

ULAR TANGGA COVID-19 SEBAGAI REDESAIN ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK ANAK USIA DINI

Umi Hani¹, Hibana²

PIAUD FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta^{1,2}.

Email: 20204031011@student.uin-suka.ac.id¹, hibana@uin-suka.ac.id²

Hani, umi., Hibana., (2022). Ular Tangga Covid-19 Sebagai Redesain Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 162-171.

doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1262>

Diterima: 26-02-2021

Disetujui: 04-10-2021

Dipublikasikan: 26-06-2022

Abstrak : Bermain menjadi ciri karakteristik anak usia dini. Segala aktivitas dan kegiatan pembelajaran memerlukan alat bermain yang menyenangkan dan bernilai edukatif. Alat permainan edukatif yang digunakan diharapkan dapat menyampaikan pesan edukatif dan mendukung perkembangan anak, seperti pesan edukatif sosialisai covid-19 dengan ular tangga covid-19 pada anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui karakteristik dan pengembangan yang ditemukan dalam alat permainan edukatif Ular tangga covid-19 sebagai media sosialisasi pengenalan covid-19 pada anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dekskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ular tangga covid-19 memenuhi standar karakteristik yang memiliki nilai pendidikan, sesuai dengan sasaran, multifungsi, memiliki tujuan, menodorong aktifitas, konstruktif, mempertimbangkan kesulitan, menyenangkan dan aman. Ular tangga covid-19 mampu mengembangkan aspek Nilai moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni dan mengembangkan kecerdasan majemuk anak dalam bidang linguistik, matematis, visual spasial, interpersonal dan intrapersonal

Kata Kunci: Ular tangga covid, alat permainan edukatif, anak usia dini.

Abstract : Early childhood is a child in play. All activities and learning activities require fun and educational game tools. The educational game tools used are expected to convey educational messages and support children's development, such as educational messages on covid-19 socialization with covid-19 ladders in early childhood. The purpose of this study was to determine the characteristics and development found in the educational game tool, the covid ladder, as a socialization medium for the introduction of covid-19 in early childhood. The method used in this research is descriptive qualitative. The results showed that the covid-19 ladder snake met the characteristic standards that had educational values, was in accordance with the goals, was multifunctional, had goals, encouraged activity, was constructive, considered difficulties, was fun and safe. The covid-19 ladder was able to develop aspects of moral values, physical motor, cognitive, language, social emotional, art and developing multiple children's intelligence in the fields of linguistics, mathematics, visual spatial, interpersonal and intrapersonal

Keyword : covid-19 ladders, the educational game tool, early childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Undang-Undang sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 merupakan usaha pembinaan yang bertujuan sebagai sarana pengembangan dan pertumbuhan jasmani dan rohani bagi anak sejak usia 0-6 tahun, dengan memberikan stimulus melalui pendidikan sebagai persiapan memasuki pendidikan selanjutnya baik melalui jalur, informal, formal maupun nonformal. Proses pendidikan anak usia dini memerlukan media pembelajaran yang menarik melalui bermain. Melalui bermain, anak akan menjadikan lingkungan sekitar sebagai wahana eksplorasi yang menyenangkan, dengan memanfaatkan dan menemukan obyek obyek yang dekat dengan anak menjadikan belajar lebih maksimal dan bermakna, (Susanto : 2015).

Bermain bagi anak akan mendapatkan kesenangan, kegembiraan, kesehatan, hingga kecerdasan (Kurniawan, 2019) dan dikuatkan oleh Tedjasaputra (2015). Menurut Diana Mutiah (2005), untuk menyempurnakan pertumbuhan dan perkembangan anak, maka bermain menjadi aktivitas yang dibutuhkan serta penting bagi anak-anak. Dengan demikian bermain merupakan aktivitas menyenangkan, menyehatkan dan menyempurnakan pertumbuhan, perkembangan dan kecerdasan anak.

Singkatnya, untuk seorang anak, bermain dan bermain adalah segalanya. Dari keterampilan hidup dasar hingga fungsi eksekutif otak manusia, semuanya paling baik dipelajari melalui permainan. Menurut Dr Gray, melalui permainan, anak-anak terhubung dengan minat mereka sendiri, belajar membuat keputusan, belajar untuk menangani emosi mereka, berteman, dan yang paling penting, mendapatkan kebahagiaan (Heru Kurniawan, 2020), dan diperkuat oleh pendapat Diana Mutiah (2012) yang mengungkapkan bahwa pada dasarnya anak belajar melalui permainan.

