

RECEP

Research in Early
Childhood Education and
Parenting

Vol. 2. No. 1. May 2021



**PRODI PGPAUD
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS DAERAH PURWAKARTA**

SUSUNAN PERSONALIA

JURNAL RESEACRH ON EARLY CHILDHOOD EDUCATION AND PARENTING

Penanggung Jawab

Dr. Suci Utami Putri, M.Pd.

Pemimpin Redaksi

Dr. Finita Dewi, S.S., M.A.

Redaktur

Risty Justicia, S.Pd., M.Pd.

Mitra Bestari

Mirawati, M.Pd. (UPI Kampus Cibiru)

Faizatul Faridy, M.Pd. (UIN Ar-Raniry Banda Aceh)

Dinar Nur Inten, M.Pd. (UNISBA)

Nika Cahyati, M.Pd. (STKIP Muhammadiyah Kuningan)

Irfan Fauzi Rahmat, M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Cirebon)

Nurul Shofiatin Zuhro, M.Pd. (Universitas Sebelas Maret)

Elis Komalasari, M.Pd. (IAIN Batu Sangkar)

Siti Noor Rochmah, M.Pd. (STKIP 11 April Sumedang)

Lutfatulatifah, M.Pd. (IAIN Syekh Nurjati Cirebon)

Choiril Anwar, M.Pd. (Universitas Islam Sultan Agung)

Dr. I Ketut Sudarsana, S.Ag., M.Pd.H. (Universitas Hindu Negeri I Bagus Sugriwa
Denpasar)

Duhita Savira Wardani, M.Pd. (IKIP SILIWANGI)

Penyunting Pelaksana

Tia Citra Bayuni, M.Pd. (UPI Kampus Purwakarta)

Gia Nikawanti, S.Psi., M.Pd. (UPI Kampus Purwakarta)

Alamat Redaksi/Distributor

PGPAUD - UPI Kampus Purwakarta

Jl. Veteran No. 8 Purwakarta Jawa Barat Tlp. (0264) 200395

PRAKATA

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, Jurnal RECEP (*Research in Early Childhood Education and Parenting*) Volume 2 Nomor 1 Tahun 2021 telah terbit. Jurnal RECEP menerbitkan artikel-artikel yang berhubungan dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini yang membahas isu-isu strategis yang hangat dibicarakan baik dalam tataran akademis maupun praktis. Jurnal RECEP Volume 2 Nomor 1 Tahun 2021 ini diawali oleh tulisan dari Firda Puspita Dewi, Finita Dewi, dan Jojor Renta Maranatha yang berjudul “Analisis Tiga Aplikasi *Augmented Reality* Dalam Mengenalkan Nama Binatang Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini”. Artikel ini membahas tentang pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris pada anak usia dini. Pada artikel ini pembaca akan dibawa untuk mengetahui fitur aplikasi *Augmented Reality* yang relevan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini dan untuk mengetahui fitur-fitur aplikasi *Augmented Reality* yang dapat digunakan untuk mengenalkan nama binatang dalam bahasa Inggris pada anak usia dini.

Artikel kedua ditulis oleh Siti Khoirunnisa yang berjudul “Pemalu Pada Anak Usia Dini”. Artikel ini membahas tentang fasilitas pendidikan yang sesuai bagi anak, agar anak pada saatnya memiliki kesiapan baik secara fisik, mental, maupun sosial/emosionalnya dalam rangka memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada artikel ini pembaca akan dibawa untuk memahami permasalahan dan pemberian solusi yang berhubungan dengan sikap pemalu yang muncul pada anak saat mereka pertama kali memasuki jenjang Taman Kanak-Kanak.

Artikel ketiga ditulis oleh Wita Apriani dan Zahratul Qalbi yang berjudul “Pengaruh Tahapan Bermain Balok Terhadap Pengenalan Konsep Bentuk Pada Usia 5-6 Tahun Di TK Diknas Kota Bengkulu”. Pada artikel ini pembaca akan dibawa untuk memahami bahwa tahapan bermain balok dapat digunakan dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun.

Artikel keempat ditulis oleh Junita Andriani dan Zahratul Qalbi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan APE *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini: Studi Literatur”. Pada artikel ini pembaca akan dibawa untuk memahami pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini. Artikel ini merupakan studi literatur yang memberikan gambaran bahwa penggunaan APE *puzzle* saat bermain dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak selain itu juga dapat meningkatkan keterampilan dan daya ingat anak, melatih ketelitian dan konsentrasi anak, serta meningkatkan keterampilan memecahkan masalah dan kemampuan mengelola emosi.

Artikel Kelima Ditulis Oleh Meisi Dwiredy Dan Zahratul Qalbi Yang Berjudul “Pengaruh Permainan Teka Teki Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif Anak”. Pada artikel ini pembaca akan dibawa untuk memahami bahwa media permainan teka teki gambar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam pemecahan masalah.

Artikel pada jurnal ini diakhiri oleh artikel yang ditulis oleh Aan Yuliyanto, Lis Listiani Rustina, dan Rosiyana yang berjudul “*Pretend Play Based Image Guess As A Solution To Increase Remember Of Early Childhood*”. Pada artikel ini pembaca akan dibawa untuk mengetahui hubungan permainan tebak gambar berbasis *Pretend Play*

terhadap peningkatan daya ingat anak dan mengetahui kelebihan *Pretend Play* terhadap daya ingat anak.

Demikianlah artikel-artikel yang mengisi jurnal RECEP Volume 2 Nomor 1 Tahun 2021. Redaksi mengucapkan terimakasih kepada mitra bestari yang telah berkenan memberikan masukan dan mereview tulisan yang ada. Semoga tulisan dari artikel-artikel dalam jurnal ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan memberikan banyak pencerahan untuk hal yang lebih baik terutama dalam pendidikan anak usia dini.

Purwakarta, 30 Mei 2021

Editorial Team Jurnal RECEP

RECEP

RESEARCH IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION AND PARENTING

Vol.2, No.1, May 2021

DAFTAR ISI

	Halaman
ANALISIS TIGA APLIKASI <i>AUGMENTED REALITY</i> DALAM MENGENALKAN NAMA BINATANG BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA DINI	
Firda Puspitadewi, Finita Dewi, Jojor Renta Maranatha	(1-16)
PEMALU PADA ANAK USIA DINI	
Siti Khoerunnisa	(17-24)
PENGARUH TAHAPAN BERMAIN BALOK TERHADAP PENGENALAN KONSEP BENTUK PADA USIA 5-6 TAHUN DI TK DIKNAS KOTA BENGKULU	
Wita Apriani, Zahratul Qolbi	(25-32)
PENGARUH PENGGUNAAN APE <i>PUZZLE</i> TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI: STUDI LITERATUR	
Junita Andriani, Zahratul Qolbi	(33-40)
PENGARUH PERMAINAN TEKA-TEKI GAMBAR TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK	
Meisi Dwiredy, Zahratul Qolbi	(41-50)
<i>PRETEND PLAY BASED IMAGE GUESS AS A SOLUTION TO INCREASE REMEMBER OF EARLY CHILDHOOD</i>	
Aan Yulianto, Iis Listiani Rustina, Rosiyana	(51-62)



Research in Early Childhood Education and Parenting



Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>

ANALISIS TIGA APLIKASI AUGMENTED REALITY DALAM MENGENALKAN NAMA BINATANG BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA DINI

Firda Puspitadewi*, Finita Dewi* & Jojor Renta Maranatha*

* Prodi PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

Email : firdapuspita@student.upi.edu

Article History:

Submitted/Received 08 Jan 2020

First Revised 22 Jan 2020

Accepted 22 Apr 2021

Publication Date 31 May 2021

Kata Kunci

Anak Usia Dini, *Augmented Reality*, Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris.

ABSTRACT

This study explored the utilization of Augmented Reality to introduce names of the Animals in English for early childhood classes. This study aimed at examining the features of Augmented Reality apps which are relevant for early learners and determining the Augmented Reality apps which can be used to introduce names of animals to early learners. There were three apps being analyzed, among others are Dickens AR, Animal AR 3D 'Safari, and Animal 4D+. Using qualitative study design, this study implemented the content analysis approach in analyzing the data. Result shows that the three Augmented Reality apps have the potential to be used as relevant learning media for early learners.

ABSTRAK

Penelitian ini membahas mengenai pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris pada anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui fitur aplikasi *Augmented Reality* yang relevan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini dan untuk mengetahui fitur-fitur aplikasi *Augmented Reality* dapat digunakan untuk mengenalkan nama binatang dalam bahasa Inggris pada anak usia dini. Adapun tiga aplikasi yang dianalisis diantaranya Dickens AR, *Animal AR 3D Safari* dan *Animal 4D+*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik *analysis content*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa tiga aplikasi *Augmented Reality* yang telah dianalisis termasuk pada media pembelajaran yang sesuai untuk anak usia dini.

PENDAHULUAN

Pada saat ini bahasa Inggris menjadi bahasa Internasional, banyak negara yang menjadikan bahasa Inggris sebagai bahasa untuk berkomunikasi. Penguasaan bahasa Inggris merupakan kebutuhan yang sangat penting di era modern ini. Bahasa Inggris dapat memudahkan seseorang untuk memperluas pengetahuannya secara Internasional.

Di Indonesia pembelajaran bahasa Inggris sudah diterapkan semenjak anak menginjak Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (PERMENDIKBUD No. 146 Tahun 2014).

Kedudukan bahasa Inggris di Indonesia sebagai bahasa asing pertama. Bahasa asing dengan bahasa kedua berbeda. Menurut Mustafa (dalam Asiyah dkk., 2018) Bahasa kedua adalah bahasa yang dipelajari anak setelah bahasa ibunya dengan ciri bahasa tersebut digunakan dalam lingkungannya. Sedangkan bahasa asing adalah bahasa negara lain yang tidak digunakan secara umum dalam interaksi sosial, karena kedudukan ini bahasa Inggris di Indonesia jarang digunakan secara umum dalam interaksi sosial di lingkungan masyarakat.

Zubaidah (2004, hlm. 469) mengatakan bahwa umur anak yang lebih muda akan lebih berhasil dalam belajar bahasa. Hal ini dikarenakan anak ada pada fase *golden age*. Pembelajaran bahasa anak tidak langsung pada pembelajaran yang berat, dapat dimulai dari hal-hal yang berada disekitar anak seperti binatang atau tumbuhan. Hal-hal yang berada disekitar anak atau yang disukai anak akan lebih memudahkan anak untuk mengingatnya karena hal-hal itu sering anak lihat. Arumsari dkk. (2017) mengatakan Pembelajaran bahasa Inggris banyak metode dan teknik yang dapat digunakan, seperti bercerita, bermain peran, seni dan kerajinan tangan, permainan, dan musik. Anak usia dini belajar sambil bermain, anak tidak membedakan antara belajar dan bermain. Dilanjut, menurut Mayesty (dalam Maghfiroh, 2020) bermain adalah kegiatan yang anak lakukan sepanjang hari, karena bagi anak-anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.

Anak-anak PAUD saat ini dapat dikategorikan sebagai Generasi alpha, generasi yang lahir setelah generasi Z. Menurut Satryo (dalam Indrayana dkk., 2018, hlm. 1) salah satu ciri khas dari generasi alpha adalah melek digital sejak usia dini, generasi ini terus menerus terpapar oleh teknologi dari usia dini. Dari ciri khas anak generasi alpha tersebut, mereka membutuhkan media pembelajaran yang berbasis teknologi sesuai porsinya.

Menurut Khadijah (dalam Dewi, 2017) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sejalan dengan ini Gagne dan Bring (dalam Kaltsum ,2017) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, gambar bingkai, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan tujuan pembelajaran tercapai.

Dalam memberikan media pembelajaran yang tepat pada anak usia dini tentunya harus mengetahui ciri-ciri media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Menurut Dewi (2017) ada beberapa ciri-ciri media untuk anak usia 5-6 tahun, yaitu antara lain : 1) Alat permainan tidak berbahaya untuk anak; 2) Mengandung unsur pendidikan; 3) Alat permainan beraneka macam; 4) Memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan anak; 5) Menggunakan alat permainan yang sederhana dan ada disekitar anak; 6) Alat permainan yang tidak mengandung bahan pengawet; 7) Alat permainan yang menjadi media harus memiliki keamanan agar tidak membahayakan anak; 8) Alat permainan mempunyai desain sederhana namun mampu menarik perhatian anak; 9) Alat permainan memiliki warna-warna mencolok sehingga menarik perhatian anak; 10) Alat permainan dapat mengembangkan enam aspek perkembangan.

Dalam pembuatan media pembelajaran menurut Mansur (dalam Dewi, 2017) ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan media, yaitu media pembelajaran yang dibuat hendaknya dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan dan dapat dijadikan sebagai media yang berulang dengan tema dan sub tema yang berbeda. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak. Aspek keselamatan anak merupakan salah satu hal yang harus menjadi perhatian guru dan orang tua. Bahan yang terkandung dalam media sebaiknya tidak mengandung bahan yang berbahaya seperti pemilihan cat, kertas yang tajam dan lain-lain.

Media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik. Anak usia dini tidak bisa lepas dari media pembelajaran karena anak usia dini masih berpikir konkret karena hal itu harus ada media yang digunakan sebagai contoh untuk menstimulus anak agar tujuan pembelajaran tercapai. Menurut Thoiruf (dalam Dewi, 2017) ada beberapa jenis media pembelajaran yang digunakan di Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu : 1) Media *Audio*; 2) Media *Visual*; 3) Media *Audio-Visual*; 4) Media Lingkungan.

Pada abad 21 ini teknologi sudah semakin maju. Banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dipakai untuk pembelajaran di PAUD. Salah satunya adalah penggunaan *Flashcard* dikombinasikan dengan teknologi saat ini yang sudah berkembang. Salah satu teknologi yang saat ini sudah berkembang adalah *Augmented Reality* (AR). Menurut Lenurra dan Pratiwi, 2017 (dalam Fadli dkk., 2019) mengatakan *Augmented Reality* adalah sebuah istilah untuk lingkungan yang menggabungkan dunia nyata dan dunia *virtual* yang dibuat oleh komputer sehingga batas antara keduanya menjadi sangat tipis. Sistem ini lebih dekat kepada lingkungan nyata (*real*). Karena itu, *reality* lebih diutamakan pada sistem ini.

Pemanfaatan *Augmented Reality* dalam dunia pendidikan sudah digunakan sejak awal tahun 2000-an. Beberapa pemanfaatan *Augmented Reality* dalam dunia pendidikan yaitu sebagai media pendukung untuk menarik perhatian anak sampai dengan sebagai media penjelasan materi yang disampaikan. Pembelajaran *Augmented Reality* dapat menjadi alternatif pendekatan yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar anak. (Saputri, 2017, hlm. 1363). Menurut Mustaqim & Kurniawan (2017, hlm. 37) salah satu manfaat dari media *Augmented Reality* adalah menjadi salah satu solusi untuk mengatasi modul atau *trainer* yang cukup mahal dan tidak mampu dibeli oleh sekolah. Anak tetap dapat melakukan praktikum dengan melihat benda atau barang seperti aslinya namun dalam bentuk *virtual*.

Penggunaan Aplikasi *Augmented Reality* sebagai salah satu media pembelajaran dapat digunakan sebagai pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris dengan objek *marker* menjadi bentuk *3D* atau *4D*. Media *Augmented Reality* lebih mudah daripada media pembelajaran yang lain, karena media *Augmented Reality* hanya membutuhkan *Smartphone* dan *Flashcard*. Menurut Hotimah (2017) salah satu kelebihan dari *Flashcard* adalah gampang

diingat. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan anak untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik *analysis content*. Menurut Budd, Thorpe dan Donahw (dalam Tuilan dan Zuchdi, 2020)

Analisis Konten adalah suatu teknik yang sistematis untuk menganalisis makna pesan dan cara mengungkapkan pesan. Sedangkan Menurut Carney Analisis Konten adalah suatu teknik untuk membuat inferensi dengan mengidentifikasi karakteristik khusus secara objektif dan sistematis (dalam Tuilan dan Zuchdi, 2020).

Sumarno (2020) berpendapat bahwa analisis isi (*Content Analysis*) adalah penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi yang termuat dalam suatu media massa. Semua objek yang diteliti akan dipetakan dalam bentuk tulisan atau lambang dan kemudian diberi interpretasi satu-persatu. Untuk media *Audio* tetap perlu didengarkan dengan tetap menuliskannya kembali. Begitu pula dengan media visual, tujuannya untuk mengetahui semua karakter penyampaian.

Dalam Penelitian ini, Peneliti menggunakan tiga media *Augmented Reality* untuk mengenalkan nama-nama binatang dalam bahasa Inggris, yaitu Dickens AR, *Animal AR 3D Safari* dan *Animal 4D+*. Ketiga media *Augmented Reality* tersebut mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Dickens AR mengenalkan nama binatang dalam bahasa Inggris dengan bantuan *Flashcard* dan *Audio* nama binatang dalam bahasa Inggris, *Animal AR 3D Safari* mengenalkan binatang dengan *Audio* suara dan nama binatang serta dengan bantuan *Flashcard*, dan *Animal 4D+* mengenalkan binatang dengan bantuan *Flashcard* dan *Audio* nama serta suara binatang.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa dokumentasi dan observasi yang dilakukan dengan cara menganalisis tiga media *Augmented Reality* sehingga diperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun teknik pengumpulan data, yaitu :

1) Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah mengumpulkan dokumen dan data-data yang diperlukan dalam penelitian lalu ditelaah secara mendalam sehingga dapat mendukung dan menambah kepercayaan dan pembuktian suatu kejadian. Studi dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan data media *Augmented Reality* yang akan diteliti untuk mengenalkan nama-nama binatang dalam bahasa Inggris pada anak usia dini sebagai dokumen yang akan dikaji.

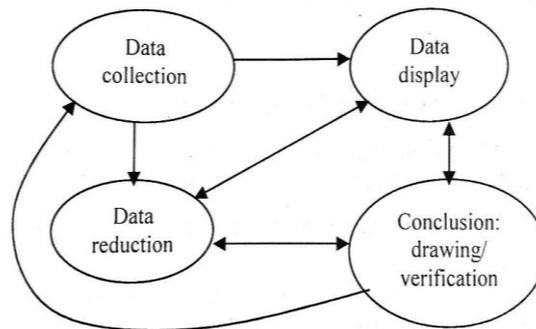
2) Observasi

Menurut Morris (dalam Syamsudin, 2014, hlm. 404) Observasi adalah aktivitas mencatat suatu gejala atau peristiwa dengan bantuan alat atau instrumen untuk merekam atau mencatatnya guna tujuan ilmiah atau tujuan lainnya. Observasi dilakukan dengan mengamati tiga media *Augmented Reality* untuk mengenalkan nama-nama binatang dalam bahasa Inggris.

Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh lalu dikembangkan pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesis. (Budiasih dkk., 2014). Analisis kualitatif pada dasarnya menggunakan pemikiran logis, analisis dengan logika, dengan induksi, deduksi, analogi dan komparasi.

Dalam penelitian ini teknik analisis data menggunakan *Interactive* model Milles dan Huberman. Milles dan Huberman (dalam Utami, 2019) mengemukakan bahwa aktivitas dalam

analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh.



Gambar 1. *Interactive Model Milles dan Huberman*

Analisis data model Milles dan Huberman terdiri dari tiga tahap, yaitu *reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data) dan *verification* (kesimpulan). Menurut Rodah (2013) *Reduction* (Reduksi data) adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya, serta membuang yang tidak perlu. *Data display* (Penyajian data) dilakukan agar mendapat gambaran yang jelas tentang data keseluruhan yang pada akhirnya dapat menyusun kesimpulan, peneliti menyusunnya ke dalam penyajian data dengan jelas agar dapat dimengerti dan dipahami (Subandi, 2011, hlm. 178). *Verification* (kesimpulan), dalam analisis data model Milles dan Huberman penarikan kesimpulan sudah dimulai sejak proses awal diperoleh data hanya saja sifatnya sementara akan berubah bila tidak ditemukan bukti yang kuat. Akan tetapi bila kesimpulan awal didukung bukti yang valid dan konsisten maka kesimpulan yang awal merupakan kesimpulan kredibel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini akan membahas hasil penelitian dan analisis tiga aplikasi *Augmented Reality* yang terdiri dari Dickens AR, *Animal AR 3D Safari* dan *Animal 4D+*. Penjelasan hasil penelitian akan disampaikan berdasarkan rumusan masalah dari penelitian ini. Analisis penelitian ditampilkan berdasarkan kategorisasi yang terdapat pada instrumen penelitian yang telah dijelaskan pada metodologi.

Berdasarkan data yang didapatkan dari hasil analisis konten dengan menggunakan instrumen observasi, berikut ini adalah hasil dan pembahasan yang dihasilkan dari analisis konten terkait *relevansi Aplikasi Augmented Reality* sebagai media pembelajaran pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil analisis, ketiga aplikasi *Augmented Reality* aman dan tidak berbahaya untuk anak usia dini selama diawasi oleh orang dewasa. Ketiga aplikasi *Augmented Reality* ini dapat diakses secara *offline*, jadi orang tua tidak terlalu cemas atau takut anak membuka tautan lain jika *handphone* yang digunakan dalam keadaan *online*. Selain itu aplikasi yang dapat diakses secara *offline* tidak memerlukan kuota dan sinyal jadi lebih hemat saat penggunaannya. *Flashcard* yang digunakan pun tidak berbahaya dan tajam, karena *Flashcard* dapat diprint sendiri dan memilih kertas yang digunakan atau pun *Flashcard* yang dibeli berbahan kertas dengan setiap ujung kertas tidak tajam sehingga aman saat digunakan oleh anak.

Ketiga aplikasi *Augmented Reality* ini dirancang khusus untuk pembelajaran anak usia dini, sehingga tidak terdapat fitur aplikasi yang berbahaya bagi anak usia dini. Fitur-fitur yang

terdapat pada tiga aplikasi AR seperti gambar binatang, *Audio* pelafalan, nama binatang dan *Audio* suara binatang.

