

**PEMANFAATAN APE *KIDS 'N KIT* PRODUKSI CV. WIYATA CANTYA PRADIPTA
DALAM MENGEMBANGKAN BIDANG PERKEMBANGAN ANAK TK ABA
SLEMAN KOTA TRIHARJO SLEMAN**

ARTIKEL JURNAL SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan




Oleh
Ajeng Lilananda Fajrin
NIM 10111241026

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2015**


PERSETUJUAN

Artikel jurnal yang berjudul "PEMANFAATAN APE *KIDS 'N KIT* PRODUKSI CV. WIYATA CANTYA PRADIPTA DALAM MENGEMBANGKAN BIDANG PERKEMBANGAN ANAK TK ABA SLEMAN KOTA TRIHARJO SLEMAN" yang disusun oleh Ajeng Lilananda Fajrin, NIM 10111241026 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dipublikasikan.

Pembimbing I


Nelva Rolina, M.Si.
NIP 19800718 200501 2 001

Yogyakarta, Juni 2015
Pembimbing II


Arumi S. Fatimaningrum, S.Psi., MA.
NIP 19821218 200604 2 001



PEMANFAATAN APE KIDS 'N KIT PRODUKSI CV. WIYATA CANTYA PRADIPTA DALAM MENGEMBANGKAN BIDANG PERKEMBANGAN ANAK TK ABA SLEMAN KOTA TRIHARJO SLEMAN

UTILIZATION OF KIDS 'N KIT EGT PRODUCTION OF CV. WIYATA CANTYA PRADIPTA IN DEVELOPING FIELD OF CHILDREN DEVELOPMENT IN TK ABA SLEMAN KOTA TRIHARJO SLEMAN

Oleh : Ajeng Lilananda Fajrin, PPSD/PGPAUD
ajenglilanandafajrin@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bidang perkembangan yang dikembangkan oleh APE K 'n K produksi CV. WCP pada anak TK ABA Sleman Kota. Penelitian ini dilakukan karena APE K 'n K produksi CV. WCP belum diketahui dapat mengembangkan bidang perkembangan apa saja pada anak TK. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian ini adalah APE K 'n K dan objek penelitian ini adalah bidang perkembangan apa saja yang dapat dikembangkan oleh APE K 'n K. Penelitian ini dilakukan di TK ABA Sleman Kota yang terdiri dari 6 kelas, yaitu 2 Kelompok A dan 2 Kelompok B dengan jumlah siswa sebanyak 134 anak. Data penelitian diperoleh melalui wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif menggunakan model analisis interaktif. Data hasil penelitian diuji kembali keabsahannya menggunakan triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa APE K 'n K mampu mengembangkan bidang perkembangan anak yang meliputi perkembangan fisik motorik (baik motorik kasar maupun motorik halus), kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan NAM. Fisik motorik meliputi gerakan kompetisi berlari mengambil stik dan memasukkan manik-manik pada stik/tali ronce. Bidang kognitif meliputi mengenalkan konsep banyak dan sedikit dan bentuk geometri, membilang banyak benda dan warna, serta memahami berbagai proses atau peristiwa. Bahasa meliputi menambah perbendaharaan kosa kata dan mengembangkan lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain. Sosial emosional meliputi mengembangkan sikap kooperatif dan rasa empati. NAM meliputi mengenal agama yang dianut dan tempat ibadahnya, serta mengembangkan kemampuan menghormati agama orang lain.

Kata kunci: *bidang perkembangan anak, alat permainan edukatif, anak TK*

Abstract

This research aimed to what kind was developmental field could be developed by K'n K EGT production of CV. WCP on children at TK ABA Sleman Kota. This research was carried because of yet known what can K 'n K EGT production of CV. WCP developed in the field of development of children. This research used a qualitative approach with descriptive research type. Subject of this study were the K 'n K EGT and the object of this research was the field of the development of what could be developed by K 'n K EGT. This research was conducted in TK ABA Sleman Kota than consist of 6 classes, which consisted two Group A and two Group B by the number of students as many as 134 children. The data were obtained through interviews and documentation. The collected data were analyzed using descriptive qualitative interactive analysis model. The data was re-examined its validity using triangulation. The result showed that K 'n K EGT was able to develop the field of child development that include physical motoric development (both grass and fine motor skills), cognitive, language, social-emotional, and "NAM". The physical motoric include run competition to take the sticks and took the beads and put it into ronce lines/sticks. The cognitive field included recognizing the concept of a less and a much geometry and shapes, counting how many objects and colors, and understanding the various processes or events. The language field included add treasure vocabularies, and develop more words to express ideas to others. The social emotional field included developing the cooperative attitude and sense of empathy. The "NAM" field included recognizing the religious and places of worship, also developed the ability to respect other religions.

