

MENINGKATKAN EFEKTIFITAS ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MELATIH KONSENTRASI ANAK

Rita Nofianti

Universitas Pembangunan Panca Budi
rita@dosen.pancabudi.ac.id

Abstract

The development of the world in early childhood is playing. Playing while learning is the world's preconception for early childhood. Early childhood can not be forced to the system of learning, because they are the time of play, so we as teachers organize and conditioned the concept of learning early childhood, and it is certain if we as a teacher of PAUD or TK must Creative to create a fun and rewarding learning process for early childhood developmental phases. Playing educative is one way to improve the effectiveness of early childhood. With educational methods that play the game type is early childhood looking for objects that are friends or their own partner. For example the right socks with the left and spoon with a fork. With very simple playing activities directly, the child's concentration will be more focused and for his or her cognitive development can also be. And for the physical development of the motorist is also included. The goal of this dedication is the PAUD children attending school. Because with the results of the observation team (Chairman) is indeed very early childhood that lack of concentration in the learning process and coupled with bored and half-children in the process of learning activities.

Keywords: Increase effectiveness, educative games, early childhood education

Abstrak

Perkembangan dunia pada anak usia dini adalah bermain. Bermain sambil belajar adalah presepsi dunia untuk anak usia dini. Anak usia dini tidak boleh dipaksa system pembelajarannya, karena mereka mereka adalah masa bermain, jadi kitalah sebagai guru mengatur dan mengkondisikan konsep pembelajaran anak usia dini, dan sudah pasti jika kita sebagai seorang guru PAUD ataupun TK harus kreatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat untuk tahap perkembangan anak usia dini. Bermain edukatif adalah salah satu cara untuk meningkatkan efektifitas anak usia dini. Dengan metode bermain edukatif yang jenis permainannya adalah anak usia dini mencari benda yang merupakan teman ataupun pasangannya sendiri. Misalnya kaos kaki yang kanan dengan kiri dan sendok dengan garpu. Dengan kegiatan bermain yang sangat sederhana secara langsung, konsentrasi anak akan lebih terfokus dan untuk perkembangan kognitif nya juga dapat. Dan untuk perkembangan fisik motoriknya juga sudah termasuk. Sasaran dari kegiatan pengabdian ini ialah anak-anak PAUD yang bersekolah. Karena dengan hasil observasi tim pengabdian (ketua) memang terdapat anak usia dini yang kurang konsentrasi dalam proses belajar dan ditambah dengan bosan dan jenuhnya ana-anak pada proses kegiatan belajar.

Kata Kunci: Meningkatkan Efektifitas, Permainan Edukatif, Pendidikan Anak Usia Dini

Pendahuluan

Pendidikan adalah kunci modernisasi atau pendidikan adalah investasi manusia memperoleh pengakuan dari banyak kalangan ahli. Manusia adalah salah satu ciptaan yang maha kuasa dengan memiliki keahlian yang berbeda-beda setiap insan yang telah diciptakan Allah Yang Maha Kuasa. Sebagai manusia kita harus dapat dan harus mampu untuk mengembangkan sumber daya manusia suatu bangsa dan akan dapat membangun negara kita sendiri dengan generasi-generasi *golden age*. Sebagai seorang pendidik yang harus kita bentuk itu ialah anak didik kita sendiri, sebelum mereka tumbuh menjadi anak-anak yang dikalahkan oleh zaman maka harus kita bentuk mereka menjadi anak yang berakhlak baik, cerdas dan berkarakter semi kemajuan bangsa dan negara.

