

## INDONESIAN JOURNAL OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION

Tersedia online di: cantumkan link jurnal <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/IJECE>

### OPTIMALISASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN KOGNITIF, AFEKTIF DAN PSIKOMOTORIK ANAK DIDIK DI RAUDHATUL ATHFAL (RA) AT-TAQWA PERKAMIL MANADO

**Siti Maesjaroh Sjadjoem**

*maesjarohsjadjoem@gmail.com*

#### **Abstrak**

Penelitian ini mengkaji tentang optimalisasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam meningkatkan kecerdasan Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Anak Didik di Raudhatul Athfal (RA) At-Taqwa Perkamil Manado. Batasan masalah meliputi optimalisasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam meningkatkan kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotor anak di Raudhatul Athfal (RA) At-Taqwa Perkamil Manado, khususnya rombongan belajar B.1.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) semu. Model yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc Taggart yang dijabarkan dalam perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Sumber data yaitu dokumen (hasil belajar) buku catatan harian, unjuk kerja, hasil karya dan gambar (foto-foto) kegiatan. Adapun metode pengumpulan data adalah melalui observasi, wawancara, unjuk kerja. Instrumen yang digunakan yaitu: lembar observasi dan dokumentasi. Pengujian keabsahan data ketekunan pengamatan, triangulasi dan kecukupan referenensi.

Optimalisasi Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotor anak kelompok B.1 di Raudhatul Athfal (RA) At-Taqwa Perkamil Manado Tahun Pelajaran 2018/2019. Pada pra siklus Kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotor anak rata-rata mencapai 47,22 % dan meningkat pada siklus I sebesar 69,15 % dan siklus II mengalami peningkatan menjadi 83,25%.

Kata kunci : Alat permainan edukatif, kognitif, afektif dan psikomotorik.

#### **Abstract**

This study examines the optimization of the Educational Game Tool (APE) in improving the cognitive, affective and psychomotor intelligence of students at Raudhatul Athfal (RA) At-Taqwa Perkamil Manado. The problem limitation includes optimizing the Educational Game Tool (APE) in improving the cognitive, affective

and psychomotor intelligence of children at Raudhatul Athfal (RA) At-Taqwa Perkamil Manado, especially the B.1 study group.

The type of research used in this research is quasi-classroom action research (CAR). The model used is the Kemmis and Mc Taggart model which is described in planning, implementing actions, observing and reflecting. Sources of data are documents (study results) diaries, performance, work and pictures (photos) of activities. The data collection method is through observation, interviews, and performance. The instruments used are: observation sheets and documentation. Testing the validity of the data persistence observation, triangulation and adequacy of references.

Optimizing Educational Game Tools (APE) as learning media can improve cognitive, affective and psychomotor intelligence of group B.1 children in Raudhatul Athfal (RA) At-Taqwa Perkamil Manado in the 2018/2019 academic year. In the pre-cycle of cognitive, affective and psychomotor intelligence, the average child reached 47.22% and increased to 69.15% in the first cycle and the second cycle increased to 83.25%

Keywords: *Educational game, cognitive, affective and psychomotor.*

## Pendahuluan

Pentingnya pendidikan anak usia dini telah menjadi pemikiran para tokoh pendidikan seperti J. J. Rouseu, Frobel, Maria Montessori, Jean Piaget, Vigotsky dan Ki Hajar Dewantara. Seruan tokoh-tokoh tersebut telah banyak dijadikan pijakan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Namun jauh sebelum itu, Islam telah memberi tuntunan tentang pendidikan anak usia dini sebagaimana tertuang dalam QS. Al-Anfal/8: 28 sebagai berikut:

وَأَعْلَمُوا أَنَّمَا أَمْوَالُكُمْ وَأَوْلَادُكُمْ فِتْنَةٌ وَأَنَّ اللَّهَ عِنْدَهُ أَجْرٌ عَظِيمٌ ٢٨

### Terjemahnya

Dan ketahuilah, Sesungguhnya harta-hartamu dan anak-anakmu adalah fitnah (ujian/cobaan bagimu).

Dan sesungguhnya Allah (yang) disisi-Nya lah terdapat ganjaran yang besar.