Keywords: fields of child development, educational games tools, kindergarten children

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum pendidikan dasar, memiliki kelompok sasaran anak usia 0-6 tahun yang sering disebut masa emas perkembangan (Harun Rasyid, Mansyur, dan Suratno, 2009: 44).

Menurut Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14, menyatakan bahwa PAUD 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 serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Di samping itu, PAUD merupakan investasi yang sangat besar bagi keluarga dan juga bangsa. Hal ini dipertegas oleh pendapat Slamet Suyanto (2005a:1) bahwa anak-anak merupakan generasi penerus keluarga dan sekaligus penerus bangsa.

Menurut Dwi Yulianti (2010: 7), anak usia dini merupakan anak yang memiliki rentang usia 0-6 tahun. Anak usia dini sering disebut dengan usia emas atau *the golden age*. Pada usia emas tersebut terdapat suatu proses perkembangan yang terjadi dengan pesat. Hal tersebut dipertegas dengan pendapat Ernawulan Syaodih dan Mubiar Agustin (2008: 2) yang menyatakan bahwa sekitar 50% kecerdasan manusia akan tercapai ketika anak berada pada umur 4 tahun, 80% tercapai ketika anak berumur 8 tahun, dan akan mencapai titik kulminasi ketika anak berumur 18 tahun.

Rini Hildayani, dkk. (2007: 1.8) berpendapat bahwa bidang perkembangan anak

menjadi tujuan yang utama dalam pendidikan TK. Bidang perkembangan yang dijadikan acuan dalam penelitian ini merupakan hasil gabungan dari DAP dan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009. Bidang perkembangan tersebut meliputi perkembangan fisik-motorik, bahasa, kognitif, dan sosial-emosional.

Dalam pembagian ke dalam jumlah bidang perkembangan yang lebih sedikit ini bukan berarti meniadakan beberapa bidang perkembangan yang sebelumnya sudah ada, dalam pembagian ke dalam empat bidang perkembangan besar ini karena beberapa bidang perkembangan yang dianggap memiliki akar yang sama digabungkan menjadi satu bidang perkembangan. Sekalipun dibahas secara terpisah, bidang perkembangan tersebut sebenarnya saling berhubungan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Oleh karena itu, perkembangan NAM dan seni tidak terlepas karena akan dilihat dari segi manfaatnya (Rini Hildayani, dkk., 2007: 1.9).

Menurut Agung Triharso (2013: 7), pembelajaran di TK menggunakan pendekatan bermain sambil belajar. Pendekatan tersebut ditujukan untuk menghasilkan rasa senang pada anak sebagaimana karakteristik anak usia dini yang masih senang untuk bermain. Bermain pada anak TK dapat dilakukan dengan alat maupun tanpa alat. Alat tersebut dapat digolongkan sebagai media pembelajaran.

Pengembangan bidang perkembangan anak seharusnya didukung oleh media yang dapat menunjang proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media tersebut hendaknya berupa alat permainan edukatif (APE) yang dapat merangsang dan

menarik perhatian anak serta mampu mengembangkan kemampuan berpikirnya sehingga akan meningkatkan aktivitas sel otak mereka (Cucu Eliyawati, 2005: 56).

Pembelajaran hanya dengan mendengar saja (*I hear*) anak akan lupa (*I forget*), jika pembelajaran dengan melihat (*I see*) anak akan ingat (*I remember*), namun jika pembelajaran dengan melakukan (*I do*) anak akan menjadi paham (*I understand/ I know*). Maka dari itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut pembelajaran di TK dilakukan dengan melakukan atau *I do*. Media pembelajaran yang *I do* tersebut disebut dengan APE. Menurut Mayke Sugianto T. (dalam Cucu Eliyawati, 2005: 62), menjelaskan bahwa APE adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. APE ini hendaknya mempunyai tiga syarat yaitu syarat edukatif, syarat teknis, dan syarat estetika.

Syarat edukatif meliputi: sesuai dengan memperhatikan program kegiatan pendidikan (program pendidikan yang berlaku), sesuai dengan didaktik metodik; syarat teknis meliputi: sesuai dengan tujuan, fungsi sarana (tidak menimbulkan kesalahan konsep), multiguna, aman, mudah dalam pemakaian, serta dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal; sedangkan syarat estetika meliputi: bentuk yang elastis, ringan (mudah dibawa anak), keserasian ukuran (tidak terlalu besar atau tidak terlalu kecil), dan warna (kombinasi warna) serasi, dan menarik. Jika salah satu dari syarat tersebut tidak terpenuhi atau belum diketahui, maka belum dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Cucu Eliyawati, 2005: 78).