Sebagai pendidik atau guru kita harus berupaya untuk meningkatkan meningkatkan minat belajar anak, bagaimana caranya agar mereka mempunyai minat yang cukup besar dan kemauan yang sama besarnya dengan perkembangan zaman dan iptek. Sebagai seorang guru peran pendidik (guru) sangat diperlukan sebagai upaya meningkatkan program pembelajaran khusus kita yang berkecimbung didunia pendidikan anak usia dini atau PAUD. Guru dengan melaksanakan berbagai macam pengajaran yang salah satunya adalah pendekatan belajar sambil bermain sesuai dengan prinsip PAUD yaitu " bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain ", hal ini merupakan cara yang paling efektif karena dengan bermain anak dapat mengembangkan berbagai kreativitas. Untuk itulah guru PAUD dituntut untuk terus mengali, menambah pemahaman, mencaritau dan meningkatkan pengetahuan mereka sendiri serta dalam keterampilannya khususnya di dunia pendidikan anak usia dini. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru PAUD ini akan berpengaruh terhadap kemampuan guru PAUD dalam melaksanakan proses pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini, sehingga untuk pencapaian tujuan agar terlaksana dengan baik dan benar pembelajaran di PAUD yaitu untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, social emosional, konsep diri, seni dan nilai-nilai agama sehingga upaya pengembangan anak tercapai secara optimal. Dan dasar tersebut terdapat dalam proses kegiatan anak semasa disekolah, dari anak datang kesekolah hingga pulang kerumah.

Guru sebagai seorang pendidik yang hampir setiap hari bersama dengan siswa, tentu sering mengeluhkan kondisi siswanya yang tidak mau mengerjakan

pekerjaan rumah (PR), tidak mau mendengarkan penjelasan yang disampaikan kepadanya, mengobrol dengan teman terdekat pada saat guru menjelaskan materi, sering membolos, tidak mau melakukan kegiatan pembelajaran atau kalau pun mau melakukannya, siswa yang bersangkutan tidak begitu bersemangat, dan gejala-gejala perilaku siswa lainnya. Apa yang dikeluhkan ini bisa jadi sebagai pertanda bahwa anak didik kita sedang mengalami penurunan minat belajar.

Permasalahan utama, masih banyaknya guru yang menggunakan strategi belajar yang masih monoton begitu-gitu saja, baca tulis dan hitung. Sementara kebutuhan anak usia dini membutuhkan belajar sambil bermain dengan menggunakan media-media yang menyenangkan, bermain sambil berhitung dan berhitung sambil bermain. Tapi kenyataannya ini masih sulit dijumpai di lapangan. Atau ketika anak masih berda disekolah. Bahkan ketika anak usia dini pulang kerumah diberikan oleh-oleh atau dibekali dengan tugas dan pekerjaan rumah. Banyak sekarang jenis permainan yang dapat meningkatkan minat belajar anak berdasarkan hasil observasi tim ketua pengabdian bermain edukatif adalah salah satu permainan yang dapat melatih konsentrasi anak dengan cara mencocokkan benda yang hamper sama, atau dengan pasangannya. Misalnya sendok dan garpu, kaos kaki kanan dan kiri baju dan celana. Hal-hal yang kecil seperti ini jika disetarpak disekolah anak-anak khususnya anak usia dini anak semangat dan akan sangat rajin untuk datang kesekolah untuk mengikuti proses pembelajaran yang sebenarnya yang terjadi pada mereka yaitu belajar sambil bermain. Karena bermain adalah dunia anak usia dini (PAUD dan TK).

Pembahasan

A. Meningkatkan Efektifitas Anak

1. Hakikat Efektifitas Pada Anak Usia Dini

Dalam undang-undang tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 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 lanjut¹

¹ UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak². Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut.

Ada berbagai kajian tentang hakikat anak usia dini, khususnya anak TK diantaranya sebagai berikut.

1. Anak bersifat unik.
2. Anak mengekspresikan perilakunya secara relative spontan.
3. Anak bersifat aktif dan enerjik.
4. Anak itu egosentris.
5. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal.
6. Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang.
7. Anak umumnya kaya dengan fantasi.
8. Anak masih mudah frustrasi.
9. Anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak.
10. Anak memiliki daya perhatian yang pendek.
11. Masa anak merupakan masa belajar yang paling potensial.
12. Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

2. *Karakteristik Epektifitas Pada Pembelajaran untuk Anak Usia Dini*

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini³. pada dasarnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak. Atas dasar pendapat di atas dapat dinyatakan bahwa pembelajaran untuk anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut⁴.