Berdasarkan hasil analisis yang ditemukan *Augmented Reality* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan pada anak usia dini memiliki ciri yang terdapat pada indikator yaitu aman dan tidak berbahaya. Aplikasi *Augmented Reality* dioperasikan menggunakan *handphone* dan terdapat *Flashcard* yang digunakan untuk membantu pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris. Bahan yang digunakan pada *Flashcard* terbuat dari kertas yang setiap ujung *Flashcard* memiliki sudut yang tidak lancip. Hal ini pada sisi sudut tersebut tidak berbahaya, sehingga aman dapat digunakan untuk anak. Pernyataan ini sesuai dengan salah satu ciri-ciri media pembelajaran yang dikemukakan oleh Dewi (2017) mengatakan alat permainan tidak menggunakan bahan yang tajam, tidak memiliki sudut yang membahayakan anak, tidak mengandung bahan yang berbahaya bagi anak. Selain itu pernyataan ini pun sesuai dengan salah satu prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran menurut Mansur (Dewi, 2017) Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak. Aspek keselamatan anak merupakan salah satu hal yang harus menjadi perhatian guru dan orang tua. Bahan yang terkandung dalam media sebaiknya tidak mengandung bahan yang berbahaya seperti pemilihan cat, kertas yang tajam dll.

Pada Ketiga aplikasi *Augmented Reality* juga sesuai dengan indikator yang digunakan dalam penelitian yaitu aman digunakan untuk anak yang dapat diakses secara *offline*, karena jika *handphone* terkoneksi dengan internet memungkinkan anak mengakses situs-situs yang tidak sesuai dengan usia dan perkembangan anak. Walaupun, dapat diakses secara *offline* harus dengan pengawasan orang tua. Hal ini sesuai dengan Chusna (2017) Aplikasi yang digunakan anak seperti permainan atau video harus melewati pengawasan orangtua, karena unsur kekerasan dan *pornografi* rentan terjadi bila *handphone* terkoneksi dengan internet.

Berdasarkan hasil analisis, ketiga aplikasi *Augmented Reality* mempunyai desain dan warna yang berbeda-beda pada setiap aplikasinya. Aplikasi Dickens AR mempunyai desain sederhana dan mempunyai berbagai warna yang menarik untuk anak.



Gambar 2. Tampilan Menu utama Aplikasi Dickens AR

Menu utama menampilkan pilihan books yang dapat digunakan anak untuk mengenal kosakata bahasa Inggris seperti nama-nama binatang darat, nama-nama binatang yang hidup di air, nama-nama burung, nama-nama serangga dll. Desain aplikasi Dickens AR terlihat mudah dioperasikan, sederhana dan menarik untuk anak. Warna yang terdapat pada aplikasi Dickens AR pun terlihat mencolok sehingga dapat menarik minat dan perhatian anak.

Aplikasi *Animal AR 3D Safari* mempunyai desain yang sederhana dan warna yang terlihat menarik. Menu utama pada aplikasi ini memperlihatkan gajah dan monyet yang dapat bergerak sehingga dapat menarik minat anak. Aplikasi *Animal AR 3D Safari* memiliki suara atau musik pada tampilan menu utama yang dapat menarik perhatian dan minat anak untuk belajar sambil bermain dengan aplikasi ini.



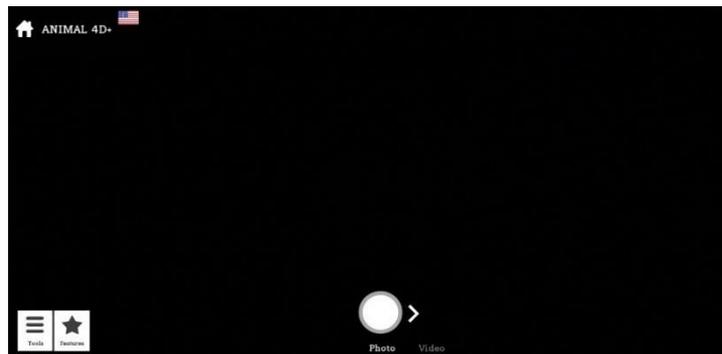
Gambar 3. Tampilan menu utama Aplikasi *Animal AR 3D Safari*

Aplikasi *Animal AR 3D Safari* ini mempunyai 2 mode yang dapat digunakan oleh anak untuk belajar, pertama mode AR yang dapat menampilkan *marker* dalam bentuk 3D dengan bantuan *Flashcard*, kedua library yang dapat menampilkan binatang dengan habitatnya tanpa bantuan *Flashcard*, dalam mode *library* ini binatang dapat digerakkan 360°. Warna pada tampilan menu utama aplikasi ini terlihat memiliki berbagai warna sehingga menarik perhatian anak. Walaupun aplikasi ini mudah dioperasikan oleh anak akan lebih baik lagi bila dengan pengawasan orangtua.



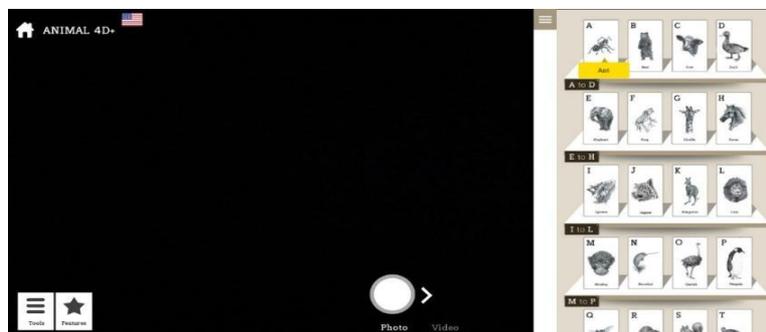
Gambar 4. Tampilan menu Library pada Aplikasi *Animal AR 3D Safari*

Aplikasi *Animal 4D+* memiliki desain yang sederhana namun tidak terdapat menu utama seperti dua aplikasi lainnya dan warna yang terdapat pada aplikasi pun kurang menarik karena tidak terdapat berbagai warna yang dapat menarik minat anak. Tampilan utama aplikasi *Animal 4D+* langsung pada menu pindai atau *scan Flashcard*. Seperti gambar dibawah ini !



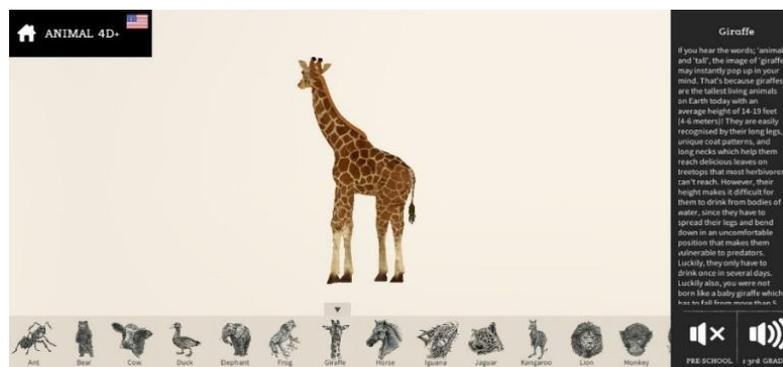
Gambar 5. Tampilan utama Aplikasi *Animal 4D+*

Aplikasi *Animal 4D+* mempunyai dua mode, pertama mode AR dengan memindai *Flashcard* maka akan muncul *marker 4D* pada layar *handphone*. Kedua mode penjelasan binatang, pada menu utama terdapat 3 garis pada sebelah kanan atas, jika di klik maka akan menampilkan gambar binatang, seperti gambar berikut!



Gambar 6. Tampilan menu pilihan binatang pada Aplikasi *Animal 4D+*

Lalu jika salah satu binatang diklik maka akan muncul penjelasan binatang dengan tulisan dan suara narator, pada *Audio* penjelasan terdapat dua pilihan, *Preschool* (Pra Sekolah) dan *1-3rd Grade* (Kelas 1-3). Seperti gambar dibawah ini!



Gambar 7. Tampilan menu penjelasan binatang pada aplikasi *Animal 4D+*

Media pembelajaran untuk anak usia dini didesain dengan sederhana namun walaupun sederhana media tetap dapat menarik minat anak. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan tiga aplikasi *Augmented Reality* tersebut terdapat kesesuaian pada indikator media

pembelajaran anak usia dini. Ketiga aplikasi ini mempunyai desain yang sederhana dan mudah dioperasikan oleh anak dengan pengawasan orang tua. Tampilan aplikasi Dickens AR dan *Animal AR 3D Safari* terlihat mempunyai warna yang beragam sehingga tampilan pada kedua aplikasi tersebut membuat anak lebih tertarik. Sedangkan warna yang terdapat pada aplikasi *Animal 4D+* hanya terdiri dari warna gelap dan tidak berwarna seperti aplikasi Dickens AR dan *Animal AR 3D Safari*. Hal ini sesuai dengan ciri-ciri media untuk anak usia 5-6 tahun yang dipaparkan oleh Dewi (2017) alat permainan mempunyai desain sederhana namun mampu menarik perhatian anak. Hal yang paling penting dari media adalah tepat dan mengena pada sasaran edukasi, sehingga anak tidak terbebani dengan kerumitannya. Alat permainan juga mempunyai warna-warna yang mencolok sehingga menarik perhatian anak.

Berdasarkan hasil analisis, ketiga *Flashcard* yang terdapat pada aplikasi *Augmented Reality* mempunyai karakteristiknya masing-masing. Ada *Flashcard* yang warnanya mencolok sehingga dapat menarik perhatian siswa dan ada *Flashcard* yang hanya hitam putih saja. Ada aplikasi yang hanya dapat menyampaikan pesan melalui suara dan gambar saja atau gambar dan tulisan saja. Setiap aplikasi mempunyai perbedaan.

Flashcard yang digunakan aplikasi Dickens AR memiliki berbagai warna yang mencolok dan dapat menarik perhatian anak. Warna-warna yang terdapat pada *Flashcard* Dickens AR tidak hanya warna dasar saja namun terdapat berbagai warna lainnya dan warnanya terlihat cerah. Saat dipindai oleh aplikasi Dickens AR, aplikasi dapat menyampaikan pesan melalui gambar dan suara saja, walaupun pada *Flashcard* terdapat tulisan.



Gambar 8. *Flashcard* Dickens AR

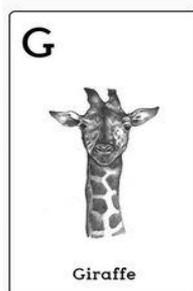
Sama halnya dengan *Flashcard* yang digunakan aplikasi Dickens AR *Flashcard* aplikasi *Animal AR 3D Safari* pun memiliki berbagai warna yang terlihat mencolok dan warna yang terdapat pada *Flashcard* pun bukan hanya warna dasar namun terdapat warna-warna lainnya yang menarik. Terdapat berbagai warna pada *background Flashcard* sehingga terlihat menarik. Aplikasi *Animal AR 3D Safari* termasuk pada media pembelajaran *Audio-Visual* karena dapat menyampaikan pesan melalui suara, gambar dan tulisan.



Gambar 9. *Flashcard* Aplikasi *Animal AR 3D Safari*

Warna yang terdapat pada *Flashcard Animal 4D+* hanya warna hitam dan putih saja, tidak terdapat warna-warna yang mencolok seperti aplikasi *Augmented Reality* lainnya. *Flashcard* tidak terlihat menarik karena tidak terdapat warna-warna cerah. Aplikasi *Animal*

4D+ termasuk pada media pembelajaran *Audio-Visual* karena dapat menyampaikan pesan melalui gambar, suara dan tulisan.



Gambar 10. *Flashcard* Aplikasi *Animal 4D+*

Terdapat empat jenis media pembelajaran yang dapat digunakan di PAUD, diantaranya media *Audio*, media visual, media *Audio-Visual* dan media lingkungan. Aplikasi *Augmented Reality* termasuk pada media *Audio-Visual*, yaitu media yang dapat menyampaikan pesan melalui suara, gambar, dan tulisan. Berdasarkan pernyataan diatas ketiga aplikasi *Augmented Reality* yang dianalisis termasuk pada media *Audio-Visual*.

Aplikasi Dickens AR, *Animal AR 3D Safari* dan *Animal 4D+* termasuk pada media *Audio-Visual*, yang terdiri dari suara, gambar dan tulisan, namun tulisan hanya terdapat pada *Flashcard* dan tidak muncul pada tampilan AR. Akan lebih baik bila terdapat tulisan pada tampilan AR yang dapat memudahkan anak dalam mengenal nama binatang.

Kegiatan mengajar bahasa biasanya merupakan kegiatan yang terintegrasi, pengajar dapat mengajarkan kosakata dalam konteks menggunakan struktur pola kalimat tertentu untuk melatih keterampilan berbicara. Penggunaan *Flashcard*, gambar, atau benda nyata dapat menarik perhatian siswa. (Siregar, 2018). Sejalan dengan pernyataan tersebut, aplikasi *Augmented reality* yang dianalisis memiliki *Flashcard* dengan warna mencolok yang dapat menarik perhatian anak. *Flashcard* dapat membantu anak dalam mengenal binatang. Warna binatang pada *Flashcard* yang terdapat pada aplikasi Dickens AR dan *Animal AR 3D Safari* memiliki berbagai macam warna yang terlihat mencolok dan dapat menarik perhatian anak. Sedangkan warna binatang pada *Flashcard* aplikasi *Animal 4D+* hanya warna hitam putih dan terlihat tidak menarik.

Berdasarkan hasil analisis konten, ketiga *Augmented Reality* dapat mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini. Aplikasi Dickens AR, *Animal AR 3D Safari*, dan *Animal 4D+* dapat mengembangkan empat aspek perkembangan diantaranya aspek bahasa, aspek kognitif, aspek seni dan aspek fisik-motorik, aspek tersebut berkembang saat anak belajar pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris.

Aspek bahasa muncul saat pelafalan nama binatang, anak dapat mengikuti pelafalan suara binatang dan anak dapat membaca tulisan nama binatang pada *Flashcard*. Suara pelafalan nama binatang pada Aplikasi Dickens AR, *Animal AR 3D Safari*, dan *Animal 4D+* terdengar jelas dan tulisan nama binatang pun dapat terbaca karena ukuran *font* tulisan cukup besar. Aspek kognitif muncul saat anak mengingat nama binatang dalam bahasa Inggris, mengingat gambar/visualisasi binatang, mengingat suara dan mengingat tulisannya. Selain itu terdapat makanan binatang pada aplikasi ini sehingga anak pun dapat mengetahui macam-macam makanan binatang, namun *Flashcard* makanan binatang hanya ada pada paket *Flashcard* yang dibeli saja tidak ada pada paket *Flashcard* secara gratis. Aspek seni muncul saat anak melihat marker binatang dan mengenal warna yang terdapat pada marker binatang ataupun pada tampilan AR binatang. *Flashcard* yang digunakan untuk membantu aplikasi AR mempunyai

banyak warna, anak selain mengenal nama binatang mereka pun dapat mengenal macam-macam warna yang terdapat pada *Flashcard* atau tampilan AR. Aspek fisik-motorik muncul saat anak menggunakan aplikasi dengan menggerakkan jari untuk klik beberapa fitur yang terdapat pada aplikasi selain itu anak pun dapat mengikuti gerakan binatang, seperti menirukan gerakan gajah dengan belalainya, gerakan monyet, gerakan ikan dll.

Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat mengembangkan enam aspek perkembangan anak. Enam aspek perkembangan anak, yaitu perkembangan moral dan agama, perkembangan bahasa, perkembangan kognitif, perkembangan fisik-motorik, perkembangan sosial-emosional dan perkembangan seni. Berdasarkan hasil analisis Aplikasi *Augmented Reality* sesuai dengan indikator media pembelajaran untuk anak usia dini. Namun aplikasi *Augmented Reality* yang dianalisis hanya dapat mengembangkan 4 aspek perkembangan anak. Empat aspek tersebut diantaranya aspek bahasa, aspek kognitif, aspek fisik-motorik dan aspek seni. Aspek bahasa muncul saat pelafalan nama binatang, anak dapat mengikuti pelafalan suara binatang dan anak dapat membaca tulisan nama binatang pada *Flashcard*. Aspek kognitif muncul saat anak mengingat nama binatang dalam bahasa Inggris, mengingat gambar/visualisasi binatang, mengingat suara dan mengingat tulisannya. Aspek seni muncul saat anak melihat marker binatang dan mengenal warna yang terdapat pada marker binatang ataupun pada tampilan AR binatang. *Flashcard* yang digunakan untuk membantu aplikasi AR mempunyai banyak warna, anak selain mengenal nama binatang mereka pun dapat mengenal macam-macam warna yang terdapat pada *Flashcard* atau tampilan AR. Aspek fisik-motorik muncul saat anak menggunakan aplikasi dengan menggerakkan jari untuk klik beberapa fitur yang terdapat pada aplikasi selain itu anak pun dapat mengikuti gerakan binatang, seperti menirukan gerakan gajah dengan belalainya, gerakan monyet, gerakan ikan dan sebagainya. Pada pembuatan media pembelajaran terdapat fitur binatang yang salah satu tema pembelajaran, hal ini sejalan dengan Mansur (dalam Dewi, 2017) ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan media, salah satunya yaitu media pembelajaran yang dibuat hendaknya dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan dan dapat dijadikan sebagai media yang berulang dengan tema dan sub tema yang berbeda.

Pernyataan di atas aplikasi Dickens AR, *Animal AR 3D Safari*, dan *Animal 4D+* dapat mengembangkan empat aspek perkembangan anak dan aplikasi Dickens AR, *Animal AR 3D Safari*, dan *Animal 4D+* bisa dikombinasikan dengan tema dan subtema yang terdapat pada kurikulum pembelajaran salah satunya tema binatang, di dalam tema binatang terdapat sub tema jenis binatang, tempat hidup binatang dan makanan binatang. Sub-sub tema tersebut terdapat pada aplikasi Dickens AR, *Animal AR 3D Safari*, dan *Animal 4D+*.

Berdasarkan hasil analisis, pada ketiga *Augmented Reality* terdapat *Audio* pelafalan nama binatang dalam bahasa Inggris yang dapat membantu anak untuk mengenal nama binatang dalam bahasa Inggris dan suara binatang dapat membantu anak dalam mengingat nama binatang. *Audio* pada aplikasi Dickens AR, *Animal AR 3D Safari* dan *Animal 4D+* pelafalannya terdengar jelas dan *Audio* tetap ada walau di scan ulang.

Aplikasi Dickens AR, saat *Flashcard* dipindai (scan) terdapat *Audio* nama binatang dalam bahasa Inggris, namun tidak terdapat tombol untuk mengulang *Audio*, jika ingin mengulang *Audio* maka harus memindai *Flashcard* kembali. Sedangkan untuk *Audio* suara binatang berulang secara otomatis tanpa harus di pindai ulang. Sama halnya dengan aplikasi Dickens AR, pada aplikasi *Animal AR 3D Safari* mode AR saat *Flashcard* dipindai terdapat *Audio* nama binatang dalam bahasa Inggris, namun tidak terdapat tombol untuk mengulang *Audio*. Pada aplikasi *Animal AR 3D Safari* pun terdapat *Audio* suara binatang yang dapat membantu anak dalam mengingat nama binatang. Sedangkan dalam library terdapat tombol untuk mengulang *Audio* nama dan suara binatang. Tombol bergambar speaker untuk

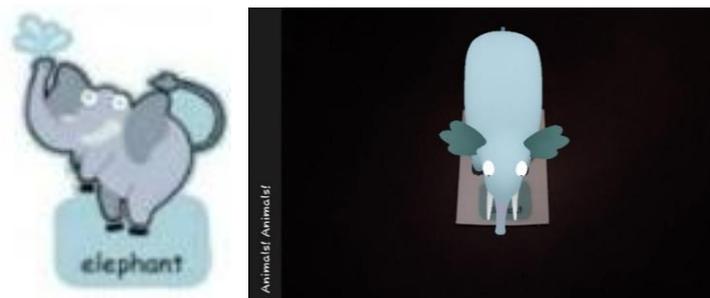
mengulang *Audio* nama binatang dan tombol telapak kaki untuk mengulang *Audio* suara binatang serta binatang akan bergerak.

Aplikasi *Animal 4D+* saat *Flashcard* dipindai terdapat *Audio* nama binatang dalam bahasa Inggris dan terdapat *Audio* suara binatang yang dapat membantu pengenalan binatang pada anak, namun tidak terdapat tombol untuk mengulang *Audio* nama dan suara binatang tersebut. *Audio* suara binatang dan pelafalan binatang dapat dikombinasikan sehingga anak lebih mudah mengingat nama-nama binatang dalam bahasa Inggris. Pada aplikasi *Animal 4D+* mode penjelasan terdapat *Audio* narator yang dapat membantu anak lebih mengenal binatang, di dalam model tersebut pun terdapat dua pilihan *Audio*, *Preschool* (Pra Sekolah) dan *1-3rd Grade* (Kelas 1-3).

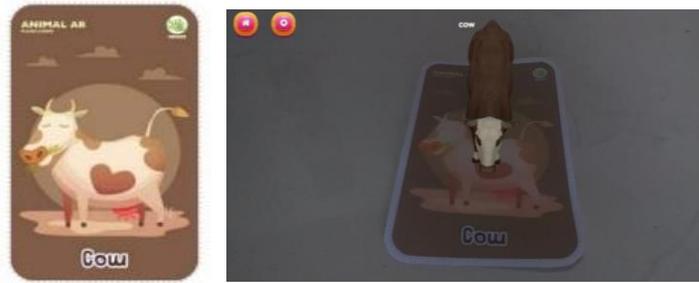
Berdasarkan hasil analisis pada aplikasi *Augmented Reality* terdapat *Audio* pelafalan nama binatang dan *Audio* suara binatang yang dapat membantu anak dalam pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris. Menurut Myklebust (Hernawati, 2007 dalam Alam & Lestari, 2019) menyatakan bahwa pemerolehan bahasa anak diperoleh dari pengalaman anak yang mendengar terhadap lingkungan terdekatnya. Proses penerimaan bahasa yang melalui indera pendengaran adalah bahasa reseptif. Bahasa reseptif diperoleh dari pengalaman belajar anak yang menghubungkan lambang bahasa yang diperolehnya melalui pendengaran yang bertujuan untuk memahami mimik dan nada suara yang kemudian mengerti arti kata.