Berdasarkan paparan di atas salah satu alternatif APE yang dapat meningkatkan proses pembelajaran agar lebih optimal adalah *Kids 'n Kit* atau dapat disingkat dengan *K 'n K. K 'n K* adalah sebuah APE yang didedikasikan untuk anak usia TK (4-6 tahun) yang diproduksi oleh sebuah perusahaan yang bernama CV. Wiyata Cantya Pradipta (CV. WCP). Proses pembuatannya melibatkan *K 'n K programme development team* yang beranggotakan pakar APE dari berbagai jurusan salah satunya adalah Teknologi Pendidikan dan Konsultan APE. APE *K 'n K* diproduksi pada tahun 2013 dan merupakan APE yang pertama kali diproduksi oleh CV. WCP guna membantu guru dan orangtua dalam mengembangkan bidang perkembangan anak usia TK.

Selain untuk guru dan orangtua, *K 'n K* juga dirancang sesuai dengan karakteristik anak, yaitu menggunakan bahan yang aman dan tidak membahayakan anak serta warna dan gambarnya yang menarik sehingga membuat anak termotivasi dalam proses pembelajaran. APE tersebut juga dirancang sesuai dengan kurikulum TK yaitu Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009, (Tim Penyusun *Manual User Book*, 2013: 3). Sesuai dengan syarat APE, *K 'n K* hendaknya memiliki tiga syarat, yaitu syarat edukatif, syarat teknis, dan syarat estetika. Syarat teknis dan syarat estetika sudah dipenuhi oleh APE ini dengan diterbitkannya sertifikat Standar Nasional Indonesia (SNI) pada tahun 2014.

Hal tersebut diperoleh melalui proses pembuatan yang mengacu pada standar pengembangan mutu ISO 2008, mengkonsultasikan pada konsultan APE, dan mengujicobakan pada beberapa anak di TK

Baiturrahman, Klaten, namun hasil uji coba tersebut tidak untuk mendeteksi aspek perkembangan yang dikembangkan oleh APE K 'n K. Dari hasil uji coba APE K 'n K di TK tersebut diperoleh hasil bahwa APE K 'n K sangat menarik, inovatif, dan tidak membahayakan bagi anak. Dalam rangka memenuhi syarat APE, maka syarat edukatif harus dipenuhi oleh APE ini, APE ini harus diujicobakan secara ilmiah pada anak TK untuk mengetahui bidang perkembangan apa saja yang dapat dikembangkan oleh APE K 'n K. Jika dapat diketahui secara ilmiah bidang perkembangan yang dikembangkan oleh APE K 'n K, maka APE K 'n K dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Tempat uji coba penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) Sleman Kota. Pemilihan TK ABA Sleman Kota sebagai tempat uji coba penelitian berdasarkan beberapa pertimbangan, antara lain TK ABA Sleman Kota merupakan salah satu TK terbesar di Sleman dengan memberikan layanan pendidikan pada anak usia 4-6 tahun yang terdiri dari enam kelas dan tidak mengenal ataupun belum pernah menggunakan APE K 'n K dalam proses pembelajaran sebelumnya. Oleh karena itu, peneliti dapat memusatkan diri pada proses pembelajaran dengan menggunakan APE K 'n K produksi CV. WCP untuk mengetahui bidang perkembangan apa saja yang dapat dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti dapat memusatkan diri pada proses pembelajaran dengan menggunakan APE K 'n K produksi CV. WCP untuk mengetahui bidang perkembangan yang dapat dikembangkan oleh APE K 'n K.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif.

Tempat dan Waktu Penelitian

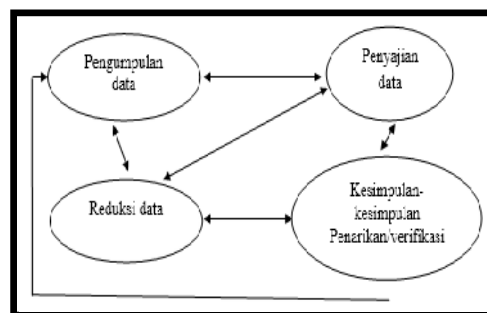
Penelitian ini dilakukan di TK ABA Sleman Kota yang beralamat di Jalan Kenari Nomor 30, Gang Lawu III, Srimulyo, Triharjo, Sleman. Penelitian ini direncanakan dilaksanakan pada bulan Agustus pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2014/2015.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah APE K 'n K produksi CV. WCP. Sedangkan objek penelitian pada penelitian ini adalah bidang perkembangan yang dapat dikembangkan oleh APE K 'n K produksi CV. WCP.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman untuk menganalisis data hasil penelitian. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya lebih kredibel. Adapun model interaktif yang dimaksud terdapat pada Gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1. Komponen Analisis Data Model Interaktif (Sumber: Miles & Huberman, 2009: 20)

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan

Data

Teknik pengumpulan data yang utama dalam penelitian ini adalah wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini juga memerlukan adanya kisi-kisi yang dibuat berupa garis-garis besar atau butir-butir umum kegiatan. Pada Tabel 1 berikut ditampilkan Kisi-kisi Instrumen Penelitian.