Imam Al-Maraghi dalam Tafsirnya mengenai ayat di atas mengatakan bahwa:

Selanjutnya, Rasulullah saw., bersabda sebagai berikut:

مسند أحمد ١٩٩٩٥: حَدَّثَنَا عَلِيُّ بْنُ ثَابِتٍ الْجَزْرِيُّ عَنْ نَاصِحِ أَبِي عَبْدِ اللَّهِ عَنْ

الرَّجُلِ وَلَدَهُ أَوْ أَحَدَكُمْ وَلَدَهُ خَيْرٌ لَهُ مِنْ أَنْ يَتَصَدَّقَ كُلَّ يَوْمٍ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ لِأَنَّ يُؤَدَّبَ بِنَاكِ بْنِ حَرْبٍ عَنْ جَابِرِ بْنِ سَمُرَةَ

...بِنَصْفِ

### Terjemahnya

Musnad Ahmad 19995: Telah menceritakan kepada kami Ali bin tsabit Al Jazari dari Nasih Abu Abdullah dari Simak bin Harb dari Jabir bin Samurah bahwa Nabi Shalallahu 'Alaihi Wasallam bersabda: "Seorang lelaki yang mendidik anaknya atau mengatakan: salah seorang dari kalian (mendidik) anaknya, adalah lebih baik daripada bersedekah setengah Sha' setiap hari. ...

Berdasarkan QS. Al-Anfal/8: 28, dan tafsir Imam Al-Maraghi dalam Tafsirnya bahwa anak anak ujian atau cobaan. Sedang hadis di atas dalam riwayat Ahmad pada Musnad

Ahmad hadis ke 19995 dapat disimpulkan bahwa seorang bapak lebih utama mendidik anak dari pada bersedekah sebanyak setengah sha'. Hal ini dapat juga dikatakan bahwa orang tua berkewajiban mendidik anaknya karena dari didikan orang tua anaknya diharapkan menjadi orang yang baik.

PAUD/RA sebagai tempat pendidikan anak prasekolah, merupakan salah satu bentuk pendidikan formal seperti yang termaktub dalam peraturan pemerintah No. 29 Tahun 1990 yang menjelaskan bahwa: Taman Kanak-kanak bertujuan untuk membantu meletakkan dasar kearah sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan pertumbuhan serta perkembangan.

Melihat kenyataan yang ada, kondisi dan penataan APE di RA At-Taqwa Perkamil ternyata pemanfaatannya kurang optimal, padahal jumlah dan kualitasnya cukup memadai. Hal ini disebabkan oleh: Kurangnya pengetahuan dan kompetensi guru dalam penggunaan alat permainan edukatif sebagai sarana belajar anak, dimana selama ini alat bermain APE yang ada hanya dianggap sebagai alat bermain saja. Dengan kata lain, kurang mengoptimalkan APE sebagai sarana belajar anak.

Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini meliputi optimalisasi Alat Permainan Edukatif (APE) khususnya *indoor*, rancang bangun balok dalam meningkatkan kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotor anak di Raudhatul Athfal (RA) At-Taqwa Perkamil Manado, khususnya rombongan belajar B.1 Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui apakah dengan mengoptimalkan APE dapat meningkatkan kecerdasan anak dalam proses belajarnya

## **Kajian Teori**

### **A. Perkembangan Anak Usia Dini**

Perkembangan dan pertumbuhan merupakan hal yang berbeda. Perkembangan berkaitan dengan mental, sedangkan pertumbuhan berkaitan dengan fisik. Soemiarti menyatakan bahwa:

Tumbuh berarti bertambah dalam ukuran. Pengukuran pertumbuhan biasanya dilakukan dengan menimbang dan mengukur tubuh anak. Pertumbuhan dipengaruhi oleh jumlah dan macam makanan (gizi) yang dikonsumsi tubuh, dan juga dipengaruhi oleh proses sosial. Adapun, perkembangan adalah perubahan dalam kompleksitas dan fungsinya.

Berdasarkan definisi tersebut maka nampak jelas bahwa Pertumbuhan dan perkembangan anak memiliki arti yang berbeda. Pertumbuhan berkaitan dengan ukuran badan baik tinggi maupun berat, sedangkan perkembangan berkaitan bertambahnya struktur, fungsi dan kompleksitas kemampuan anak. Kecerdasan sosial anak merupakan salah satu bagian dari perkembangan fungsi dan kemampuan sosial anak.

