



Peran Guru dalam Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Di TK Gugus Lavender Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu

Yulia Anggraini¹, Didik Suryadi², Indrawati³

yulialiaa123@gmail.com¹, didiksuryadiunib@unib.ac.id², indrawati61@unib.ac.id³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Bengkulu

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peran guru dalam pemanfaatan alat permainan edukatif di TK Gugus Lavender Singaran Pati Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah survey dengan metode deskriptif kuantitatif. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling dengan jumlah populasi dan sampel penelitian sebanyak 21 orang guru TK Gugus Lavender. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik angket dan teknik analisis data menggunakan uji statistik dengan rumus rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran guru dalam pemanfaatan alat permainan edukatif berkategori baik artinya guru melakukan peranya sebagai fasilitator, mediator dan motivator TK di Gugus Lavender Kota Bengkulu. Peran guru sebagai fasilitator dalam pemanfaatan alat permainan edukatif katagori cukup artinya guru telah menyediakan alat permainan edukatif sesuai dengan kegiatan anak seperti alat permainan boneka tangan untuk mentstimulasi perkembangan anak. Peran guru sebagai mediator dalam pemanfaatan alat permainan edukatif dalam katagori baik artinya guru menggunakan alat permainan edukatif sesuai tema pembelajaran. Peran guru sebagai motivator dalam pemanfaatan alat permainan edukatif dalam katagori baik artinya guru membangkit semangat belajar anak didik pada saat belajar alat permainan edukatif. Implikasi dalam penelitian ini disarankan bagi guru dapat meningkatkan peran fasilitator, mediator dan motivator lebih baik lagi, agar peran fasilitas, media alat permainan edukatif dan motivasi dalam alat permainan edukatif dapat berjalan dengan baik bagi guru maupun anak usia dini.

Kata Kunci: peran guru, pemanfaatan alat permainan edukatif.

Abstract

The purpose of this study was to describe the role of the teacher in the use of educational games in Kindergarten Gugus Lavender Singaran Pati, Bengkulu City. This type of research is a survey with a quantitative descriptive method. The sampling technique used a total sampling technique with a total population and a sample of 21 teachers of Kindergarten Gugus Lavender. Data collection techniques using questionnaires and data analysis techniques using statistical tests with the average formula. The results showed that the role of the teacher in the use of educational game tools was categorized as good, meaning that the teacher played the role as facilitator, mediator and motivator of kindergarten in the Lavender Cluster, Bengkulu City. The role of the teacher as a facilitator in the use of educational game tools is categorized as sufficient, meaning that the teacher has provided educational play tools in accordance with children's activities such as hand puppet games to stimulate children's development. The role of the teacher as a mediator in the use of educational game tools in a good category means that the teacher uses educational game tools according to the learning theme. The role of the teacher as a motivator in the use of educational game tools in a good category means that the teacher awakens students' enthusiasm for learning when learning educational game tools. The implications in this study are suggested for teachers to improve the role of facilitators, mediators and motivators, so that the role

of facilities, media for educational play tools and motivation in educational play tools can work well for teachers and early childhood.

Keywords: role of the teacher, Utilization of Educational Play Tools.

Copyright (c) 2021 Yulia Anggraini, Didik Suryadi, Indrawati

✉ Corresponding author :

Email Address : yulialiaa123@gmail.com (Jalan WR Supratman, Kandang Limun, Bengkulu)

Received 10 Maret 2021, Accepted 10 Juni 2021, Published 30 Juni 2021

PENDAHULUAN

Menurut Direktorat PAUD 2005 (dalam Yamin dkk, 2013:1) pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai golden age dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Usia dini (0-6 tahun) adalah usia anak sekaligus dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi hasil pendidikan seseorang selanjutnya. Artinya, pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial-emosional (sikap perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi.

Menurut (Fathul & Nailur 2013:29) alat permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan juga memberi rangsangan atau respon positif terhadap indra pemainya. Indra yang dimaksud antara lain pendengar, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik, (keseimbangan gerak, daya tahan. Kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), serta kekayaan sosial dan spiritual (budi pekerti, luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama dan sopan santun, persaingan sehat, serta pengorbanan).

