

Pendekatan Praktek Ape Dalam Efektivitas Perkembangan Di Anak Usia Dini

Tri Sayekti¹, Ana Silvia², Keysa Djenar Kamiliya³

^{1,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia

Article Info

Article history:

Received April 22, 2025

Revised April 24, 2025

Accepted Mei 3, 2025

Kata Kunci:

Anak usia dini,
Alat permainan edukatif,
Perkembangan anak

Keywords:

Early childhood,
Educational play tools,
Child development

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini dapat tertuju pada semua aspek perkembangan anak untuk menciptakan potensi anak yang optimal. Penggunaan alat permainan edukatif memberikan anak - anak peluang besar untuk berurusan dengan materi pembelajaran dan pada saat yang sama membantu anak memahami konsep abstrak konkret. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, bertempat di TK IRMA. Peneliti melakukan penelitian langsung di TK IRMA pada saat kegiatan anak belajar sambil bermain menggunakan media APE, untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak sangat mudah dilakukan melalui penggunaan media APE, karena anak dibiasakan untuk berkreaitivitas sendiri dan memecahkan problem solving nya melalui diskusi dengan teman sebayanya, setiap kreatifitas yang anak ciptakan, guru selalu memberikan apresiasi pada kreatifitas yang anak ciptakan, untuk memotivasi anak semangat dalam belajar, dengan begitu anak menjadi semangat untuk menciptakan kreativitas baru dengan menggunakan media APE.

ABSTRACT

Early childhood education can be aimed at all aspects of child development to create optimal child potential. The use of educational play tools provides children with great opportunities to deal with learning materials and at the same time helps children understand concrete abstract concepts. The type of research used in this study is descriptive qualitative, located at IRMA Kindergarten. Researchers conducted direct research at IRMA Kindergarten during children's learning activities while playing using APE media, to stimulate children's cognitive development is very easy to do through the use of APE media, because children are accustomed to being creative themselves and solving their problem solving through discussions with their peers, every creativity that children create, teachers always give appreciation to the creativity that children create, to motivate children to be enthusiastic in learning, so that children become enthusiastic about creating new creativity using APE media.

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Tri Sayekti
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung
Serang, Indonesia
Email: tri.sayekti@untirta.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini dapat tertuju pada semua aspek perkembangan anak untuk menciptakan potensi anak yang optimal [1]. Anak usia dini ada pada rentan usia 0 sampai 8 tahun. Dapat diketahui anak pada usia dini, memiliki masa yang sangat potensial untuk dikembangkan diberbagai kemampuannya, pada usia ini sangat tepat bagi anak untuk memperoleh stimulasi pendidikan. Stimulasi pendidikan diharapkan akan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan moral-agama, fisik motorik, bahasa termasuk aspek perkembangan kognitif [1]. Semua aspek tersebut mempunyai beberapa tingkatan tersendiri dan setiap tahapan akan dilalui setiap anak [2]. Aspek kognitif menjadi salah satu aspek perkembangan yang penting untuk dikembangkan bagi anak usia dini, dimana aspek ini tertuju pada tahapan kemampuan anak [3]. Cara belajar anak usia dini dapat digunakan untuk proses mengembangkan kemampuan kognitif [4].

Untuk menstimulus perkembangan anak usia dini, diperlukan cara efektif yang dapat menarik perhatian anak, dan membuat anak senang ketika melakukan kegiatan tersebut. Media pembelajaran konkret menjadi cara efektif untuk menstimulus perkembangan kognitif anak, karena media pembelajaran konkret berupa benda nyata atau objek yang mudah anak raba dan kenali teksturnya, sehingga anak dapat konsep abstrak dalam pembelajaran. Media pembelajaran berupa segala sesuatu yang dapat digunakan dalam penyampaian pesan atau isi pelajaran, menarik proses berpikir anak, menstimulasi emosional anak, dan membuat anak lebih fokus, sehingga keterampilan anak dapat mencapai proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi lebih mudah, anak mencerna setiap informasi yang lebih mengenai proses pembelajaran, sehingga perkembangan kognitif anak dapat distimulasi dan dapat mengalami peningkatan [11]. Alat permainan edukatif menjadi salah satu media pembelajaran yang mudah ditemui dan juga disukai anak, karena dengan bermacam - macam jenisnya, anak dapat menstimulus setiap perkembangannya dengan menyesuaikan penggunaan medianya. Contohnya : ketika anak bermain peran menggunakan alat permainan edukatif, anak dapat menstimulus perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan bahasa. Ketika bermain balok, anak dapat menstimulasi perkembangan motorik halus, kognitif, dan kreativitas. Ketika anak meronce, anak dapat menstimulasi perkembangan motorik halus, dan sebagainya.