Sejalan dengan ini Sophya (2014) (dalam Alam & Lestari, 2019). menyatakan terdapat beberapa lingkup kebahasaan yang perlu diperhatikan yaitu komponen kosakata, komponen pelafalan dan komponen struktur kata. Pada aplikasi Dickens AR, *Animal AR 3D Safari* dan *Animal 4D+* terdapat suara pelafalan nama binatang dalam bahasa Inggris dan suara binatang yang dapat membantu anak dalam mengenal nama binatang. *Audio* pada aplikasi Dickens AR, *Animal AR 3D Safari* dan *Animal 4D+* pelafalannya terdengar jelas dan *Audio* tetap ada walau dipindai ulang. Pada aplikasi Dickens AR, *Animal AR 3D Safari* dan *Animal 4D+* tidak terdapat tombol untuk mengulang *Audio* nama binatang. Jika ingin mengulang kosakata, *Flashcard* dapat di scan ulang berkali-kali. Berbeda dengan *Audio* nama binatang, *Audio* suara binatang otomatis berulang-ulang.

Berdasarkan hasil analisis, pada Aplikasi Dickens AR dan *Animal AR 3D Safari* terdapat tulisan nama binatang pada *Flashcard* namun tidak terdapat huruf awal nama binatang pada *Flashcard*. Pada aplikasi Dickens AR dan *Animal AR 3D Safari* tidak memunculkan nama binatang dan huruf awal binatang setelah dipindai (scan) aplikasi, jadi tulisan nama binatang dan huruf awal binatang tidak muncul secara *Augmented Reality*, hanya ada pada *Flashcard* saja.

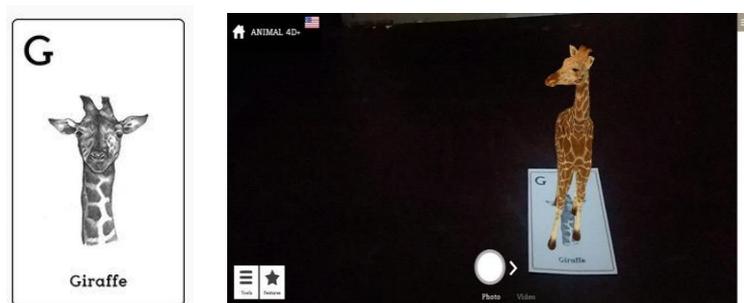


Gambar 11. *Flashcard* dan tampilan Aplikasi Dickens AR setelah dipindai (scan)



Gambar 12. *Flashcard* dan tampilan Aplikasi *Animal AR 3D Safari* setelah dipindai (scan)

Berbeda dengan aplikasi Dickens AR dan *Animal AR 3D Safari*, aplikasi *Animal 4D+* pada *Flashcard* terdapat nama binatang dalam bahasa Inggris dan huruf awal binatang, namun pada saat dipindai aplikasi, pada aplikasi tersebut tidak memunculkan nama binatang dan huruf awal binatang setelah dipindai (scan) aplikasi, jadi tulisan nama binatang dan huruf awal binatang tidak muncul secara *Augmented Reality* hanya ada pada *Flashcard* saja.



Gambar 13. *Flashcard* dan tampilan Aplikasi *Animal 4D+* setelah dipindai (scan)

Berdasarkan hasil analisis fitur aplikasi, Dickens AR, *Animal AR 3D Safari* dan *Animal 4D+* kurang sesuai untuk indikator pengenalan nama binatang dalam bentuk tulisan, karena dalam *Flashcard* terdapat tulisan nama binatang namun dalam tampilan AR tidak terdapat tulisan nama binatang. Sedangkan hasil observasi untuk indikator huruf nama binatang pada aplikasi *Animal 4D+* kurang sesuai dengan indikator karena pada *Flashcard* aplikasi *Animal 4D+* terdapat huruf awal nama binatang, namun tidak muncul pada tampilan AR. Sedangkan pada aplikasi Dickens AR dan *Animal AR 3D Safari* pada *Flashcard* tidak terdapat huruf awal nama binatang.

Menurut Hotimah (2017, hlm. 12) salah satu kelebihan dari *Flashcard* adalah gampang diingat. Kombinasi antara gambar dan tulisan cukup memudahkan anak untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau tulisannya. Sejalan dengan pernyataan tersebut *Flashcard* yang digunakan dalam penelitian ini untuk pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris mempunyai tulisan dan gambar yang tertera pada *Flashcard*. Ukuran tulisan nama binatang yang terdapat pada *Flashcard* cukup besar dan terbaca oleh anak. Selain itu warna tulisan yang terdapat pada *Flashcard* terlihat kontras dengan warna *Flashcard* sehingga tulisan tetap terbaca walau berwarna.

Berdasarkan hasil analisis, pada ketiga *Augmented Reality* gambar dan warna yang terdapat pada aplikasi dan *Flashcard* ada yang terlihat seperti kartun ada pula yang terlihat seperti binatang pada aslinya.

Pada aplikasi Dickens AR gambar dan warna pada aplikasi dan *Flashcard* terlihat seperti kartun dibandingkan dengan binatang pada aslinya walaupun ciri-ciri binatang sesuai dengan ciri-ciri binatang pada aslinya dan masih dapat dikenali. Warna bintang pada tampilan AR terlihat berwarna dan menarik bagi anak sehingga dapat menumbuhkan minat anak untuk belajar sambil bermain bersama aplikasi AR ini, namun gambar binatang pada Dickens AR tidak dapat diputar sehingga anak tidak bisa melihat secara keseluruhan badan binatang.

Pada aplikasi *Animal AR 3D Safari* gambar pada aplikasi dan *Flashcard* terlihat seperti kartun dibandingkan dengan binatang pada aslinya walaupun ciri-ciri binatang sesuai dengan ciri-ciri binatang pada aslinya dan masih dapat dikenali. Warna binatang pada tampilan AR terlihat seperti binatang pada aslinya dengan ciri-ciri binatang pada aslinya dan binatang dapat dikenali. Gambar dan warna binatang pada tampilan AR mempengaruhi tingkat keberhasilan pengenalan binatang pada anak, sebaiknya gunakan gambar dan warna asli binatang pada saat mengenalkan binatang pada anak agar anak tidak keliru dalam mengenal binatang tersebut.

Pada aplikasi *Animal 4D+*, gambar dan warna pada aplikasi setelah dipindai terlihat seperti binatang pada aslinya dengan ciri-ciri binatang yang sesuai dengan binatang pada aslinya dan binatang pada tampilan AR dapat diputar 360° dan 90°. Sedangkan gambar yang terdapat pada *Flashcard* terlihat seperti asli namun warna yang terdapat pada *Flashcard* hanya terdapat warna hitam dan putih saja, terlihat tidak menarik untuk anak usia dini.

Berdasarkan hasil analisis, gambar pada aplikasi *Augmented Reality* terdiri dari gambar yang terdapat pada *Flashcard* dan gambar marker yang terdapat pada tampilan AR. Gambar dan warna yang terdapat pada *Flashcard* dan pada tampilan AR sebaiknya menyerupai bentuk dan warna asli binatang agar anak lebih nyata dalam mengenal binatang. Pada aplikasi Dickens AR gambar dan warna binatang terlihat seperti kartun dibandingkan dengan binatang pada aslinya walaupun ciri-ciri binatang sesuai dengan ciri-ciri binatang pada aslinya dan masih dapat dikenali. Warna bintang pada tampilan AR terlihat berwarna dan menarik bagi anak sehingga dapat menumbuhkan minat anak untuk belajar sambil bermain bersama aplikasi AR ini, namun gambar binatang pada Dickens AR tidak dapat diputar sehingga anak tidak bisa melihat secara keseluruhan badan binatang.

Menurut Hotimah (2017, hlm. 12) salah satu kelebihan dari *Flashcard* adalah gampang diingat. Kombinasi antara gambar dan tulisan cukup memudahkan anak untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya. Dilihat dari pernyataan tersebut *Flashcard* yang dipakai untuk pembelajaran anak usia dini hendaknya mempunyai gambar yang sesuai dengan gambar pada aslinya, saat anak mengenali suatu konsep dibantu dengan gambar aslinya akan lebih memudahkan anak dalam mengenal benda tersebut.

Pada aplikasi *Animal AR 3D Safari* gambar dan warna binatang terlihat seperti kartun dibandingkan dengan binatang pada aslinya walaupun ciri-ciri binatang sesuai dengan ciri-ciri binatang pada aslinya dan masih dapat dikenali. Warna binatang pada tampilan AR terlihat seperti binatang pada aslinya dengan ciri-ciri binatang pada aslinya dan binatang dapat dikenali. Tampilan AR binatang tidak dapat diputar-putar, sehingga anak hanya dapat melihat satu sisi saja, kecuali jika memindai *Flashcard* dari arah yang berbeda-beda.

Pada aplikasi *Animal 4D+*, gambar dan warna pada aplikasi setelah dipindai terlihat seperti binatang pada aslinya dengan ciri-ciri binatang yang sesuai dengan binatang pada aslinya dan binatang pada tampilan AR dapat diputar 360° dan 90°. Sedangkan gambar

yang terdapat pada *Flashcard* terlihat seperti asli namun warna yang terdapat pada *Flashcard* hanya terdapat warna hitam dan putih saja, terlihat tidak menarik untuk anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa tiga aplikasi *Augmented Reality* yang telah dianalisis termasuk pada media pembelajaran yang sesuai untuk anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis yang telah dilakukan.

Aplikasi *Augmented Reality* dapat digunakan untuk media pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris pada anak usia dini karena fitur aplikasi *Augmented Reality* sesuai dengan kelima indikator media pembelajaran yang tercantum pada instrumen penelitian. Aplikasi Dickens AR, *Animal AR 3D Safari* dan *Animal 4D+* dapat digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini terutama pada pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris karena aplikasi ini sesuai dengan indikator media pembelajaran yang dapat digunakan pada anak usia dini.

Aplikasi Dickens AR, *Animal AR 3D Safari* dan *Animal 4D+* dapat digunakan untuk media pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris pada anak usia dini. Hal ini dapat terlihat dari hasil analisis yang memaparkan bahwa ketiga aplikasi tersebut sesuai dengan empat indikator fitur pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris dan tidak sesuai dengan satu indikator dalam pengenalan huruf awal nama binatang. Dickens AR dan *Animal AR 3D Safari* merupakan aplikasi yang berfokus pada pengenalan kosakata nama binatang sehingga tidak terdapat fitur pengenalan huruf awal nama binatang. Sedangkan pada *Animal 4D+* terdapat huruf awal nama binatang pada *Flashcard* namun tidak muncul pada tampilan AR, sehingga indikator ini kurang sesuai dengan indikator pengenalan huruf awal nama binatang.

DAFTAR RUJUKAN

- Alam, S. K., & Lestari, R. H. (2019). Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini Dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris Melalui Flashcard. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 274-279.
- Arumsari, A. D., Arifin, B., & Rusnalasari, Z. D. (2017). Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Kec Sukolilo Surabaya. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4(2), 133-142.
- Asiyah, A., Syafri, F., & Hakim, M. A. R. (2018). Pengembangan Materi Ajar Animasi Bahasa Inggris Bagi Usia Dini di Kota Bengkulu. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 30-49.
- Budiasih, I. G. A. N., & Nyoman, G. A. (2014). Metode Grounded Theory dalam Riset Kualitatif. *Jurnal ilmiah akuntansi dan bisnis*, 9(1), 19-27.
- Fadli, M., Astuti, I. & Ramadhiani (2019). Penerapan Markerless Augmented Reality Untuk Pengenalan Alfabetik Beserta Objek Pada Anak Berbasis Android. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 4 (1).
- Hotimah, E. (2017). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 4(1), 10-18.
- Indrayana, M., Aryanto, H., & Christianna, A. (2018). Perancangan Buku Interaktif Pembelajaran Pengembangan Karakter Pada Generasi Alfa. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12), 10.
- Kaltsum, H. U. (2017). Pemanfaatan Alat Peraga Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar. *URECOL*, 19-24.
- Kemendikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No. 146 Thn 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

- Maghfiroh, Y. (2020). Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 1-9.
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).
- Rodah, P. (2013). Manajemen Sarana Prasarana Pendidikan Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 6(6).
- Saputri, D. S. C. (2017). Penggunaan Augmented Reality untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Hasil Belajar. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 6(1), 1357-1366.
- Siregar, A., Dewi, R. S., & Harisma, R. (2018). Pengajaran Anak Usia Dini Melalui Buku Flanel Terintegrasi Dalam Bahasa Inggris. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya*, 5(1).
- Subandi, S. (2011). Deskripsi Kualitatif Sebagai Satu Metode dalam Penelitian Pertunjukan. *Harmonia journal of arts research and education*, 11(2), 62082.
- Sumarno, S. (2020). Analisis isi dalam penelitian pembelajaran bahasa dan sastra. *Edukasi Lingua Sastra*, 18(2), 36-55.
- Syamsudin, A. (2014). Pengembangan Instrumen Evaluasi Non Tes (Informal) Untuk Menjaring Data Kualitatif Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1).
- Tuilan, J., & Zuchdi, D. (2020). Analisis Landasan Filosofi dalam Buku berjudul Model Blended Learning Berbasis Moodle. *Dinamika Pembelajaran*, 2(1), 1-10.
- Utami, S. W. (2019). Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Kedisiplinan Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 63-66.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.
- Zubaidah, E. (2004). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dan Teknik Pengembangan Di Sekolah. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3).



Research in Early Childhood Education and Parenting



Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>

PEMALU PADA ANAK USIA DINI

Siti Khoerunnisa*

*Pendidikan Islam Anak Usia Dini, IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Email : ellt.khoiruzzziin@gmail.com

Article History:

Submitted/Received 09 Jan 2021

First Revised 23 Jan 2021

Accepted 23 Apr 2021

Publication Date 31 May 2021

Kata Kunci :

Pemalu

Anak Usia Dini

ABSTRACT

The PAUD program is not intended to steal anything that should be obtained at the basic education level, but rather to provide appropriate educational facilities for children, so that children have readiness physically, mentally, and socially / emotionally in order to enter further education. . The word shy comes from the word "shame", which in the general Indonesian dictionary, the term shame is feeling very displeased, low, humiliated and so on because of doing something that is not good, flawed. There are a number of things parents can do to help their child overcome shyness that the parent or educator does not make fun of. The shy nature of the child or talking about his shyness in front of the child. The characteristic of a shy child is that he tends to avoid social relationships with other people and the environment. Being reluctant, hesitant and not easily involved with other people and their environment.

ABSTRAK

Program PAUD tidak dimaksudkan untuk mencuri *start* apa-apa yang seharusnya diperoleh pada jenjang pendidikan dasar, melainkan untuk memberikan fasilitas pendidikan yang sesuai bagi anak, agar anak pada saatnya memiliki kesiapan baik secara fisik, mental, maupun sosial/emosionalnya dalam rangka memasuki pendidikan lebih lanjut. Kata pemalu berasal dari kata "malu", yang dalam kamus umum bahasa Indonesia, terminologi malu adalah merasa sangat tidak senang, rendah, hina dan sebagainya karena berbuat sesuatu yang kurang baik, bercacat. Ada beberapa hal yang dapat dilakukan orang tua untuk membantu anak untuk mengatasi sifat pemalu yaitu orang tua atau seorang pendidik tidak mengolok-olok. Sifat pemalu anak atau membicarakan sifat pemalunya di depan anak tersebut. Ciri anak pemalu adalah cenderung menghindari hubungan sosial dengan orang lain dan lingkungan sekitar. Bersikap segan, ragu-ragu dan tidak mudah melibatkan diri dengan orang lain dan lingkungannya

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, memiliki kelompok sasaran anak usia 0-6 tahun berada pada masa emas perkembangan. Di samping itu, pada usia ini anak-anak masih sangat rentan, apabila penanganannya tidak tepat justru dapat merugikan anak itu sendiri. Oleh karena itu, penyelenggaraan PAUD harus memperhatikan dan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak. Program PAUD tidak dimaksudkan untuk mencuri start apa-apa yang seharusnya diperoleh pada jenjang pendidikan dasar, melainkan untuk memberikan fasilitas pendidikan yang sesuai bagi anak, agar anak pada saatnya memiliki kesiapan baik secara fisik, mental, maupun sosial/emosionalnya dalam rangka memasuki pendidikan lebih lanjut. Mengenal karakteristik perilaku anak usia dini khususnya anak Taman Kanak-Kanak yang berada pada usia 4 sampai 6 tahun merupakan pengetahuan awal bagi guru TK, sebelum mengenal gejala anak yang bermasalah di TK. Lima tahun pertama kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya (Ariyanti, 2016) Anak yang terpenuhi segala kebutuhan fisik maupun psikis di awal perkembangannya, diramalkan akan dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya. Anak TK merupakan anak yang berada pada masa emas. Selanjutnya, Uce (2017) juga mengatakan bahwa “masa ini sebagai periode keemasan (*golden age*) dalam perkembangan seorang anak, sebab di usia ini anak mengalami lompatan kemajuan yang menakjubkan.” Mulai dari bayi yang lemah, yang menggantungkan seluruh hidupnya kepada orang tua, menjelma menjadi si cilik yang pintar bicara, senang bergelut, dan pandai melompat. Perkembangan tersebut terjadi tidak hanya dalam bentuk fisik seperti berjalan, berlari, melompat, dan menggunakan jari-jemarinya, tetapi juga secara sosial, emosional, dan kemajuan belajarnya (Amini, 2020)

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan lingkungan pendidikan di luar rumah yang selayaknya dapat dinikmati oleh semua anak usia dini. Meskipun demikian, bukan berarti dengan masuk TK anak tidak akan mengalami permasalahan tertentu, melainkan anak dapat mulai belajar hidup berdampingan, bermain dan berinteraksi sosial dengan sesamanya, serta dapat mengekspresikan dirinya menjadi seseorang yang diinginkannya. Pada kenyataannya, tidak semua anak dapat berinteraksi sosial dengan baik, terlebih lagi anak dihadapkan dengan lingkungan yang baru dengan semua hal yang baru pula. Pada saat penyesuaian diri itulah anak dihadapkan dengan berbagai permasalahan yang memerlukan bantuan dari guru dan orangtua sebagai orang dewasa yang dikenalnya. Salah satu permasalahan yang timbul pada anak usia dini yang masuk dalam pendidikan TK adalah anak mengalami rasa malu yang berlebihan, yang akibatnya terlihat pada perilaku yang ditampilkan oleh anak. Anak akan menjadi tidak nyaman dengan lingkungan barunya, dan berusaha menutup dirinya sebagai upaya perlawanan yang dilakukannya. Hal ini tentunya berpengaruh pada perkembangan anak, seperti kurangnya kemampuan mengungkapkan keinginan dengan menggunakan bahasa yang dapat dimengerti, kurangnya eksplorasi tubuh melalui aktivitas fisik karena anak malu ikut dalam berbagai kegiatan belajar dan bermain bebas dengan anak-anak lainnya, dan mengalami tingkat kecerdasan sosial yang rendah karena anak merasa nyaman menutup diri dari berteman dengan anak yang seusianya, meski akibatnya anak akan kehilangan pengalaman berharga dalam membangun identitas dirinya (Azizah, 2018) . Hal ini sesuai dengan pernyataan “*Social Intelligent people are comfortable with others from different backgrounds, ages, cultures and social strata, and (more importantly)*

are able to make those people feel relaxed and comfortable around them” (kecerdasan sosial seseorang adalah merasa nyaman dengan yang lainnya dengan perbedaan latar belakang, usia, budaya dan tingkatan sosial, dan lebih penting lagi adalah mampu membuat orang-orang di sekelilingnya nyaman (Buzzan, 2005 dalam Andriani, 2017)

Perkembangan masyarakat maju menjadikan pendidikan juga lebih berkembang, siswa yang memiliki kemampuan yang lebih baik harus mendapatkan rangsangan belajar dari luar maupun dari dalam dirinya sendiri. Penyelenggaraan pendidikan sebagai proses dalam pertumbuhan dan perkembangan manusia yang berlangsung seumur hidup (Ma'rufi, 2018). Masa kanak-kanak merupakan masa paling awal dalam rentang kehidupan yang akan menentukan perkembangan pada tahap-tahap selanjutnya. Perkembangan sosial mempunyai kedudukan strategis bagi anak untuk dapat membina hubungan dalam berbagai lingkungan. Tahap perkembangan ini biasanya dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturanaturan yang berlaku di dalam masyarakat dimana anak berada, karena di dalam interaksi sosial terjadi proses sosialisasi. Sosialisasi tersebut merupakan suatu kemampuan untuk bertingkah laku sesuai dengan harapan kelompoknya. Kegagalan dalam proses sosialisasi menyebabkan anak menjadi pemalu, kurang percaya diri, dan menyendiri. Penyakit dan hospitalisasi sering kali menjadi krisis pertama yang harus dihadapi anak. Hospitalisasi akan menyebabkan anak mengalami trauma baik jangka pendek maupun jangka panjang (Amalia, Oktaria, & Oktafani, 2018). Dampak negatif ini berkaitan dengan lamanya dan banyaknya jumlah pasien, berbagai prosedur invasif, serta kecemasan orang tua, gejala yang timbul berupa respon regresi, cemas terhadap perpisahan, apatis, ketakutan, gangguan tidur (Breving, 2015).