Tabel 1. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru Berkaitan dengan Bidang Perkembangan media *K 'n K* Produksi CV. WCP

No	Aspek Pertanyaan	Deskripsi Pertanyaan
1.	Identitas Sekolah	a. Sejarah berdirinya b. Tujuan dan visi/misi pendidikan. c. Data kelas, siswa, guru dan karyawan
2.	Bidang Perkembangan yang dikembangkan <i>K 'n K</i>	a. Perkembangan aspek fisik-motorik (motorik kasar dan halus), kognitif, bahasa, seni, sosial-emosional, dan NAM anak. sebelum dan sesudah menggunakan <i>K 'n K</i> .
3.	Peranan guru dalam penggunaan dan pemanfaatan media <i>K 'n K</i>	a. Peran guru dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan <i>K 'n K</i> . b. Respon siswa TK ABA Sleman Kota terhadap <i>K 'n K</i> . c. Faktor pendukung dan penghambat pembelajaran menggunakan <i>K 'n K</i> .

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan model analisis data yang disebut model interaktif dari Huberman dan Miles. Menurut Muhammad Idrus (2009: 148), model interaktif ini terdiri dari tiga hal utama, yaitu: (1) reduksi data; (2) penyajian data; dan (3) penarikan kesimpulan atau verifikasi. Reduksi data dapat diartikan juga sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data dilakukan secara terus menerus selama penelitian ini berlangsung. Langkah berikutnya setelah proses reduksi data adalah penyajian data atau

data. Penelitian kualitatif ini paling sering menggunakan teks yang bersifat naratif sebagai penyajian data. Terakhir adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan ini merupakan suatu hal baru yang ditemukan setelah adanya penelitian, dijelaskan melalui deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masing-masing belum jelas dan menjadi jelas setelah diteliti.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan data wawancara dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti di TK ABA Sleman Kota yang dilakukan selama 12 kali tatap muka ke dalam 6 kelas yang terdiri dari 2 Kelompok A dan 4 Kelompok B. Hasil penelitian menunjukkan bahwa APE *K 'n K* mampu mengembangkan bidang perkembangan anak TK yang meliputi bidang fisik motorik (baik motorik kasar maupun motorik halus), kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan NAM.

a. Bidang Perkembangan Fisik Motorik

Bidang Perkembangan fisik-motorik anak TK meliputi motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar yang dikembangkan oleh *K 'n K* yaitu melalui manik-manik dan stik/tali ronce anak-anak berkompetisi berlari mengambil manik-manik dan memasukkannya ke dalam stik/tali ronce. Sedangkan motorik halus yang dikembangkan oleh APE *K 'n K* yaitu melalui manik-manik, tali ronce dan stik. Melalui manik-manik dan tali ronce/stik kemampuan motorik halus anak dapat berkembang karena dengan manik-manik yang ukurannya sesuai dengan ukuran jari anak begitu juga dengan ukuran stik dan tali ronce, maka anak lebih mudah untuk

memasukkan manik-manik ke dalam tali ronce/stik.

b. Bidang Perkembangan Kognitif

Melalui kartu proses yang terdapat pada APE *K 'n K* mampu mengembangkan perkembangan kognitif anak karena anak lebih mudah untuk memahami berbagai proses atau peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar baik yang terkait dengan diri sendiri maupun makhluk disekitarnya. Hal tersebut dilakukan melalui mengurutkan kartu proses pada lubang (*card holder*) sehingga menjadi rangkaian proses atau peristiwa yang urut. Selain itu dengan adanya kata kunci berupa tanda panah membantu anak untuk mengurutkan kartu berikutnya.

Melalui kartu soal, anak mampu membilang banyak benda dan warna sesuai dengan alat peraga poster. Dengan adanya kartu soal, anak mampu mengetahui perintah yang disediakan dan memerlukan pemikiran dalam menemukan jawabannya. Melalui alat peraga poster dan *video stories K 'n K*, anak lebih mudah mengenal bentuk geometri (misalnya: persegi, segitiga dan lingkaran). Terdapat berbagai macam bentuk geometri yang disediakan dalam APE *K 'n K* dan pengenalan bentuk geometri dalam *video stories K 'n K*. Dengan adanya kartu soal untuk mencari jumlah bentuk geometri yang disediakan dalam poster bergambar, maka melatih anak untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya dalam mengenal bentuk geometri.