² Yuliani Nurani Sujiono, *Perkembangan Anak*. Jakarta: Adi Mahasatya, 2009: 7.

³ Sujiono dan Sujiono. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Yuliani Nurani, 2009: 138.

⁴ Musfiroh, T. *Memilih menyusun dan Menyajikan Cerita Untuk Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Tiara Wacana, 2018.

1. Belajar, bermain, dan bernyanyi

Pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain, dan bernyanyi. Pembelajaran untuk anak usia dini diwujudkan sedemikian rupa sehingga dapat membuat anak aktif, senang, bebas memilih. Anak-anak belajar melalui interaksi dengan alat-alat permainan dan perlengkapan serta manusia. Anak belajar dengan bermain dalam suasana yang menyenangkan. Hasil belajar anak menjadi lebih baik jika kegiatan belajar dilakukan dengan teman sebayanya. Dalam belajar, anak menggunakan seluruh alat inderanya.

2. Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan

Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan mengacu pada tiga hal penting, yaitu : 1) berorientasi pada usia yang tepat, 2) berorientasi pada individu yang tepat, dan 3) berorientasi pada konteks social budaya

Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan harus sesuai dengan tingkat usia anak, artinya pembelajaran harus diminati, kemampuan yang diharapkan dapat dicapai, serta kegiatan belajar tersebut menantang untuk dilakukan anak di usia tersebut.

Manusia merupakan makhluk individu. Perbedaan individual juga harus menjadi pertimbangan guru dalam merancang, menerapkan, mengevaluasi kegiatan, berinteraksi, dan memenuhi harapan anak.

Selain berorientasi pada usia dan individu yang tepat, pembelajaran berorientasi perkembangan harus mempertimbangkan konteks sosial budaya anak. Untuk dapat mengembangkan program pembelajaran yang bermakna, guru hendaknya melihat anak dalam konteks keluarga, masyarakat, faktor budaya yang melingkupinya.

B. Konsep Permainan Edukatif

1. Pengertian

Alat permainan edukatif merupakan bagian yang terpisahkan dalam pembelajaran anak di TK. Ketersediaan alat permainan tersebut menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal. Pengertian alat permainan edukatif tersebut menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan anak di TK itu dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-

aspek perkembangan anak. Sebagai contoh, bola sepak yang dibuat dari plastik yang di beli langsung dari toko mainan. Dalam hal ukurannya, sering kali susah untuk dipegang secara nyaman oleh anak, jika mau saling melempar dengan teman-temannya, akan terasa sakit ditelapak tangan. Warnanya pun sering menggunakan satu warna saja sehingga tidak menarik bagi anak karena anak biasanya menyenangi benda- benda yang berwarna warni.

Menurut Mayke⁵ bahwa alat permainan edukatif (APE) alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. ⁶APE untuk anak TK adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK. ⁷*permainan edukatif* adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen 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 kegotongroyongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif⁸. Dengan demikian, tidak menjadi soal apakah permainan itu merupakan permainan asli yang khusus dirancang untuk pendidikan atautkah permainan lama yang diberi nuansa atau dimanfaatkan untuk pendidikan.

2. Fungsi Alat Permainan Edukatif⁹

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. fungsi-fungsinya yaitu:

⁵ Wiyani, Novan Ardy & Barnawi. 2012. *Format PAUD: Konsep, Karakteristik dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta:Ar-Ruzz Media.

⁶ Badru Zaman, dkk. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka

⁷Adams, D.M. 1975. *Simulation Games: An Approach to Learning*. Ohio: Jones Publishing Company

⁸ Wiyani, Novan Ardy & Barnawi. 2012. *Format PAUD: Konsep, Karakteristik dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta:Ar-Ruzz Media

⁹ Badru Zaman, dkk. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka

a. Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak

Sebagaimana yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa kegiatan bermain itu ada yang menggunakan alat, ada pula yang tidak menggunakan alat. Khusus dalam permainan yang menggunakan alat, dengan penggunaan alat-alat permainan tersebut, anak-anak tampak sangat menikmati kegiatan belajar karena banyak hal yang mereka peroleh melalui kegiatan belajar tersebut.

b. Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif

Dalam suasana yang menyenangkan, anak akan mencoba melakukan berbagai kegiatan yang mereka sukai dengan cara menggali dan menemukan sesuai yang ingin mereka ketahui. Kondisi tersebut sangat mendukung anak dalam mengembangkan rasa percaya diri mereka dalam melakukan kegiatan. Alat permainan edukatif memiliki fungsi yang sangat strategis sebagai bagian yang tidak terpisahkandari kegiatan anak dalam melakukan kegiatan-kegiatannya sehingga rasa percaya diri dan citra diri berkembang secara wajar.

