

Pengembangan Alat Permainan Edukatif “Petak Pintar” Sebagai Media Belajar Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kecamatan Lowokwaru Kota Malang

Poppy Puspitasari^{1*}, Avita Ayu Permanasari¹, Riana Nurmallasari², Aprilia Sari Yudha³

¹Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang

²Teknologi Rekayasa Manufaktur, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang

³Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

*poppy@um.ac.id

Abstrak

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah awal pada siswa Taman Kanak-kanak (TK) ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang dengan pemanfaatan media pembelajaran berupa alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif ini bernama “Petak Pintar” yang mengambil konsep dari permainan tradisional engklek. Dengan sedikit modifikasi dan improvisasi, penggunaan alat permainan edukatif petak pintar ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan lembaga sekolah TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang sebagai mitra yaitu 6 orang guru dan 20 orang anak didik kelas B1, serta tim dari Universitas Negeri Malang. Hasil dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah meningkatnya kemampuan mengenal huruf hijaiyah awal sesuai dengan yang ada dalam petak pintar tersebut. Kemampuan yang terdapat dalam pengembangan alat permainan edukatif petak pintar yaitu anak dapat mengenal warna (pada petak dan gaco), anak mampu mengenal macam-macam bentuk geometri (persegi panjang, persegi, dan setengah lingkaran), menyebutkan lambang huruf hijaiyah, menuliskan lambang huruf hijaiyah pada papan tulis yang telah disediakan, memasang 2 sampai 3 huruf hijaiyah sesuai perintah melalui gambar pada kartu.

Kata kunci: alat permainan edukatif, media pembelajaran, taman kanak-kanak.

Dikirim: 26 Agustus 2022

Direvisi: 30 September 2022

Diterima: 3 Oktober 2022

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak setiap manusia, hal ini dipertegas dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 yang menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Jadi, pendidikan adalah usaha belajar dan proses pembelajaran yang dikembangkan oleh peserta didik untuk mengembangkan aspek-aspek yang harus ada didalamnya seperti aspek agama, pengenadalian diri, kecerdasan, dan lain-lainya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang disiapkan untuk mengembangkan pengetahuan anak-anak yang berusia 0-6 tahun (Syarifuddin, Herdianto, & Ernawati, 2011) Berdirinya lembaga-lembaga PAUD membuktikan memang benar, bahwasannya pendidikan sangat penting dilakukan sedari kita kecil. Hal ini dikarenakan masa anak usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut *golden age* (Ardiana, 2022). Periode ini, otak anak



Content from this work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

sedang mengalami pertumbuhan yang sangat pesat (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018), yang mana 80% otak anak sudah bekerja dan ditandai pada perubahan setiap perkembangannya melalui beberapa aspek, yaitu aspek fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosi, moral agama, dan seni.

Aspek nilai moral dan agama merupakan salah satu bagian dari aspek perkembangan anak yang harus distimulus secara terus menerus, hal ini karena pada masa ini anak sedang berada di fase pra-operasional. Aspek perkembangan nilai moral dan agama sangat penting karena anak akan dibentuk kepribadiannya dengan menanamkan nilai-nilai kebaikan sejak dini seperti akhlakul karimah (Subqi, 2016; Kuswanto, Nabela, Uminar, & Muslih, 2021). Pada nilai agama dan moral ini tidak saja mengembangkan perilaku atau etika, tetapi juga mengenalkan kepada anak bagaimana mereka mengenal Tuhannya melalui ibadah shalat dan indikator keagamaan lainnya, yaitu anak mengucapkan kalimat-kalimat pujian kepada penciptanya, doa-doa harian serta bacaan surat-surat pendek. Mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak sejak dini apalagi pada usia 5–6 tahun sangatlah penting, agar anak kenal dengan huruf hijaiyah dan dapat membaca iqra' yang diajarkan guru serta yang paling utama adalah bisa melafalkan kitab suci mereka yaitu Al-Qur'an. Oleh karena itu sejak dini anak sudah kita kenalkan terlebih dahulu huruf hijaiyah sehingga anak yang sudah mampu mengenal dan membaca huruf hijaiyah dengan benar.

