainan yang dirancang untuk mengembangkan aspek kecerdasan pada anak. Usep Kustiawan, (2016:7)

Subjek dalam penelitian ini adalah 1 guru dan 15 anak yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 9 anak laki-laki usia 5-6 tahun di TK IT Nurul Ilmi, Brojolepo Surojoyo, Candimulyo Magelang Jawa Tengah.

Berdasarkan data observasi disimpulkan bahwa alat permainan maket huruf dan angka sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan terutama perkembangan kognitif anak yang mudah, menyenangkan serta menarik bagi anak.

Berdasarkan praktek yang dilakukan secara langsung terhadap alat permainan maket huruf dan angka yang dilakukan oleh anak kelompok B di TK IT Nurul Ilmi diperoleh temuan yaitu:

- (1) Kemampuan berpikir simbolik, yaitu dengan mencoba mencari Namanya sendiri dan mencari nomor rumahnya.
- (2) Kemampuan untuk berpikir logis, yaitu dengan anak mengajak anak untuk menyebutkan rumah yang paling tinggi, atau rumah yang paling besar. Selain itu anak juga dapat membedakan kasar dan halus dengan memegang halaman yang berwarna hijau dengan jalan Mengenal warna dengan menyebutkan warna-warna yang ada pada rumah dan bangunan yang ada.
- (3) Kemampuan berfikir belajar memecahkan masalah, yaitu dengan anak-anak mencoba menambah beberapa bahan untuk dijadikan sesuatu yang dapat menunjang nilai guna dari APE seperti menambah dengan balok sebagai garasi mobil, bangunan-bangunan yang sengaja dibuat dengan tidak permanen dapat membantu anak mengembangkan kreativitasnya dengan cara menyusun rumah seperti dengan keinginan mereka.

Kelebihan yang didapatkan dari penggunaan alat permainan ini selain dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak juga dapat mengembangkan aspek aspek yang lain yang berkaitan dengan aspek perkembangan pada anak usia dini. kelebihan dari alat permainan tersebut adalah:

- (1) Dapat memberikan stimulasi pada nilai agama dan moral anak, dengan adanya bangunan masjid yang mengenalkan temoat ibadah umat Islam pada anak-anak.
- (2) Kemampuan fisik motoric anak yaitu dengan anak mencoba untuk memasukkan papan nama dan angka pada bagian depan rumah, Menambah beberapa bahan untuk menambah nilai guna alat permainan.
- (3) Kemampuan seni, yaitu dengan cara anak meletakkan atau membuat desain dari maket tersebut sesuai dengan keinginannya agar terlihat menarik.
- (4) Kemampuan sosial emosional, yaitu dengan bersabar dalam menunggu giliran bermain, mau berbagi mainan dengan teman, dan bertanggung jawab untuk merawat alat permainan.
- (5) Kemampuan Bahasa anak, yaitu terlihat ketika anak sedang mempraktekkan bermain mereka berbicara dengan temannya untuk berpura-pura sedang bertamu atau sedang melakukan kegiatan ke rumah teman atau masjid.
- (6) Kemampuan kognitif anak, kemampuan kognitif anak akan terlihat ketika anak menentukan jumlah anggota orang yang akan bermain dengan menyesuaikan jumlah rumah yang ada.

Berdasarkan data yang diperoleh alat permainan maket huruf dan angka merupakan media bermain yang dapat mengandung 6 aspek perkembangan anak usia dini terutama pada aspek kognitifnya. Alat permainan ini merupakan alat permainan yang efektif guna mengenalkan konsep angka, huruf, tekstur, ukuran, serta warna yang dibuat menarik yang tidak membosankan bagi anak. APE yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sebagai sarana media belajar harusnya APE yang mengandung nilai Pendidikan yaitu APE yang mengembangkan aspek kecerdasan pada anak.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dijelaskan bahwa penggunaan APE di dalam pembelajaran guru sudah sesuai. Yaitu guru mengikuti prosedur-prosedur yang sesuai dengan Zaman, dkk(2005:15) meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi, dan tahap tindak lanjut. Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-6 tahun. Yang mana pada masa ini anak-anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Setiap individu memiliki tingkat pencapaian perkembangan yang berbeda-beda pada setiap aspek perkembangannya.

Penggunaan metode bermain berbantuan maket huruf dan angka harus dirancang dengan baik agar dapat mengembangkan kemampuan atau aspek-aspek perkembangan pada usia dini. Langkah-langkah penerapan metode bermain maket huruf dan angka seperti mempersiapkan topik/tema, mempersiapkan alat bermain yaitu maket huruf dan angka,

Pada saat anak berada pada usia dini maka pembelajaran lebih banyak dilakukan melalui bermain, karena prinsip dasar Pendidikan anak usia dini adalah dengan bermain. Maka dengan adanya APE akan mempermudah dalam penyampaian materi pada anak. Bermain memiliki kelebihan yaitu dapat merangsang perkembangan motoric anak, merangsang perkembangan berfikir anak, melatih kemandirian anak, dan melatih kedisiplinan anak PRIyono (dalam Astuti, 2012:9).

Setelah menggunakan APE maket huruf dan angka ini perkembangan kognitif anak dapat terstimulasi dengan baik. Pemanfaatan APE yang digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran sebaiknya menggunakan bahan-bahan yang aman dan ramah lingkungan. Dalam pembuatannya guru juga harus kreatif dan memperhatikan perkembangan anak, serta disesuaikan dengan STPPA. APE yang dibuat tidak hanya mengembangkan satu aspek perkembangan saja akan tetapi akan lebih baik jika dapat mengembangkan keenam aspek sekaligus. Dan itu berarti bahwa APE yang yang dibuat harus multiguna.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil observasi penggunaan alat permainan edukatif (APE) maket huruf dan angka ini sudah layak digunakan karena alat permainan ini multiguna dan dapat digunakan dalam menstimulasi aspek-aspek perkembangan peserta didik.

Penggunaan APE maket huruf dan angka harus dirancang dengan baik agar aspek-aspek perkembangan anak dapat terstimulasi dengan baik. Langkah-langkah penerapan metode bermain maket huruf dan angka mulai dari mempersiapkan topik/tema, serta mempersiapkan alat maket huruf dan angka.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ari Kusuma Sulyandari. (2021). *Perkembangan Kognitif Dan Bahasa Anak Usia Dini*, Guemedia Group
- Astuti, Kade. (2012). "Penerapan Metode Bermain dengan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Kelompok A TK Sutha Kertya Banjar Tegeh Kecamatan
- Badru Zaman. (2007). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Dian Wulandari. (2015). *Evaluasi Penerapan Beyond Centers and Circle Time Pada Pembelajaran Kelompok B*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan UNY.

Eliyawati, C. (2005). Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Pada Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Konstantinus Dua Dhiu dkk, Aspek Perkembangan Anak Usia Dini, Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management

Moleong, Lexi. J. (2013). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya

Nasution S. (1991). Metode penelitian Naturalistik Kualitatif. Bandung: Tarsito.

Sugiyono. (2001). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta

Usep Kustiawan. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini, Malang: Gunung Samudera.