Permainan memerlukan benda yang digunakan dalam kegiatan bermain atau sesuatu yang bisa dimanfaatkan dalam kegiatan permainan. Para ahli berpendapat mengenai teori permainan. Gross mendefinisikan permainan sebagai suatu

latihan yang berfungsi mengembangkan seluruh aspek perkembangan dan sangat membantu dalam kehidupan anak di masa dewasa. Sedangkan menurut Schaller, permainan adalah kebalikan dari bekerja, yang bermakna sebagai fungsi relaksasi, melalui permainan anak akan merasa diberikan kelonggaran, kebebasan dan kepuasan yang digambarkan dengan kebersihan diri. (KBBI ;2008) Conny R. Semiawan (2008) mengatakan bahwa permainan merupakan kegiatan yang dirancang secara matang dan bertujuan untuk meningkatkan berbagai kemampuan khusus melalui pengalaman belajar. Permainan bagi anak merupakan seperangkat alat bereksplorasi menjelajahi dunianya dari yang tidak dikenal sampai pada tahapan mengetahui dan dari yang dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya secara mandiri. Permainan adalah seperangkat konsep, sistem, prosedur yang mengatur anak dalam melakukan kegiatan bermain. Melalui permainan kegiatan bermain dapat teridentifikasi dengan baik, dilakukan dengan prosedur yang telah ditentukan dan sistematis. Sedangkan aktifitas permainan yang memiliki nilai edukasi disebut sebagai permainan edukatif (Heru Kurniawan, 2020).

Semua bentuk permainan, termasuk permainan tradisional atau modern yang disajikan dengan memberikan muatan pendidikan dan pengajaran serta dipersiapkan sebagai bentuk pemberian pengalaman belajar serta pendidikan kepada para pemainnya termasuk dalam kategori permainan edukatif. Dengan demikian permainan edukatif adalah aktivitas permainan yang dapat merangsang dan mendorong tumbuh kembang pada aspek psikomotor, kognitif serta afektif. Alat yang digunakan adalah alat permainan edukatif (Andang, 2007).

Badru Zaman (2007) mengemukakan bahwa alat permainan edukatif merupakan segala bentuk permainan yang bersifat edukatif dan memiliki tujuan agar terciptanya lingkungan pembelajaran peserta didik (anak) . Hal senada juga dikuatkan oleh Elva Rolina yang menyatakan bahwa segala bentuk alat permainan yang memiliki nilai edukatif serta dapat dimanfaatkan sebagai media pengembangan kecerdasan dan aspek-aspek lain yang ada dalam diri anak (tanpa tahun)

dapat disebut sebagai alat permainan edukatif. Sedangkan aktivitas Permainan Edukatif menunjuk pada kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak (Sri Joko Yunanto, 2004). Sedangkan Direktorat PADU mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai peralatan atau sarana yang dapat dimanfaatkan sebagai alat bermain, memiliki nilai pendidikan (edukatif) serta dapat menumbuhkembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak (Depdiknas, 2003).

Hakekat usia dini adalah masa menghabiskan waktunya dengan bermain, maka yang dibutuhkan dalam pembelajaran bukanlah alat pembelajaran atau alat peraga, melainkan alat permainan untuk mendukung kegiatan bermainnya. Dengan demikian alat permainan edukatif menunjukkan kepada alat yang difungsikan dalam kegiatan belajar. Konsep-konsep di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang bisa difungsikan untuk menstimulasi, merangsang aktifitas bermain, pengalaman belajar dan mengoptimalkan pertumbuhan, perkembangan dan kecerdasan anak.

Tidak semua alat permainan dikategorikan sebagai alat permainan edukatif. Nilai edukatif bisa didapatkan bila ada hal hal yang bermanfaat seperti *problem solving*, merangsang daya pikir dan lain sebagainya. Berikut beberapa hal yang dapat menjadi acuan karakteristik alat permainan edukatif (Badru Zaman, 2007):

Mengandung nilai pendidikan, sesuai dengan sasaran kelompok usia anak, multi fungsi, dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan bermacam tujuan aspek pengembangan. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas. Bersifat konstruktif, ada sesuatu yang bisa dihasilkan. Aman tidak berbahaya untuk anak.

Karakteristik alat permainan edukatif ini ditambahkan oleh Sigit Purnama (2018) mempertimbangkan tingkat kesulitan, tingkat kesulitan kemampuan yang dimiliki anak dan tingkat kesulitan dalam mengoperasikan alat permainannya. Menyenangkan, dikemas secara efektif, terencana, tidak membosankan dan membuat anak senang dan bahagia.

Perkembangan Intelegensi

Pengembangan pembelajaran anak usia dini yang dikutip dalam Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang kurikulum 13 PAUD

dan Permendikbud 137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Dsia dini meliputi: Pengembangan Nilai Agama dan Moral, Sigit Purnama mengatakan bahwa perkembangan nilai agama dan moral adalah perubahan psikis yang dialami oleh anak usi dini terkait kemampuannya dalam memahami dan menghindari perilaku yang buruk dalam agama yang diyakini (Toni Pransisika, 2015). Pengembangan Motorik Halus, yang meliputi gerakan terbatas dari bagian bagian yang meliputi otot kecil, terutama gerakan gerakan di bagian jari jari tangan yang membutuhkan kecermatan dan kordinasi mata dan tangan. seperti memegang, merobek, meronce, menggunting kertas. Alat permainan yang dikembangkan adalah alat yang membantu proses perkembangan anak dalam aspek fisik motorik halus anak, merangsang untuk melakukan eksplorasi, bereksperimen dan memberikan kesenangan pada anak yang bermain atau belajar.