Berdasarkan hasil observasi awal dan keterangan dari mitra yaitu guru kelas B1 TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang, bahwa 70% dari total peserta didik di kelas B1 belum mengenal dan sulit membedakan pengucapan huruf-huruf hijaiyah seperti huruf Tsa (ث) dengan Sa (س) huruf Dza (ذ) dengan Za (ز), huruf Dla (ض) dengan Dha (ظ). Hal ini terbukti ketika pada saat pelajaran Iqra' di kelas B1. Hal ini terjadi karena pada umumnya anak dapat menghafal, namun belum bisa mengenal dan membedakan pengucapan huruf hijaiyah. Selain itu, faktor lain yang menjadi penyebab sulitnya anak dalam mengembangkan aspek nilai moral dan agama adalah bahan ajar seperti media pembelajaran atau alat permainan edukatif yang kurang kreatif, sehingga anak cenderung bosan dan materi akan susah diterima oleh anak.

Alat permainan edukatif yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran dapat terbuat dari apa saja bahkan dapat dibuat dengan improvisasi dari permainan tradisional. Seperti permainan tapak gunung atau engklek yang dapat dimodifikasi dengan memberikan kantong di setiap petaknya. Sama halnya seperti yang akan kami buat yaitu "Petak Pintar". Alasan penggunaan media Petak Pintar ini dikarenakan dalam permainannya tidak hanya mengenal huruf hijaiyah, namun terdapat berbagai indikator lainnya seperti menulis kembali huruf hijaiyah dan tema-tema lainnya pada pembelajaran TK.

Proses pembelajaran pada dasarnya terdapat beberapa permasalahan. Permasalahan yang ada cukup banyak, mulai dari kurangnya referensi penggunaan media pembelajaran dan alat permainan edukatif, kemudian anak-anak yang cenderung mudah bosan ketika hanya belajar saja. Secara terperinci permasalahan yang terdapat di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang adalah a) kurangnya tingkat kreativitas para pendidik di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang, b) pemberian pelajaran atau materi kurang menarik, c) kurangnya pemanfaatan dan penggunaan alat permainan edukatif yang digunakan pada saat kegiatan belajar dan mengajar berlangsung, d) penggunaan alat peraga

yang minim. Dengan demikian dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah awal pada siswa TK dengan memanfaatkan media petak Pintar.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan penerapan media pembelajaran berupa Alat Permainan Edukatif (APE) dilaksanakan di Jalan Watu Gilang No. 43 Kelurahan Ketawanggede Kecamatan Lowokwaru. Kegiatan ini dilaksanakan dengan melibatkan anak-anak di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang. Metode dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf hijaiyah yang dilaksanakan dengan beberapa langkah atau tahapan. Tahapan-tahapannya meliputi:

- 1) Survey ke-lokasi TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang sebagai Mitra
Survey ke TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang sebagai mitra perlu dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi mitra dalam proses belajar dan mengajar. Hal ini sangat penting sekali karena setiap sekolah tentu memiliki permasalahan yang perlu penyelesaian untuk kelangsungan kegiatan belajar dan mengajar, sehingga permasalahan yang ada dapat dipetakan dan dikelompokkan untuk mempermudah manajemen permasalahan secara menyeluruh.
- 2) Diskusi dengan Mitra untuk Mengetahui Masalah dan Kebutuhan
Diskusi diperlukan untuk mencari jalan keluar yang dianggap mudah baik bagi penyelenggaraan PKM maupun bagi mitra. Dari diskusi yang dilakukan oleh penyelenggara kegiatan dengan pihak TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang, memunculkan beberapa permasalahan yang selama ini terjadi dan belum ada penyelesaiannya.
- 3) Analisa Permasalahan dan Kebutuhan
Setelah diketahui permasalahan dan kebutuhan proses selanjutnya adalah menganalisa permasalahan dan kebutuhan yang dibutuhkan oleh mitra. Tim akan menganalisa dan memproses setiap permasalahan sehingga diperoleh solusi berupa pengadaan media pembelajaran berupa alat permainan edukatif, guna mendukung proses belajar dan mengajar anak.
- 4) Membuat Desain Alat
Mendesain alat ini bertujuan untuk mengetahui dan membentuk alat permainan edukatif yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan. Desain diusahakan bisa meningkatkan proses belajar dan mengajar serta meringankan mitra dalam kegiatan belajar dan mengajar.
- 5) Pembuatan alat dan pelatihan kepada Mitra
Proses pembuatan alat untuk menghasilkan alat yang sudah siap pakai dan langsung membantu mitra dalam kegiatan belajar dan mengajar.
- 6) Produk Luaran
Produk luaran berupa alat permainan edukatif "Petak Pintar".
- 7) Evaluasi dan Monitoring
Evaluasi diperlukan untuk memberikan pengarahan dan perbaikan bagi mitra untuk memperoleh hasil luaran yang maksimal. Sedangkan monitoring digunakan untuk memastikan hasil luaran yang diperoleh dapat diterapkan sehingga memberi manfaat yang besar bagi masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan nilai moral dan agama akan lebih baik jika dilakukan sedini mungkin melalui pemberian stimulasi baik dari Taman Pendidikan Al-Qur'an, lembaga pendidikan, pendidikan orang tua dan dari lingkungan sekitar. Hal itu karena kecerdasan sudah dimiliki anak sejak lahir dan akan terus menerus dikembangkan hingga beranjak tumbuh dewasa. Bermain merupakan dunia anak, yang dapat merangsang anak dalam mengingat, menemukan hal-hal baru, membangun suatu konsep dan dapat bereksplorasi, sehingga bermain sangat penting bagi anak dalam menerima pengetahuan.