Pada kegiatan ini, anak memainkan suatu alat permainan dengan tingkat kesulitan tertentu, misalnya menyusun balok-balok menjadi suatu bangunan tertentu, pada saat tersebut ada suatu proses yang dilalui anak sehingga anak mengalami suatu kepuasan setelah melampaui suatu tahap kesulitan tertentu yang terdapat dalam alat permainan tersebut. Proses-proses seperti itu akan dapat mengembangkan rasa percaya secara wajar ketika anak merasakan bahwa tiada suatu kesulitan yang tidak ditemukan penyelesaiannya.

c. Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar

Pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar merupakan fokus pengembangan pada anak usia dini. Alat permainan edukatif dirancang dan dikembangkan untuk memfasilitasi kedua aspek pengembangan tersebut. sebagai contoh, pengembangan alat permainan dalam bentuk boneka tangan akan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak karena ada dialog. Dari dialog tokoh-tokoh yang diperankan boneka tersebut, anak memperoleh pengetahuan tentang berbagai hal yang disampaikan melalui tokoh-tokoh boneka tersebut, dan pada saat yang sama anak-anak memperoleh

pelajaran berharga mengenai karakteristik dan sifat yang dimiliki oleh para tokoh yang disimbolkan oleh boneka-boneka tersebut.

d. Memberikan kesempatan anak bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya

Alat permainan edukatif berfungsi memfasilitasi anak-anak mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan di sekitar, misalnya dengan teman-temannya. Ada alat-alat permainan yang dapat digunakan bersama-sama antara satu anak dengan anak yang lain, misalnya anak-anak menggunakan botol suara bersama-sama dengan suara yang berbeda sehingga dihasilkan suatu irama yang merdu dengan perbedaan botol-botol suara tersebut, perlu kerjasama, komunikasi, dan harmonisasi antar anak sehingga dihasilkan suara yang merdu.

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 (Adams, 1975). Atas dasar pengertian itu, permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotongroyongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif. Dengan demikian, tidak menjadi soal apakah permainan itu merupakan permainan “asli” yang khusus dirancang untuk pendidikan atautkah permainan “lama” yang diberi nuansa atau dimanfaatkan untuk pendidikan.

Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan dan menterampikan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pendidik dengan peserta didik, kemudian menyalurkan kegiatan anak didik dan sebagainya.

Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dari cara atau media pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak, memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri peserta didik. Artinya, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik

yang dilakukan dengan menggunakan cara atau media permainan yang bersifat mendidik. Ringkasnya, permainan edukatif adalah permainan yang bersifat mendidik.

Dari hasil kegiatan pengabdian yang bentuknya melakukan kegiatan bermain dengan anak usia dini dengan judul “*Meningkatkan Efektifitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif Untuk Melatih Konsentrasi Anak*”, berjalan dengan lancar dan sukses. Anak usia dini sangat senang dengan diadakannya kegiatan bermain edukatif ini, dengan metode bermain dengan mencocokkan benda yang satu dengan yang lainnya. Contohnya adalah, kaos kaki yang kanan dengan yang kiri, baju dengan celana, sendok dengan garpu. Setelah kegiatan ini berlangsung tidak sedikit dari mereka sangat mahir dalam kegiatan bermain edukatif ini, dikarenakan ketika dirumah mereka sudah selalu menggunakan benda-benda tersebut. Jadi tidak tabu bagi mereka mana pasangan sendok dan garpu, baju dan celana sepatu dengan talinya.