Pendidikan terhadap anak usia dini perlu memperhatikan karakteristik anak usia dini, sehingga perlakuan kepada anak dapat diberikan secara tepat. Karakteristik perkembangan anak usia dini menurut Rahman adalah sebagai berikut:

- 1) Perkembangan fisik-motorik  
Pertumbuhan fisik pada setiap anak tidak selalu sama, ada yang mengalami pertumbuhan secara cepat, ada pula yang lambat. Pertambahan tinggi dan berat badan pada masa kanak-kanak relatif seimbang. Perkembangan motorik anak terdiri dari dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus.
- 2) Perkembangan kognitif  
Perkembangan kognitif merupakan ranah kejiwaan yang berpusat di otak dan berhubungan konasi (kehendak), dan afeksi (perasaan).
- 3) Perkembangan sosio emosional  
Perkembangan sosio emosi anak berkaitan dengan kepribadian dan kemampuan anak berempati dengan orang lain. Kemampuan sosio emosional anak ini merupakan kombinasi antara bawaan dengan pola asuh.
- 4) Perkembangan bahasa  
Kemampuan setiap orang dalam berbahasa berbeda-beda. Perkembangan bahasa anak dimulai sejak awal kehidupan dan secara bertahap terus mengalami peningkatan seiring dengan pertambahan usia.

Soemiarti menyebutkan beberapa dimensi perkembangan pada anak usia dini, yaitu:

1) Perkembangan jasmani

Pada saat anak berusia 3-6 tahun ada ciri yang jelas berbeda antara anak usia bayi dan anak usia dini (pra sekolah). Perbedaan tersebut terletak pada penampilan, proporsi tubuh, berat, panjang badan, dan keterampilan yang dimiliki. Kecepatan perkembangan jasmani dipengaruhi oleh gizi, kesehatan, dan lingkungan fisik lainnya.

2) Perkembangan kognitif

Kognitif sering kali diartikan sebagai kecerdasan berfikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan.

3) Perkembangan bahasa

Sementara anak tumbuh dan berkembang, produk bahasa mereka meningkat dalam kuantitas, keluasan dan kerumitannya. Penggunaan bahasa untuk memahami bahasa positif dan berkomunikasi secara efektif yang bermanfaat untuk berfikir. dengan belajar.

4) Perkembangan emosi dan sosial

Perkembangan emosi berhubungan dengan seluruh aspek perkembangan anak. Mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat dan menghargai keragaman sosial dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri, sikap positif terhadap belajar, kontrol diri dan rasa memiliki.

## **B. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)**

Adams berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Atas dasar pengertian itu, permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotong royongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberi pengalaman belajar kognitif dan efektif.

Ciri-ciri alat permainan edukatif adalah sebagai berikut yakni; 1) Ditujukan untuk anak usia Raudhatul Athfal (RA), 2) Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak Raudhatul Athfal (RA), 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan, aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna, 4) Aman bagi anak, 5) Dapat mendorong aktifitas dan kreativitas anak, dan 6) Bersifat konstruktif.

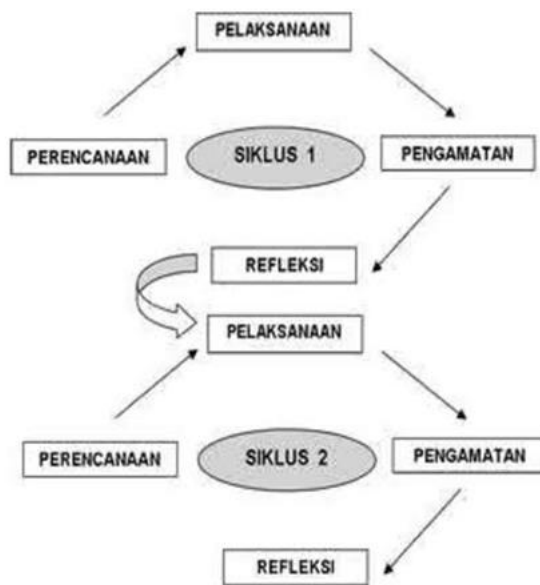
Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. Dari karakteristik dan fungsi Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai sarana belajar anak diharapkan secara optimal dapat mendukung perkembangan dan kecerdasan anak.

## **Metode**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) semu, di mana peneliti sendiri sebagai guru dalam hal ini peneliti juga sebagai mahasiswa dan dalam penelitian tersebut dibantu oleh guru lainnya atau teman sejawat untuk memantau pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti.

Konteks penilaian ini adalah Alat Permainan Edukatif (APE) dalam meningkatkan kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotor anak di Raudhatul Athfal (RA) At-Taqwa Perkamil-Manado, dengan fokus pada Optimalisasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Meningkatkan Kecerdasan Kognitif, Afektif dan Psikomotor anak di Raudhatul Athfal (RA) At-Taqwa Perkamil Manado

Model yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart. Model ini merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin. Berikut ini merupakan visualisasi dari model yang dikembangkan Kemmis dan Mc Taggart dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Model PTK Kemmis dan Mc. Taggart

Dengan urutan setiap siklusnya sebagai berikut:

#### 1. Perencanaan Tindakan

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dengan dua siklus, tiap – tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan partisipasi dan kompetensi yang dicapai, berdasarkan perencanaan yang telah didesain sebelumnya. Untuk mengetahui kompetensi dan hasil dari metode tersebut dilakukan prosedur penilaian serta kemampuan anak dalam berkomunikasi dengan guru selanjutnya didiskusikan dengan guru lain yang mengamati terhadap kegiatan yang dilaksanakan untuk didiskusikan hasilnya dengan tujuan sebagai perbaikan. Sedangkan untuk mengetahui partisipasi anak dalam KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dilakukan pengamatan keterlibatan anak selama proses kegiatan berlangsung disekolah.