Melalui kartu proses, anak lebih mudah mengenal konsep banyak dan sedikit. Kartu proses bertemakan “proses mengisi kelereng hingga penuh” membantu anak untuk mengetahui banyak sedikitnya suatu benda.

Selain melalui kartu proses, anak mampu menghitung banyak sedikitnya manik-manik hasil dari kegiatan membilang suatu benda atau warna sesuai perintah kartu soal.

c. Bidang Perkembangan Bahasa

Melalui alat peraga poster dan kartu proses yang memuat gambar mengandung cerita membantu menambah perbendaharaan kosa kata anak. Anak-anak yang sebelumnya tidak mengetahui nama-nama benda menjadi tahu. Melalui alat peraga poster mampu mengembangkan perkembangan bahasa anak yaitu mengembangkan lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain.

Alat peraga poster yang memiliki gambar yang banyak dan warna yang menarik akan memotivasi anak untuk bercerita mengenai gambar yang terdapat dalam alat peraga poster pada teman-temannya, selain itu guru dapat melakukan kegiatan tanya jawab dengan anak-anak sehingga akan megembangkan kemampuan bahasa anak dalam lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain.

d. Bidang Perkembangan Seni

APE *K 'n K* tidak dapat mengembangkan perkembangan seni anak. Selain itu terdapat guru yang menyatakan bahwa *K 'n K* mampu melatih anak untuk bernyanyi cublak-cublak sueng, namun irama musik yang terdapat dalam *video stories K 'n K* terlalu cepat dan sulit untuk diikuti oleh anak. Oleh karena itu, APE *K 'n K* tidak dapat mengembangkan perkembangan seni anak

e. Bidang Perkembangan Sosial-Emosional

Melalui permainan menggunakan kartu proses, mengembangkan sikap kooperatif. Dengan adanya kartu proses yang dapat

digunakan secara berkelompok untuk dapat mengurutkan proses atau peristiwa yang terjadi secara urut melatih anak untuk bekerja sama dengan temannya karena anak-anak akan berlomba-lomba untuk memenangkannya dan kecewa ketika kalah dalam suatu permainan. Selain itu mampu mengembangkan sikap toleransi antar umat beragama, melalui *video stories K 'n K* mengembangkan rasa empati. Dalam *video* tersebut mengajak anak-anak ketika ada yang teman yang sakit untuk menjenguk, ketika ada teman yang jatuh untuk menolong, dan ketika ada teman yang sedang dalam kesulitan untuk menolong.

f. Bidang Perkembangan Nilai Agama dan Moral

Melalui *video stories K 'n K*, anak lebih mudah mengenal agama yang dianut dan tempat ibadahnya. Dalam *video* tersebut menampilkan tempat ibadah dan nama agama yang dianutnya. Hal tersebut membantu anak untuk mengenal agama dan tempat ibadahnya. Selain itu, APE ini juga mengembangkan kemampuan menghormati agama orang lain. Dalam *video* tersebut ditampilkan ketika terdapat teman yang sakit teman-temannya mendoakan dengan cara berdoa yang berbeda-beda. Tokoh-tokoh dalam *video* tersebut terlihat saling menghormati tata cara berdoa temannya masing-masing.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di TK ABA Sleman Kota yang dilakukan selama 12 kali tatap muka ke dalam 6 kelas yang terdiri dari 2 Kelompok A dan 4 Kelompok B. Dari hasil penelitian dengan metode wawancara dan dokumentasi menunjukkan bahwa APE *K 'n K* mampu

mengembangkan bidang perkembangan anak TK yang meliputi bidang fisik motorik (baik motorik kasar maupun motorik halus), kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan NAM.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Cucu Eliyawati (2005: 56) bahwa pengembangan bidang perkembangan anak seharusnya didukung oleh media yang dapat menunjang proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media tersebut hendaknya berupa alat permainan edukatif (APE) yang dapat merangsang dan menarik perhatian anak serta mampu mengembangkan kemampuan berpikirnya sehingga akan meningkatkan aktivitas sel otak mereka. Hal ini menguatkan pendapat Mayke Sugianto T. (dalam Cucu Eliyawati, 2005: 62) yang menyatakan bahwa APE adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Berkaitan dengan alat permainan edukatif untuk anak usia dini maka pengertian APE untuk anak usia dini adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan bidang perkembangan anak usia dini.