Meningkatkan Efektifitas Anak Usia Dini

Untuk mendapatkan hasil dalam kegiatan permainan edukatif yang dilakukan oleh anak usia dini di, harus dapat membuat penilaian untuk mengetahui capaian perkembangan anak, bukan berarti mengukur keberhasilan suatu program tertentu atau kegiatan tersebut. Kegiatan penilaian dilaksanakan saat anak belajar menggunakan alat permainannya atau pada saat kegiatan bermain berlangsung. Tujuannya adalah:

- Merencanakan pembelajaran individu dan kelompok agar dapat berkomunikasi dengan orang tua.
- Mengidentifikasi anak yang memerlukan bantuan khusus.
- Menindaklanjuti perkembangan anak. Fungsinya ialah. *Memberi* umpan balik pada guru untuk memperbaiki kegiatan belajar mengajar. *Bahan pertimbangan* bagi guru untuk melakukan kegiatan pada anak agar fisik ataupun psikisnya dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Dan *sumber data/masukan* bagi kegiatan belajar mengajar berikutnya

Adapun pembahasan dalam kegiatan pengabdian yang bentuknya bermain kepada anak usia dini dengan judul “*Meningkatkan Efektifitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif Untuk Melatih Konsentrasi Anak Di Paud Ummul*

Habibah Kelambir V Medan” melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan anak dirangsang untuk berkembang secara umum baik perkembangan berpikir, emosi maupun sosial.

Anak-anak usia 2-8 tahun merupakan anak pada tahap praoperasional. Menurut Piaget ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah pada penggunaan simbol atau bahasa tanda, dan mulai berkembangnya konsep-konsep intuitif. Praoperasional (2-4 tahun) pada usia ini anak telah mampu menggunakan bahasa dalam mengembangkan konsepnya, walaupun masih sangat sederhana. Karakteristik pada tahap ini adalah:

- (1) Self counter sangat menonjol
- (2) Dapat mengklasifikasikan objek pada tingkat dasar secara tunggal dan mencolok.
- (3) Tidak mampu memusatkan perhatian pada objek-objek yang berbeda.
- (4) Mampu mengumpulkan barang-barang menurut kriteria termasuk kriteria yang benar.
- (5) Dapat menyusun benda-benda secara berderet, tetapi tidak dapat menjelaskan perbedaan antara deretan

Melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, daya pikir anak terangsang untuk merangsang perkembangan emosi, perkembangan sosial dan perkembangan fisik. Setiap anak memiliki kemampuan dan ketertarikan bermain yang berbeda tergantung dari perkembangan anak. Dari permainan juga biasanya akan menimbulkan fantasi-fantasi besar oleh anak, dan tentu akan semakin menambah rasa ketertarikan anak pada mainan tersebut. Permainan edukatif penting bagi anak-anak, disebabkan karena:

- Permainan edukatif dapat membantu anak dalam mengembangkan dirinya.
- Permainan edukatif mampu meningkatkan komunikasi dengan teman sebayanya.
- Permainan edukatif mampu membantu anak dalam menciptakan hal atau inovasi pada suatu permainan.
- Permainan edukatif mampu meningkatkan cara berpikir pada anak.
- Permainan edukatif mampu meningkatkan perasaan anak.
- Permainan edukatif mampu meningkatkan rasa percaya diri pada anak.

- Permainan edukatif mampu merangsang imajinasi pada anak.
- Permainan edukatif dapat melatih kemampuan bahasa pada anak
- Permainan edukatif dapat membentk moralitas anak.
- Permainan edukatif dapat mengembangkan sosialisasi pada anak.

Dalam menentukan permainan edukatif, orang tua atau pendidik harus pintar pintar dalam memilih, karena tidak semua yang harganya mahal dan modern itu bersifat mendidik, bisa jadi itu hanya menanamkan sifat konsumtif pada anak. Selayaknya orang tua dirumah dan pendidik di sekolah dapat memilih dan menyediakan media-media yang dapat mendukung perkembangan kepribadian anak, yang menyangkut fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional anak.