#### 2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan kelas dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran di Raudhatul Athfal At Taqwa Perkamil Manado pada setiap siklusnya dengan melibatkan peserta didik secara langsung guna menerapkan tehnik kirigami dalam melatih daya konsentrasi dan kreativitas peserta didik. Dalam proses pembelajaran tidak hanya didalam ruangan kelas

atau lingkungan kelas, namun juga kegiatan diluar kelas. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam tiga kali pertemuan dalam setiap siklusnya. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus.

### 3. Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh penulis pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Kegiatan pengamatan dan pelaksanaan tindakan dilakukan secara bersamaan. Sehingga pada saat penulis menerapkan tindakan pada subjek yang diteliti atau peserta didik, penulis juga mengamatinya. Penulis mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah disiapkan.

### 4. Refleksi

Kegiatan refleksi diawali dengan memeriksa catatan yang diperoleh dari pengamatan penelitian, sehingga dapat mengetahui apakah tehnik kirigami dapat membantu peserta didik dalam berkonsentrasi dan berkrastivitas. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat mengetahui titik kelemahan maupun kelebihan sehingga dapat menentukan upaya perbaikan pada setiap siklus berikutnya.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari hal - hal sebagai berikut:

#### 1. Lembar Observasi

Observasi yang peneliti lakukan dengan cara mencatat langsung kemampuan anak yang akan diamati RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)

#### 2. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap peserta didik kelompok B.1 sebagai tindak lanjut dari pada observasi untuk mendapatkan data yang valid dan Ketua Yayasan Bina Umat Perkamil Manado.

RPPH adalah perangkat pembelajaran sebagai pedoman guru dalam mengajar yang memuat kompetensi dasar, indikator pencapaian hasil belajar, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, alat peraga dan penilaian. Peneliti menyiapkan RPPH sebagai dasar dalam memberikan pelajaran di kelas. (Terlampir)

#### 3. Unjuk kerja



Unjuk kerja merupakan teknik yang digunakan untuk memperoleh data tentang kemampuan anak secara perorangan ataupun kelompok. Teknik ini juga digunakan untuk mengetahui kinerja anak selama kegiatan pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik analisis deskriptif kualitatif dengan tidak mengabaikan kualitatif. Data yang diperoleh dalam penelitian ini secara umum dianalisis melalui deskripsi kualitatif. Yaitu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik dalam pembelajaran.

## Hasil

### 1. Deskripsi pra siklus

Pembelajaran di Raudhatul Athfal (RA) At-Taqwa Perkamil Manado, berpedoman pada kurikulum Departemen Agama yang dikenal dengan K13, yang merupakan penjabaran dari kurikulum yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan Nasional, di mana pembelajarannya meliputi beberapa bidang pengembangan yaitu nilai-nilai agama dan moral, bahasa, fisik motorik, kognitif, dan sosial emosional.

Untuk mengetahui kemampuan/kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotor awal pada anak didik, peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar pada anak didik dengan mengajak anak didik bermain sambil belajar membuat rumah dari keping balok.

Dalam proses pembelajaran khususnya meningkatkan kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotor lewat Alat Permainan Edukatif (APE) rancang bangun balok anak didik dibagi tugas antara lain:

- a. Membereskan kepingan balok yang berserakan tidak pada tempatnya dikeranjang plastik khusus.
- b. Anak didik diminta duduk berkelompok sesuai jumlah meja yang ada.
- c. Membuat bangunan rumah dari keping balok yang ada.