Setiap pengajar atau orang tua perlu memperhatikan setiap perkembangan anak yang distimulasi dengan media pembelajaran yang digunakan, untuk memastikan setiap perkembangan mengalami peningkatan yang baik atau masih berproses. Setiap anak memiliki proses yang berbeda dalam menstimulasi perkembangannya, namun, pemberian motivasi yang baik dapat membantu anak lebih antusias ketika melakukan aktivitas yang dapat menstimulasi perkembangannya, contohnya ketika anak bermain dengan media APE, guru memotivasi anak dengan memberikan sebuah tantangan dalam permainan yang dilaksanakan, ketika proses tersebut, anak akan lebih semangat melakukan aktivitas itu karena anak merasa tertantang dan mulai untuk melakukan pemecahan masalah untuk menghasilkan sebuah karya yang harus diselesaikan, saat anak berproses membuat sebuah karya tersebut, guru juga memberikan anak semangat untuk menyelesaikan, itu menjadi motivasi yang dapat menumbuhkan antusias anak dalam berkarya, anak akan lebih fokus dan berusaha membuat karya terbaiknya, setelah anak selesai membuat karya tersebut, guru memberikan apresiasi kepada anak, itu dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan membuat anak lebih semangat lagi ketika belajar membuat suatu karya dalam kegiatan bermain dengan APE.

Menurut Christiana, sebuah alat permainan edukatif dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman anak usia dini, pengalaman ini membantu anak - anak dengan pertumbuhan fisik, motorik, emosional, sosial, linguistik, kognitif dan moral. Menggunakan alat edukatif dapat memungkinkan anak - anak untuk mempelajari konsep abstrak dengan cara konkret dan memiliki kesempatan luar biasa untuk berinteraksi dengan objek nyata. Melalui permainan dan alat bermain, anak -anak membangun pembelajaran mereka sendiri, mendukung pengetahuan yang diberikan oleh guru, dan mendukung pertumbuhannya [5].

Penggunaan alat permainan edukatif memberikan anak - anak peluang besar untuk berurusan dengan materi pembelajaran dan pada saat yang sama membantu anak memahami konsep abstrak konkret. Alat permainan edukatif yang digunakan pada anak usia dini berguna untuk permainan anak - anak dan kebutuhan pembelajaran, seharusnya guru Paud benar - benar perlu memahami hal tersebut [5].

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, peneliti menggunakan metode ini karena dalam melakukan penelitian ini sangat berkaitan dengan pengumpulan data yang berkaitan dengan Pendekatan praktek APE dalam efektivitas pembelajaran di anak usia dini di TK IRMA yang diambil langsung dari lokasi penelitian melalui pengamatan dan kegiatan-kegiatan yang di dokumentasikan pada saat kegiatan berlangsung.

Peneliti melakukan penelitian dan mendapatkan informasi yang sangat lengkap dari sumber data, dari mulai pelaksanaan pembelajaran dengan media APE, evaluasi pelaksanaan pembelajaran dengan media APE, evaluasi pengembangan kemampuan kognitif anak melalui media APE. Peneliti mengumpulkan data dengan catatan dan dokumentasi pada saat kegiatan berlangsung dan melakukan wawancara dengan informan. Selanjutnya peneliti melakukan pengajuan permohonan untuk mendokumentasikan data yang lebih akurat melalui data perkembangan anak, yaitu RPPH dan data lain yang dianggap perlu, setelah peneliti mengumpulkan beberapa sumber data yang akurat untuk penelitian pendekatan praktek APE dalam efektivitas pembelajaran di anak usia dini, selanjutnya peneliti melakukan kesimpulan dan verifikasi. Dalam kegiatan ini peneliti menggunakan pendekatan emik yaitu berdasarkan kacamata informan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan penelitian langsung di TK IRMA pada saat kegiatan anak belajar sambil bermain menggunakan media APE, dengan menggunakan media APE anak mudah bereksplorasi dan bersosialisasi dengan teman sebayanya, anak juga terlatih untuk berpikir kreatif dengan membuat hasil karya baru dengan media tersebut, sehingga pembelajaran tersebut dapat menari perkembangan kognitif anak.

Pembelajaran yang sering anak mainkan dengan media APE seperti bermain balok, sedotan pasang, batu hias, kerang, botol bekas, lego, dan lain sebagainya. Permainan balok dapat mengambil alih dunia bermain anak, seperti yang diketahui bermain adalah "kegiatan bekerja"; yang bukan hanya sekedar membuat anak senang, tetapi juga kebutuhan primer untuk pertumbuhan anak. Saat bermain, anak-anak menjelajahi dan menemukan hal-hal yang membuat dirinya bangga, seperti warna, bentuk, dan ukuran [6]. Dengan media tersebut anak biasa bermain dan membuat suatu *project base learning* dengan temannya, anak terbiasa bersosialisasi dan berdiskusi untuk menyusun rencana *project base learning* tersebut, dengan begitu anak terbiasa memecahkan problem solving nya sendiri tanpa meminta bantuan dari guru. Dengan kegiatan tersebut anak terbiasa menstimulasi perkembangan kognitifnya melalui ide-ide baru yang dimiliki.

Untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak sangat mudah dilakukan melalui penggunaan media APE, karena anak dibiasakan untuk berkeaktivitas sendiri dan memecahkan problem solving nya melalui diskusi dengan teman sebayanya, setiap kreatifitas yang anak ciptakan, guru selalu memberikan apresiasi pada kreatifitas yang anak ciptakan, untuk memotivasi anak semangat dalam belajar, dengan begitu anak menjadi semangat untuk menciptakan kreativitas baru dengan menggunakan media APE.

Alat permainan edukatif (APE) ini juga, menjadi salah satu media aktif dalam melatih kemampuan pengetahuan matematika awal [7]. Peneliti dapat melihatnya secara langsung, pada saat anak bermain mengelompokkan bahan *lose part* ke dalam kelompoknya, dan ketika anak menghitung jumlah balok atau sedotan yang digunakan saat bermain. Kemampuan kognitif anak dapat dilihat saat

anak menyelesaikan suatu tantangan bermain dengan menggunakan perangkat permainan yang mengandung komponen atau kualitas edukatif [8].

Selain itu, terkadang anak juga suka bermain peran menggunakan media APE yang tersedia, peneliti melihat permainan tersebut sangat senang dilakukan anak dengan antusiasnya. Saat melakukan kegiatan bermain peran dan bermain dengan alat permainan edukatif membuat anak lebih semangat dan senang saat belajar [9].

Kreativitas diidentifikasi dengan adanya keunikan dalam rancangan perkembangan imajinasi dan fantasi anak usia dini. Kreativitas sangat berpengaruh dalam kehidupan seseorang sebagai kunci keberhasilan, ini menjadi dasar pentingnya pengembangan kreativitas pada anak usia dini [10]. Bermain dengan APE dapat menstimulasi perkembangan kreativitas anak dengan baik, selain itu, perkembangan anak yang lain juga dapat berkembang dengan baik, sehingga dengan begitu setiap perkembangan anak akan meningkatkan.

Dengan aktivitas bermain yang logis melalui penyesuaian kelompok usia pertumbuhan dan perkembangan anak, maka kemampuan kreativitas anak dapat berkembang secara optimal [10]. Bermain dengan media APE menjadi suatu hal yang disukai anak - anak di TK IRMA, anak kadang kala melakukan permainan kelompok untuk membuat suatu *project based learning* dengan menggunakan media APE, seperti membuat rancang bangunan balok, membuat karya dari sedotan, bermain peran, meronce, dan lain sebagainya, dengan melakukan hal tersebut, anak dapat menstimulasi setiap perkembangan dengan baik melalui media APE. Guru selalu memberikan support terbaik ketika anak melakukan aktivitas bermain dengan media APE, karena guru mengetahui setiap kemampuan yang dimiliki anak. Peran guru dalam menstimulasi setiap perkembangan sangat penting untuk menumbuhkan semangat anak ketika melakukan suatu kegiatan, terkadang guru memberikan anak sebuah tantangan yang harus dicapai, untuk mengetahui setiap peningkatan perkembangan yang sudah distimulasi dengan media APE, guru selalu melakukan hal terbaik untuk menstimulasi perkembangan anak, walaupun setiap anak memiliki proses yang berbeda - beda, tetapi guru tidak pernah membedakan setiap kemampuan anak, agar anak tidak merasa percaya diri dengan kemampuannya sendiri.

Pembelajaran di TK IRMA diimplementasikan dengan kelas - kelas sentra, dan setiap kelas sentra pasti menggunakan media pembelajaran edukatif untuk menjadi sarana dan prasarana dalam pembelajaran karena media edukatif sangat menarik dan disukai anak. Pendekatan media edukatif dalam menstimulasi perkembangan yang sudah diterapkan secara terus menerus dapat menstimulasi setiap perkembangan anak dengan sangat baik. Melalui metode *project based learning* yang sering guru berikan saat pembelajaran dengan menggunakan media APE, membuat anak semakin senang dalam melakukan pembelajaran, karena anak dapat bekerjasama dengan teman sebayanya untuk menghasilkan suatu karya terbaik saat bermain. Media APE yang digunakan bermacam - macam dan banyak jenisnya, hanya menyesuaikan kegiatan sentra yang sedang berlangsung. Pembelajaran yang menarik dapat membuat anak antusias dalam mengikutinya, tanpa banyak berkomentar dan mengikuti aturan yang guru berikan, anak akan fokus bermain dengan media APE ketika menyelesaikan *project based learning* nya, dan guru akan memperhatikan setiap perkembangan yang distimulasi dengan aktivitas tersebut, untuk mengetahui pencapaian baru yang anak ciptakan. Proses belajar dengan metode *project based learning* dengan media APE dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengesankan. Pembelajaran yang terarah membuat anak mudah memahami setiap peristiwa yang sedang dihadapinya dan menambah wawasan baru untuk perkembangan kognitifnya.