Pendidikan anak usia dini pada saat ini mulai berkembang pesat dari sebelumnya, itu disebabkan karena para orang tua sudah menyadari bahwa pentingnya proses pembelajaran di usia dini. Pendidikan usia dini bukan hanya tentang pengetahuan dan wawasan terhadap dunia akan tetapi juga mencakup pengembangan sifat pada anak usia dini, para orang tua meyakini bahwasannya akan lebih baik jika anak-anak mereka diberikan pendidikan sejak di usia dini. Sebagai guru kita mungkin sering menemui anak dengan sifat atau karakter yang berbeda-beda, baik itu sifat yang positif ataupun negatif.

Oleh karena itu, para orang tua yang mengerti akan hal itu memilih untuk memberikan pendidikan kepada anak-anaknya lebih awal agar anak mendapatkan stimulasi perkembangan dalam membentuk karakternya. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan diteliti yaitu difokuskan untuk mengetahui bagaimana malu pada anak. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pemalu pada anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah kajian pustaka. Dimana penulis dapat memperoleh informasi yang akurat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam jurnal yang mereka tulis. Metode pengumpulan data adalah melalui telaah pustaka dengan merujuk pada sejumlah jurnal. Langkah yang pertama dalam penulisan artikel ini adalah perumusan pertanyaan penelitian atau rumusan masalah dari penelitian ini. Dimana pada bagian pendahuluan telah disebutkan beberapa pertanyaan penelitian tersebut. Langkah selanjutnya adalah melakukan studi pustaka. Dan langkah terakhir adalah menulis semua temuan ke dalam sebuah laporan atau artikel penelitian. Khusus untuk kajian pustaka yang dilakukan, terdapat beberapa langkah yang dilalui dengan mengacu pada langkah atau tahapan (Fadlan, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian Pemalu

Anak yang pemalu adalah anak yang bereaksi secara negatif terhadap stimulus baru serta menarik diri terhadap stimulus tersebut (Hasiana, 2020). Menurut Kagan (dalam Haiana, 2000), pada anak yang pemalu, stimulus baru sangat cepat membangkitkan amygdala (struktur otak dalam atau inner brain structure yang mengontrol reaksi menghindar) dan hubungannya dengan cerebral cortex dan sistem saraf simpatis, yang membuat tubuh bersiap-siap untuk bertindak menghadapi ancaman (Mu'awwah, 2017).

Kata pemalu berasal dari kata "malu", yang dalam kamus umum bahasa Indonesia, terminologi malu adalah merasa sangat tidak senang, rendah, hina dan sebagainya karena berbuat sesuatu yang kurang baik, bercacat. Sikap pemalu dan malu adalah dua hal yang berbeda. Sikap pemalu adalah keadaan yang sudah terpola, sedangkan perasaan malu terjadi pada saat atau karena keadaan tertentu. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa akibat dari adanya sikap pemalu pada diri anak diantaranya: a) potensi anak menjadi terkubur dan anak tak berkembang secara optimal sesuai dengan potensinya; b) terhambatnya perkembangan individu; c) semakin tidak terasahnya kemampuan sosial individu, tidak bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan, d) kurang informasi dan pergaulan; e) kurang pengalaman, menimbulkan kesulitan belajar apabila terjadi pada anak usia sekolah.

Makna pemalu menurut KBBI ialah seseorang yang mudah merasa (yang mempunyai sifat) malu. Tanda nyata, misalnya: keringat dingin, gemeteran, kata terputus-putus, tidak berani bertatap mata, serta tidak berani bicara. Tanda tidak nyata, misalnya: selalu berpakaian bagus tanpa itu merasa kurang diterima, selalu menyanggah pembicaraan sebab takut dianggap tidak tahu apa-apa, mencari kesibukan di tengah pertemuan-pertemuan untuk mendapatkan rasa aman dan dibutuhkan. Untuk mengetahui karakteristik sifat pemalu pada anak, antara lain;

1. melihat perilaku anak ketika di sekolah, yaitu anak banyak diam tidak banyak berbicara, tidak mau menjawab pertanyaan dari guru dan temannya.
2. melihat perilaku anak ketika waktu bermain, yaitu anak susah diajak bermain, anak lebih memilih bermain sendiri daripada bersama-sama.
3. sikap anak tidak bisa bersosialisasi dengan baik dengan temannya.
4. melihat perilaku anak ketika ada di rumah, saat ada tamu yang berkunjung ke rumah anak menghindar.
5. melihat sikap anak yang malu ketika disuruh tampil dan ketika bertemu orang. melihat ketika anak berbicara dengan teman atau orang, anak tidak mau menatap mata ketika berbicara (Trijayanti, 2016).

Anak yang pemalu sering menghindari orang lain dan biasanya mudah merasa takut, curiga, hati-hati, dan ragu-ragu untuk melakukan sesuatu. Mereka umumnya menarik diri dalam berhubungan dengan orang lain. Dalam situasi sosial, mereka biasanya tidak mengambil inisiatif, sering diam, berbicara dengan suara pelan, dan menghindari kontak mata. Orang sering melihat mereka sebagai anak yang mudah bosan dan sering kali dihindari sehingga makin meningkatkan rasa malu anak. Karena anak yang pemalu jarang membuat masalah, mereka sering tidak diperhatikan (khususnya di sekolah). Dalam

menghadapi situasi yang sulit, anak yang pemalu akan menarik diri dan akan meninggalkan tempat. Anak usia prasekolah dan usia sekolah pemalu mempunyai kesulitan besar untuk berpartisipasi dengan orang lain. Secara umum, periode pemalu yang normal terjadi pada usia 5 atau 6 bulan, dan berikutnya terjadi lagi pada usia 2 tahun (Mu'awwah, 2017).

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan hal-hal yang berkaitan dengan pemalu pada anak usia dini yang terkait dengan sifat pemalu pada anak usia dini. Oleh karena itu artikel ini termasuk dalam tipe artikel deskriptif kualitatif. Sesuai dengan sifat artikel kualitatif, maka desain artikel ini bersifat fleksibel yang mampu disesuaikan dengan kondisi lapangan dan temuan (*emergent, evolving, dan developing*).

2. Mengatasi Anak Pemalu

Ada beberapa hal yang dapat dilakukan orang tua untuk membantu anak untuk mengatasi sifat pemalu yaitu orang tua atau seorang pendidik tidak mengolok-olok sifat pemalu anak atau membicarakan sifat pemalunya di depan anak tersebut (di depan umum). Mengetahui kesukaan potensi anak, lalu mendorongnya berani melakukan hal-hal tertentu, melalui media hobi atau potensi yang mereka miliki. Secara rutin orang tua mengajak anak untuk berkunjung ketempat tempat yang menunjang anak dapat saling berinteraksi dan bermain. Orang tua atau pendidik sebagai contoh untuk anak (Kuswanto, 2020).

3. Ciri- ciri Anak Pemalu

Fauziah, 2020 mengatakan, “Gejala-gejala yang tampak pada anak pemalu” adalah :

- a. Anak cenderung menghindari hubungan sosial dengan orang lain dan lingkungan sekitar.
- b. Bersikap segan, ragu-ragu dan tidak mudah melibatkan diri dengan orang lain dan lingkungannya.
- c. Anak yang pemalu tidak berani mengambil resiko, takut, ragu-ragu.
- d. Anak cenderung banyak diam. Jika berbicara suaranya terdengar pelan.
- e. Anak kurang rasa percaya dirinya.
- f. Tidak menyukai permainan yang bersifat kerja sama.
- g. Kurang berani memutuskan pendapat atau pilihan bagi dirinya” (Novikasari, 2015).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa hakikatnya pendidikan sangatlah penting untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan manusia. Khususnya bagi pertumbuhan anak usia dini. Pada masa ini pendidikan karakter anak usia dini sangatlah penting agar anak memiliki perilaku yang baik. Oleh karena itu pendidikan karakter diberikan sejak usia dini karna pada masa itulah anak dapat mengembangkan semua aspek perkembangan (Aisyah, 2020). Rasa malu pada anak merupakan salah satu emosi negatif yang harus segera diantisipasi, karena dapat berakibat buruk pada perkembangan anak (Handayani, 2017). Untuk itu peran guru dan orangtua sangat penting dalam memotivasi keberanian dan rasa percaya diri anak. Sehingga anak tidak akan kehilangan pengalaman dalam mengkonstruksi pengetahuannya melalui belajar dan bermain bersama.

DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, A. (2020). Pendidikan Karakter Untuk Perkembangan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Warna: Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 77-84.
- Amalia, A., Oktaria, D., & Oktafani, O. (2018). Pengaruh Terapi Bermain terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah selama Masa Hospitalisasi. *Jurnal Majority*, 7(2), 219-225.
- Amini, N., & Naimah, N. (2020). Faktor Hereditas Dalam Mempengaruhi Perkembangan Intelligensi Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 108-124.
- Andriani, A., & Listiyandini, R. A. (2017). Peran kecerdasan sosial terhadap resiliensi pada mahasiswa tingkat awal. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(1), 67-90.
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Azizah, U. (2018). Keterlambatan Bicara dan Implikasinya dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Hikmah: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 281-297
- de Breving, R. M., Ismanto, A. Y., & Onibala, F. (2015). Pengaruh penerapan atraumatic care terhadap respon kecemasan anak yang mengalami hospitalisasi di RSU pancaran kasih gmim manado dan RSUP Prof. Dr. RD Kandou Manado. *Jurnal Keperawatan*, 3(2)
- Fadlan, M. (2018). Pendekatan Dalam Menilai Internal Control System Pada Pemanfaatan Teknologi Informasi: Sebuah Kajian Pustaka. *Jurnal INSTEK (Informatika Sains dan Teknologi)*, 3(2), 181-190
- Fauziah, I., Ernita, E., Octavia, D. R., & Dwiyantri, M. (2020). Analisis Gangguan psikososial dan emosional aud Di RA Nurul Iman Medan Belawan selama pembelajaran berbasis daring. *Kumara Cendekia*, 8(3), 316-330
- Hasiana, I. (2020). Peran Keluarga dalam Pengendalian Perilaku Emosional pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Child Education Journal*, 2(1), 24-33
- Handayani, M. (2017). Pencegahan kasus kekerasan seksual pada anak melalui komunikasi antarpribadi orang tua dan anak. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 12(1), 67-80.
- Ma'rufi, A., Suryana, Y., & Muslihin, H. Y. (2018). Hubungan sikap berani dengan kepercayaan diri pada kegiatan senam irama. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 287-296.
- Mu'awwanah, U. (2017). Perilaku Insecure Pada Anak Usia Dini. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 47-58.
- Na'imah, A. V. K. (2020). Analisis Problematika Prilaku Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 111-113.
- Novikasari, M. (2015). Peranan Guru dalam Mengatasi Anak Pemalu di Raudhatul Athfal Dharma Wanita Kementerian Agama. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 4(5).
- Otaya, L. G. (2018). Strategi Modeling Partisipan Dalam Meminimalkan Sikap Pemalu Anak: Studi Single Case Research. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(2), 1-28.
- Trijayanti, S. (2016). Peranan orang tua dalam mengatasi sifat pemalu pada anak (Studi Kasus pada Anak di PAUD Terpadu Pontianak Barat). *Edukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Uce, L. (2017). The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 77-92.

- Untara, I. M. G. S., & Somawati, A. V. (2020). Internalisasi Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Dalam Keluarga Hindu Di Desa Timpag Kabupaten Tabanan. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 333-358.
- Zola, N., Ilyas, A., & Yusri, Y. (2017). Karakteristik Anak Bungsu. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 5(3), 109-114.



Research in Early Childhood Education and Parenting



Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>

PENGARUH TAHAPAN BERMAIN BALOK TERHADAP PENGENALAN KONSEP BENTUK PADA USIA 5-6 TAHUN DI TK DIKNAS KOTA BENGKULU

Wita Apriani*, Zahratul Qalbi*

*Pendidikan Guru PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu

Email : witapriani2@gmail.com

ABSTRACT

Article History:

Submitted/Received 10 Jan 2021

First Revised 24 Jan 2021

Accepted 24 April 2021

Publication Date 31 May 2021

Kata Kunci :

Media Balik
Konsep Bentuk
Geometris
Anak Usia Dini,

This research is motivated by the low understanding of children in recognizing geometry, especially the concept of shape. This study used a true quantitative research approach to the pretest-posttest control group design type. The research subjects were 12 children. Methods of data collection using observation and documentation. The data analysis used the statistical calculation of the Ttest Test. Based on the results of data analysis at the time of initial observation (pretest) and observation after treatment (posttest), the result of the decision making is that H_0 is rejected so that H_a is accepted because $T_{count} > T_{table}$ is $5.54 > 2.57$. So it can be concluded that this study shows that there is a significant influence between the stages of playing blocks on the introduction of the concept of shape at the age of 5-6 years in the Kindergarten DIKNAS City of Bengkulu

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman anak dalam mengenal geometri terutama konsep bentuk. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif *true eksperimen* jenis *Pretest-Posttest Control Group Design*. Subjek penelitian berjumlah 12 anak. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistik perhitungan Uji T_{test} . Berdasarkan hasil analisis data pada saat observasi awal (*pretest*) dan observasi setelah perlakuan (*posttest*) diperoleh hasil pengambilan keputusannya yaitu H_0 ditolak sehingga H_a diterima karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $5,54 > 2,57$. Maka dapat disimpulkan pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara tahapan bermain balok terhadap pengenalan konsep bentuk pada usia 5-6 tahun di TK Diknas Kota Bengkulu.

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan unik. Anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), daya pikir, daya cipta, bahasa dan komunikasi, yang tercakup dalam kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan spiritual (SQ) atau kecerdasan agama atau religius (RQ), sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Ariyanti (2016).

Dalam (Nasution 2017) Menurut Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, disebutkan bahwa Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam macam alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan kognitif, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir. (Nasional, 2009)

Dalam (Saragi, 2014) Jean Piaget menjelaskan pengetahuan merupakan konstruksi dari seseorang yang mengetahui, maka tidak dapat ditransfer kepada penerima yang pasif. Penerima sendiri yang harus mengkonstruksi pengetahuan itu, baik objek maupun lingkungan hanyalah sarana untuk terjadinya konstruksi tersebut. Piaget percaya bahwa setiap makhluk hidup perlu beradaptasi dan mengorganisasi lingkungan fisik disekitarnya agar tetap bertahan hidup. Pikiran dan tubuh juga mengalami hal yang sama sehingga perkembangan pemikiran juga mirip dengan perkembangan biologis.

Dari teori diatas dapat di uraikan penjelasan bahwa pengetahuan seseorang hanya dapat diperoleh melalui pengalaman langsung. Dari pengalaman tersebut dapat memunculkan pola pikir konstruktif. Begitu juga dengan anak, pengetahuan tidak bisa di transfer secara langsung oleh pendidik. Namun pendidik dapat memberikan stimulus terhadap konsep berpikir konstruktif untuk mengembangkan kognitif anak melalui berbagai media pembelajaran.

Menurut Piaget dalam (Sunanik 2014) perkembangan struktur kognitif hanya berjalan bila anak mengasimilasikan dan mengakomodasikan rangsangan dalam lingkungannya. Ini hanya mungkin bila nalar anak dibawa ke situasi lingkungan tertentu. Baru bila seseorang bertindak terhadap lingkungannya, bergerak dalam ruang, berinteraksi dengan objek, mengamati dan meneliti, serta berpikir, ia berasimilasi dan berakomodasi terhadap alam. Perbuatan itu mengembangkan skemata dan juga pengetahuannya. (Sunanik, 2014).

Menurut Hasanah, L dalam (Hasanah & Agung 2019) pengenalan konsep geometri pada anak dapat distimulasi melalui kegiatan yang menyenangkan, yaitu bermain. Pengenalan geometri melalui bermain akan membuat anak menjadi rileks, tidak merasa terbebani dan berdampak positif terhadap pembelajaran. Dengan mengenalkan anak kepada geometri, diharapkan dapat membantu anak-anak untuk mempersiapkan diri dalam kehidupan sehari-hari, melalui berbagai latihan dasar anak diharapkan kelak mempunyai pola pemikiran yang logis, kritis dan rasional. Strategi penyampaian yang tepat sangat dibutuhkan dalam pemahaman konsep bentuk geometri dan dalam proses belajar mengajar agar dapat mengarahkan anak untuk memahami dan menguasai bentuk-bentuk dari geometri.

Beberapa ahli psikologi anak seperti Rodgers, Erikson, Piaget, Vygotsky, dan Freud dalam (Pratiwi, 2017) menyampaikan paling tidak ada tiga jenis kegiatan bermain yang mendukung pembelajaran anak yaitu, permainan fungsional atau sensorimotor, Permainan

peran, dan permainan konstruktif. Permainan konstruktif dilakukan melalui kegiatan bermain untuk membuat bentuk-bentuk tertentu menjadi sebuah karya dengan menggunakan beraneka bahan, baik bahan cair, maupun bahan terstruktur. Bermain pembangunan menurut Piaget dapat membantu mengembangkan keterampilan anak dalam rangka keberhasilan sekolahnya di kemudian hari.

Maka dapat dikatakan bahwa perkembangan anak sangat dipengaruhi sekali oleh stimulasi yang diberikan pada usia dini. Dimana Usia dini merupakan usia yang tepat untuk anak diberikan arahan, dorongan, dan rangsangan yang tepat agar kemampuan anak berkembang secara optimal.

Perkembangan kemampuan dasar kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti. Sesuai dengan kurikulum tahun 2010 dibagi menjadi tiga bidang yaitu bidang pengetahuan umum dan sains. Bidang pengembangan kognitif yang perlu dikembangkan adalah bidang pengembangan konsep bentuk, warna, ukuran dan pola. Pelaksanaan proses pembelajaran mengenal konsep bentuk, warna, ukuran dan pola di Taman Kanak-kanak harus memahami serta menggunakan media sebagai alat bantu seperti bermain konstruktif (Prihatini & Christiana, 2014).

Menurut Tedjasaputra beberapa jenis permainan konstruktif salah satunya adalah balok. Media balok adalah alat edukatif yang terbuat dari kayu atau plastik berbentuk balok dengan bentuk-bentuk yang beragam, dan kegiatan pembelajaran ini terdiri dari menyusun merangkai dan membangun. Media balok akan melatih anak untuk berimajinasi dan berpikir agar menjadi sebuah bentuk tertentu. (Shunhaji & Fadiyah, 2020).

Dalam Konsep geometri yang dapat dikembangkan pada anak melalui bermain balok yaitu mengenalkan konsep bentuk. Menurut Lestari, K.W menjelaskan bahwa mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar. (Setiyani, 2019).

Dalam prakteknya, belajar geometri pada anak usia dini diperlukan strategi pembelajaran yang berfungsi untuk memudahkan peserta didik untuk belajar. Setiap anak memiliki tingkat intelektual yang berbeda-beda sehingga perkembangan kemampuan berfikir anak pun berbeda pula. Perbedaan tersebut menyebabkan perbedaan penguasaan dan pemahaman konsep dan tahapan belajar yang dialaminya sebagai akibat dari berbagai faktor yang mempengaruhinya.

Van Hiele berpendapat bahwa ada lima tahapan anak belajar geometri, yaitu sebagai berikut: (a) Tahap Pengenalan. Pada tahap ini anak sudah mengenal bentuk-bentuk geometri seperti segitiga, kubus, bola, lingkaran, dan lain-lain, tetapi ia belum memahami sifatnya, (b) Tahap Analisa. Pada tahap ini, anak sudah dapat memahami sifat-sifat konsep atau bentuk geometri. Misalnya, anak dapat mengetahui dan mengenal bahwa sisi panjang yang berhadapan itu sama panjang, bahwa panjang kedua diagonalnya sama panjang dan memotong satu sama lain sama panjang dan lain-lain, dan (c) Tahap Pengurutan. Pada tahap ini, anak sudah dapat mengenal bentuk-bentuk geometri dan memahami sifat-sifatnya dan anak sudah dapat mengurutkan bentuk-bentuk geometri yang satu sama yang lain berhubungan. (Hasanah & Agung, 2019).

Salah satu strategi yang dapat diberikan guru dalam mengenalkan konsep bentuk geometri kepada anak adalah melalui kegiatan bermain balok. Kegiatan bermain balok dapat mendorong diri anak untuk berimajinasi dan mengembangkan minat yang diinginkannya. Dalam bermain balok tentu tidak hanya asal bermain, maka agar anak dapat memahami berbagai konsep dengan benar perlu menerapkan tahapan-tahapan bermain balok yang

sesuai. Namun pada umumnya di lapangan masih banyak guru yang belum mengenalkan tahapan-tahapan bermain balok pada anak. (Prihatini & Christiana, 2014)

Menurut (Dwansi, dkk. 2017) dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini terdapat sembilan indikator pada perkembangan mengenal bentuk geometri dikembangkan melalui tingkat pencapaian perkembangan anak di lingkup perkembangan berpikir logis (kognitif) yakni (1) Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna, atau ukuran, (2) Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi, (3) Mengelompokkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna.

Tingkat Pencapaian Perkembangan tersebut dikembangkan menjadi sembilan indikator yang digunakan sebagai penilaian yaitu: (a) Memilih bentuk geometri sesuai dengan warna, (b) Memilih bentuk geometri sesuai dengan bentuk, (c) Memilih bentuk geometri sesuai dengan ukuran (besar, sedang, kecil), (d) Menyebutkan benda-benda yang ada disekitarnya sesuai dengan bentuk persegi, (e) Menyebutkan benda-benda yang ada disekitarnya sesuai dengan bentuk lingkaran, (f) Menyebutkan benda-benda yang ada disekitarnya sesuai dengan bentuk segitiga, (g) Mengelompokkan bentuk geometri sesuai dengan warna, (h) Mengelompokkan bentuk geometri sesuai dengan bentuk, (i) Mengelompokkan bentuk geometri sesuai dengan ukuran.