Menurut (Montolalu, 2008:3-7) peran guru dalam pemanfaatan alat permainan edukatif guru mempunyai beberapa peranan. Guru sebagai salah satu lingkungan yang dapat menunjang media pembelajaran berperan sebagai fasilitator bagi anak dalam usaha memunculkan perilaku kreatif. Peran guru sebagai fasilitator harus mampu memfasilitasi seluruh kebutuhan anak pada saat kegiatan dan belajar berlangsung. Misalnya, apabila anak ingin bermain dengan alat permainan edukatif guru harus menyediakan berbagai alat permainan yang dibutuhkan untuk anak.

Menurut (Erfinawati & Ismawirna 2019:66) peran guru sebagai mediator ini dapat diartikan sebagai penengah dalam kegiatan belajar siswa. Mediator juga dapat diartikan sebagai penyedia media pembelajaran. Guru menentukan media pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran. Menurut (Yeni & Euis 2010:46) peran guru sebagai motivator ini pendorong bagi anak didik dan untuk terus mengembangkan diri dan memaksimalkan potensi kreatif. sebagai motivator penting artinya dalam meningkatkan kegairahan dan pengembangan kegiatan belajar anak.

Hasil observasi di TK Gugus Lavender menunjukkan bahwa terdapat 37 alat permainan edukatif yang terdiri dari alat permainan edukatif buatan dan siap pakai. Hasil wawancara dengan beberapa guru yang ditemui menunjukkan kenyataan adanya variasi

penggunaan alat permainan yang tersedia. Adabeberapa alat permainan edukatif yang jarang dimanfaatkan di TK misalnya: mobil calistung dari kulit kayu, mobil bilcum/mobil kurikulum, bowling, roncean balok kecil, boneka tangan. Ada juga yang sering digunakan alat permainan edukatif di TK misalnya: lego, balok angka, puzzle, plastisin, miniatur sholat, ayunan, jungkitan, pelosotan, alat permainan edukatif rambu-rambu lalu lintas, puzzle mobil, alat permainan edukatif menjahit, tempat mandi bola. Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan peran guru seharusnya menyediakan fasilitas alat permainan edukatif belum memadai sesuai jumlah anak di TK Gugus Lavender. Peran guru dalam pemanfaatan alat permainan edukatif di TK sebagian masih ada belum berperan pada kegiatan belajar dalam fasilitas alat permainan edukatif dan tidak dimanfaatkan dalam pembelajaran. Guru belum memberikan fasilitas kemudahan dalam proses belajar dan menciptakan suasana kegiatan yang efektif dan optimal. Hal tersebut dapat dilihat dari peran guru dan memberikan atau melaksanakan proses pembelajaran.

Peran guru dalam pemanfaatan alat permainan edukatif seperti media yang guru gunakan dalam mengajar, dimana guru banyak menggunakan media buku dalam setiap pembelajaran. kurang menunjukkan karya kreatifnya kepada anak didik. Guru harus mentransfer ilmu dan informasi yang terdapat pada sumber buku-buku dan alat permainan kepada anak didiknya. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa peneliti dengan guru TK Gugus Lavender, peranan guru dalam pemanfaatan alat permainan edukatif belum memadai dalam peranannya seperti memotivasi dan menyemangati anak untuk belajar. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul skripsi “Peran Guru Dalam Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Di TK Gugus Lavender Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu”.

METODOLOGI

Jenis Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2014:2) metode penelitian adalah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sample tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik. Menurut (Morissan dalam Sugiyono, 2012:16) suatu survey deskriptif berupaya menjelaskan atau mencatat kondisi atau sikap untuk menjelaskan apa yang ada saat ini.

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian peran guru dalam pemanfaatan alat permainan edukatif di TK Gugus Lavender Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu dilaksanakan pada bulan September 2020.

Sasaran Penelitian

Pada penelitian ini populasi yang digunakan adalah TK Guru Gugus Lavender Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu yang berjumlah 21 Orang. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil total sampling jumlah populasi kurang dari 100.

Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan angket. Dimana peneliti menyebarkan pernyataan kepada setiap guru TK Gugus Lavender Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu.

Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik statistic dengan rumus rata-rata dan rumus persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pada hasil penelitian ini peran guru dalam pemanfaatan alat permainan edukatif adalah sebesar 3,16 dengan kriteria baik artinya guru di TK Gugus Lavender Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu sudah mampu berperan sebagai fasilitator, mediator dan motivator. Pada fasilitator masih cukup memiliki rata-rata 2,87 artinya guru belum menyediakan alat permainan edukatif sesuai kegiatan anak. Pada peran mediator memiliki nilai rata-rata 3,43 berkategori baik. Artinya guru, membantu kesulitan anak ketika menggunakan alat permainan edukatif. Pada indikator peran sebagai mediator di TK gugus lavender di dapatkan hasil rata-rata paling tinggi. Pada peran guru dalam pemanfaatan alat permainan edukatif sebagai motivator berada pada katagori baik memiliki nilai rata-rata 3,27 artinya guru membangkitkan semangat belajar anak didik pada saat belajar alat permainan edukatif. Bahwa di TK gugus lavender guru telah melaksanakan sesuai perannya guru dapat memberikan pujian ketika anak berperilaku baik pada saat memainkan alat permainan edukatif.

Dalam penelitian ini peran guru dalam pemanfaatan alat permainan edukatif melakukan peran guru terdiri dari 3 aspek yaitu, fasilitator, mediator, motivator. Hasil penelitian peran guru sebagai fasilitator dalam pemanfaatan alat permainan edukatif berkategori cukup artinya guru sebagai fasilitator di TK Gugus Lavender Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu belum menyediakan fasilitas alat permainan edukatif secara baik dalam pembelajaran. Sehingga alat permainan edukatif tidak dapat meningkatkan minat belajar anak. Hal ini disebabkan karena guru belum menyediakan alat permainan edukatif sesuai kegiatan anak. Kegiatan guru menggunakan alat permainan edukatif boneka tangan untuk mentimulasi perkembangan anak. Peran guru dalam alat permainan edukatif boneka tangan guru kurang menggunakan alat permainan yang dianggap mendekati natularis bercerita melalui boneka tangan. Permainan yang berperan berbicara dan gerakan-gerakan yang mendukung cerita dan mudah diikuti anak. Menurut (Dartuamas, 2016:30) boneka tangan adalah pengetahuan anak tentang isi cerita mudah diterima oleh anak-anak. Kegiatan bercerita melalui media boneka tangan ini suasana pembelajaran juga lebih menyenangkan sehingga anak anak tidak merasa bosan dan lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan bercerita.

PEMBAHASAN

Kegiatan guru menyediakan mainan balok kerucut untuk mengembangkan logika matematika anak. Permainan balok yaitu permainan yang dapat memberikan kesempatan pada anak untuk menciptakan, bekerja sama dan berkomunikasi. Ternyata di TK guru kurang menggunakan alat permainan balok kerucut, sehingga anak-anak mengalami kesulitan dalam menyebutkan nama bangun ruang dengan nama bangun datar, misalnya anak-anak menyebutkan bangun balok kerucut, limas dengan nama segitiga. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dinyatakan oleh (Kenndy, Tipps & Johnson 2008: 390) yaitu bahwa kebanyakan anak mengalami kesulitan dalam memahami bangun ruang dan anak menggunakan nama bangun datar untuk memahami bangun ruang. Kurangnya pengalaman guru membuat anak-anak tidak mengenal bangun ruang. Para guru seharusnya mengenalkan berbagai macam bangun geometri agar anak mengenal bangun ruang atau balok.

Kegiatan guru memperlihatkan macam-macam alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, merangkai, membentuk, ternyata di TK gugus guru belum memperlihatkan macam-macam alat permainan edukatif. Pendapat (Guslinda, 2018:5) alat permainan edukatif adalah bermacam-macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat dipergunakan untuk bermain dan alat permainan tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak. Dengan alat permainan edukatif ini anak juga dapat mengembangkan kemampuan bahasa dengan baik melalui interaksi pada saat bermain menggunakan alat permainan edukatif.