Pengembangan aspek motorik kasar, kegiatan ini dilakukan untuk mengembangkan otot, melatih fungsi gerakan seluruh bagian tubuh dan mengontrol koordinasi gerakan. Banyak sekali alat permainan edukatif untuk mengembangk aspek motorik kasar baik yang dipakai secara individu maupun kelompok.

Pengembangan aspek bahasa yang meliputi kemampuan memahami hahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan.. Simbol keaksaraan (non verbal) dapat dilihat, dibaca, ditulis, sedangkan Bahasa verbal dapat diucapkan dan didengar, atau yang sering disebut dengan kemampuan memahami bahasa reseptif dan bahasa ekspresif. Alat yang bisa menstimulasi perkembangan bahasa seperti, menceritakan gambar dengan bahasa sederhana, menirukan kalimat, dan sebagainya.

Pengembangan aspek kognitif meliputi kemampuan belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolis. Ketiga kemampuan ini sangat penting dalam meningkatkan kecerdasan intelektual anak.

Pengembangan aspek Sosia-Emosional meliputi kemampuan anak memahami perasaan orang lain saat berinteraksi, perkembangan sosial-emosional saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Alat permainan edukatif yang digunakan adalah alat yang bisa

mengembangkan sikap sosial emosional anak seperti mampu bekerja sama, bersabar menunggu giliran, mengendalikan emosi, disiplin dan sebagainya.

Pengembangan aspek seni. Perkembangan aspek seni pada anak usia dini diupayakan agar terjadi keseimbangan antara otak kanan dan otak kiri, kreatif dalam hal pemecahan masalah, mempunyai rasa keindahan yang tinggi, serta menghargai karya seni.

Menurut Sigit Purnama (2018) pengembangan alat permainan edukatif adalah untuk meningkatkan kecerdasan majemuk anak, kecerdasan majemuk tersebut yaitu :

Kecerdasan linguistik, menurut May Lwin dalam (Sigit Purnama, 2018) kecerdasan linguistik merupakan kemampuan untuk menyusun pikiran dengan jelas dan mampu menggunakannya secara kompeten seperti mampu berbicara dengan lancar, bertanya lebih banyak dan menjawab lebih kompleks. Alat permainan yang bisa digunakan seperti buku cerita dengan membacakan cerita, mendengarkan, membaca gambar sederhana sesuai imajinasi anak.

Kecerdasan Logika-Matematika, kemampuan dalam membilang, pola pikir logis dan pola pikir ilmiah, seperti suka membongkar mainannya sendiri, mengurutkan angka sampai sepuluh, mengurutkan pola dan lainnya.

Kecerdasan visual spasial, kemampuan untuk melihat obyek dengan sangat detail. Kemampuan ini dapat merekam obyek yang dilihat dan didengar serta pengalaman pengalaman yang lainnya.

Kecerdasan musikal, kemampuan dalam menyimpan nada, mengingat irama dan emosinya dengan pengaruh musik. Seperti mampu meliuk-liukkan tubuh sesuai irama, memainkan alat musik tertentu, bernyanyidan sebagainya.

Kecerdasan kinestetik, kemampuan dalam mengkolaborasikan aktifitas fisik dan pikiran sehingga menghasilkan gerakan yang sempurna (Sigit Purnama dalam May Lwin, 2008). Ciri-ciri Kecerdasan kinestetik pada anak anak dapat ditemukan seperti mampu mengayuh sepeda, menangkap dan melempar bola, menendang bola secara terarah, dan sebagainya.

Kecerdasan Interpersonal, kecerdasan ini merupakan kemampuan dalam bersosialisasi

dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal yang baik akan menumbuhkan sikap empatik terhadap orang lain. Ciri-ciri kecerdasan interpersonal pada anak usia dini antara lain mengerti dan mematuhi aturan bermain, mengetahui cara menunggu giliran, mampu memimpin kelompok bermain dan sebagainya.

Kecerdasan Intrapersonal, adalah kemampuan dalam memahami dan bertanggung jawab atas kehidupan sendiri. Ciri-ciri kecerdasan intrapersonal pada anak usi dini antara lain; menunjukkan sikap percaya diri, bersikap diam mengendalikan emosinya, senang mengajak temannya bermain, mampu menggunakan waktu bermain dengan tepat dan sebagainya.

Kecerdasan Naturalis, adalah kemampuan dalam mengenali flora, fauna dan fenomena alam lainnya. Ciri- ciri kecerdasan natural pada anak usia dini antara lain suka bermain cocok tanam, memelihara hewan, memberi makan hewan, menyirami tanaman.

Kegiatan pembelajaran yang dikemas dengan menggunakan alat permainan edukatif adalah kegiatan yang sangat menyenangkan dan sangat diperlukan oleh para pendidik. Salah satu alat permainan edukatif yaitu ular tangga covid-19. Covid-19 yang sering dikenal dengan virus corona 19 ini menjadi jenis pandemik global yang harus dikenali oleh anak usia dini. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini sosialisasi covid-19 membutuhkan alat permainan yang mudah dipahami, dikenali, dan menarik untuk dipelajari oleh anak anak secara benar dengan tidak membebankan namun bisa dipelajari dengan bermain dan menggunakan alat permainan yang menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode dimana masalah yang diselidiki dipecahkan dengan cara melukiskan atau menggambarkan keadaan yang sebenarnya berdasarkan fakta-fakta yang ada seperti gambar, rekaman video transkripsi wawancara, catatan lapangan, pengamatan, observasi, dan lain-lain (Hadari Nawawi, 2007).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 1, 5, 10 dan 20 Oktober 2020. Lokasi penelitian adalah di TK Darussalam Plus, Tempelsari, Magowoharjo, Depok, Sleman Yogyakarta..

Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah empat anak yang diambil secara acak dari 17 anak kelompok B. Nama anak – anak tersebut adalah Rizi, Bima, Zikra dan Radit.

Prosedur

Penelitian ini mendeskripsikan masalah yaitu memecahkan karakteristik pada alat permainan edukatif Ular tangga covid-19 dan pengembangan kemanfaatan bagi perkembangan dan kecerdasan majemuk anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini juga akan menganalisis secara cermat data gambar yang ada dalam ular tangga covid-19. Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, dengan cara memahami fenomena secara holistik yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan. Hasil penelitian ini menggunakan metode alamiah dan disajikan melalui kata-kata dan bahasa yang sesuai dengan kondisi di lapangan (Moleong, 2009). Peneliti juga mengumpulkan data pengamatan perilaku yang muncul ketika memperagakan APE Ular tangga covid-19.

Teknik Pengumpulan Data

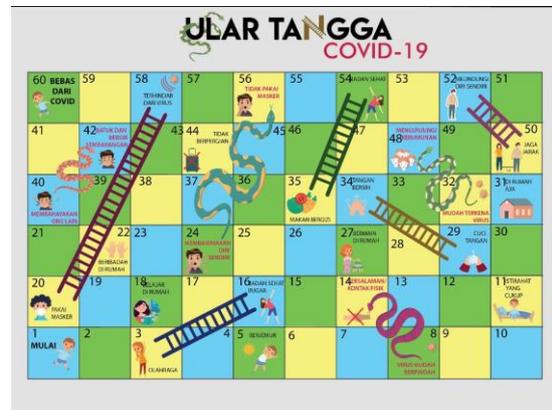
Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi selama permainan berlangsung dan diskusi dengan anak tentang maksud dari simbol simbol gambar yang ditampilkan

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini deskriptif kualitatif dengan cara menarasikan semua hasil observasi di lapangan dan menyimpulkan hasil diskusi dengan anak tentang simbol gambar dalam ular tangga covid-19.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Permainan Ular Tangga Covid-19



Gambar 1. ular tangga covid-19

Permainan Ular Tangga Covid-19 merupakan alat permainan yang terbuat dari bahan kertas, berukuran 40 cm x 20 cm, terdiri 60 kotak yang tersusun dengan 6 kotak vertikal dan 10 kotak horizontal, masing masing kotak berukuran 4 cm x 4 cm, masing masing kotak disertakan angka secara urut, dan gambar gambar yang relevan dengan simbol protokol kesehatan covid-19. Kemudian mengolah gambar warna dan cetak print. menyiapkan dadu dan anak dadu.

Cara mainannya dilakukan berkelompok dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) permainan paling sedikit diikuti oleh dua anak dan maksimal 4 anak 2) guru atau rang tua menyebutkan nama alat-alatnya, 3) guru atau orang tua menyampaikan tata tertib bermain, 4) awali dengan suet atau hompimpah untuk menentukan siapa yang akan pertama memainkan dadu, 5) anak yang pertama mendapat giliran akan mengocok dan melemparkan dadu, 6) anak menjalankan anak dadu sesuai dengan perintah yang ada pada titik titik dadu, misal titik dua maka akan menjalankan dadu dari START dua langkah ke kanan sesuai urutan angka, 7) permainan dilakukan secara bergantian, 8) langkah anak dadu selanjutnya mengikuti pada capaian langkah anak dadu sebelumnya, 9) pemenang yang berhasil adalah pemain yang pertama kali selamat langkah anak dadunya di angka 60, 10) pemenang mendapatkan reward. Manfaat permainan ular tangga covid-19 antara lain; 1) merangsang anak bereksplorasi

menggunakan indra penglihatan, perabaan, dan pendengaran, 2)menstimulus lima aspek perkembangan anak, 3)mendukung terwujudnya motivasi positif pada anak, 5)mempengaruhi kebutuhan psikologi anak seperti senang, percaya diri, dan perubahan perilaku, bersosialisasi, berkomunikasi 6)mengembangkan daya aktivitas anak, dan 7) media kreativitas anak.

Karakteristik Ular Tangga Covid-19 Sebagai Alat Permainan Edukatif

Berikut adalah karakteristik yang ditemukan dalam ular tangga covid-19 sebagai alat permainan edukatif :

Mengandung nilai pendidikan, suatu benda dikategorikan sebagai nilai edukasi apabila mengandung nilai pendidikan. Nilai yang didapat dari alat permainan ular tangga covid-19 adalah mampu merangsang daya pikir anak dalam memahami cara selamat dari covid-19. Dari tiap tiap simbol gambar yang disajikan, akan mengantarkan anak untuk berpikir makna gambar tersebut. Kemudian anak mampu memecahkan masalah untuk mencapai tujuan akhir bebas dari covid-19, anak akan berhati hati melewati satu demi satu perilaku sehat yang harus ditaati dan yang harus dihindari. Kemudian alat permainan ular tangga ini mampu meningkatkan konsentrasi dalam mengocok dadu agar menghasilkan dan melanjutkan tangga berikutnya, konsentrasi dalam melewati kotak demi kotak sesuai dengan titik dadu yang dimainkan.