Pada saat peneliti melakukan magang 2 di TK Diknas Kota Bengkulu, peneliti menemukan terdapat beberapa anak yang kurang mengenal konsep bentuk terutama pada kelompok B usia 5-6 tahun. Anak-anak sering mengalami kesulitan ketika diminta guru mengurutkan bentuk jika belum diberi contoh. Sejauh ini anak hanya mengerjakan tugas sama persis dengan yang dicontohkan oleh guru. Mengingat pentingnya hal tersebut, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Tahapan Bermain Balok Terhadap Pengenalan Konsep Bentuk Pada Usia 5-6 Tahun di TK Diknas Kota Bengkulu”.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan ialah kuantitatif *True Eksperimen*. Tujuannya menyelidiki kemungkinan hubungan sebab akibat dengan cara membandingkan hasilnya dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Ciri dari metode ini sampel yang digunakan untuk kelompok eksperimen dan kontrol dipilih secara random dari populasi yang ada. (Prihatini & Christiana, 2014).

Pada penelitian ini menggunakan metode *true eksperimen* jenis *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara acak atau random (R). Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok lain tidak diberi perlakuan. Bagan penelitiannya digambarkan sebagai berikut :

R (KE)	X	O ₁
R (KK)		O ₂

Gambar 1. Bagan Penelitian

Keterangan :

- O₁ = Nilai Pretest (sebelum diberi treatment)
- O₂ = Nilai Posttest (setelah diberi treatment)
- X = Treatment (tahapan bermain balok)

R (KE) = Kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berupa bermain balok dengan tahapannya.

R (KK) = Kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Penelitian ini dilakukan di TK Diknas Kota Bengkulu terhadap pengenalan konsep bentuk dengan jumlah anak sebagai sampel uji instrumen sebanyak 12 anak dari keseluruhan 18 anak terdiri dari 3 kelas.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Menurut Sutrisno Hadi (Rotari, 2017), mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks tersusun dari proses pengamatan dan ingatan. Sedangkan menurut Arikunto (Maharani & Adi, 2013) metode dokumentasi merupakan pengumpulan data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah dan lain sebagainya. Dokumentasi pada penelitian ini berupa foto kegiatan dan hasil belajar anak kelompok B di TK Diknas Kota Bengkulu yang merupakan data pelengkap informasi atau bukti bahwa kegiatan yang telah direncanakan benar-benar telah dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tentang judul pengaruh tahapan bermain balok terhadap pengenalan konsep bentuk pada usia 5-6 tahun ini dilaksanakan pada bulan Desember 2020 dengan 5 kali pertemuan, yaitu 1 kali diadakannya *pre-test*, 3 kali perlakuan dan 1 kali *post-test*. Dari data hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan dan diperoleh hasil yang diolah dengan menggunakan perhitungan T_{test} . Adapun perhitungan statistik dengan menggunakan tabel T_{test} sebagai berikut :

Tabel 1. Perhitungna menggunakan Uji T_{test} pengenalan bentuk

No	Nama (n)	Nilai Pretest (X_1)	Nilai Posttest (X_2)	Perbedaan (D)	D^2
1	Bqs	23	24	-1	1
2	Rr	21	23	-2	4
3	Ant	20	23	-3	9
4	Olv	17	19	-2	4
5	Sf	16	20	-4	16
6	Vn	18	20	-2	4
N = 6		$X_1 = 115$	$X_2 = 129$	D = -14	$D^2 = 38$
Rata - Rata		19,16	21,5		

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data mengenai kemampuan mengklasifikasi anak saat sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Pada saat observasi awal (*pretest*) diperoleh skor keseluruhan dari 6 anak sebesar 115. Dengan nilai rata-rata 19,16 dengan skor terendah 16 dan skor tertinggi 23. Perlakuan berupa kegiatan menyusun balok dengan kegiatan menyusun balok berdasarkan stimulasi yang telah diberikan guru yakni menyusun sesuai dengan tahapan dari bentuk lingkaran, segitiga dan segiempat. Disini peneliti ingin mengetahui kemampuan anak membedakan konsep bentuk geometris melalui tahapan bermain balok.

Setelah pemberian perlakuan, anak-anak kelompok eksperimen berkembang kemampuan kognitifnya contohnya anak mampu mengenal konsep bentuk lingkaran, segitiga dan segiempat. Pada saat observasi akhir (*posttest*) diperoleh skor keseluruhan dari 6 anak sebesar 129, dengan nilai rata-rata 21,5. Skor terendah 19 dan skor tertinggi 24. Kemudian hasil penelitian dihitung berdasarkan Uji T_{test} diperoleh bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $5,54 > 2,57$ dengan taraf signifikansi = 5% (0.05), maka H_0 ditolak sehingga H_a diterima.

Penggunaan media balok merupakan salah satu cara untuk memberikan pemahaman mengenai konsep geometri kepada anak. Anak dapat melihat secara langsung bentuk lingkaran, persegi dan segitiga. Bermain dengan menggunakan balok geometris dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak melalui kemampuan mengingat, menunjukkan dan mengelompokkan bentuk yang ada disekitarnya.

Hal ini sesuai dengan pendapat Sujiono dalam (Afrianti, dkk. 2018) bahwa kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segiempat serta mengenali dan menghitung angka 1 sampai 20.

pengetahuan, pemahaman dan penerapan dapat dikembangkan dalam pengembangan kognitif anak usia dini karena pada tahap ini anak mampu mengingat, menunjukkan, mengelompokkan dan mengerjakan sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangannya. (Rohaeni, 2014)

Teori Piaget dalam Istiana (2017), bahwa anak yang berumur 3 tahun dan 12 tahun diberi bermacam-macam objek dan disuruh membuat klasifikasi yang serupa menjadi satu, ada beberapa 85 kemungkinan yang terjadi. Yang termuda mulai dengan koleksi figuratif. Ia menyusun objek-objek tidak hanya berdasar pada kesamaan dan perbedaan, tetapi juga menjajarkannya dalam ruang, dengan baris, bentuk, ruang, dan lain-lain. Akibatnya koleksi itu sendiri membentuk suatu gambaran yang banyak. Anak yang lebih dewasa akan mengelompokkan objek-objek itu secara lebih terstruktur. Misalnya anak diberikan bermacam-macam benda geometris (bulat, segitiga, persegi) anak disuruh mengklasifikasi benda-benda tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara tahapan bermain balok terhadap pengenalan konsep bentuk pada usia 5-6 tahun di TK Diknas Kota Bengkulu. Dari penelitian ini membuktikan bahwa tahapan bermain balok dapat digunakan dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri yang terlihat adanya peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bentuk setelah perlakuan yang diberikan. Penelitian ini juga membuktikan Teori Bloom (Puspitasari, 2016) bahwa anak usia dini dikatakan mampu berpikir secara optimal apabila anak dapat mengevaluasi kegiatan belajarnya sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka sepenuhnya dalam hal pemahaman geometri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan diketahui bahwa perhitungan dari Uji T_{test} diperoleh $T_{hitung} = 5,54$ lebih besar dari $T_{tabel} = 2,57$ dan hasil pengambilan keputusannya yaitu H_0 ditolak sehingga H_a diterima karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $5,54 > 2,57$. Dengan demikian terbukti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara tahapan bermain balok terhadap pengenalan konsep bentuk pada usia 5-6 tahun di TK Diknas Kota Bengkulu.

DAFTAR RUJUKAN

- Afrianti, S., Daulay, M. I., & Asilestari, P. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 1(1), 52-59.
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Dwansi, R. M., Riswandi, R., & Surahman, M. (2017). Pengenalan Geometri Anak Usia

- Dini Melalui Media Manipulatif. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1).
- Hasanah, L., & Agung, S. (2019). Kemampuan pengenalan geometri melalui kegiatan bermain balok anak usia 5-6 tahun. *Journal of Early Childhood Education*, 1(2), 45-52.
- Istiana, Y. (2017). Konsep-Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 20(2), 90-98.
- Kurnia, S. D., Saparahayuningsih, S., & Wembrayarli, W. (2014). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Klasifikasi Berdasarkan Warna Bentuk Dan Ukuran Pada Kelompok B6 Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Kota Bengkulu. *Universitas Bengkulu*.
- Maharani, A., & Adi, W. (2013). Analisis kinerja keuangan sebelum dan sesudah penerapan pola pengelolaan keuangan badan layanan umum. *Jupe-Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1(3).
- Nasional, K. P. (2009). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009. *Jakarta: Direktorat Pembinaan Tk Dan Sd*.
- Nasution, A. K. P. (2017). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Berbasis Inklusi Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal As-Salam*, 1(3), 90-97.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106-117.
- Prihatini, D., & Christiana, E. (2014). Penggunaan Media Balok Cuisenaire Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenai Warna Dan Ukuran Pada Anak Kelompok A Di Tk R. A Kartini. *A Kartini. Paud Teratai*, 3(3), 1-6.
- Puspitasari, R. N. (2016). Pengaruh Media Loto Warna dan Bentuk Terhadap Pemahaman Geometri Anak Kelompok B TK Dharma Wanita. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 3(2), 99-108.
- Rohaeni, E. (2014). Penerapan metode bermain balok dalam mengembangkan nilai kognitif anak usia dini pada paud nuansa kota bandung. *Empowerment: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 3(2), 181-197.
- Rotari, S. (2017). Peran Program Adiwiyata Mandiri dalam Meningkatkan Kepedulian Lingkungan Peserta Didik. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 42-54.
- Saragi, D. (2014). Konstruktivisme Jean Piaget dalam Teori Bermain, Suatu Pembelajaran Seni Pada Anak.
- Setiyani, D. E. (2019). Pengaruh Permainan Balok Terhadap Kemampuan Pengenalan Bangun Datar Pada Anak Kelompok B Di RA Raden Fatah Blitar.
- Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). Efektivitas alat peraga edukatif (APE) balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini. *Alim*, 2(1), 1-30.
- Sunanik, S. (2014). Perkembangan Anak ditinjau dari Teori Konstruktivisme. *SYAMIL: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education)*, 2(1), 14-14.



Research in Early Childhood Education and Parenting



Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>

PENGARUH PENGGUNAAN APE PUZZLE TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI: STUDI LITERATUR

Junita Andriani*, Zahratul Qalbi*

*Pendidikan Guru PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu

Email : junitaandriani23@gmail.com

Article History:

Submitted/Received 24 Jan 2021

First Revised 10 Feb 2021

Accepted 24 Apr 2021

Publication Date 31 May 2021

Kata Kunci :

Alat Permainan Edukatif

Puzzle

Motorik Halus

Anak Usia Dini

ABSTRACT

The purpose of this study was to describe the effect of using educational puzzle games on the fine motoric development of young children. This research uses a literature study method. The research steps are: 1. finding a general idea about the research topic; 2. looking for information that supports the research topic; 3. reinforce the focus of research; 4. search and find reading material; 5. read and take research notes; 6. reviewing; 7. Classify the reading material again and start writing. The data collection technique in this research is documentation. The data analysis technique used in this study is the content analysis method. The results of this study are that using the APE puzzle while playing can improve children's fine motor development, improve memory, practice accuracy, concentration, improve problem-solving skills and the ability to manage emotions.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memaparkan pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia din. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur, Langkah-langkah penelitian yang dilakukan adalah: 1. menemukan ide umum mengenai topik penelitian; 2. mencari informasi yang mendukung topik penelitian; 3. mempertegas fokus penelitian; 4. mencari dan menemukan bahan bacaan; 5. membaca dan membuat catatan penelitian; 6. mereview; 7. mengklasifikasikan lagi bahan bacaan dan mulai menulis. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan APE *puzzle* saat bermain dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak, meningkatkan daya ingat, melatih ketelitian, konsentrasi ,meningkatkan keterampilan memecahkan masalah dan kemampuan mengelola emosi.

PENDAHULUAN

Dalam Kesuma & Istiqomah (2019). anak usia dini adalah anak sejak janin dalam kandungan sampai dengan usia 6 tahun yang dikelompokkan atas janin dalam kandungan sampai lahir, lahir sampai dengan usia 28 hari, usia 1 sampai dengan 24 bulan, dan usia 2 sampai 6 tahun. Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses perkembangan dan pertumbuhan yang unik. Anak usia dini merupakan usia yang memiliki rentang waktu sejak lahir hingga usia 6 tahun, dimana dilakukan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani pada anak agar memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut (Evivani, & Oktaria, (2020).

National Association for the Education of Young Children (NAEYC) menyatakan bahwa anak usia dini adalah kelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun (Talango, 2020). Hurlock (1980) dalam (Priyanto, 2014) masa anak usia dini dimulai setelah bayi yang penuh dengan ketergantungan, yaitu kira-kira usia 2 tahun sampai saat anak matang secara seksual. Menurut Monica & Mayar (2019) anak usia dini memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang unik, dan berada pada proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan anak berikutnya.

Oleh karena itu, orang tua diharuskan untuk memberikan pendidikan, kasih sayang dan cinta yang tulus kepada anak, bukan hanya memanjakan dan melindungi secara berlebihan. Anak berkembang dengan baik sesuai dengan tahap perkembangannya merupakan harapan bagi semua orang tua.

Perkembangan menurut (Khaironi, 2018) adalah proses bertambahnya kematangan dan fungsi psikologis manusia. Menurut Santrock dalam Dewi, Neviyarni, & Irdamurni (2020). perkembangan adalah pola perubahan yang dimulai sejak pembuahan dan terus berlanjut di sepanjang kehidupan individu. Senada dengan Santrock, Hurlock dalam Dewi, Neviyarni, & Irdamurni (2020) mengemukakan bahwa perkembangan merupakan serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman belajar. Perkembangan merupakan pola perubahan atau gerakan secara dinamis yang dimulai dari pembuahan atau konsepsi dan terus berlanjut sepanjang siklus kehidupan individu manusia (Talango, 2020). Jadi perkembangan dapat diartikan sebagai rangkaian proses perubahan yang dialami individu menuju tingkat kematangan yang terjadi sepanjang kehidupannya.

Dalam (Permendikbud, 2014) dijelaskan bahwa anak usia dini memiliki 6 aspek perkembangan. Keenam aspek tersebut adalah nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini adalah aspek perkembangan fisik-motorik. Menurut Wijaya dalam (Rini, 2009) perkembangan motorik sangat berkaitan erat dengan kegiatan fisik. Menurut Mustafa & Sugiharto (2020) motorik ialah suatu gerak tubuh, yang dimana otak menjadi pusat kontrol dalam pengendalian gerak. Perkembangan motorik terbagi menjadi dua, salah satunya yaitu motorik halus. Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih Mustafa & Sugiharto (2020).

Motorik halus dapat dirangsang dengan menggunakan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif ialah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang ditujukan untuk merangsang perkembangan anak Shunhaji & Fadiyah (2020). Alat permainan merupakan salah satu sumber belajar yang digunakan anak untuk memudahkan dalam memahami proses belajar melalui bermain (Qalbi et al., 2020).

Salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan untuk menunjang perkembangan motorik halus anak yaitu *puzzle*. Alat permainan edukatif *puzzle* adalah alat permainan yang dapat melatih anak mengenal bentuk, dan mengenal ruang kosong di aman potongan tersebut dibutuhkan. *Puzzle* juga membantu anak mengenal persamaan, seperti warna atau garis tebal dalam suatu potongan sesuai dengan corak dalam potongan lain. Melalui bermain *puzzle* anak dapat belajar suatu benda atau objek tersusun dari bagian-bagian kecil. Menurut (Pangastuti, 2019) *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dimainkan dengan cara menyusun potongan-potongan gambar menjadi satu.

Penggunaan APE *puzzle* dalam upaya meningkatkan perkembangan anak sesuai dengan tingkat perkembangannya sudah banyak dilakukan, salah satu perkembangan yang dirangsang dengan penggunaan ape *puzzle* yang banyak diteliti adalah motorik halus anak

Berdasarkan hal tersebut penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk menganalisis pengaruh penggunaan APE *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini. Menganalisa tentang pentingnya stimulasi untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode studi literatur, dengan mencari referensi teori yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Menurut Creswell, John. W (Habsy, 2017)ajian literatur adalah ringkasan tertulis mengenai artikel dari jurnal, buku dan dokumen lain yang mendeskripsikan teori serta informasi baik masa lalu maupun saat ini mengorganisasikan pustaka ke dalam topik dan dokumen yang dibutuhkan.

Langkah-langkah penelitian literatur yang akan dilakukan adalah: 1. menemukan ide umum mengenai topik penelitian; 2. mencari informasi yang mendukung topik penelitian; 3. mempertegas fokus penelitian; 4. mencari dan menemukan bahan bacaan yang dibutuhkan dan mengklasifikasikan bahan bacaan; 5. membaca dan membuat catatan penelitian; 6. mereview dan memperkaya lagi bahan bacaan; 7. mengklasifikasikan lagi bahan bacaan dan mulai menulis (Prasela, Witarsa & Ahmadi, 2020).

Sumber data dan informasi dalam penelitian literatur ini berupa buku-buku dan jurnal-jurnal yang relevan dan berisi informasi sesuai dengan fokus topik penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi. Menurut Arikunto dalam (Mirzaqon T, 2017) dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, buku, jurnal, makalah, atau artikel dan sebagainya. Instrumen penelitian ini adalah daftar *checklist* klasifikasi bahan penelitian, skema/peta penulisan dan format catatan penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi (*Content Analysis*). Menurut Serbaguna dalam (Mirzaqon T, 2017) dalam analisis ini akan dilakukan proses memilih, membandingkan, menggabungkan dan memilah berbagai pengertian hingga ditemukan yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian terdahulu

(Yuniati, 2018) dalam penelitiannya yang berjudul “*Puzzle* Mempengaruhi Motorik Halus Anak Usia Dini Prasekolah di TK At-Taqwa Mekarsari Cimahi” menyatakan bahwa bermain *puzzle* dapat menstimulasi atau meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Bermain *puzzle* merupakan kegiatan permainan anak yang melakukan bongkar pasang, menyusun kotak dan kepingan sehingga membentuk suatu pola tertentu. Dalam menyusun kepingan *puzzle* berhubungan atau melibatkan otot-otot kecil anak, terutama tangan dan jari-jari tangan anak. Saat melakukan kegiatan bermain *puzzle*, tanpa disadari anak belajar aktif menggunakan jari-jari tangan untuk menyusun kepingan gambar yang tepat dan hal tersebut

juga tanpa disadari dapat melatih koordinasi mata dan tangan sehingga dapat menstimulasi perkembangan motorik halus anak.

Penelitian (Melliana et al., 2019) tentang “Permainan *Puzzle* Meningkatkan Kemampuan Motorik halus Anak Tunagrahita Sedang Kelas 1-3 SDLB Negeri Slawi” menyatakan bahwa pemberian permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang dan dapat memotivasi anak tunagrahita sedang dalam belajar sambil bermain. Metode permainan *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan, serta menambah daya ingat pada anak tunagrahita sedang. Selain itu permainan *puzzle* juga dapat melatih otot-otot kecil tangan dan jari tangan untuk meningkatkan motorik halus anak tunagrahita sedang.

(Ilato, 2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dalam Menyusun Sebuah Gambar Melalui Permainan *Puzzle* Bagi Anak Usia Dini 3-4 Tahun di RA At-Taqwa Matayanagan” menyatakan bahwa dalam permainan *puzzle* membutuhkan ketelitian, anak akan dilatih untuk memusatkan pikiran, karena anak berkonsentrasi ketika menyusun sebuah gambar yang utuh dan lengkap. Dengan permainan ini dapat membantu meningkatkan kreativitas dalam imajinasi dan antusias anak karena pembelajaran yang menyenangkan.

(Maghfuroh, 2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Metode Bermain *Puzzle* Berpengaruh Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah” menyatakan bahwa perkembangan motorik halus anak prasekolah dapat dipengaruhi oleh faktor pekerjaan orang tua, pendidikan dan umur orang tua. Hal ini berpengaruh terhadap pengetahuan dan keterbukaan orangtua dalam menerima informasi dalam memberikan stimulasi pada anak khususnya untuk perkembangan motorik halus anak. Selain itu perkembangan motorik anak prasekolah juga dipengaruhi oleh jenis kelamin. Dimana dalam penelitian tersebut anak yang normal kebanyakan anak perempuan. Anak perempuan lebih mudah diatur oleh kedua orangtuanya, berbeda dengan anak laki-laki yang lebih agresif dan sering membantah orang tua. Dalam penelitiannya Lilis menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah di TK Surya Baru Plosowahyu Lamongan.

(Panzilion et al., 2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Perkembangan Motorik Prasekolah Antara Intervensi *Brain Gym* Dengan *Puzzle*” menyatakan bahwa bermain *puzzle* lebih efektif dibandingkan dengan melakukan senam otak, hal tersebut disebabkan anak prasekolah lebih mudah diajak bermain menggunakan alat peraga daripada memperhatikan dan mendengarkan instruksi peneliti, selain itu bermain *puzzle* sering dilakukan baik di rumah maupun di sekolah, sedangkan senam otak adalah pengalaman baru bagi anak di wilayah kerja Puskesmas Basuki Rahmad Kota Bengkulu.

(Ananda, 2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Pra Sekolah di TK Inti Gugus Tulip III Padang tahun 2018” menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh perkembangan motorik halus anak sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle* di TK Inti Gugus Tulip II Padang Tahun 2018.

(Nurwita, 2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Pemanfaatan Media *Puzzle* Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang” menyimpulkan bahwa bermain dengan media *puzzle* sangat membantu mengembangkan motorik seperti melatih koordinasi mata dan tangan, dimana anak mampu menempatkan *puzzle* sesuai dengan bentuknya, keterampilan memecahkan masalah dan mampu mengelola emosi.

(Fitriyanti & Rosidah, 2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Faktor-faktor Yang Berhubungan Dengan Kemampuan Motorik Halus Bermain *Puzzle* Pada Anak Prasekolah di RSUD Pasar Rebo Jakarta Timur Tahun 2016” menyimpulkan bahwa terdapat hubungan antara pengetahuan ibu tentang perkembangan motorik halus, dan stimulasi, serta status gizi anak dengan kemampuan motorik halus bermain *puzzle*.