Data tabel 4.4. Rekapitulasi hasil observasi pra siklus

No.	Interval	Frekuensi			Status Perkemb	Prosentase		
		Kog	Afe	Psi		Kog	Afe	Psi
1.	76-100	0	0	0	BSB	0	0	0
2.	51-75	4	3	5	BSH	22,22	16,67	27,78
3.	26-50	5	10	9	MB	27,78	55,56	50,00
4.	0-25	9	5	4	BB	50,00	22,78	22,22
Jum Peserta Didik		18	18	19				
Presentase Keberhasilan						43,06	47,22	51,39

Data tabel di atas menunjukkan:

- a. Dari 18 peserta didik, belum ada atau 0% yang kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotoriknya Berkembang Sangat Baik (BSB).
- b. Dari 18 peserta didik, hanya 4 peserta didik atau 22,22% yang kecerdasan kognitif Berkembang Sesuai Harapan (BSH), kecerdasan afektifnya ada 3 peserta didik atau 16,67% yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan kecerdasan psikomotoriknya ada 5 peserta didik atau 27,78% yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH).
- c. Dari 18 peserta didik, ada 5 peserta didik atau 27,78% yang kecerdasan kognitifnya Mulai Berkembang (MB), kemudian ada 10 peserta didik atau 55,55% yang kecerdasan afektifnya Mulai Berkembang (MB) dan 4 peserta didik atau 22,78% yang kecerdasan psikomotoriknya Mulai Berkembang (MB)
- d. Dan dari 18 peserta didik, ada 9 peserta didik atau 50% yang kecerdasan kognitifnya Belum Berkembang (BB), dan ada 5 atau 27,78% peserta didik yang kecerdasan afektifnya Belum Berkembang (BB) serta ada 4 peserta didik atau 22,78% yang kecerdasan psikomotoriknya Belum Berkembang (BB).
- e. Sebagai catatan, bahwa pada pra siklus ini peneliti dalam melaksanakan pembelajaran tetap menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dikarenakan ingin mengukur kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotor anak didik dengan media Alat Permainan Edukatif (APE) rancang bangun balok yang selama ini Alat Permainan Edukatif (APE) tersebut hanya digunakan untuk bermain saja belum digunakan sebagai media pembelajaran.

## 2. Siklus 1

Membimbing anak didik yang mempunyai kemampuan di bawah rata-rata memang tidak mudah, perlu ketekunan dan cara-cara yang menarik. Demikian juga dalam hal mengoptimalkan Alat Permainan Edukatif (APE) untuk meningkatkan kecerdasan kognitif, afektif, dan psikomotor pada anak didik. Agar anak tidak menyadari bahwa ketika mereka bermain terkandung banyak pembelajaran di dalamnya, termasuk pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan.

a. Perencanaan tindakan.

Tahapan perencanaan tindakan diawali dengan melakukan penyusunan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan menerapkan permainan menyusun keping balok membentuk bangunan rumah. Pada siklus 1 ini peneliti mengambil tema “lingkunganku”, sub tema “rumahku”.

Pada saat diskusi disepakati bahwa peneliti sebagai pelaksana tindakan dan guru/teman sejawat membantu selama proses kegiatan sebagai observer. Ada beberapa hal yang direncanakan pada siklus 1 yaitu:

1. Peneliti mempersiapkan terlebih dahulu peralatan dan media yang akan digunakan pada saat pembelajaran.
2. Peneliti membuka pembelajaran dengan salam, doa dan bernyanyi.
3. Peneliti mengkomunikasikan aturan pada anak tentang kegiatan pembelajaran.
4. Peneliti memberikan apresiasi tentang kegiatan membentuk bangunan rumah dari kepingan balok.
5. Peneliti melakukan evaluasi dengan bertanya kepada anak ketika anak selesai dengan kegiatannya.
6. Kegiatan penutup berupa review kegiatan yang baru saja dilakukan.

b. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan kegiatan penelitian dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dirumuskan dengan durasi waktu 90 menit, yaitu pada pukul 08.00-09.30 WITA.

Kegiatan yang dilalui pada tahap ini adalah: guru mengkondisikan anak untuk duduk ditempat masing-masing sebelum kegiatan dilakukan, setelah itu guru memberi penjelasan secara sederhana dan menyampaikan tata tertib. Sebagai kegiatan pembuka salam dan berdoa, dilanjutkan dengan bernyanyi dengan gerakan. Judul lagu “rumahku”. Memasuki kegiatan inti, peneliti memberi penjelasan pada anak bahwa kegiatan akan difokuskan pada membangun bentuk rumah dari kepingan balok yang disediakan oleh peneliti. Kemudian anak diminta duduk secara berkelompok, menjadi 3 kelompok (1 kelompok terdiri dari 6 anak), peneliti membagikan kepingan balok kepada tiap-tiap kelompok 1 (satu) set keping balok, yang dalam satu setnya terdapat (100) keping balok berbagai bentuk.