Salah satu permainan adalah menggunakan alat permainan edukatif “Petak Pintar”, dengan tujuan untuk membantu agar menciptakan pembelajaran yang inovatif dan tidak membosankan. Alat permainan edukatif yang diterapkan harus memenuhi beberapa kriteria keamanan, karena menjaga keselamatan, kesehatan, dan keamanan anak merupakan persyaratan utama. Berkaitan dengan pembuatan APE, maka bahan-bahan yang digunakan haruslah: a) kayu tidak berserat dan diamlas, b) bambu bebas dari bulu yang gatal, c) jangan tajam, d) cat yang bebas racun, e) menghindari benda yang berpotensi masuk ke mulut (bagi anak yang masih cenderung memasukkan benda ke mulut), f) pembuatan dengan ukuran yang presisi (ketepatan), g) paku jangan menonjol (Sudono, 2000).

Huruf adalah aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa sedangkan huruf hijaiyah yaitu huruf Arab yang dimulai dari alif sampai ya. Simbol/lambang yang terdapat dalam sebuah tulisan yang mengeluarkan bunyi huruf yang berbeda sedangkan huruf hijaiyah adalah huruf dasar Al-Qur'an yang dimulai dari 'sampai ى (Rafika, Aziz, & Ahmad, 2016).



Gambar 1. Kegiatan Desiminasi

Penerapan alat permainan edukatif “Petak Pintar” diawali dengan pemahaman masalah dan peluang pengembangan media pembelajaran berupa alat permainan edukatif. Suasana akhir pelaksanaan kegiatan desiminasi seperti diperlihatkan pada Gambar 1. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan menganalisis masalah, serta mengidentifikasi alat permainan edukatif yang sesuai dengan kebutuhan TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang. Pelaksanaan permainan edukatif dilakukan pada anak seperti pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. Kegiatan Uji Coba Alat



Gambar 3. Anak-anak sedang Belajar

Hasil dan luaran yang sudah dicapai dalam waktu 1 bulan program berjalan setelah diberikan dana bantuan yaitu adanya satu set alat permainan edukatif “Petak Pintar”. Hasil kegiatan belajar dan mengajar anak-anak siswa dari TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang mengalami kemajuan yang signifikan, hal ini bisa di lihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan Kegiatan Belajar dan Mengajar

Hasil Pengenalan Huruf Hijaiyah	Hasil Observasi Pra-kegiatan	Penggunaan “Petak Pintar”
BSB (Berkembang Sangat baik)	-	12 Anak
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	-	8 Anak
MB (Mulai Berkembang)	5 Anak	-
BM (Belum Berkembang)	15 Anak	-