Pengaruh Penggunaan APE Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini

Menurut Adams dalam (Astini et al., 2017) alat permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang didalamnya diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Menurut (Astini et al., 2017) alat permainan edukatif ialah alat permainan yang sengaja khusus dirancang untuk menunjang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, serta sebagai alat untuk merangsang aktivitas anak mempelajari sesuatu tanpa anak sadari dan alat yang dirancang multiguna sehingga dapat melatih motorik halus, mengenal konsep warna, bentuk dan ukuran. Alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dimainkan anak yang didalamnya terkandung nilai-nilai pendidikan yang berguna bagi perkembangan anak.

Penggunaan alat permainan edukatif memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak, diantaranya yaitu: penggunaan alat permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman totalitas kemandirian dan kepribadian anak; dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak; dapat meningkatkan kemampuan anak mencipta sesuatu yang baru; mempertajam perasaan anak; meningkatkan rasa percaya diri anak; melatih kemampuan berbahasa; melatih motorik halus dan motorik kasar anak; membentuk moralitas anak; melatih keterampilan anak; mengembangkan sosialisasi; dan membentuk spiritual anak, Ismail dalam (Astini et al., 2017).

Salah satu perkembangan anak yang dapat distimulasi menggunakan alat permainan edukatif ialah motorik. Motorik adalah semua gerakan yang mungkin dapat dirasakan seluruh tubuh menurut Pura & Asnawati (2019). Motorik terbagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan yang memerlukan koordinasi sebagian besar tubuh anak, sedangkan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian tertentu saja yang dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggerakkan pergelangan tangan dan menggunakan jari-jari tangan menurut Pura & Asnawati (2019). Motorik halus merupakan gerakan halus yang melibatkan otot-otot kecil dibagian-bagian tertentu saja, karena tidak memerlukan tenaga besar, namun gerakan halus yang memerlukan koordinasi yang cermat Nursalam dalam (Aquarisnawati et al., 2012). Menurut (Murtining, 2018) motorik halus adalah gerakan yang merangsang otot-otot kecil yang memerlukan koordinasi yang cermat.

Menurut Mudjito dalam (Lailah, 2013) beberapa fungsi perkembangan motorik halus yaitu: 1. anak dapat menghibur dirinya, dan mendapatkan kesenangan; 2. anak dapat beralih dari kondisi *Helpness* (tidak berdaya) pada awal-awal pertama kehidupannya; 3. anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolahnya. Sumantri dalam (Sidabutar & Siahaan, 2019) menjelaskan fungsi motorik halus adalah mendukung perkembangan aspek lain seperti kognitif, sosial dan bahasa karena pada hakikatnya setiap aspek perkembangan tidak dapat dipisahkan satu perkembangan dengan perkembangan lainnya.

KESIMPULAN

Anak usia dini adalah individu muda yang memerlukan stimulasi atau dorongan untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangannya sesuai dengan tahapan usia. Untuk menstimulasi dan merangsang perkembangan anak dapat menggunakan berbagai cara, salah satunya dengan menggunakan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif adalah sebuah alat permainan yang dibuat secara khusus dengan tujuan pendidikan yang dapat

membantu perkembangan anak. Melalui penggunaan alat permainan edukatif anak dapat mengeksplor kemampuan dan imajinasinya dalam bermain.

Berdasarkan penelitian sebelumnya didapatkan data dan informasi mengenai pengaruh penggunaan ape *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak. Dengan menggunakan ape *puzzle* saat bermain dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak, anak menggunakan dan menggerakkan jari-jemari tangan dan pergelangan tangan saat menyusun potongan gambar *puzzle*. Selain itu, penggunaan ape *puzzle* juga dapat meningkatkan koordinasi mata dan tangan saat anak mencocok-cocokkan gambar, meningkatkan keterampilan dan daya ingat anak, melatih ketelitian dan konsentrasi anak, serta meningkatkan keterampilan memecahkan masalah dan kemampuan mengelola emosi.

DAFTAR RUJUKAN

- Ananda, Y. (2019). Pengaruh terapi bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus pada anak pra sekolah di tk inti gugus tulip iii padang tahun 2018. *Jurnal Keperawatan Abdurrah*, 2(2), 29–35.
- Astini, B. N., Rachmayani, I., & Suarta, I. N. (2017). Identifikasi pemafaatan alat permaian edukatif (ape) dalam mengembangka motorik halus anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 31–40.
- Aquarisnawati, P., Mustami'ah, D., & Riskasari, W. (2012). Motorik Halus pada anak usia prasekolah ditinjau dari bender gestalt. *Jurnal Insan Media Psikologi*, 13(3).
- Dewi, M. P., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Perkembangan bahasa, emosi, dan sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1-11.
- Evivani, M., & Oktaria, R. (2020). Permainan Finger Painting Untuk Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 23-31.
- Fitriyanti, L., & Rosidah, N. (2017). Faktor–faktor yang berhubungan dengan kemampuan motorik halus bermain puzzle pada anak prasekolah di rsud pasar rebo jakarta timur tahun 2016. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 9(1).
- Habsy, B. A. (2017). Seni memahami penelitian kualitatif dalam bimbingan dan konseling: studi literatur. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2), 90–100.
- Ilato, A. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dalam Menyusun Sebuah Gambar Melalui Permainan Puzzle Bagi Anak Usia Dini 3-4 Tahun di RA AT-TAQWA Matayanagan. *Kidspedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19–23.
- Kesuma, U., & Istiqomah, K. (2019). Perkembangan Fisik dan Karakteristiknya serta Perkembangan Otak Anak Usia Pendidikan Dasar. *Madaniyah*, 9(2), 217-236.
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 1–12.
- Lailah, I. (2013). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Menggunting dan Menempel di Kelompok B TK Muslimat 2 Jombang. *PAUD Teratai*, 2(3).
- Maghfuroh, L. (2018). Metode Bermain Puzzle Berpengaruh pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Endurance*, 3(1), 55–60.
- Melliana, P. S., Widyantoro, W., & Oktiwati, A. (2019). Permainan Puzzle Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Sedang Kelas 1-3 Sdlb Negeri Slawi. *Bhamada: Jurnal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan (E-Journal)*, 10(2), 9.
- Mirzaqon T, A. (2017). Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori Dan Praktik Konseling Expressive Writing. *Jurnal BK Unesa*, 8(1).
- Monica, M. A., & Mayar, F. (2019). Strategi Guru PAUD dalam Mengembangkan

- Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1217-1221.
- Mustafa, P. S., & Sugiharto, S. (2020). Keterampilan motorik pada pendidikan jasmani meningkatkan pembelajaran gerak seumur hidup. *Sporta Sainika*, 5(2), 199-218.
- Murtining, H. (2018). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus melalui Kegiatan Menggantung dengan Berbagai Media pada Kelompok B TK Dharma Wanita Tawangrejo. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 6(1), 28–40.
- Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan Media Puzzle dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2), 803–810.
- Pangastuti, R. (2019). Media puzzle untuk mengenal bentuk geometri. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 50-59.
- Panzilion, P., Padila, P., Tria, G., Amin, M., & Andri, J. (2020). Perkembangan Motorik Prasekolah antara Intervensi Brain Gym dengan Puzzle. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(2), 510–519.
- Permendikbud, R. I. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *Jakarta: Mendiknas*.
- Prasela, N., Witarsa, R., & Ahmadi, D. (2020). Kajian literatur tentang hasil belajar kognitif menggunakan model pembelajaran langsung siswa sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 3(2), 209-216.
- Priyanto, A. (2014). pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui Aktivitas bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 2(2) 41-47
- Pura, D. N., & Asnawati, A. (2019). Perkembangan motorik halus anak usia dini melalui kolase media serutan pensil. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 131-140.
- Qalbi, Z., Marlina, S., Putera, R. F., Hidayati, I., & Daryati, M. E. (2020). Pengaruh permainan maze terhadap kemampuan bercerita di tk negeri 1 padang baru. *jurnal pelita paud*, 4(2), 287–294.
- Rini, N. S. (2009). Hubungan pengetahuan Ibu tentang perkembangan anak dengan perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak usia 4-5 tahun di tk aisyiyah bustanul athfal 7 semarang. *FIKkeS*, 2(2).
- Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). Efektivitas alat peraga edukatif (APE) balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini. *Alim*, 2(1), 1-30.
- Sidabutar, R. R., & Siahaan, H. (2019). Peningkatan motorik halus anak usia dini melalui pemanfaatan media daun dalam kegiatan pembelajaran. *Atfālunā: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(1), 39–47.
- Talango, S. R. (2020). Konsep perkembangan anak usia dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 93-107.
- Yuniati, E. (2018). Puzzle mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia prasekolah Di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi. *Jurnal Kesehatan*, 11(1), 36–47.



Research in Early Childhood Education and Parenting



Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>

PENGARUH PERMAINAN TEKA-TEKI GAMBAR TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK

Meisi Dwiredy*, Zahratul Qalbi*

*Pendidikan Guru PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu

Email : mdwiredy@gmail.com

ABSTRACT

Article History:

Submitted/Received 28 Jan 2021

First Revised 12 Feb 2021

Accepted 24 Apr 2021

Publication Date 31 May 2021

Kata Kunci

Kemampuan

Motorik Kasar

Game Outbound

Tower Building Cup

Early childhood education is very important to prepare children for further education. Early childhood uses learning while playing techniques for learning in school. In providing learning through play, the use of media can make children more interested in the games that will take place. Jigsaw puzzle game media can improve children's cognitive development in problem solving. With the picture guessing game method can improve early childhood cognitive development to improve children's development in problem solving using the jigsaw puzzle game method.

ABSTRAK

Pendidikan pada anak usia dini sangatlah penting untuk mempersiapkan anak menuju pendidikan yang lebih lanjut. Anak usia dini menggunakan teknik belajar sambil bermain untuk pembelajarannya di sekolah. Dalam memberikan pembelajaran melalui bermain, penggunaan media dapat membuat anak lebih tertarik terhadap permainan yang akan berlangsung. Media permainan teka teki gambar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam pemecahan masalah. Dengan metode permainan tebak gambar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini untuk meningkatkan perkembangan anak dalam pemecahan masalah menggunakan metode permainan teka teki gambar.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada anak usia dini sangatlah penting untuk mempersiapkan anak menuju pendidikan yang lebih lanjut sebagaimana dalam UU No.20 tahun 2003 bab I, pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Fauziddin, 2015).

Anak usia dini menggunakan teknik belajar sambil bermain untuk pembelajarannya di sekolah. Menurut Frobel (dalam Kartini Kartono, 2007), belajar dalam bermain sangat penting, karena berdasarkan pengalamannya sebagai guru, dia menyadari bahwa kegiatan bermain yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan anak (Haryani, 2018).

Terdapat 6 aspek perkembangan yang dapat dikembangkan pada pendidikan anak usia dini, yaitu aspek agama moral, bahasa, kognitif, sosial emosional, fisik motorik dan seni. Salah satu aspek perkembangan adalah kognitif. Dalam perkembangan kognitif, banyak hal yang dapat dilakukan anak untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif. Mulai dari pemecahan masalah, sains dan sebagainya.

Dalam memberikan pembelajaran melalui bermain, penggunaan media dapat membuat anak lebih tertarik terhadap permainan yang akan berlangsung. Menurut Heinich, dan kawan-kawan dalam Ariawan dan Sutaya (2017), media adalah alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan dan penerima pesan (Cahyani, 2018).

Mutiah (2010) juga menjelaskan makna bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak (Marlina dkk., 2020).

Media permainan teka teki gambar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam pemecahan masalah. Suatu pertanyaan dikategorikan sebagai masalah apabila dalam penyelesaiannya membutuhkan pemikiran atau imajinasi, daya kreativitas, pemahaman dalam proses menemukan penyelesaian atau solusinya (Gunur dkk., 2018).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia teka-teki adalah soal yang berupa kalimat (cerita, gambar, dan sebagainya) yang dikemukakan secara samar-samar, biasanya untuk permainan atau untuk mengasah pikiran misalnya; hal yang sulit dipecahkan kurang terang, rahasia, dan sebagainya (Suharso 2005, Rochmawati, 2013).

Dengan metode permainan tebak gambar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan anak dalam pemecahan masalah menggunakan metode permainan teka teki gambar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi literatur dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Pelaksanaan penelitian ini peneliti memilih beberapa penelitian yang terkait mengenai perkembangan kognitif melalui pemecahan masalah dengan menggunakan metode permainan teka-teki gambar. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan teknik literasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tematik analisis.

Peneliti/penulis karya ilmiah sekarang ini, secara umum, harus memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi untuk mengungkapkan dan mendudukkan suatu literatur dalam penelitian atau tulisannya. Dalam menghasilkan suatu telaahan literatur. Rancangan penelitian (*research design*) dengan tulang punggung telaahan literatur mengandung juga telaahan literatur. Dengan demikian, telaahan literatur berkontribusi pada rancangan penelitian, dengan cara bahwa setiap peneliti menggunakan pengetahuannya bersama kemungkinan-kemungkinan dukungan rujukan merencanakan dan mengambil taju penelitian (Nasution, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wijana (2019) menyatakan bahwa pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut. Melalui pendidikan anak usia dini, maka diharapkan dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya (Maryanti dkk., 2019; Sudarsana, 2018; Widianawati, 2011; Purwoko & Masitoh, 2018).

Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini disebut sebagai lembaga yang dibutuhkan dalam memaksimalkan segala kemampuan yang ada dalam diri anak, baik dalam hal intelektual, pembentukan karakter, sikap, dan wawasan dasar terhadap lingkungannya Maria (2008), menyatakan bahwa masa kehidupan yang terpenting bukanlah pada usia kuliah, melainkan pada masa pertumbuhan yang pertama, yaitu masa dari kelahiran hingga usia enam tahun.(Permata, 2020).

Pada rentang usia 3-4 sampai 5-6 tahun, anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di Sekolah Dasar. Menurut Montessori dalam Sujiono (2004) masa ini ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulus yang diterima anak melalui panca inderanya. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting. untuk dikembangkan pada anak usia dini. Menurut Fadilah (2012) dalam Elsawati (2014) kognitif adalah tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Santrock (2001) dalam Gunarti, dkk (2008) kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan verbal, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan untuk beradaptasi dan belajar dari pengalaman hidup sehari-hari. Pendapat tersebut diperkuat oleh Terman (2005) dalam Parwati, dkk (2013) kognitif merupakan kemampuan berpikir secara abstrak. Sedangkan menurut Sujiono (2004) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Menurut Piaget dalam Morrison (2016) menyatakan bahwa tahap-tahap perkembangan sama bagi semua anak dan bahwa anak mengalami semua kemajuan di masing-masing tahap dalam urutan yang sama. Usia-usia yang teridentifikasi oleh masing-masing tahap hanyalah perkiraan dan tidak tetap. Berikut tahap perkembangannya:

a. Tahap sensorimotor.

Tahapan ini terjadi saat anak dari lahir sampai kira kira dua tahun. Anak-anak menggunakan indera dan gerak refleks untuk menyusun pengetahuan tentang dunia ini. Berikut ciri-ciri tahap sensorimotor:

- 1) Ketergantungan terhadap dan penggunaan gerak refleks bawaan, yang merupakan blok landasan pembentuk kecerdasan.
- 2) Awal perkembangan ketetapan objek tersebut tidak terlihat, terdengar, atau tersentuh.

- 3) Egosentrisitas, kondisi mental dan emosi dimana anak-anak melihat diri sendiri sebagai pusat dunia dan meyakini bahwa mereka menyebabkan terjadinya banyak hal.
 - 4) Ketergantungan terhadap representasi konkret (benda-benda) daripada simbol (kata-kata, gambar).
 - 5) Pada akhir kedua, ketergantungan pada gerak refleks sensorimotor berkurang.
- b. Tahap praoperasional.
- 1) Perkembangan pada tahap ini yaitu usia dua sampai 7 tahun. Berikut adalah ciri-ciri anak periode praoperasional:
 - 2) Mengalami kemajuan pesat dalam penguasaan bahasa,
 - 3) Berkurangnya ketergantungan terhadap gerak sensorimotor,
 - 4) Kemampuan untuk memahami kejadian-kejadian dan berpikir menggunakan simbol seperti kata kata untuk mewakili benda-benda.

c. Tahap operasional konkret.

Piaget mendefinisikan operasional sebagai tindakan yang dapat dilakukan dalam pikiran maupun tindakan langsung. Tahap operasi konkret sering disebut sebagai periode “praktik” dari perkembangan kognitif karena kemampuan untuk berfikir berdasar pada pengalaman nyata.

d. Tahap operasional formal.

Tahapan ini dimulai kira-kira pada usia dua belas dan berlanjut hingga usia lima belas tahun. Selama tahap ini anak-anak mulai mampu menghadapi masalah verbal dan hipotesis yang semakin kompleks dan kurang bergantung pada objek konkret.(Utami & Pusari, 2018)

Pengembangan kognitif dimaksudkan agar individu mampu mengembangkan kemampuan persepsinya, ingatan, berfikir, pemahaman terhadap simbol, juga penalaran dan memecahkan masalah. Pengembangan kognitif dipengaruhi oleh faktor hereditas, lingkungan, kematangan, minat dan bakat, pembentukan dan kebebasan. Oleh karena itu, pemahaman tentang karakteristik anak didik dalam proses belajar harus dikuasai oleh guru agar mampu melaksanakan pembelajaran yang menarik, sehingga merangsang anak didik untuk mau belajar.(Nonik dkk., 2013).

Hasil studi dibidang neurologi menyetujui bahwa perkembangan kognitif anak telah mencapai 50% ketika anak berusia 4 tahun, 80% ketika anak berusia 8 tahun, dan genap 100% ketika anak berusia 18 tahun.

Kemampuan kognitif ini memegang peranan strategis dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir anak seusia 10 tahun untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.(Febriatmika dkk., 2013).

Pada aspek pengembangan kognitif, kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada anak adalah anak mampu dan memiliki kemampuan berfikir secara logis,berpikir kritis, dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi (Yamin dan Sanan, 2010). Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas daya nalar, kreativitas atau daya cipta, kemampuan berbahasa serta daya ingat. Gabungan antara kematangan anak dengan pengaruh lingkungan disebut

kognisi. Namun dengan karakteristik anak yang tidak sama, maka perkembangan kognitif setiap anak juga berbeda. (Novitasari, 2018)

Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun antara lain:

- 1) Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran;
- 2) Tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah mampu menulis dan menyalin serta menghitung;
- 3) Telah mengenal sebagian besar warna;
- 4) Mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu;
- 5) Mengetahui bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya (teritorialnya);
- 6) Pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung. (Martini Jamaris, 2006, hlm. 25). (Hayati, Cholimah, 2017)

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang penting dikembangkan sejak dini pada anak, karena dengan berkembangnya kognitif anak maka akan membantu anak dalam tahapan perkembangan selanjutnya, perkembangan kognitif perlu dikembangkan secara efektif dan efisien. Piaget dalam (Susanto 2017, hlm. 11) mengungkapkan bahwasanya perkembangan kognitif yang terjadi pada anak usia dini ini ialah tahapan praoperasional, yang ditandai dengan berkembangnya kemampuan menggunakan simbol dalam mewakili sesuatu menggunakan bahasa gerak, kata-kata, benda maupun gesture sehingga anak bisa berfantasi dan berimajinasi berbagai hal yang dilaluinya. (Izzati & Yulsofyend, 2020)

Pemecahan masalah oleh Evans (1990) dalam Suharnan (2002, hlm. 289) adalah didefinisikan sebagai suatu aktivitas yang berhubungan dengan pemilihan jalan keluar atau jalan yang cocok bagi tindakan dan perubahan kondisi sekarang (*present state*) menuju situasi yang diharapkan (*future state atau desired goal*).

Menurut Krulik dan Rudnik (1995) dalam Lidinillah (2008, hlm. 4) mengenalkan lima tahapan pemecahan masalah yang mereka sebut heuristik. Heuristik adalah langkah-langkah dalam menyelesaikan sesuatu tanpa harus berurutan. Lima langkah tersebut adalah:

1. *Read and Think* (membaca dan berfikir), yang meliputi kegiatan mengidentifikasi fakta, mengidentifikasi pertanyaan, memvisualisasikan situasi, menjelaskan *setting*, dan menentukan tindakan selanjutnya.
2. *Explore and Plan* (mengeksplorasi dan merencanakan), yang meliputi kegiatan mengorganisasikan informasi, mencari apakah ada informasi yang sesuai/ diperlukan, mencari apakah ada informasi yang tidak diperlukan, menghambat/ mengilustrasikan model masalah, dan membuat diagram, tabel, atau gambar.
3. *Select a Strategy* (memilih strategi), yang meliputi kegiatan menemukan/ membuat pola, bekerja mundur, coba dan kerjakan, simulasi atau eksperimen, penyederhanaan atau ekspansi, membuat daftar berurutan, deduksi logis, dan berbagi atau mengkategorikan permasalahan menjadi masalah sederhana.
4. *Find an Answer* (mencari jawaban), yang meliputi kegiatan memprediksi, menggunakan kemampuan berhitung, menggunakan kemampuan geometris.
5. *Reflect and Extend* (refleksi dan mengembangkan), memeriksa kembali jawaban, menentukan solusi alternatif, mengembangkan jawaban pada situasi lain, mengembangkan jawaban, mendiskusikan jawaban dan menciptakan variasi masalah yang asal. (Utami & Pusari, 2018).

Adapun ciri-ciri dari model pembelajaran *problem solving* adalah:

- a) Mengajukan pertanyaan atau masalah pengajaran berdasarkan masalah bukan hanya mengorganisasikan prinsip- prinsip atau keterampilan akademik tertentu, pembelajaran berdasarkan masalah mengorganisasikan pengajaran di sekitar pertanyaan dan masalah yang kedua-duanya secara penting dan secara pribadi bermakna bagi anak.