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan melalui pendekatan media APE untuk menstimulasi setiap perkembangan anak di TK IRMA, peneliti dapat melihat secara langsung, setiap anak sudah mengalami peningkatan dalam perkembangannya, dibuktikan ketika sudah mulai dapat melakukan pemecahan masalah saat bermain dengan media APE tanpa meminta bantuan dari guru, dan peneliti melihat secara langsung anak dapat membuat suatu karya dengan imajinasi dan kreativitas yang dimilikinya dengan baik, inovasi baru yang akan implementasi setiap melakukan aktivitas bermain

dengan media APE dapat dijadikan acuan untuk melihat peningkatan perkembangan anak yang sudah mulai mengalami peningkatan. Dukung dan motivasi yang guru berikan, dapat menjadi sumber utama untuk membuat anak semangat ketika melakukan aktivitas bermain APE, guru selalu memberikan apresiasi terbaik untuk anak ketika berproses untuk menumbuhkan rasa percaya diri serta semangat anak dalam membuat suatu karya. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan pendekatan media APE dalam menstimulasi setiap perkembangan anak sudah mengalami peningkatan yang baik dan signifikan.



Gambar 1. Media APE

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan alat permainan edukatif (APE) dapat dijadikan salah satu media yang efektif untuk menstimulasi perkembangan anak, terutama perkembangan kognitif dan kreativitas, dengan bermain APE, anak dapat belajar melakukan pemecahan masalah dan berpikir kritis untuk menciptakan ide terbaik saat membuat karya dari media APE, dengan terbiasa bermain APE, kreativitas anak dapat terus di asah, sehingga anak dapat menciptakan inovasi-inovasi baru saat membuat karya dari APE. Seperti hal pada umumnya yang diketahui, bermain menjadi kegiatan yang sangat sukai karena dengan bermain anak dapat bereksplorasi dengan media yang menarik untuk membuat suatu karya atau bermain peran, dan APE menjadi media pembelajaran yang disukai anak. Peneliti dapat melihat penggunaan APE di TK IRMA untuk menstimulasi perkembangan anak (khususnya perkembangan kognitif dan perkembangan kreativitas) dapat meningkatkan setiap perkembangan anak, ketika guru menerapkan kegiatan tersebut terus menerus.

REFERENSI

- [1] Fitriana, D. (2022). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape). *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(2), 580. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.726>
- [2] Murwani, Y. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Halus Anak Kelompok A Melalui Kegiatan Melipat dengan Media Kertas. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 459–464. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1092>
- [3] Lige, R. J. B. S., Audia Sianipar, Marshanda Octavia Fatma Yuslia, Meyliana Nursihab, Miftahul Jannah, & Rr. Deni Widjayatri. (2022). Efektivitas Ape Maze Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 210–223. <https://doi.org/10.32665/abata.v2i2.559>
- [4] Baharun, H., Zamroni, Z., Amir, A., & Saleha, L. (2020). Pengelolaan Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1382–1395. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.763>
- [5] Pendidikan, Magister, et al. Pemahaman Guru Tentang Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini. no. 1, 2023, pp. 1–8, <https://doi.org/10.18592/jea.v9i1.8728>.

- [6] Desmariansi, Evi, Jendriad, Miftahul Jannah, and Didiek Wahyudi. 2022. “Peningkatan Kemampuan Mengenal Ukuran Untuk Anak Usia.” *Riset* 3(1): 113–25.
- [7] Yanti, D. (2020). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Dan Kepercayaan Diri Terhadap Pengetahuan Matematika Awal. *E-Jurnal Aksioma Al-Asas*, 1(1), 15–26. <https://ejurnal.latansamashiro.ac.id/index.php/JAA/article/view/428>
- [8] Saudia, B. E. P., & Wardani, W. (2022). Pengaruh Stimulasi APE Magic Book Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Pra Sekolah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7214–7222. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2324>
- [9] Putri, H., & Harfiani, R. (2024). Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Alat Permainan Edukatif Kereta Api Pintar pada Anak. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 191–202. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.512>
- [10] Luvita, N. Z. (2023). Implementasi Metode Pembelajaran Loose Part Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 18–22.
- [11] Suyadi, Maulidya Ulfah. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.