Sesuai dengan sasaran, permainan ular tangga covid-19 ditujukan untuk anak usia 5-6 tahun (TK kelompok B), sesuai dengan karakteristik anak usia dini TK kelompok B dan capaian perkembangan anak usia dini TK kelompok B, yaitu mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Kognitif berkaitan dengan kemampuan anak memahami perilaku baik dan buruk menjaga kesehatan pencegahan penularan covid-19, kemampuan memahami tersebut menjadikan anak akan memiliki pengetahuan tentang makna sehat. Aspek afektif berkaitan erat dengan kemampuan anak dalam mencintai dan merasakan perilaku hidup sehat. Aspek psikomotorik berhubungan dengan perilaku baik hidup sehat yang harus dilakukan dan menghindari sikap tidak baik dalam menjaga kesehatan selama covid-19.

Multi fungsi, permainan ular tangga covid-19 dibuat dengan maksud untuk menggabungkan beberapa aspek perkembangan anak usia dini sesuai dengan permendiknas. fungsi saling berkaitan, integral dan holistik

Sesuai dengan tujuan. Tujuan permainan ular tangga covid-19 disesuaikan dengan indikator yang ingin dicapai dalam tahapan tumbuh kembang anak. Permainan ular tangga covid-19 sebagai alat permainan edukatif pada intinya diarahkan untuk mencapai tujuan dan manfaat sebagai berikut:

Memperluas materi yang diberikan. Pemanfaatan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar anak dapat memperjelas materi cara selamat dari covid-19. Ketika guru menjelaskan materi ini secara lisan maka anak hanya akan tahu penjelasannya saja atau sebatas menirukan cara selamat dari covid-19. Ketika materi dijabarkan dengan permainan maka anak bisa mengenali secara langsung cara selamat dari covid-19 dengan mengamati gambar harus bermasker, makan bergizi, olah raga, belajar dan beribadah dari rumah, cuci tangan, jaga jarak, tidak berkerumun. Anak juga mengenali gambar tidak boleh berkerumun, tidak bepergian, tidak bersin sembarangan, dan tidak bersalaman. Anak juga mengenal sebab akibat dengan memperhatikan gambar jika protokol kesehatan seperti pakai masker maka akan terhindar virus, jika bersalaman maka virus mudah berpindah.

Memberikan motivasi, merangsang anak bereksplorasi dan bereksperimen. Motivasi dan minat yang muncul pada diri anak dalam bereksplorasi dan bereksperimen merupakan faktor yang penting dan menunjang keberhasilan belajar anak. Motivasi yang didapat anak dalam bermain ular tangga covid-19 adalah anak berusaha mematuhi protokol kesehatan agar selamat dari covid-19 dan motivasi memainkan kembali alat tersebut. Bagi anak ular tangga sebagai media bereksplorasi, ekplorasi menjelajah menelusuri kotak demi kotak kadang naik kadang aman dan kadang harus turun terlempar dalam menjalalakan anak dadu.

Menghadirkan rasa senang dan situasi bermain yang menyenangkan. Rasa senang anak anak yang sedang memainkan permainan ular tangga covid-19 dibuktikan dengan ketertarikan mereka dalam

memainkan. Mereka tampak serius, konsentrasi dan sulit dialihkan perhatiannya pada benda atau kegiatan yang lain. Kondisi seperti ini muncul karena anak merasa nyaman dan menikmati permainannya.. Rasa senang nampak ketika berhasil naik tangga dan tiba-tiba turun tangga atau naik lagi sampai benar benar selamat dan tidak dikesankan menjadi kegiatan yang membosankan dan beban. Sedangkan situasi yang menyenangkan karena dimainkan secara Bersama baik dengan guru, teman atau anggota keluarga.

Menumbuhkan rasa percaya diri dan citra diri anak yang positif. Dalam memainkan alat ini, anak akan mandiri melakukan permainan dengan mengocok dadu, melempar dadu dan menjalankan anak dadu dengan percaya diri dan senang.

Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku. Gambar gambar yang disajikan dalam kotak kotak ular tangga covid adalah gambar gambar yang meberikan stimulus membentuk perilaku dasar anak usia dini, yaitu perilaku hidup sehat dan bersih. Seperti senang berolah raga, rajin cucui tangan, menutup masker, bersin tidak sembarangan, mau makan makanan yang bergizi, dan istirahat tidur cukup.

Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya. Karena dimainkan secara bersama sama, maka proses sosialisasi dan komunikasi akan berproses secara maksimal berjalan berbarengan.