Sebelum bermain menggunakan APE *K 'n K*, guru terlebih dahulu memperkenalkan komponen APE *K 'n K* yaitu poster bergambar, landasan, kartu soal, kartu proses, manik-manik, stik, dan tali ronce dengan mempratikkan tata cara bermainnya. Hal tersebut diperkuat dalam teori Vygotsky (dalam Santrock, 2002: 220) yang menyatakan bahwa anak-anak mengembangkan konsep yang salah satunya adalah konsep *Scaffolding*. *Scaffolding* adalah istilah terkait perkembangan kognitif yang digunakan Vygotsky untuk mendeskripsikan perubahan dukungan selama sesi pembelajaran,

di mana orang yang lebih terampil mengubah bimbingan sesuai tingkat kemampuan anak.

Melalui poster bergambar, manik-manik, stik, dan tali ronce kepercayaan diri anak sebagian besar dan semakin tinggi untuk melakukan gerakan kompetisi seperti lompat, berlari, dan merayap. Dari hasil penelitian tersebut, sesuai dengan pernyataan yang dipaparkan oleh Santrock (2002: 225) yang mengemukakan bahwa perkembangan motorik kasar anak usia TK adalah anak masih suka jenis gerakan yang sama, kepercayaan diri anak dalam melakukan ketangkasan yang mengerikan seperti memanjat suatu objek yang dilakukan dengan penuh percaya diri, selain itu anak mampu berlari kencang, dan suka berlomba dengan teman sebaya dan orang lain.

Bidang motorik halus yang dikembangkan oleh APE $K' n K$ adalah mengembangkan kemampuan anak untuk memasukkan manik-manik ke dalam stik dan mengembangkan kemampuan anak untuk memasukkan manik-manik ke dalam tali ronce. Untuk memasukkan manik-manik dalam stik dan tali ronce membutuhkan koordinasi mata dengan tangan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan yang dipaparkan oleh Sumantri (2005: 143) yang menyatakan bahwa keterampilan motorik halus ialah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil atau pengontrolan terhadap mesin.

Selain itu jika kegiatannya dilakukan secara berulang-ulang anak menjadi semakin

cepat dalam memasukkan manik-manik dalam tali ronce maupun stik. Hal ini diperkuat oleh pendapat Santrock (2002: 225) bahwa perkembangan motorik halus anak usia TK ditandai dengan koordinasi motorik halus anak telah meningkat dan menjadi lebih cepat.

Bidang kognitif yang dikembangkan oleh APE $K' n K$ adalah mengembangkan kemampuan anak untuk mengembangkan kemampuan anak untuk mengenal konsep banyak dan sedikit. Martini Jamaris (2006: 44), menyatakan bahwa kemampuan konversi yaitu kemampuan untuk memahami perubahan-perubahan yang berkaitan dengan jumlah, ukuran, bentuk, volume, dan bidang. Kemampuan tersebut menjadi dasar untuk pengembangan kemampuan matematika dasar.

APE $K' n K$ juga mampu mengembangkan kemampuan anak untuk mengenal bentuk geometri (misalnya: persegi, segitiga dan lingkaran). Piaget (dalam Santrock, 2002:124), menjelaskan bahwa anak usia TK berada pada fase praoperasional, salah satu bidang perkembangan berpikirnya adalah berpikir intuitif. Berpikir intuitif merupakan fase berpikir dalam kemampuan untuk menciptakan sesuatu, berpikir secara kreatif seperti menggambar, menyusun balok, membentuk sesuatu benda yang menarik melalui benda-benda yang ada di sekitarnya. Pada saat guru memperkenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak, guru memberikan contoh bentuk benda yang sama dengan bentuk geometri yang ada disekitar anak.

Dengan adanya kartu proses membantu anak untuk mengurutkan proses atau peristiwa yang ada dalam lingkungannya, hal tersebut

membutuhkan keterampilan berpikir agar dapat memecahkan masalah. Poster bergambar juga mampu mengembangkan kemampuan kognisinya dalam hal mengenal objek, orang, peristiwa, benda, dan makhluk hidup lainnya. Kemampuan berpikir juga dapat dikembangkan melalui menghitung jumlah benda yang ada dalam poster bergambar dengan memasukkan manik-manik dalam stik maupun tali ronce yang membutuhkan ketelitian dan kecermatan.

Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan yang dipaparkan oleh Fitri Ariyanti, Lita Edia, dan Khamsa Noory (2007: 20) yang menyatakan bahwa kemampuan kognitif merupakan kemampuan di mana anak dapat berpikir secara logis yang diperolehnya melalui informasi-informasi dan ide-idenya yang realistis serta menyangkut kecerdasan seseorang dalam memecahkan suatu masalah.