Dari hasil menunjukkan bahwa sebagian guru belum dapat memberikan fasilitas yang sesuai. Sehingga pemanfaatan alat permainan edukatif anak tidak berjalan dengan baik. Senada dengan pendapat (Sardiman, 2016:146) bahwa peran guru sebagai fasilitator penting, karena guru wajib memberikan fasilitas kemudahan dalam proses belajar mengajar. Untuk dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga akan tercipta proses belajar mengajar yang efektif dan optimal dan perkembangan anak baik namun lebih khususnya dalam kecerdasan kognitif. Peran guru sebagai fasilitator atau penyedia alat bermain juga dianggap kurang terampil dalam menyediakan ragam permainan dalam menciptakan keadaan lingkungan bermain. Menurut (Riany, 2009:2) Guru dalam pelaksanaan pembelajaran sebaiknya memiliki pengetahuan tentang alat permainan edukatif (APE) mengenai pengertian alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak yang berasal dari lingkungan sekitar (alam) maupun yang sudah (dibeli). Sejalan dengan pendapat Hijriati (2017:2) menjelaskan, permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya. Hal tersebut menunjukkan bahwa manfaat alat permainan edukatif seharusnya dapat dioptimalkan lebih kepada anak. Sebab, alat permainan edukatif tidak hanya melatih motorik diri anak, tetapi disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan anak dalam pembelajaran sehingga mampu untuk mengoptimalkan perkembangan seperti bahasa dan sosial emosionalnya dan untuk mencapai itu semua diperlukan peran guru.

Hasil penelitian peran guru sebagai mediator dalam pemanfaatan alat permainan edukatif berkategori baik artinya guru sebagai mediator di TK Gugus Lavender Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu guru menggunakan alat permainan edukatif sesuai tema pembelajaran. Pada kegiatannya menggunakan alat permainan edukatif saat belajar untuk memudahkan anak cepat memahami pembelajaran. Kenyataan dari hasil penelitian peran guru telah menerapkan penggunaan media ataupun alat permainan edukatif di setiap pembelajaran. Hal tersebut menjadikan pembelajaran anak yang menyenangkan. Sejalan dengan pendapat (Isjoni, 2010:65) bahwa pendekatan pembelajaran untuk anak usia dini haruslah mengacu pada kebutuhan anak didik, serta media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, serta mengacu kepada hakikat pembelajaran anak usia dini, salah satunya adalah pembelajaran aktif, inovatif, efektif dan menyenangkan. Guru yaitu menggunakan pendekatan ini dapat mudah mentransfer ilmu yang akan diberikan, karena dalam pelaksanaannya melalui bermain anak akan senang dan tertarik ketika kegiatan. Pemahaman guru PAUD tentang alat permainan edukatif (APE) dalam proses pembelajaran anak usia dini merupakan suatu kemampuan guru PAUD dalam mengerti dan memahami alat permainan edukatif sebagai salah satu sumber belajar yang di dalamnya mencakup kemampuan guru dalam menciptakan, mengkreasi serta menggunakan alat permainan edukatif dalam setiap proses pembelajaran anak usia dini untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada diri anak. Menurut (Andriani, 2014:9) alat permainan edukatif yang dapat digunakan sebagai media dalam sebuah proses pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut: 1) membantu dan mendukung proses belajar, 2) mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, 3) memberikan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan memperkaya pengalaman, 4) memberikan kesempatan untuk mengenal lingkungan, 5) mengajarkan anak untuk mengetahui kekutan diri, 6) multi guna. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Astuti dan Suwardianto, 2016:5) mendapatkan hasil bahwa responden memiliki tingkat pengetahuan tentang alat permainan edukatif.

Kegiatan guru menggunakan media pembelajaran alat permainan edukatif sesuai dengan kehidupan sehari-hari anak. Dalam pembelajaran guru mengakui bahwa menggunakan alat permainan edukatif, menceritakan kehidupan sehari-hari seperti moral. Kebiasaan sehari-hari dengan contohnya alat permainan puzzle sholat lima waktu, huruf hijaiyah. Guru melakukan diskusi selama menggunakan alat permainan ini bersama anak. Nurhidayah dan Muh, (2018:6-7) menyatakan bahwa peran guru pada kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah melalui bermain puzzle dan alat permainan edukatif peraga sholat, guru telah menyediakan alat bermain berupa puzzle hijaiyah dan alat permainan edukatif peraga sholatnya tetapi guru juga harus mengajarkan anak bagaimana cara memainkannya seperti cara membongkar dan menyusun kembali mainan puzzlenya agar tersusun sesuai dengan susunan yang benar.