- b) Berfokus pada keterkaitan antar disiplin, meskipun pengajaran berdasarkan masalah mungkin berpusat pada mata pelajaran tertentu, masalah yang akan diselidiki telah dipilih yang benar-benar nyata agar dalam pemecahannya siswa meninjau masalah itu dari banyak mata pelajaran.
- c) Penyelidikan autentik pengajaran berdasarkan masalah mengharuskan anak melakukan penyelidikan autentik untuk mencari penyelesaiannya terhadap masalah nyata.
- d) Menghasilkan produk atau karya dan memamerkannya pengajaran berdasarkan masalah menuntut anak untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata dan peragaan yang menjelaskan atau mewakili bentuk penyelesaian masalah yang mereka temukan. (Wartini dkk., 2018).

Anak memiliki sifat suka bermain karena di dalam diri mereka terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri sehingga peran permainan dalam perkembangan anak sangat penting. Bermain tidak hanya mengisi waktu, tetapi merupakan kebutuhan anak seperti halnya permainan untuk kesehatan fisik, mental, dan perkembangan emosinya (Zulkifli L, 2002, hlm. 39). Menurut para peneliti, bermain memiliki lima unsur. Pertama, bermain harus bisa dinikmati dan menyenangkan. Kedua, bermain tidak boleh memiliki tujuan yang ditentukan. Ketiga, bermain harus spontan dan sukarela, bebas sesuai pilihan yang bermain. Keempat, para pemain harus terlibat aktif. Terakhir, bermain mengandung unsur berpura-pura. Bermain memberikan dasar yang kuat bagi pertumbuhan intelegensi, kreativitas, dan kemampuan menyelesaikan masalah. Bermain juga merupakan alat untuk perkembangan emosi serta pengembangan keterampilan-keterampilan sosial dasar anak. (Fitriastutik, 2010).

Kemampuan bercerita menjadi salah satu cara pemerolehan informasi dalam pendidikan anak usia dini. Akuisisi informasi yang diperoleh oleh anak akan disimpan dalam memori anak. (Qalbi dkk., 2020).

Dewasa ini dunia IT menjadi salah satu trend bisnis, hal ini dapat dirasakan dimana mayoritas masyarakat sudah dapat menggunakan komputer atau gadget lain yang memiliki kemampuan sama seperti komputer. Hampir semua kegiatan bisnis maupun kebutuhan sehari hari dibantu oleh komputer, pedagang tingkat mikro sudah menggunakan komputer untuk memudahkan kegiatan bisnis. Industri IT sudah menyentuh ke banyak aspek kehidupan, seperti kedokteran, geologi, astronomi, sosial, budaya sampai *entertainment*. Dunia *entertainment* sudah dapat merasakan dampak dari IT. (Indy dkk., 2015).

Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Bermain adalah suatu kegiatan dengan atau tanpa menggunakan sesuatu dimana diberikan kesenangan, informasi, bahkan imajinasi terhadap sesuatu. Permainan tebak gambar adalah permainan universal, yang dilakukan oleh sekelompok orang dimana satu anggota kelompoknya menjadi juru gambar dan anggota yang lain menebak gambar dari kartu yang ditunjukkan oleh penyuluh. Permainan tebak gambar bukan sekedar bermain, tetapi dalam permainan ini anak-anak juga dapat. (Fitriastutik dkk., 2010).

Adapun dalam islam Allah s.w.t berfirman dalam surah al-‘Ankabut ayat 64: **أَمْوَالٌ لَّكُمْ وَلَكُمْ أَوْلٌ لِّكُمْ أَنْ تَضَلُّوا ۗ وَالَّذِينَ أَدْبَأُ بِهِنَّ أَمْوَالَهُمْ وَهُمْ لَا يَذَّكَّرُونَ ۗ إِنَّ هَٰذَا لَهُمْ نَسِئَةٌ وَعَذَابٌ أَلِيمٌ ۗ**
Artinya: Dan tiadalah kehidupan dunia ini melainkan senda gurau dan main-main. Dan sesungguhnya akhirat itulah yang sebenarnya kehidupan, kalau mereka mengetahui

Ayat di atas menjelaskan bahwa hidup manusia di dunia ini adalah hanya sekedar senda gurau dan permaianan, ibarat anak-anak yang bermain di arena permaianan, yang sifatnya hanya sementara. Penulis melihat dari ayat ini bahwa dalam mencari permaianan harus megarah kepada akhirat sesuai dengan penutup ayat di atas baawa “kampung akhirat itulah yang

sebenarnya kehidupan kalau mereka mengetahui”. Ini menunjukkan bahwa setiap jenis permainan yang diberikan kepada anak AUD semestinya dapat bermanfaat bagi mereka untuk lebih memahami agama.

Ada beberapa prinsip permainan berdasarkan perilaku anak, yaitu antara lain: permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, di luar dari peristiwa sehari-hari. Permainan adalah sarana bereksperimen dalam berbagai hal, terbuka tanpa batas. Permainan adalah sesuatu yang aktif dan dinamis, tidak statis sehingga tidak terbatas ruang dan waktu. Permainan juga berlaku bagi setiap anak di sepanjang zaman, memiliki konteks hubungan sosial dan spontan, bermain juga sebagai sarana komunikasi dengan teman sebaya dan lingkungan. (Khasanah dkk., 2011).

Game edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis permainan ini biasanya ditujukan untuk anak-anak, maka permainan warna sangat diperlukan disini, bukan tingkat kesulitan permainannya yang dipentingkan. (Hanafri dkk., 2015).

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sarana untuk merangsang anak dalam mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern, konvensional maupun tradisional. Latar belakang dibuatnya APE adalah sebagai upaya merangsang kemampuan fisik motorik anak (aspek psikomotor), kemampuan sosial emosional (aspek afektif) serta kemampuan kecerdasan (kognisi). Ariesta (2009, hlm. 2) menjelaskan, alat Permainan Edukatif (APE) adalah sarana untuk merangsang anak dalam mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern, konvensional maupun tradisional.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) teka-teki adalah soal yang berupa kalimat cerita, gambar, dan sebagainya yang dikemukakan secara samar-samar, biasanya untuk permainan atau untuk mengasah pikiran misalnya; hal yang sulit dipecahkan kurang terang, rahasia, dan sebagainya. Gambar memiliki arti tiruan barang, orang, binatang, tumbuhan, dan lain sebagainya yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas, sedangkan bergambar berarti dihiasi dengan gambar, ada gambarnya, berpotret atau diambil gambarnya dengan alat potret. Berdasarkan dari definisi tersebut yang dikemukakan, maka dapat diketahui yang dimaksud dengan teka-teki bergambar adalah menduga, menebak dan menerka soal berupa kalimat, cerita atau gambar dikemukakan secara samar-samar, biasanya untuk mengasah pikiran seseorang yang dihiasi dengan gambar baik gambar barang, orang, binatang, tumbuhan dan sebagainya. (Were dkk., 2019).

Gambar adalah sebuah perpaduan antara titik, garis, bidang dan warna yang berguna untuk menciptakan sesuatu. Media bergambar memiliki kelebihan, selain dapat menarik perhatian anak juga dapat mempraktekkan langsung untuk melengkapi kosakata yang diberikan oleh guru. Media teka-teki bergambar ini pada umumnya disenangi oleh anak-anak. Pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* melalui teknologi *mobile* mampu menyediakan berbagai informasi menyangkut visualisasi objek perguruan tinggi dalam bentuk sebuah bangun yang realitas. Ada beberapa metode yang digunakan pada *Augmented Reality*, salah satunya adalah *Marker Based Tracking* (Subari, 2014).

Permainan teka-teki silang bergambar adalah permainan berupa pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab dengan cara memasukkan potongan huruf-huruf yang sudah disediakan kedalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal yang nantinya huruf-huruf tersebut akan membentuk kata. Kata yang terbentuk merupakan kata yang berhubungan dengan materi mengenal istilah-istilah geografi baik itu lingkungan alam (gunung, pantai, sungai, dll) dan lingkungan buatan (waduk, tambak, jalan raya, dll). Pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan berupa gambar yang digunakan sebagai kata kunci dalam menjawab kotak-kotak kosong. (Candra & Wahyuno, 2016).

Bermain berfungsi untuk perkembangan kemampuan bahasa anak, dalam bermain anak menggunakan bahasa baik untuk berkomunikasi atau untuk menyatakan pemikirannya. Banyak jenis permainan yang dapat mengembangkan kemampuan berbahasa salah satunya permainan teka-teki silang, selain melatih daya ingat dan berpikir anak, permainan ini dapat mengembangkan kemampuan penguasaan kosakata. Permainan teka-teki silang salah satu contoh permainan yang memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana menggembirakan Subana, dkk, 2000, Purwoko & Masitoh, 2018).

Metode bermain merupakan suatu cara atau jalan yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang memberikan kesenangan bagi anak dalam melakukan kegiatan yang diarahkan oleh guru. Dalam hal ini metode bermain yang dimaksud adalah bermain dengan suatu peraturan atau langkah-langkah kegiatan yang telah disusun semenarik mungkin oleh guru dengan tujuan tertentu agar menarik minat belajar anak. Anak akan bebas dari ketegangan dalam belajar pada metode bermain, tetapi mampu melatih anak agar lebih fokus untuk menyelesaikan tugasnya dengan mengikuti langkah-langkah peraturan pada setiap permainan yang dilakukan. (Sriani dkk., 2014).

Permainan sederhana anak-anak yang umumnya hanya digunakan untuk mengisi waktu luang, dapat dijadikan inspirasi untuk memperkaya pembelajaran matematika. Salah satunya adalah permainan tebak-tebakan yang dapat dikembangkan menjadi media untuk menyampaikan konsep pemecahan masalah di taman kanak-kanak. Pengembangan permainan ini selain untuk melestarikan budaya melalui permainan tradisional yang sudah jarang sekali digunakan, juga untuk memperkaya bahan pembelajaran. (Hariastuti, 2017).

Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan pada anak usia dini adalah bermain. Bermain merupakan cara belajar terbaik pada anak prasekolah (Fauziddin, M, 2015). Bermain merupakan salah satu metode belajar bagi anak usia dini. Pembelajaran bagi anak usia dini tentunya diterapkan dengan cara yang menarik dan mudah diikuti oleh anak sehingga pembelajaran tersebut lebih efektif dan bermakna bagi anak. Untuk itu penerapan pembelajaran disesuaikan dengan pembelajaran anak usia dini yaitu melalui metode permainan. (Ayuningtyas & Wijayaningsih, 2020).

Bermain tebak gambar adalah aktivitas bermain yang menyenangkan menggunakan media gambar berupa tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang tertuang di atas kertas, bermainnya dengan cara ditebak (Astuti, 2016). Salah satu manfaat bermain tebak gambar menurut Astuti (2016) yaitu anak dapat menyelesaikan masalah yang belum terungkap dari gambar. Berikut adalah aturan bermain tebak gambar:

- 1) Guru akan memperlihatkan LKA yang akan digunakan dalam bermain tebak gambar;
- 2) Kemudian anak harus menebak gambar dengan cara menghubungkan gambar yang sesuai, mencari gambar yang sama, menghitung gambar yang sama, dan mengingat kembali nama-nama binatang dan tanaman yang telah anak pelajari (Masyah, 2017).

KESIMPULAN

Perkembangan kognitif pada anak usia dini salah satunya adalah dengan pemecahan suatu masalah yang sesuai dengan usia tumbuh kembang anak. Dengan menggunakan metode permainan teka-teki gambar pada pembelajaran yang diterapkan di sekolah maka akan berpengaruh dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Alternatif konsep pemecahan masalah dalam permainan teka-teki gambar dapat menarik minat anak untuk belajar dan proses berpikir yang menyenangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariawan, K. U., & Sutaya, I. W. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan materi elektro listrik untuk kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2).
- Ayuningtyas, T. Y., & Wijayaningsih, L. (2020). Efektivitas Permainan Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 814-822.
- Candra, H. A., & Wahyuno, E. (2016). Permainan Teka-Teki Silang Bergambar dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ortopedagogia*, 2(2009), 51–53.
- Fauziddin, M. (2015). Peningkatan kemampuan matematika anak usia dini melalui permainan jam pintar di taman kanak-kanak pembina kec. Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 49-54.
- Gunur, B., Makur, A. P., & Ramda, A. H. (2018). Hubungan antara kemampuan numerik dengan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di pedesaan. *Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 6(2), 148-160.
- Hanafri, M. I., Budiman, A., & Akbar, N. A. (2015). Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(2).
- Hariastuti, R. M. (2017). Permainan tebak-tebak buah manggis: Sebuah inovasi pembelajaran matematika berbasis etnomatematika. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 25-35.
- Haryani, M., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman Guru Paud Tentang Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Tk Pertiwi 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*, 10(1), 6-11.
- Hayati, N., Cholimah, N., & Christianti, M. (2017). Identifikasi keterampilan kognitif anak usia 2-6 tahun di Lembaga PAUD Kecamatan Sleman, Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 181-189.
- Indy, W., Wiranatha, A. A. K. A. C., & Purnawan, K. A. (2015). Pengembangan Game Castle Defense “Jagaraga” pada Platform Android. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 3(1).
- Izzati, L., & Yulsyofriend, Y. (2020). Pengaruh metode bercerita dengan boneka tangan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 472-481.
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Marlina, S., Qalbi, Z., & Putera, R. F. (2020). Efektivitas Kemerdekaan Belajar Melalui Bermain Terhadap Karakter Anak TK Baiturridha Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 83-90.
- Masyah, M., Sumarsih, S., & Delrefi, D. (2017). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Bermain Tebak Gambar Pada Anak Kelompok A1 Di Paud Kemala Bhayangkari Bengkulu Utara. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(2), 101-106.
- Nonik, N. N., Raga, I. G., & Murda, I. N. (2013). Penerapan Metode Demonstrasi dengan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di PAUD Widya Dharma Bondalem Tejakula. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1(1).
- Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82–90.

- Permata, R. D. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1–10.
- Purwoko, B., & Masitoh, S. (2018). Permainan Teka-Teki Silang Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 10(2).
- Qalbi, Z., Marlina, S., Putera, R. F., Hidayati, I., & Daryati, M. E. (2020). Pengaruh permainan maze terhadap kemampuan bercerita di TK negeri 1 Padang Baru. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 287-294.
- Srianis, K., Suarni, N. K., Ujianti, P. R., & Psi, S. (2014). Penerapan metode bermain puzzle geometri untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1).
- Subari, S. (2014). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality dalam pembuatan Game Tebak Objek Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi dan Terapan*, 1(1), 76-86.
- Utami, F. N., & Pusari, R. W. (2018). Analisis kemampuan kognitif pemecahan masalah anak dalam bermain balok. *Jurnal Audi: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 3(2), 70-79.
- Wartini, I., Mangkuwibawa, H., & Anwar, C. (2018). Penerapan Metode Problem Solving Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 1(2), 1-9.
- Were, A. N., Poerwati, C. E., & Lestari, P. I. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal pada Anak Kelompok B di TK Little Steps melalui Metode Bermain Teka-Teki Bergambar. In *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, dan Sosial Humaniora (SINTESA)* (Vol. 2).



Research in Early Childhood Education and Parenting



Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>

PRETEND PLAY BASED IMAGE GUESS AS A SOLUTION TO INCREASE REMEMBER OF EARLY CHILDHOOD

Aan Yuliyanto*, Iis Listiani Rustina**, and Rosiyana***

* Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia

** Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Purwakarta

*** SDS Islam Ibnu Hajar, Jakarta, Indonesia

Email : aanyulianto@upi.edu

Article History:

Submitted/Received 29 Jan 2021

First Revised 13 Feb 2021

Accepted 25 Apr 2021

Publication Date 31 May 2021

Kata Kunci :

Guess the Image Game

Pretend Play

Memory

Early childhood

ABSTRACT

At the age of 0-6 years, the child is unable to remember for a long time. This is due to the many activities they do that cause fatigue so quickly and make them forget any previously obtained information. This indicates that the child has a weak memory. However, if the child receives information through meaningful experiences the child will easily remember what he did. Therefore, AUD learning must be integrated with games to make learning fun. This study aims to determine the relationship between-based image guessing games Pretend Play to improve children's memory and to find out the advantages of Pretend Play on memory. Based on a study conducted based image guessing games pretend play can be used as an alternative to improve early childhood memory.

ABSTRAK

Pada usia 0-6 tahun anak tidak mampu mengingat dalam jangka waktu lama. Hal tersebut diakibatkan karena banyak aktivitas yang mereka lakukan sehingga menimbulkan lelah begitu cepat dan membuat mereka melupakan suatu informasi yang didapatkan sebelumnya. Hal ini menandakan anak memiliki daya ingat yang lemah. Namun apabila anak menerima informasi melalui pengalaman bermakna anak akan mudah mengingat kembali apa yang dilakukannya. Oleh karena itu, pembelajaran AUD harus diintegrasikan dengan permainan agar belajar menjadi menyenangkan. Kajian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan permainan tebak gambar berbasis *Pretend Play* terhadap peningkatan daya ingat anak dan mengetahui kelebihan *Pretend Play* terhadap daya ingat. Berdasarkan kajian yang dilakukan permainan tebak gambar berbasis *Pretend Play* dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan daya ingat anak usia dini.

INTRODUCTION

Education according to the National Education System Law No. 20 of 2003 is interpreted as a conscious and planned effort to create an atmosphere of learning and the learning process so that students actively develop their potential to have spiritual strength, religion, self-control, personality, intelligence, noble character, and the necessary skills. himself (Depdiknas, 2003). Also, the National Education System Law Chapter II Article 3 states that National education aims to develop the potential of students to become human beings who believe and have devotion to God Almighty, have a noble character, are healthy, knowledgeable, capable, creative, independent and become citizens who are democratic, and responsible (Hendriana, 2017, p. 6). One of the lowest levels of education that can be used as a foundation for the success of these educational goals is at the Early Childhood Education (PAUD) level. National Education System Law No. 20 of 2003 clearly states that PAUD is a coaching effort aimed at children from birth to the age of six which is carried out by providing educational stimuli to assist physical and spiritual growth and development so that children have the readiness to enter further education.

According to the Kindergarten Curriculum in 2010, two objectives must be developed, namely the formation of behavior and the formation of basic abilities. The formation of behavior includes religious and moral values, social-emotional, while the formation of basic abilities includes: language, cognitive, and physical. These activities are carried out through playing while learning, gradually, continuously, and habitually. All aspects of child development must be stimulated in a balanced manner so that the growth and development of the child are achieved optimally Syamsiyatun (2012, p. 1). According to Fadillah (2016, p. 1), he states that any learning activity for children is always done by playing. For early childhood, playing has become one of the basic needs that must be fulfilled. Meeting the needs for play will indirectly affect children's growth and development.

Based on the results of observations and interviews that have been conducted on teachers and some parents of kindergarten students at the Nurul Falah Foundation, Sirnamanah Village, Darangdan District, Purwakarta Regency, it can be explained that sometimes children are unable to remember a subject for a long time, due to too much activity they do. do so to cause excessive fatigue which can make them able to forget information that has been previously obtained. In line with this, Musbikin (2012) argues that children can only know life in the present because their memories are not strong enough to store events in the past. So that the child's ability to recognize a concept requires a mature understanding. This ability will develop well if children are taught through understanding that is combined with daily activities.

Based on research conducted by Suminar in 1997 on preschool children, shows an increase in language development and social maturity after an experiment using Pretend Play within one month (Suminar 2009). Even the pretend play method can be used as a medium in developing the character/character of children so that later they become individuals who have good personalities (Amri & Intisari, 2019). Children involved in Pretend Play will treat one object to another, exemplifying its symbolic nature (Fein, 1987). Pretend Play will improve linguistic, cognitive, and social skills in preschool children with language disorders, as well as provide a solid foundation for later success in academic and social skills, it is proposed that assessment and intervention in this context should be a priority (Lederer, 2002). Pretend Play can provide a strong response for children to remember their knowledge.

They will be stimulated to be imagined and therapeutic on specific issues (Nawang Sari, 2017).

In overcoming these memory problems, this article is intended to determine the relationship between Pretend Play-based image guessing games on early childhood memory and the advantages of Pretend Play to improving early childhood memory. This scientific writing is also an effort to create more varied, creative, and innovative learning by utilizing the ability to imagine which will invite imaginative understanding.

LITERATURE REVIEW

Early Childhood

According to the NAEYC (National Association for The Education of Young Children) (in Rahayu, 2016, p. 8) the limitations regarding early childhood include children aged 0-8 who are covered in educational programs in child care parks, family child care home, private and public preschool education, kindergarten and elementary school. Based on the Law on National Education System in 2003 (in Samsiyatun, 2012, p. 8) that early childhood is a child who is vulnerable to the age of 0-6 years.

According to Beichler and Snowman (in Veranita, 2012, p. 7) explains that early childhood is a child between 3-6 years old. From these opinions, it can be concluded that early childhood is children who are aged 0-6 years. Mansur (in Samsiyatun, 2012, p. 8) argues that early childhood is a group of children who are in a unique process of growth and development. They have a specific growth and development pattern according to the rate of growth and development.

According to Syaodih (in Rahayu, 2016, p. 8), kindergarten children are individuals who are in the process of developing various aspects, namely physical, intellectual, social, emotional, and language aspects. Sujiono in Rahayu, 2016, p. 8) argues that early childhood has an egocentric nature, is naturally curious, is a social creature, is unique and rich in fantasy, has a short attention span, and is the most potential period for learning.

Memory

Patanjali (in Rahayu, 2014, p. 10) argues that memory is information that is stored in the mind through experience. Meanwhile, according to Cicero (in Rahayu, 2014, p. 10) memory is a valuable treasury and stores everything. Memory is a function involved in reminiscing or experiencing past experiences (Chaplin, 2006). From the explanation above, it can be concluded that memory is storing, reminiscing, or experiencing everything through experience.