Pada pra-kegiatan yang dilakukan oleh guru kelas, menunjukkan bahwa belum ada anak yang berkembang dengan sangat baik, ada 15 anak yang belum berkembang, dan 5 anak lainnya sudah mulai berkembang. Selanjutnya dilakukan uji coba langsung penggunaan alat permainan edukatif “Petak Pintar” pada anak-anak, sehingga diperoleh hasil memuaskan, yaitu sebanyak 12 orang dari total 20 anak mengalami peningkatan kemampuan dalam mengenal huruf hijaiyah. Hal ini menunjukkan bahwa hasil akhir dari pengenalan huruf hijaiyah anak usia dini dengan menggunakan alat permainan edukatif “Petak Pintar” dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah. Hal ini juga dijelaskan dalam Ardiana (2022) bahwa media pembelajaran seperti kotak pintar atau kartu huruf dapat mengembangkan kecerdasan anak usia dini dan mereka mengikuti kegiatan belajar dengan perasaan yang menyenangkan serta tidak pula merasa bosan. Selain itu, Hasil kegiatan ini juga tidak berbeda dengan analisis yang dilakukan oleh Maharisa (2018) bahwa penggunaan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan anak usia.

SIMPULAN

Penggunaan alat permainan edukatif “Petak Pintar” adalah salah satu media yang dapat meningkatkan aspek perkembangan nilai moral dan agama anak usia dini terutama pada pengenalan huruf hijaiyah. Penelitian ini dilakukan pada TK

‘Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah antara pra-kegiatan dengan penggunaan alat permainan edukatif “Petak Pintar”. Pada pra-kegiatan yang dilakukan oleh guru kelas, menunjukan bahwa belum ada anak yang berkembang dengan sangat baik, ada 15 anak yang belum berkembang, dan 5 anak lainnya sudah mulai berkembang. Selanjutnya dilakukan uji coba penggunaan alat permainan edukatif “Petak Pintar” pada anak-anak, sehingga diperoleh hasil yang sangat memuaskan, yaitu sebanyak 12 orang dari total 20 anak mengalami peningkatan kemampuan dalam mengenal huruf hijaiyah. Kemudian melihat respon anak pada proses kegiatan belajar dan mengajar berlangsung yang sangat baik yaitu anak antusias, senang dan berpartisipasi pada saat kegiatan berlangsung.

Perlu adanya pengembangan lebih jauh tentang alat permainan edukatif petak pintar agar lebih inovatif dan kreatif dengan tujuan pembelajaran di sekolah lebih menyenangkan bagi anak-anak, sehingga anak-anak akan lebih senang dalam belajar. Selain itu dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak yang tidak ada dalam alat permainan edukatif petak pintar yang dipakai saat ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada Universitas Negeri Malang yang telah memberi support dan kesempatan kepada tim pengabdian melalui Hibah Pengabdian kepada Masyarakat Internal tahun 2022. Terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah serta semua warga sekolah TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang yang telah memberikan ijin kepada tim untuk melaksanakan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiana, R. (2022). Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *MURHUM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1-12. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.65>
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cognitive Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Kuswanto, C. W., Nabela, U., Uminar, A. N., & Muslih, A. (2021). Kiat-Kiat Mengembangkan Perilaku Baik (Akhlakul Karimah) Pada Anak Usia Dini. *ASGHAR: Journal Of Children Studies*, 1(1), 30-39.
- Maharisa, E. (2018). Penggunaan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 7(2), 219-232. <https://doi.org/10.51226/assalam.v7i2.193>
- Rafika, I., Aziz, Y., & Ahmad, A. (2016). Penggunaan Media Kartu Huruf Hijaiyah Untuk Melejitkan Kecerdasan Spiritual Anak Usia Dini Pada TK Islam Terpadu Suloh Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 29-35.
- Subqi, I. (2016). Pola Komunikasi Keagamaan dalam Membentuk Kepribadian Anak. *INJECT (Interdisciplinary Journal of Communication)*, 1(2), 165-180. <https://doi.org/10.18326/inject.v1i2.165-180>

Sudono, A. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Grasindo.

Syarifuddin, S., Herdianto, H., & Ernawati, E. (2011). *Pendidikan Prasekolah: Perspektif pendidikan Islam*. Perdana Publishing.