#### c. Observasi

Observasi dilakukan dari awal sampai akhir proses pembelajaran siklus 1 untuk mencatat perkembangan dan perilaku anak di kelas, yang mencakup tiga ranah yang diharapkan yaitu, kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotor. Dan masing-masing ranah meliputi status perkembangan : 1). Berkembang Sangat Baik (BSB), 2). Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 3). Mulai Berkembang (MB), dan 4)Belum Berkembang (BB)

#### d. Refleksi siklus 1

Setelah melakukan perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan,tahap selanjutnya dari penelitian tindakan kelas ini adalah refleksi.

Peneliti menggunakan panduan instrumen observasi untuk mengetahui kecerdasan anak, maka diperoleh data hasil belajar anak sebagaimana terdata pada tabel 4.5 berikut ini.

Tabel 4.5 Rekapitulasi hasil belajar siklus 1.

No	Interval	Frekuensi			Status Perkemb	Prosentase		
		Kog	Afe	Psik		Kog	Afe	Psik
1.	76 – 100	4	3	3	BSB	22,22	16,67	16,67
2.	51 – 75	5	6	7	BSH	27,78	33,33	38,89
3.	26 – 50	9	8	6	MB	50	44,44	33,33
4.	0 – 25	0	1	2	BB	0	5,56	11,11
5.	Prosentase Keberhasilan					68,56	65,27	73,61

Dari hasil observasi tersebut, secara keseluruhan rata-rata pencapaian kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotor pada anak mencapai 69,15%

Berdasarkan perolehan data tersebut, menunjukkan bahwa kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotor anak kelompok B.1 di Raudhatul Athfal (RA) At-Taqwa perkamil Manado mengalami peningkatan, meskipun perolehan data rata-rata persentase pada siklus 1 belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan.

Oleh karena itu, siklus II perlu dilaksanakan agar optimalisasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam meningkatkan kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotor anak mencapai indikator yang diinginkan, yaitu rata-rata > 80 %

### 3. Siklus II

#### a. Perencanaan tindakan

Perencanaan tindakan yang akan dilakukan pada siklus II didasarkan pada hasil analisis dan refleksi siklus I. pada umumnya kemampuan setiap anak sudah mengalami peningkatan, namun belum memuaskan. Untuk mengatasi kekurangan pada siklus I, peneliti merencanakan tindakan pada siklus II yang rencananya dilakukan dalam satu kali pertemuan.

#### b. Pelaksanaan tindakan

1. Menentukan tema pembelajaran yang digunakan pada siklus II, yaitu “lingkunganku” sub tema “Rumahku”.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini pada dasarnya sama dengan pelaksanaan tindakan pada siklus I. Namun ada tindakan tambahan pada siklus II ini, yakni memberi solusi dan motivasi terhadap anak yang kurang memperlihatkan perkembangan kognitif, afektif dan psikomotornya agar meningkat kriterianya menjadi Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB). Pembelajaran berlangsung selama 90 menit, dari pukul 08:00 sampai dengan pukul 09:30 WITA. Secara garis besar kegiatannya mencakup hal-hal sebagai berikut:

1. Membuka pelajaran meliputi: salam, bernyanyi, apresiasi berupa mengingat kembali kegiatan urutan membangun rumah dan bagian-bagian dari rumah serta memberi motivasi kepada anak.
2. Kegiatan inti: menyampaikan materi berbagai bentuk rumah dan bagian-bagiannya.

3. Anak diminta memulai kegiatannya membuat bangunan rumah dari kepingan balok yang sudah disiapkan dengan tata tertib yang sudah disepakati.
4. Kegiatan akhir peneliti meriview tentang kegiatan awal sampai akhir yang baru saja dilakukan. Pujian dan motivasi diberikan kepada anak yang sudah dengan baik melakukan kegiatannya dan dorongan kepada anak agar lebih giat belajar.

c. Observasi

Observasi terhadap meningkatnya kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotor anak lewat mengoptimalkan Alat Permainan Edukatif (APE) khususnya rancang bangun balok pada siklus II mengalami peningkatan. Ketertarikan anak dalam kegiatan ini semakin meningkat, terlihat banyak anak yang senang dengan belajar menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) lebih khusus kepingan balok berbagai bentuk.

Berdasarkan hasil tabulasi (tabel lampiran) diperoleh rata-rata prosentase kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotor di kelompok B.1 Raudhatul Athfal (RA) At-Taqwa perkamil Manado sebesar > 80 %. Prosentase tersebut mengalami peningkatan sebesar 38,03 % dari pra siklus.

d. Refleksi siklus II

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I dari 18 anak yang mengikuti pembelajaran didapatkan rata-rata prosentase perkembangan kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotor mengalami peningkatan dari 69,15 % menjadi 83,25 %.