Pada Permainan Anak Usia Dini Memiliki Prinsip-Prinsip

- a. Prinsip produktifitas
- b. Prinsip aktifitas
- c. Prinsip efektivitas dan efesiensi
- d. Prinsip kreatifitas
- e. Dan prinsip mendidik dan menyenangkan

Dampak permainan edukaif pada anak usia dini ialah. Mampu melatih konsentrasi pada anak Semakin dini usia anak semakin terbatas pencurahan perhatiannya. Oleh karena itu permainan dan pengajaran yang menggunakan alat dan media yang baik akan membantu mempertahankan daya tangkap murid. Mengajar dengan lebih cepat dengan waktu relatif singkat, bila pelajaran hanya disampaikan dengan kata-kata saja, mungkin bisa tersampaikan atau salah paham. Namun dengan bantuan alat dan media yang baik, guru bisa menjelaskan dalam waktu cepat dan mencapai indikator kebnerhasilan belajar lebih cepat. Menambah daya pengertian dan ingatan, dalam menjelaskan sesuatu jika menggunakan media yang tepat tentu akan lebih mudah dimengerti dan memperdalam pengalaman belajar serta ingatan siswa. Melalui indera penglihatan dan pendengaran murid dapat memahami perbedaan arti, warna , serta bentuk. Membuat proses belajar menyenangkan. Cara mengajar yang monoton tentu akan membosankan. Tetapi bila didisampaikan dalam bentuk yang berbeda, media yang

berbeda tentu akan menyenangkan dan mampu membangkitkan motivasi belajar anak.

Membangkitkan emosi anak, menyampaikan suatu materi dengan media-media yang menarik tentunya akan lebih berhasil daripada menggunakan ceramah saja. Dengan media yang menarik tentu akan membangkitkan emosi anak, perhatian pada materi dan juga pada media tersebut. Mampu Mengatasi Keterbatasan Bahasa, perbedaan kebudayaan sering menimbulkan kesalahpahaman, namun dengan media mampu mengatasi kesalahpahaman akan keterbatasan anak-anak untuk mengerti suatu bahasa. Meningkatkan rasa sosialisasi pada anak, permainan yang edukatif tentunya tidak boleh melupakan muatan-muatan pendidikan bagi anak. Dengan model permainan kelompok tentu akan menumbuhkan rasa sosial pada anak. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada anak, dengan permainan edukatif pasti merangsang anak untuk berhubungan dan berkomunikasi dengan orang lain. Paling tidak dengan permainan edukasi akan menimbulkan banyak pertanyaan dan imajinasi yang tentunya akan ditanyakan pada guru, orangtua atau teman sebayanya.

Kesimpulan

Dari hasil dan pembahasan dalam kegiatan pengabdian kepada anak usia dini, bahwa dengan bermain edukatif sangat membantu untuk melatih perkembangan konsentrasi anak, khususnya anak usia dini, dimana kita ketahui bahwa anak usia dini adalah anak yang sangat pesat perkembangannya, generasi *golden age*. Dengan demikian kita sebagai guru hendaknya sangat senang belajar dan berinteraksi dengan media-media sekarang ini sungguh sangat banyak, untuk dapat meningkatkan perkembangan anak usia dini. Jangan pernah bosan dan jenuh untuk terus melatih dan belajar untuk menjadi guru yang kreatif dan inovatif demi kecerdasan anak, khususnya anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Adams, D.M. *Simulation Games: An Approach to Learning*. Ohio: Jones Publishing Company, 1975.
- Badru Zaman, dkk. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka, 2007.

Musfiroh, T. *Memilih menyusun dan Menyajikan Cerita Untuk Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Tiara Wacana, 2018.

Sujiono dan Sujiono. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Yuliani Nurani, 2009.

UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14

Wiyani, Novan Ardy & Barnawi. *Format PAUD: Konsep, Karakteristik dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.

Wiyani, Novan Ardy & Barnawi. 2012. *Format PAUD: Konsep, Karakteristik dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta:Ar-Ruzz Media

Yuliani Nurani Sujiono, *Perkembangan Anak*. Jakarta: Adi Mahasatya, 2009.