Kegiatan guru membantuketika alat permainan edukatif tidak berjalan dengan baik. Hasil penelitian dijelaskan bahwa guru telah membantu anak ketika kesulitan dalam permainan edukatif. Alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang digunakan dalam belajar. Alat ini bisa digunakan dalam proses belajar mengajar dalam bentuk permainan ketika anak kesulitan dalam bermain guru sering membantunya agar anak merasa termotivasi dalam bermain, maka dibutuhkan peran guru untuk mendukung kegiatan

bermainnya. Menurut pendapat (Suri & Roza, 2017:29-30) alat permainan edukatif ini diberikan untuk membantu guru ketika alat permainan edukatif tidak berjalan dengan baik dan meningkatkan perkembangan anak dari segi keterampilan, pengetahuan, dan sosialisasi sesuai dengan materi pembelajaran. Selain itu, anak-anak tidak akan merasa jenuh dengan pembelajaran sehari-hari.

Peran guru dalam pemanfaatan alat permainan edukatif berkategori baik artinya guru melaksanakan perannya di TK Gugus Lavender Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu sebagai mediator adalah dapat diartikan sebagai penengah dalam kegiatan belajar anak. Menurut (Sardiman, 2016:146) Misalnya saja menengahi atau memberikan jalan keluar atau solusi ketika diskusi tidak berjalan dengan baik. Mediator juga dapat diartikan sebagai penyedia media pembelajaran, guru menentukan media pembelajaran yang tepat sesuai tema. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar guru dapat melaksanakan pembelajaran alat permainan edukatif untuk meningkatkan perkembangan anak, secara khususnya dapat meningkatkan perkembangan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan anak, dengan media atau metode yang tepat maka pembelajaran yang disampaikan dan akan diterima anak didik akan lebih baik, sehingga peran guru dalam pemanfaatan alat permainan edukatif akan sesuai dengan perannya.

Hasil penelitian peran guru sebagai motivator dalam pemanfaatan alat permainan edukatif berkategori baik artinya guru sebagai motivator di TK Gugus Lavender Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu guru telah membangkitkan semangat belajar anak didik. Pada kegiatan guru memberikan pujian ketika anak berperilaku baik pada saat memainkan alat permainan edukatif berkategori baik artinya alat permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dan kreatif. Ketika anak bermain berperilaku baik peran guru kerap memberikan pujian agar anak termotivasi dan semangat memainkan alat permainan edukatif. Sejalan dengan pendapat (Djamarah, 2002:152) dalam pembelajaran, pujian dapat dimanfaatkan sebagai alat motivasi. Karena anak didik juga manusia, maka dia juga senang dipuji. Karena pujian menimbulkan rasa puas dan senang. Namun begitu, pujian harus sesuai dengan hasil kerja siswa. Jangan memuji secara berlebihan karena akan terkesan dibuat-buat. Pujian yang baik adalah pujian yang keluar dari hati seorang guru secara wajar dengan maksud untuk memberikan penghargaan kepada siswa atas jerih payahnya dalam belajar.

Kegiatan guru memberikan semangat saat belajar alat permainan edukatif agar anak merasa senang. Berdasarkan hasil penelitian bahwa guru telah memberikan semangat belajar anak dan motivasi pada saat permainan edukatif. Menurut (Ariesta, 2009:2) menyatakan bahwa menambah wawasan kemampuan guru sehingga tercapai indikator kemampuan yang dimiliki guru untuk memotivasi, semangat anak ketika memainkan alat permainan edukatif. Suchman dan Arikunto (Latief dkk, 2015:2) memandang bahwa sebuah proses menentukan hasil yang telah dicapai beberapa kegiatan yang direncanakan untuk mendukung tercapainya tujuan. Merupakan salah satu tugas guru memotivasi pada saat anak memainkan alat permainan edukatif dan melihat sejauh mana pembelajaran mencapai suatu tujuan.