Melalui alat peraga poster dan kartu proses yang memuat gambar mengandung cerita membantu mengembangkan kemampuan bahasa. Anak lebih mudah memahami isi cerita dan menceritakan kembali dengan kalimat yang bermakna. Seperti yang diungkapkan Slamet Suyanto (2005b: 75) bahwa pada usia lima tahun anak telah menguasai hampir semua bentuk dasar tata bahasa. Mereka dapat membuat pertanyaan, kalimat negatif, kalimat tunggal, majemuk, dan bentuk penyusunan lain. Selain itu alat peraga poster yang memuat gambar mengandung cerita, membantu menambah perbendaharaan kosa kata anak.

Melalui alat peraga poster, mengembangkan lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain. Seperti yang dipaparkan oleh Masitoh, dkk. (2005: 12),

perkembangan bahasa anak TK ditandai dengan meningkatnya keterampilan berbicara anak. Pada usia TK, anak sangat senang dan aktif berbicara. Anak dapat menggunakan bahasa dengan cara bertanya, berdialog, dan bernyanyi.

Selain itu Martini Jamaris (2005: 32) juga menjelaskan bahwa perkembangan bahasa anak usia TK berada dalam fase perkembangan bahasa secara ekspresif, dimana anak telah dapat mengungkapkan keinginannya, penolakannya maupun pendapatnya dengan menggunakan bahasa lisan. Karakteristik kemampuan bahasa tersebut antara lain: kemampuan bahasa anak berkembang secara cepat, sehingga anak dapat menggunakan kalimat yang baik dan benar, anak menguasai 90% dari fonem dan sintaksis bahasa yang digunakan, serta anak dapat berpartisipasi dan berinteraksi dalam suatu percakapan.

Dalam penelitian ini, perkembangan seni tidak dapat dikembangkan oleh APE *K 'n K*. Irama yang terdapat dalam APE *K 'n K* (misalnya: *cublak-cublak sueng*) terlalu cepat dan sulit untuk diikuti oleh anak-anak. Hal tersebut dibuktikan ketika guru memutarakan musiknya dalam *video stories K 'n K* dan anak-anak diminta untuk menyanyi sambil menirukan gerakannya, anak-anak susah mengikuti gerakannya karena musiknya yang terlalu cepat. Maka, APE *K 'n K* tidak dapat mengembangkan aspek seni anak dalam menggerakkan tubuh sesuai irama.

Dengan adanya *video stories* yang terdapat pada *K 'n K* yang mengenalkan berbagai karakter sehingga mudah dipahami dan ditirukan oleh anak membantu mengembangkan kemampuan anak untuk menjadi lebih asertif dan mampu berinisiatif dalam hal bersosialisasi

dengan orang disekitarnya. Sesuai dengan pernyataan yang dipaparkan oleh Masitoh, dkk. (2005: 10) yang menyatakan bahwa perkembangan emosional anak usia TK adalah anak mampu melakukan partisipasi dan mengambil inisiatif dalam kegiatan fisik, anak menjadi lebih asertif, dan mampu berinisiatif.

Terdapat beberapa tema dalam poster bergambar yang mampu mengembangkan karakter anak, seperti poster bergambar yang bertemakan jual beli mengajarkan anak untuk jujur ketika menjual ataupun membeli, sabar menunggu giliran ketika di kasir. Untuk menceritakan kembali ke depan juga sekaligus membantu mengembangkan sikap berani mencoba pada anak. Selain itu dengan adanya poster bergambar dan *video stories K 'n K* mampu mengembangkan sikap untuk memahami aturan dalam suatu permainan, mengembangkan anak untuk bersikap kooperatif dengan temannya, mengembangkan sikap toleransi antar umat beragama, dan mengembangkan sikap anak untuk menunjukkan rasa empati, dan anak mampu memahami peraturan dan disiplin.

Seperti yang diungkapkan oleh Rosmalia Dewi (2005: 34-35), bahwa kemampuan sosial emosional anak usia 4-6 tahun di antaranya adalah tenggang rasa terhadap orang lain, mudah bergaul dan berinteraksi dengan orang lain, dapat berimajinasi, dapat berkomunikasi dengan orang yang sudah dikenalnya, aktif bergaul dengan teman-teman, mengikuti aturan permainan, meniru kegiatan orang dewasa, mematuhi peraturan yang ada, mulai mengenal konsep benar dan salah, mulai dapat mengendalikan emosi, serta menunjukkan reaksi emosi yang wajar karena marah, senang, sakit, dan takut.