Alat permainan ular tangga covid-19 ini bermanfaat untuk mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan teman, keluarga, guru dan lingkungan sekitar. Mendorong aktivitas dan kreativitas. Aktivitas adalah sebuah energi untuk aktif mengoperasikan dan rasa tahu yang kuat pada anak. Anak akan berusaha ikut aktif memainkan dan mengenali selamat dari covid-19 secara dekat. sedangkan kreativitas adalah dorongan memunculkan gagasan. Ketika anak bermain kadang ditemukan tiba tiba ada gagasan diluar dugaan guru. Peneliti menemukan tiba tiba Rizki ketika ke toko bersama ibunya untuk membeli pempers mengatakan air yang untuk cuci tangan habis, lalu Rizki memakai *handsanitizer* yang selalu siap di motornya.

Konstruktif, ada sesuatu yang bisa dihasilkan. Konstruktif yang dimaksud adalah capaian

perkembangan yang sudah direncanakan oleh guru atau sesuatu yang dihasilkan oleh anak menuntaskan dan menyelesaikan permainan.

Mempertimbangkan tingkat kesulitan, tingkat kesulitan kemampuan yang dimiliki anak dan tingkat kesulitan dalam mengoperasikan alat permainannya. Ular tangga covid-19 dipersiapkan untuk anak TK kelompok B dengan indikator mampu mengenal bilangan lebih dari 10, kooperatif dalam bermain, kecakapan bahasa berkembang sudah mulai dalam taraf mandiri membaca.

Menyenangkan, permainan ular tangga covid-19 dikemas secara efektif, terencana, tidak membosankan dan membuat anak senang dan bahagia. Efektif karena bisa dimainkan di dalam rumah, di luar rumah, tempat terbuka, bisa dibawa kemana-mana, dan non gender dan rasis. Terencana karena didesain dengan memperhatikan syarat edukasi yakni disesuaikan dengan program pendidikan berlaku di Taman Kanak Kanak yaitu pengenalan diri selamat dari covid, dan disesuaikan didaktik metodik, artinya ular tangga covid-19 dapat membantu keberhasilan kegiatan pendidikan, mendorong aktivitas dan kreativitas anak. Terencana sesuai dengan standar teknis pembuatan, dan menjadi bentuk yang menyenangkan karena didesain dengan pemilihan warna yang dekat dengan pemahaman anak dan gambar gambar yang menarik. Menjadi kegiatan yang menyenangkan karena dimainkan secara berkelompok.

Aman, permainan ular tangga covid-19 cukup aman dari bahan pembuatan, bentuk, sifat dan penggunaannya. Karena bahan pembuatan ular tangga covid-19 adalah kertas. Kertas adalah bahan yang aman, dicetak dengan kombinasi warna-warni yang aman dan tidak membahayakan dan tidak mengandung unsur kimia.

Pengembangan Ular Tangga Covid-19 Sebagai Alat Permainan Edukatif

Hasil pengamatan selama memainkan alat permainan edukatif ini ditemukan adanya pengembangan dalam aspek aspek perkembangan anak. Adapun aspek aspek yang muncul yaitu :

Pengembangan Nilai Agama dan Moral
Setidaknya ada tiga nilai agama dan moral yang ditemukan dalam alat permainan edukatif ini, pertama mempercayai bahwa virus corona adalah ciptaan Tuhan, kedua

sebagai bukti syukur anak akan merawat kebersihan diri, anak akan berlatih cara menghargai orang lain agar tidak tertular virus dengan bermasker, bersyukur selamat dari virus corona dengan cara mengucapkan *alhamdulillah robbil 'aalamiin* dan ketiga bersikap jujur ketika memindahkan anak dadu sesuai dengan dengan titik dadu yang dilempar.

Pengembangan Fisik –Motorik

Perkembangan motorik halus adalah gerakan terbatas dari bagian bagian yang meliputi otot kecil, terutama gerakan gerakan di bagian jari jari tangan yang membutuhkan kecermatan dan kordinasi mata dan tangan. seperti memegang. Dalam alat permainan ular tangga anak mengambil anak dadu dan memindahkan dari satu kotak ke kotak lainnya dengan kelenturan jari yang tepat dan tidak keluar dari kotak kotak ular tangga.

Dalam kesehatan fisik, alat permainan ular tangga covid-19 ini juga menjadi pedoman cara perilaku sehat dan keselamatan anak. Dalam berperilaku sehat nampak anak mampu mengetahui dan mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat seperti bermasker, makan bergizi, istirahat teratur, cuci tangan. dan olah raga. Dalam upaya penyelamatan diri dari virus corona anak mampu mengetahui dengan menjawab jaga jarak, tidak bepergian, tidak bersalamam, tidak berkerumun, bermain dan belajar dari rumah.

Pengembangan aspek Bahasa

Bahasa sebagai simbol untuk mentranfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol simbol verbal dan non verbal. Pengembangan bahasa dilakukan dengan memahami, mengungkapkan dan keaksaraan.. Dengan demikian aspek yang akan dikembangkan dalam menggunakan alat permainan edukatif adalah alat ini bisa menstimulasi perkembangan bahasa seperti kemampuan dalam menyimak gambar, menceritakan gambar dengan bahasa sederhana, menirukan kalimat. Kemampuan Bahasa yang nampak adalah, ketika pemain (Bima) menjalankan 3 langkah dadu dari start ternyata sampai pada gambar olah raga lalu pemain menceritakan “dengan olah raga anak dadu naik badan sehat bugar”. Sementara teman yang lain menyimak, dengan

menyimak aspek bahasa reseptif juga menjadi terasah.