Hal ini menunjukkan peningkatan yang maksimal sehingga peningkatan kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotor melalui optimalisasi Alat Permainan Edukatif (APE) khususnya rancang bangun balok sesuai dengan data yang di dapat adalah berhasil. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.7 di bawah ini:

Tabel 4.7 Rekapitulasi hasil belajar siklus II

Interval	Frekuensi			Status Perkembangan	Prosentase		
	Kog	Afk	Psi		Kog	Afk	Psik
76 – 100	8	8	9	BSB	44,44	44,44	50
51 – 75	7	9	6	BSH	38,89	50	33,33
26 – 50	3	1	3	MB	16,67	5,56	16,67

0 – 25	0	0	0	BB	0	0	0
Presentase keberhalsilan					81,94	84,47	83,33

Dari hasil observasi tersebut, secara keseluruhan rata-rata pencapaian kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotor pada anak mencapai 83,25%

## Pembahasan

Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil belajar antar siklus

No	Aspek Katagori	Skor	Pra siklus			Siklus I			Siklus III		
			Jml anak	Jml skor	%	Jml anak	Jml skor	%	Jml anak	Jml skor	%
1.	Kognitif/										
	- BSB	4	0	0	0	4	16	22,22	8	32	44,44
	- BSH	3	4	12	22,22	5	15	27,78	7	21	38,89
	- MB	2	5	10	27,78	9	18	50	3	6	16,67
	- BB	1	9	9	50	0	0	0	0	0	0
% Keberhasilan			43,06			68,56			81,94		
2.	Afektif/										
	- BSB	4	0	0	0	3	12	16,67	8	32	44,44
	- BSH	3	3	9	16,67	6	18	33,33	9	27	50
	- MB	2	10	20	55,55	8	16	44,4	1	2	5,56
	- BB	1	5	5	27,78	1	1	4	0	0	0
% Keberhasilan			47,22			65,28			84,47		
3.	Psikomotor/										
	- BSB	4	0	0	0	3	12	16,67	9	36	50
	- BSH	3	5	15	27,78	7	21	38,8	6	18	33,33
	- MB	2	9	18	50	6	12	9	3	6	16,67
	- BB	1	4	4	22,22	2	4	33,33	0	0	0
% Keberhasilan			51,39			73,61			83,33		

Presentase keberhasilan rata-rata yaitu:

$$\text{Pra siklus} = \frac{43,06 + 47,22 + 51,39}{3} = \frac{141,67}{3} = 47,22\%$$

$$\text{Siklus I} = \frac{68,56 + 65,28 + 73,61}{3} = \frac{207,45}{3} = 69,15\%$$

$$\text{Siklus II} = \frac{81,94 + 84,47 + 83,33}{3} = \frac{249}{3} = 83,25\%$$

Berdasarkan tabel 4.8 di atas dapat diketahui bahwa meningkatnya kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotor anak sebelum diberi tindakan (Pra siklus) sampai dengan siklus II telah menunjukkan peningkatan.

Hal ini dipengaruhi oleh metode yang tepat yaitu mengoptimalkan kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotor anak, karena pembelajaran dengan menggunakan media ini dapat merangsang kemampuan motorik kasar anak lebih cepat, karena dengan bermain secara tidak langsung anak bisa sekaligus belajar dengan suasana yang menyenangkan dan tanpa ada rasa paksaan.

Hasil penelitian tindakan kelas dalam rangka optimalisasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam meningkatkan kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotor anak di Raudhatul Athfal (RA) At-Taqwa Perkamil Manado tahun pelajaran 2018-2019 dapatlah dilakukan pembahasan sebagai berikut:

Pertama, secara umum meningkatnya hasil belajar anak didik pada katagori di atasnya dari pra siklus sampai siklus II menunjukkan kriteria peningkatan kecerdasan dalam penelitian tindakan kelas ini dan peningkatan partisipasi anak didik dari siklus I ke siklus II menunjukkan peningkatan sikap positif baik dari segi kualitas maupun kuantitasnya sebagai indikator peningkatan pembelajaran yang positif.

Kedua, peningkatan kualitas pembelajaran menyusun balok membentuk bangunan rumah, yang dalam hal ini ditandai oleh adanya peningkatan hasil belajar anak didik dan partisipasi di kelas: mulai nampak nyata dari pra siklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II, terbukti dengan adanya peningkatan kemampuan anak didik mulai dari pra siklus dengan presentase rata-rata 47,22 % dan meningkat lagi pada siklus I menjadi 65,5 % dan akhirnya mencapai kriteria keberhasilan pada siklus II dengan presentase 83,25 %.