According to Atkinson, Atkinson, and Hilgard (1983) the human memory system is divided into 3 parts, namely sensory memory, short-term memory, and long-term memory. Memory sensory records information or stimuli that enter through one or a combination of the five senses, namely visually through the eyes, hearing through the ears, smells through the nose, taste through the tongue, and touch through the skin. If the information or stimuli are not paid attention to, it will immediately be forgotten, but if it is paid attention, the information is transferred to the short-term memory system. The short-term memory system stores information or stimuli for ± 30 seconds, and only about seven chunks of information (chunks) can be preserved and stored in the short-term memory system at any one time. Once in the short-term memory system, the information can be transferred again through the rehearsal process to the long-term memory system for storage, or the information can be lost or forgotten because it is replaced by the addition of new pieces of information (Solso, 1988). In short-term memory, individuals retain information for 15 to 30 seconds, assuming there are no exercises or repetitions. This short-term memory is often measured in a memory span,

which is the number of items that can be repeated exactly after a single presentation. The material used is a series of sequences that are not related to one another, in the form of numbers, letters, or Chaplin symbols (in Desmita, 2013, p. 135).

Matlin (in Desmita, 2013, p. 135) argues that compared to older children or adults, younger children are more likely to store visual material in their short-term memory. In early childhood, children need to be trained to memorize or remember effectively and efficiently in several subjects. According to Gie (1984), there are 3 such exercises, namely, Recall, educated children can remember subject matter by heart. Recognition children are educated to be able to recognize what has been learned after seeing or hearing it. Relearning educated children can relearn what they learn easily. Of the three things, the best is that children can say something by rote. That is the opinion according to Matlin (in Desmita, 2013, p. 136) states that in general young children can recognize memory, an awareness that an object, person, or event is familiar to them, or has been studied in the past but is lacking. able to recall the process of calling or recalling something that has been learned.

Guess the Picture Game

According to Fadillah (2016, p. 6) states that playing is a series of activities or activities for children to have fun. Piaget (in Fadillah, 2016, p. 7) argues that playing is an activity that is repeated and creates pleasure or satisfaction for oneself. Another opinion about playing according to Parten (in Fadillah, 2016, p. 8) is an activity as a means of socializing and can provide opportunities for children to explore, discover, express feelings, be creative, and learn in a fun way. Meanwhile, Sudono (in Rinayanti, 2016, p. 3) said that playing is an activity carried out with or without using tools that generate understanding or provide information, provide pleasure or develop imagination in children. Dockett and Flear (Sujiono, 2009, p. 134) argue that play is a necessity for children because through playing children will gain knowledge that can develop their abilities. From some of these opinions, it can be concluded that playing is a fun activity carried out with or without using intermediary media to convey information that can lead to personal satisfaction.

Daeng (in Rinayanti, 2016, p. 3) states that play is an absolute part of a child's life and play is an integral part of the process of forming a child's personality. Playing can be defined into two parts. First, playing is defined as play, which is a fun activity without seeking to win or lose. Second, playing is defined as a game, which is a fun activity that requires winning or losing. Playing in the first sense is defined as just looking for fun without caring about the results to be obtained. But the second meaning is interpreted in addition to having fun playing, also paying attention to the results obtained by Ismail (in Fadillah, 2016, p. 7).

In testimony of experimental work (Hughes & Hughes, 2015) states that an image shown to children after a certain interval they reproduce what they have heard and seen. Based on the Big Indonesian Dictionary (in Rinayanti, 2016, p. 3) pictures are imitations of things (people, animals, plants, etc.). Image is a two-dimensional visual media on a non-transparent plane. Combining the above understanding, it can be concluded that the picture guessing game is a fun playing activity using image media in the form of imitations of goods (people, animals, plants, etc.) which are written on paper, playing predictably. Not all pictures are shown but with the top and bottom closed, so it is called a picture guessing game or an unknown picture.

Pretend Play

Pretend Play is one type of active play that is done pretend that used to be done by many children. Pretend Play is very useful for developing aspects of children's cognition and affection. Children who play can empathize and be tolerant of their playmates, and live as people they play with. Children can also understand messages through verbal words conveyed by their playmates. The understanding of these messages has touched the cognitive aspects of children (Purwandari, 2005, p. 34).

Cohen and Fein (in Purwandari, 2005, p. 35) argue that Pretend Play can function as a bridge for social relations between friends at school. Children will understand how they feel about others, this can be influenced by their empathy for others. According to Mawadatin (2015, p. 40) explains that Imaginative Pretend Play is a game that occurs in children. Young children enjoy pretending to be someone else or a popular character. According to Kathrin David and Geldrad (2012) added, in imaginative Pretend Play children are involved in playing characters in imaginative situations. Children become full actors. Imaginative pretend play allows young children to act like other people in the game. As a result, they develop insight into the motives and behavior of themselves or others.

Suminar (2009, p. 2) Pretend Play is a form of play that contains elements of pretend. This game is different from role play, because in Pretend Play, in addition to several rules, certain equipment is used to support the game. Belsky and Most (in Suminar, 2009) stated that Pretend Play is a game that improves children's skills, especially in cognitive abilities. Singer and Ellis (in Suminar 2009, p. 4) still in the same book state that the function of Pretend Play is to accelerate the development of self-confidence and be self-regulating, as well as relieve boredom Kusumastuti (2016, p. 33) says Pretend Play or games pretend is an active game that involves playing instruments and symbols. In this game, of course, stages are needed in carrying it out. Based on the explanation above, it can be concluded that Pretend Play is a game that is played by pretending and utilizing items or objects around the player.

DISCUSSION

Implementation of Pretend Play-Based Image Guessing Games

The idea that children learn and develop through play was initiated by Froebel. Since its time, most Early Childhood Education (PAUD) programs have included games in their curriculum. Montessori sees the active participation of children in the material and environment that has been prepared as their main means of acquiring knowledge and learning. John Dewey believed that children learn through play and should have the opportunity to participate in games related to everyday life. Piaget believes that games increase cognitive knowledge and are a means to shape children's knowledge about their world (Morrison, 2012).

Vygotsky (in Morrison, 2012) believes that social interactions that occur in games are important for children's development. He believes that children learn social skills such as cooperation and collaboration that support and enhance their cognitive development through social interactions with others. Allowing children to choose between a variety of well-planned learning activities increases the likelihood that they will learn through play.

Landreth, Ray, and Bratton (2009) state that Pretend Play or pretend play is a form of play using a set of real toys and involves several activities to pretend to tell a real object. Playing using Pretend Play will be different from the various types of games commonly played by children and have a different impact on children's development.

Pretend play is a type of active game played by preschoolers along with other children. Pretend play involves language as a mediator to explain a child's imagination and fantasies. This game can practice children's language skills which are believed to have an important

meaning in the child's development process. Fithriya (2013) suggests that mock play training is an intervention provided by psychologists to mothers by training four playing skills with children, namely composing games, listening to children empathetically, following children's imaginations, and setting rules.

The implementation of Pretend Play for early childhood learning can create more varied learning by utilizing the ability to imagine that will invite imaginative understanding, where a teacher provides opportunities for children to express the results of their imagination in written and oral form.

Suminar (2009, pp. 2-7) describes Pretend Play, including the benefits of Pretend Play which can be seen in the fields of clinical psychology and developmental psychology. Vygotsky (in Suminar, 2009, p. 2) states that this type of game allows children to give meaning to objects and behavior so that symbolic representations will develop, that is, children can provide symbols for what Paterson sees and plays (in Suminar, 2009, p.3) states that Pretend Play is more creative, children's verbal will appear well, be flexible and improve children's skills. Piaget (in Suminar, 2009, p. 4) states that the function of Pretend Play is to teach several roles that are combined in one game. Bruner (in Sumiar, 2009, p. 5) strengthens that if the child plays Pretend Play optimally, the child will feel comfortable, relaxed, and safe during play. The pretend-to-play function that is no less important according to Smilanky, Singer, and Lieberman (in Suminar, 2009, p. 6) is to develop children's creativity and flexible thinking. According to Hendrick (1991), the settings in Pretend Play have been grouped into certain game groups. Each game group consists of equipment and activities that are usually carried out. The game groups are as follows:

1. House game: this form of play is done by forming two large boxes like a housing. It is hoped that in this situation the child will carry out social interaction between the two groups of children.
2. Market games: children buy and sell artificial food or vegetables by playing counterfeit money and using empty bags. Thus the child will enjoy being both a seller and a buyer. This game can also be played simultaneously with house games.
3. Camping: this game uses a tent or a cloth that is arranged like a tent and also camping equipment such as a drinking area, firewood, or a sleeping bag which will make the children happy as a whole. If you add a flashlight, it will make your child happier because of the light it gives off.
4. Hospital games: Children are often interested in participating in these activities. The tools used are stethoscopes, imitation medicines, doctor's clothes, doctor's bags, and their equipment. Children will love to play it over and over again.
5. Office games: the equipment used in this game is such as calculators, used stamps, envelopes, folders, telephones and paper clips, and other equipment related to activities in the office.
6. Bathing the baby: the game for bathing the baby is done simultaneously with playing with water. This game is very fun for children, especially boys who are very interested in this activity. In this game, there are values based on the experience of developing the role of parenting. The utensils used are towels, soap, powder, and diapers to make it closer to reality.
7. Birthday party games: the equipment used is an invitation card, gifts can be with the contents or not, then fake birthday bread. Children can freely play games at the artificial birthday party and are free to express their wishes. This is because if there is a real

birthday, it is the parents who play a big role, and often children are asked to be "cute" and polite children.

8. Travel game: children are free to organize small suitcases. This game includes the sale of airplane tickets, the use of maps, magazines, peanuts for food, and a small hat used by the pilot, co-pilot, and crew. Among the children, there will be a discussion about the goals and the possible outcomes. Thus the child learns to think and plan a trip.

One of the developmental stages of early childhood or children aged 2-7 years according to Piaget (in Fadillah, 2016, p. 44), occurs at a stage called preoperational (symbolic play). At this stage, the child can play fantasy and pretend, ask lots of questions and try new things and understand certain symbols. The game tools that are suitable for children of this age are those that can stimulate the development of a child's imagination, such as drawing, blocks/Legos, and puzzles. However, the nature of play for children of this age is simpler than concrete operations.

Also, Bergen (in Santrock, 2011, p. 307) states that one of the many types of children's games that are learned is mock/symbolic games. This play occurs when a child changes the physical environment into a symbol. Many play experts argue that the preschool years are the golden age of symbolic play that has a dramatic or sociodramatic nature. This type of mock play often appears around 18 months of age and peaks at 4 to 5 years of age, then gradually declines.

So that Pretend Play is suitable for early childhood who are already in the preoperational development stage (symbolic play). Pretend Play can also be used as a technique in guessing pictures so that the learning process is creative and innovative. According to McCune-Nicolich (Suminar, 2009, pp. 4-5), there are several stages of development in Pretend Play. The stages are as follows:

1. Stage 0: Presymbolic Pattern, not doing Pretend Play. Children demonstrate an understanding of the use of objects and object forms. The nature of the child is considered more of a serious stimulus than a means of play
2. Stage 1: Symbolic Patterns for Self. In doing Pretend Play, children can see the direct relationship between toys and themselves. The child is ready to play and shows an awareness that the game is only pretending.
3. Stage 2: Single-Patterned Symbolic Play. Children develop games in conditions outside of their activities, where children begin to play roles or activities of other people or objects.
4. Stage 3: The Symbolic Combination Game. In this condition the child can do a single combination pattern, namely playing a Pretend Play that is associated with several actors. Children can also play various combination patterns, namely several roles that are related to one another and exist in a series.
5. Stage 4: Planned Symbolic Play. Children show verbal and non-verbal behavior patterns, interact well with the roles and activities of other children.

In implementing Pretend Play, according to Suminar (2009, pp. 5-6) that parents, teachers, and caregivers must pay attention to the following things:

1. Do not use a high voice but accompany the child gently, so that the child will be happy to ask questions and correct his attitude if his attitude is felt to be wrong.
2. Communicate with appropriate body language so that children will know which words were wrong or not. The child is learning to speak, so in playing in which there is an element of preteens, the child will say a lot of words. In this case, correcting the words that the children say while playing will be more effective.

3. Understand the uniqueness of the child. Children will explore themselves with the existing strengths and limitations. When children play, each child's uniqueness will appear, so it is necessary to understand the existing potential

According to Fithriya and Lestari (2014), among them are the material giving stage, the simulation stage and group feedback, the role-playing stage and individual feedback, and the practice stage playing together. The steps will be described as follows:

1. Stage of providing material

Pretend Play begins with providing material to mentally retarded children who will participate in the game. The material is in the form of role division, equipment used, regulations in Pretend Play.

2. The simulation stage and group feedback

This stage is in the form of a simulation of how Pretend Play will be carried out, how the conversation between characters, then the group provides feedback.

3. Individual role-playing and feedback stage

At this stage, the child begins to play a character that has been previously shared. The child pretends to be the character and uses the equipment used by the character played, and gives feedback individually to other individuals.

4. The practice stage of playing together

In this stage, the children play together pretending to play the role that has been given using supporting equipment.

Some examples of implementing pretend play and simple steps (Liz, 2015):

1. Play keeps the shop

Have your child pull out a cash register for toys and play money. Then ask him to sell whatever item they want. You can pretend to buy while teaching simple maths.

2. Playing doctor

You can pretend to be complaining of pain and ask your child to check with the toy doctor's tool.

3. Playing police

Let your child have fun pretending to control the traffic, while you pretend to drive and ask for help.

4. Play as a chef

Your child will like to cook. Order a menu and see how your little one is creative.

5. Play caring for babies

This game is a girl's favourite. You can also help your child take care of her crying baby doll.

6. Playing make-up or face painting

This will be a very funny and fun game if you give your child a face for make-up. And, after make-up, You can act according to his make-up, for example being a cat.

7. Pretend to enter a singing contest

You can act as a judge and a singing child. Then, switch roles and get ready to laugh at each other!

8. Pretend to be a gardener

You can help your little one plant plastic flowers in a pot filled with Styrofoam and then pretend to water and fertilize them.

9. Pretend to save Teddy Bear

Put your child's favourite Teddy Bear somewhere, create some obstacles, and encourage your little one to find the doll.

10. Playing schools

Prepare stationery and toy whiteboards. You can act as a teacher and your child as a student or vice versa. This game will certainly foster a child's enthusiasm for school.

Kusumastuti (2016, pp. 34-38) explains the advantages and disadvantages of Pretend Play, including Pretend Play is an active game played by children. Pretend Play brings children to be able to play by pretending to be doctors, police, teachers, and others together with their friends. Thus, Pretend Play can bring children to socialize, communicate with friends in the game. According to Purwandari and Suharmini (in Kusumastuti, 2016, p. 36) Pretend Play is a game that provides a fun and brings children as if they are facing the real world according to the role played so that children can solve problems if they are in the same situation.

Based on this, the implementation of Pretend Play to improve the ability to recognize traffic signs is expected that mild mentally retarded children during the learning process will feel happy, and can bring children as if they are playing a role in the real world. Through the feeling of pleasure that is felt by children when playing, it will lead to the repetition of this activity. Repetition of playing activities will make it easier for mentally retarded children to remember and receive messages and information contained in the game, in this case regarding the introduction of traffic signs. Messages, information, or learning materials will be absorbed and remembered more easily when the child is conditioned to play that is like the real world and is done repeatedly.

The advantages of Pretend Play that are directly related to children in Huda (in Suminar, 2016, p. 37) include the following: a) it gives a strong and long-lasting impression of learning in students' memories, b) becomes a learning experience that is hard to forget, c) makes the class is more dynamic and enthusiastic, d) students can play a role that is discussed in the learning process. Some of the advantages of Pretend Play that are directly related to children during the learning process illustrate that Pretend Play makes children interested and impressed to remember that the world of children contains play activities so that the learning process of implementing Pretend Play becomes a learning process that has a strong and long-lasting impression on students' memories. Based on some of the advantages above, it can be concluded that the advantages of Pretend Play in learning, namely Pretend Play, cause and create feelings of pleasure in children during learning, this is because the child's world is a world of play. This feeling of pleasure makes children impressed with learning, making students' memories strong and durable, making the class enthusiastic and dynamic. Pretend Play in the learning process certainly has advantages and disadvantages in its implementation. The drawbacks or weaknesses of Pretend Play consist of various factors. According to Huda (in Suminar, 2016, 38) weaknesses or shortcomings of Pretend Play include a lot of time needed, difficulty in dividing and assigning certain roles to students if not trained properly, not all material can be delivered with Pretend Play, difficult to apply if the class not conducive. Deficiencies in Pretend Play are not only influenced by class conditions, student conditions, but also regarding the equipment used in implementing Pretend Play considering that this game emphasizes the equipment used.

Based on several explanations regarding the shortcomings of Pretend Play, it can be concluded that these deficiencies come from the time of the Pretend Play which takes a long time, the equipment used is often difficult to obtain and requires relatively expensive costs, not all materials can be applied to Pretend Play, it is difficult to apply in classes that do not conducive, and difficulties in the division of roles and tasks that are played in Pretend Play if the child is not properly trained.

CONCLUSION

Early childhood is children aged from 0 to 6 years. At this age, in learning children cannot keep the information they receive for too long. However, children will easily remember the learning process if the learning is received by children through fun activities. Playing is a fun activity carried out with or without using intermediary media to convey information that can lead to personal satisfaction. One of the games that can be used is a Pretend Play-based image guessing game. Pretend Play is a game that is played by pretending and using items or objects around the player. With a combination of guessing games, children will learn while playing. So that the learning process can be fun. When the child has felt a pleasant atmosphere, the child will receive lessons easily in their memory. Also, through pictures, the child will find it easier to remember an object that is being studied. The reason is that images are a visual medium that utilizes the sense of sight, where the sense of sight is one part of the human memory system, namely sensory memory. After going through the sensory memory stage, the memory will reach the short-term memory system stage. The system only stores information for 15 to 30 seconds, assuming no practice or repetition. However, by carrying out learning activities through pretend Play-based image guessing games, children will experience repetition of activities because they have been doing fun activities. So that children will more easily store learning information in their memory and memory about children's activities will arrive at the stage of the long-term memory system, which will be useful for children's memory in the future.

REFERENCES

- Amri, N. A., & Intisari, I. (2019). Pretend Play Sebagai Dasar Pengembangan Karakter Anak Usia Dini. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 3(1), 36. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v3i1.6864>
- Atkinson, R.L.; Atkinson, R.C.; & Hilgard, E.R. (1983). *Introduction to Psychology*. San Diego: Harcourt Brace Jovanovich Inc
- Chaplin, J. P. (2006). *Kamus Lengkap Psikologi Kartini Kartono (Penerjemah)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas RI. (2003). *Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Desmita. (2013). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fein, G. G. (1987). *Pretend play: Creativity and consciousness*. In D. Gorlitz, & J. F. Wohlwill (Eds.), *Curiosity, imagination, and play: On the development of spontaneous cognitive motivational processes* (pp. 281–304). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Fadillah, M. (2016). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Fithriya, S. (2013). *Peningkatan Interaksi Ibu dan Anak Retardasi Mental Melalui Pelatihan Bermain Pura-Pura Bersama Anak*. 2-3.
- Gie, T.L. (1984). *Kemajuan Studi*. Yogyakarta: Yayasan Studi Ilmu dan Teknologi
- Hendrick, J. (1991). *Total learning: Developmental curriculum for the young child*. New York: Macmillan.
- Hughes, A. G., & Hughes, E. H. (2015). *Psikologi Pembelajaran Teori dan Terapan*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.
- Kathryn, David. & Geldrad (2012). *Konseling Anak-anak*. Indeks. Jakarta.

- Kusumastuti, W. E. (2016). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas melalui Penerapan Pretend Play Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB di SILB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Landreth, G. L., Ray, D. C., & Bratton, S. C. (2009). Play therapy in elementary school. *Developmental basis for using play therapy*, 46(3), 281-289.
- Lederer, S. H. (2002). Collaborative pretend play: From theory to therapy. *Child Language Teaching and Therapy*, 18(3), 233–255. <https://doi.org/10.1191/0265659002ct237oa>
- Liz. (2015). *20 Fun Ideas to Ignite Pretend Play*. Retrieved April 22, 2021, from Kids Activities.com website: <https://kidsactivitiesblog.com/29256/pretend-play>
- Mawadatin, P. F. (2015). Pengaruh Imaginative Pretend Play dengan Media Video Animasi: Pengetahuan dan Sikap Perilaku Hidup Bersih Sehat. *The Sun*, 38-46.
- Morrison, G. S. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta Barat: PT Indeks.
- Musbikin, I. (2012). *Pintar Mengatasi Masalah Tumbuh Kembang Anak*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Nawang Sari, I. P. (2017). Penerapan Teknik Imaginative Pretend Play Terhadap Penanganan Masalah Perilaku Agresif Anak Korban Kekerasan Seksual di Bandung. *Pekerjaan Sosial*, 16(1). <https://doi.org/10.31595/peksos.v16i1.99>
- Nurhibatullah. (2015, Desember 29). Dunia Referensi Penelitian. Retrieved Agustus 02, 2017, from <http://nurhibatullah.blogspot.co.id>
- Rahayu, R. T. (2014). *Meningkatkan Daya Ingat Melalui Penggunaan Media Mind Mapping pada Anak Kelompok B1 TK LKMD Singosaren Banguntapan*. Yogyakarta.
- Rinayanti. (2013). Upaya Guru dalam Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini melalui Permainan Tebak Gambar di TK Mekarsari Kecamatan Rasau Jaya Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Santrock, J. W. (2011). *Perkembangan Masa-Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Solso, R.L. 1988. *Cognitive Psychology*. (2nd. Ed.). Boston: Allyn and Bacon, Inc
- Suminar, D. R. (2009). Membangun Karakter Anak Melalui Pretend Play (Building Child Character Through Pretend Play). *Jurnal Psikologi Indonesia*, 1-11.
- Suminar, D. R. (2016). Studi Meta-Analisis Pretend Play dan Perkembangan Kognitif. *Insan*, 8(1).
- Syamsiyatun, A. (2012). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak Melalui Penggunaan Gambar Karya Anak di TK Kartika IV-38 Depok Sleman*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Veranita, N. (2012). *Pengembangan Kemampuan Membilang Melalui Kegiatan Bermain dengan Benda-benda Konkrit pada Anak-anak Kelompok A TK Lembaga Tama III Sutrana Sabdodadi Bantul Tahun Pelajaran 2011/2012*. Universitas Negeri Yogyakarta.