Pengembangan aspek kognitif.

Pengembangan kognitif anak meliputi kemampuan dalam memecahkan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik. Dengan alat permainan ular tangga covid-19 anak mampu menerapkan pengetahuan atau pengalaman tentang cara selamat dari covid-19. Anak mengetahui cara memecahkan masalah sederhana dengan fleksibel seperti ketika tanya jawab bagaimana jika tidak menemukan air untuk cuci tangan anak menjawab memakai handsaitzier. Berpikir logis yang ditemukan dalam alat permainan covid-19 ini nampak ketika anak memahami sebab akibat yang ditemukan dalam lingkungannya. Sebab akibat tersebut seperti yang ada dalam permainan naik tangga ketika pakai masker maka terhindar dari virus, olah raga maka badan sehat bugar, cuci tangan maka tangan akan bersih, makan bergizi maka badan sehat, pakai masker maka terhindar dari virus, jika jarak maka melindungi diri sendiri, bersalaman akibatnya virus mudah tertular, batuk dan bersin sembarangan akibatnya membahayakan orang lain, tidak pakai masker akibatnya membahayakan diri sendiri. Dalam berpikir simbolik Nampak anak mampu mengenal berbagai macam lambang huruf, menggunakan lambang bilangan yang ada dalam kotak ular tangga untuk menghitung, dan menyebutkan lambang bilangannya.

Pengembangan aspek Sosial- emosional

Perkembangan sosial-emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi. Perkembangan sosial - emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Perkembangan sosial anak harus bersinggungan dengan perkembangan emosional anak. Indikator pengembangan pencapaian aspek sosial emosional yang dapat diamati ketika memainkan alat permainan edukatif ini adalah anak mampu bersabar menunggu giliran, menahan diri saat marah main bersama, mematuhi aturan permainan, bermain dengan teman keluarga, mengekspresikan emosi yang sesuai jika berhasil naik emosi stabil, jika sudah bersusah payah sampai mendekati puncak tiba tiba harus turun juga stabil emosinya, karena ular tangga covid-19 ini cara memainkannya dengan cara bergantian dan ada aturan cara

bermain. Kemudian dalam gambar gambar ular tangga covid-19 memberikan petunjuk agar anak tanggung jawab, yakni tanggung jawab mengikuti protokol kesehatan agar selamat dari covid-19.

Pengembangan aspek seni

Keseimbangan otak kanan dan otak kiri pada anak usia dini dapat diupayakan dengan pengembangan aspek seni. Anak memiliki rasa estetika yang tinggi, menghargai berbagai karya seni dan mampu memecahkan masalah sendiri dengan kreatif. Salah satu ekspresi menghargai karya aktivitas teman adalah dengan tepuk tangan, dan nampak ketika salah satu teman berhasil selamat dalam permainan ular tangga covid-19, teman yang lain memberikan ekspresi dengan tepuk tangan bersama teman temannya. Dengan ini indikator menghargai karya dapat dijumpai dalam permainan ular tangga covid-19.

Ular tangga covid-19 sebagai alat permainan edukatif juga diperlukan untuk meningkatkan kecerdasan majemuk anak, kecerdasan majemuk yang nampak ketika menggunakan APE ular tangga covid-19 tersebut adalah:

Kecerdasan linguistik, perkembangan kecerdasan linguistik anak yang nampak ketika menggunakan alat permainan ular tangga covid-19 adalah anak mampu menceritakan sebab akibat mentaati dan melanggar protokol kesehatan, berhitung tepat antara bunyi dan ketukan peminadahan anak dadu, dan muncul komunikatif antara guru dan anak. Komunikasi itu seperti pertanyaan guru ketika melihat gambar mengapa tidak boleh bepergian, ada anak yang menjawab spontanitas berbahaya ya... virusnya bisa nempel di mobil, di bus, dan sebagainya. Intinya kecerdasan ini akan mengalir sesuai dengan tahapan berbahasa anak.

Kecerdasan Matematis-Logis, karena ular tangga covid-19 menyertakan angka sebagai langkah pencapaian anak menjalankan anak dadu, maka nampak ketika memainkan anak dadu menyebut titik dadu yang diperoleh dan menyebutkan jumlah langkahnya. Anak juga mengenal bilangan yang lebih kecil karena harus turun mengikuti jejak ular, sebaliknya mengenal bilangan lebih besar karena berhasil menaiki tangga.

Kecerdasan visual spasial, dengan ilustrasi gambar yang menarik dalam ular tangga covid-19, anak dengan kecerdasan ini mampu memahami gambar visual yang dimaksud.

Ketika guru menanyakan makna satu persatu gambar yang ditampilkan dalam kotak ular tangga anak bisa menyebutkan. Misal gambar berjabat tangan tersilang dia memahami bahwa gambar ini menunjukkan tidak boleh bersalaman.