Ketiga, penggunaan media Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Dengan demikian dapatlah disimpulkan bahwa, dengan mengoptimalkan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam hal ini rancang bangun balok dalam membentuk bangunan rumah pada kelompok B.1 Raudhatul Athfal (RA) At-Taqwa Perkamil Manado Tahun Pelajaran 2018-2019; ternyata



benar-benar terbukti, artinya media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar efektif, benar-benar berfungsi meningkatkan kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotor anak.

### **Simpulan**

Penelitian Tindakan Kelas ini, bahwa optimalisasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam hal ini rancang bangun balok sebagai media pembelajaran untuk membentuk bangunan rumah dapat meningkatkan kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotor anak kelompok B.1 di Raudhatul Athfal (RA) At-Taqwa Perkamil Manado Tahun Pelajaran 2018/2019. Hal ini ditandai oleh peningkatan presentase hasil belajar anak didik dari pra siklus sampai siklus II. Pada pra siklus Kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotor anak rata-rata mencapai 47,22 % dan meningkat pada siklus I sebesar 69,15 % dan siklus II mengalami peningkatan menjadi 83,25%.

## Referensi

*Alquran Alkariem, ...*

Acep Yoni, *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. (Yogyakarta: Familia, 2010).

Adams, D. M. *Simulation Games: An Approach to Learning* (Ohio: Jones Publishing Company, 1975)

Anas Sudijono, *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Rajawali, Press, 2011).

Aplikasi Haditssoft, Aplikasi Ensiklopedi Hadits Kitab 9 Imam Versi 3 dari Lidwa Pustaka

Arikunto, Suharsimi, & Jabar. *Evaluasi Program Pendidikan*, Jakarta Bumi Aksara, 2004.

Arikunto, Suharsimi *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012.

Badru Zaman. Ase Hery Hermawan, Cucu Eliyati, *Media dan Sumber Belajar TK*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008)

Badru Zaman, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Bandung: Mizan, 2011)

Chamidah, AN. *Pentingnya Stimulasi Dini Bagi Tumbuh Kembang Otak Anak*, 2009, Diakses dari [www.fkunair.ac.id](http://www.fkunair.ac.id). Pada tanggal 25 Juni 2019.

Depdiknas. *Kajian Kebijakan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. 2007.

Direktorat Pendidikan TK dan SD., *Kurikulum 2004 Standart Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal*. (Jakarta: Dirjen Manajemen Dikdasmen Departemen Pendidikan Nasional, 2005).

Erna Iswati, *Mendidik Anak Dengan Bermain*, (Djokjakarta; Arti Bumi Intaran, 2008).

Pendis 2016.

Kementerian Agama RI., *Al-Quran Dan Terjemahnya*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Islam Direktorat Urusan Agama Islam dan Pembinaan Syariah, 2012).

-----, *Alqurán dan Terjemahnya*, (<https://www.indonesian.com/qs-8-28-terjemah-bahasa-indonesia>).

Lexy. J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005)

- Muliadi. Wijaya, Awi. *Kebutuhan Dasar Anak untuk Tumbuh Kembang yang Optimal*. Jurnal. 2014, h. 3, Diakses dari [www.depkes.go.id](http://www.depkes.go.id). Pada tanggal 2 Juni 2019.
- Muslich, Masnur *Penilaian Berbasis kelas dan Kompetensi*, Bandung: Refika Aditama, 2010.
- Patmonodewo. Soemiarti, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2003.
- Rahman. Ulfiani. *Lentera Pendidikan: Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini*, Makasar: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alaudin, 2009.
- Sudaryono, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.
- Sudijono, Anas *Pengantar Evaluasi pendidikan*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013.
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif-kwalitatif dalam R&D*, (Bandung; Alfabet, 2014)
- Suharsini Arikunto, Suharjono, & Supardi (2007), *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Rineka Cipta.
- Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta; Rineka Cipta, 2006).
- Suhendi A, dkk., *Mainan dan Permainan* (Jakarta: PT. Gramedia, 2011)
- Suprananto, Kusaeri *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.
- Solehudin, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, (Bandung: FIP IKIP, 1997)
- Software This Project and Ayat Program and Ayat Alquran for android were developed by the ETC at King Saud University.
- Soetjningsih. *Tumbuh Kembang Anak*, Jakarta: EGC, 1995.
- Yuhastriati dan Dewi Wahyuni, *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Rancang Balok* (Jurnal, Agustus 2016)
- Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta; Kencana, 2009)
- Zaman. Badru, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)* (Bandung: Mizan, 2011)