Bidang NAM yang dikembangkan oleh APE *K 'n K* pada anak TK ABA Sleman Kota adalah mengembangkan kemampuan anak untuk mengenal agama yang dianut dan tempat ibadahnya dan mengembangkan sikap untuk menghormati agama orang lain. Cerita diwujudkan secara konkret melalui alur cerita yang dituangkan dalam poster bergambar maupun *video stories K 'n K* sehingga mengembangkan konsep fantasi anak menjadi hal yang masuk akal dan aplikasinya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Hal tersebut diwujudkan melalui kemampuan anak menghormati agama orang lain dan mengenal agama yang dianut dan tempat ibadahnya. Dari hasil penelitian tersebut, sesuai dengan pernyataan yang dipaparkan oleh Jalaluddin (2009: 66), berpendapat bahwa perkembangan agama pada anak usia antara 4-6 tahun, terdapat pada tingkat dongeng. Tingkatan ini dimulai sejak anak usia 3-6 tahun. Konsep ketuhanan banyak dipengaruhi oleh fantasi dan emosi. Konsep ketuhanan berkembang sesuai perkembangan intelektualnya yang diliputi oleh dongeng-dongeng yang ada.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

APE *K 'n K* mampu mengembangkan bidang perkembangan anak yang meliputi bidang perkembangan fisik motorik (baik motorik kasar maupun motorik halus), kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan NAM. Perkembangan fisik motorik meliputi melakukan gerakan kompetisi gerakan kompetisi berlari mengambil stik serta memasukkan pada stik/tali ronce. Perkembangan kognitif meliputi

mengenalkan konsep banyak dan sedikit, bentuk geometri, membilang banyak benda dan warna, serta memahami berbagai proses atau peristiwa.

Perkembangan bahasa meliputi menambah perbendaharaan kosa kata dan mengembangkan lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain. Perkembangan sosial emosional meliputi mengembangkan sikap kooperatif dan rasa empati. Perkembangan NAM meliputi mengenal agama yang dianut dan tempat ibadahnya serta mengembangkan kemampuan menghormati agama orang lain. Adapun perkembangan seni tidak dapat dikembangkan menggunakan APE K 'n K karena irama musik yang terdapat dalam APE K 'n K cepat dan sulit diikuti oleh anak.

Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian peneliti dapat menyampaikan saran, yaitu:

1. Bagi CV WCP, diharapkan selalu melakukan evaluasi terhadap produk-produk yang dihasilkan.
2. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan penelitian ini dengan teknik pengumpulan data lainnya, misalnya analisis konten, observasi, dan lain-lain.
3. Bagi pendidik, APE K 'n K perlu digunakan sebagai alat penunjang pembelajaran untuk mengembangkan bidang perkembangan fisik motorik (baik motorik kasar maupun motorik halus), kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan NAM.

DAFTAR PUSTAKA

Agung Triharso. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset.

Pemanfaatan APE Kids 'n Kit (Ajeng Lilananda Fajrin) 11

Dwi Yulianti. (2010). *Bermain sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Indeks.

Ernawulan Syaodih. (2005). *Bimbingan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Ernawulan Syaodih & Mubiar Agustin. (2008). *Bimbingan Konseling untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Fitri Ariyanti, Lita Edia & Khamsa Noory. (2007). *Diary Tumbuh Kembang Anak Usia 0-6 Tahun*. Bandung: Read Publishing House.

Jalaluddin. (2009). *Psikologi Agama*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Martini Jamaris. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT. Grasindo.

Miles, M. B. & Huberman, A.M. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. (Alih bahasa: Tjetjep Rohendi Rohidi). Jakarta : UI-Press.

Rini Hildayani, Rosdiana S. Tarigan, S. R. Retno Pujiati, Mayke Sugianto, Alzena Masykouri, & Eko Handayani. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Rosmalia Dewi. (2005). *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Santrock, J.W. (2002). *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup Jilid I*. (Alih bahasa: Juda Damanik & Achmad Chusairi). Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.

Tim Penyusun Developmentally Appropriate Practice. (1834). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children From Birth*

Through Age 8. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.

Tim Penyusun *Kids 'n Kit Manual User Book*. *Kids 'n Kit Manual User Book*. (2013). Yogyakarta: CV. Wiyata Cantya Pradipta.

Tim Penyusun Modul Pembuatan dan Penggunaan APE Anak Usia 3-6 tahun. (2007). *Modul Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 tahun*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Tim Penyusun Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. (2010). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia.

Tim Penyusun Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. LN Tahun 2003, TLN No. 4301. *Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. LN Tahun 2003, TLN No. 4301 (2003)*. Jakarta: Sekretaris Negara.

Wilson, V. (2009). *Developing Your Child's Creativity*. New York: The Mc Graw Hill Companies, Inc.