Kecerdasan Interpersonal, ciri kecerdasan interpersonal pada anak usia dini antara lain mengerti dan mematuhi aturan bermain, Mengetahui bagaimana cara menunggu giliran, mampu memimpin kelompok bermain, dan sebagainya. Karena ular tangga covid-19 dimainkan secara berkelompok minimal dua orang otomatis akan muncul kecerdasan interpersonal anak seperti sikap kooperatif dalam bermain.

Kecerdasan Intrapersonal, ciri kecerdasan intrapersonal yang nampak dan bisa dikembangkan dengan ular tangga covid-19 yaitu anak mampu menunjukkan sikap percaya diri, ada juga yang diam tidak marah seolah-olah mengendalikan emosinya karena harus turun setelah sampai pada langkah mau selamat, senang mengajak temannya bermain, dan mampu menggunakan waktu bermain dengan tepat.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ular tangga covid-19 sebagai alat permainan edukatif pengenalan covid-19 pada anak usia dini memiliki karakteristik; 1) Nilai Pendidikan yang merangsang daya pikir dan pemecahan masalah, 2) Sesuai dengan sasaran untuk anak usai dini usia 5-6 tahun, 3) Multifungsi, dapat mengembangkan 5 aspek perkembangan, 4) Tujuan yang diprioritaskan untuk anak dan pendidik, 5) Mendorong aktivitas dan kreativitas dalam mengoperasionalkan dadu dan anak dadu, 6) konstruktif, ada nilai hasil yang didapat yaitu pemahaman selamat dari covid-19, 6) mempertimbangkan kesulitan, 7) Menyenangkan, dan 8) Aman dalam bentuk, warna dan bahan.

Pengembangan yang ditemukan dalam alat permainan edukatif ular tangga covid-19 adalah pengembangan 1) Sikap moral berupa bukti syukur, menghargai orang lain dan bersikap jujur. 2) fisik-motorik berupa hidup sehat dengan cara olah raga, berjemur, pakai masker, istirahat yang cukup, cuci tangan, makan bergizi, istirahat teratur dan upaya menyelamatkan diri dari covid-19 dengan

belajar, bermain dan beribadah dari rumah, tidak bersalaman, tidak bepergian, tidak berkeruman, tidak bersin sembarangan. 3) bahasa berupa memahami makna simbol gambar, menceritakan simbol gambarnya dan menjalankan anak dadu sambil bercerita. 4) aspek kognitif berupa berpikir simbolik, mengenal berbagai macam lambang huruf, lambang bilangan, pemecahan masalah dan berpikir kreatif. 5) aspek sosial emosional berupa kemampuan bersabar menunggu giliran, menahan diri saat marah main bersama, mematuhi aturan permainan, bermain dengan teman keluarga, mengekspresikan emosi yang stabil dan 6) pengembangan aspek seni berupa memberikan ekspresi dengan tepuk tangan bersama teman temannya ketika salah satu teman berhasil selamat dalam permainan ular tangga covid-19. Pengembangan dalam kecerdasan majemuk ditemukan dalam 1) Kecerdasan Linguistik dalam menceritakan sebab akibat melanggar dan mematuhi protokol kesehatan, 2) Kecerdasan Matematis dalam membilang jumlah langkah anak dadu, 3) Kecerdasan Visual Spasial, dalam memahami makna gambar yang ada dalam kotak ular tangga 4) Kecerdasan Interpersonal dalam mematuhi permainan dan 4) Kecerdasan Intrapersonal dalam menunjukkan sikap rasa percaya diri. Sebagai tindak lanjut penelitian ini disarankan uji coba pengembangan dengan berbagai metode pengembangan untuk meneliti validitas dan fungsi alat peraga edukatif ular tangga covid-19 secara spesifik.

DAFTAR PUSTAKA

Andang Ismail. (2007). *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.

- Badru Zaman. (2007). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Badru Zaman. (2006). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Tamana Kanak Kanak.*(Makalah)
- Coony R. Semiawan, (2009), *Penerapan Pembelajaran Pada Anak, Jakarta, Indeks*.
- Diana Mutiah. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Hadari Nawawi. (2007). *Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Heru Kurniawan, Marwany, Titi Anisatul Laely. (2020). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Kemendikbud, R. I. (2014). *Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, (2014), *Buku Panduan Pendidik PAUD Kurikulum 2013 PAUD Anak Usia 4-5 Tahun*, Jakarta: Kemdikbud .
- Kurniawan, Heru. (2019). *Sekolah Kreatif, Sekolah Kehidupan yang Menyenangkan*, Yogyakarta: Arruz Media.
- Moleong, & Lexy, J. (1998). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Nelva Rolina, (2012), *Alat Permainan Edukatif untuk AUD*. Yogyakarta: Ombak,
- Nyimas Muazzomi, (2017), *Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Microsoft Powerpoint*, Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi <http://dx.doi.org/10.33087/jiubj.v17i1.110>
- Sigit Purnama, Yuli Salis Hijriani, Heldaanita, (2019) *Alat Permainan edukatif Anak Usia Dini*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sri Joko Yunanto, (2004), *Sumber Belajar Anak Cerdas*, Jakarta, Grasindo.
- Tedja Saputra, Mayke S. (2005). *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Anak Usia Dini*, Jakarta Gramedia