Kegiatan guru memberikan cerita tentang alat permainan edukatif yang digunakan. Berdasarkan hasil penelitian bahwa guru telah menceritakan apa saja alat permainan edukatif dalam pembelajaran. Pemilihan alat permainan edukatif disesuaikan tema yang telah ditentukan. Guru menceritakan ataupun menjelaskan tema dan sub tema pembelajaran. Guru

memulai dengan pengalaman anak lalu didukung menggunakan alat permainan edukatif yang telah dipersiapkan. Sesuai dengan pendapat (Susanti, 2015:649) guru menceritakan media tersebut diawali dengan mengenal gambar pada media tersebut, menyebutkan ciri-cirinya dilanjutkan dengan bercerita maupun tanya jawab yang dapat menggali rasa ingin tahu dan pengetahuan anak. Dalam kegiatan ini anak dapat mengungkapkan ide-ide, pengalaman disekitar anak maupun pengalaman yang dilakukan anak sendiri.

Kegiatan guru menggunakan alat permainan edukatif flascard untuk mengenal angka, huruf dan hewan. Sejalan dengan pendapat (Budiman, 2014:5-22) alat permainan edukatif dalam ruangan meliputi boneka tangan, boneka jari-jari, puzzle, balok, dan flashcard. Sebagian besar guru mampu menyediakan boneka jari untuk digunakan anak bermain peran, guru juga mampu menggunakan puzzle untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak, dan guru juga mampu menyediakan balok untuk digunakan anak bermain menyusun balok, serta guru juga mampu menggunakan flascard untuk mengenal angka, huruf, macam-macam hewan dll. Alat permainan seperti itu akan menumbuhkan kegairahan belajar anak sehingga berbagai potensi anak berkembang dengan baik. Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain. Apabila kita mengamati anak-anak TK yang sedang memainkan alat permainan tertentu dan mereka sangat tertarik untuk memainkannya, mereka tampak sangat serius dan terkadang susah untuk diganggu dan dialihkan perhatiannya pada benda atau kegiatan yang lain. Kondisi tersebut terjadi karena anak-anak merasa senang dan nyaman dengan alat permainan yang mereka gunakan. Alat permainan yang dirancang secara khusus dan dibuat dengan baik akan menumbuhkan perasaan senang anak dalam melakukan aktivitas belajarnya. Menurut (Cristianna, 2013:12) jika anak sudah merasa senang dengan kegiatannya, maka belajar tidak lagi dianggap sebagai beban yang ditimpakan guru di pundaknya. Anak mengartikan belajar dengan baik bahwa belajar ternyata tidak selalu dikesankan sebagai kegiatan yang membosankan bahkan menyebalkan tapi justru bermakna dan menyenangkan.

Peran guru dalam pemanfaatan alat permainan edukatif berkatagori baik artinya guru menggunakan perannya di TK Gugus Lavender Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu sebagai motivator adalah Menurut (Sardiman, 2016:145) peran sebagai motivator merupakan artinya, membuat alat permainan edukatif kreatif dengan bahan yang ada lingkungan sekitar dan membangkitkan semangat belajar anak didik, yang mampu memberikan motivasi ketika menggunakan alat permainan edukatif. Dengan demikian motivasi ini mengarah kepada pendidikan bahwa dalam setiap bermain alat permainan edukatif guru perlu menumbuhkan motivasi, membangkitkan semangat belajar anak didik. Guru seharusnya dalam pembelajaran memegang peran yang saat strategis terutama watak bangsa serta mengembangkan motivasi dan kreativitas yang dibutuhkan guru yang kreatif dapat di tunjukan. Melalui kegiatan yang menarik dengan memanfaatkan alat permainan edukatif yang nyata akan memudahkan tujuan pembelajaran yang diberikan guru ke anak. Anak akan semangat jika guru memotivasi anak pada saat permainan edukatif.

Berdasarkan perhitungan rata-rata peran guru dalam kegiatan pemanfaatan alat permainan edukatif di TK Gugus Lavender Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu, maka dapat diketahui rata-rata peran guru dalam pemanfaatan alat permainan edukatif sebagai mediator yaitu 3,43. Angka ini menunjukkan bahwa peran guru menggunakan alat permainan edukatif sesuai tema pembelajaran telah terlibat dalam pemanfaatan APE. Peran guru dengan

rata-rata tinggi yaitu peran guru sebagai mediator dan peran yang paling kecil adalah peran guru sebagai fasilitator menyediakan alat permainan edukatif sesuai kegiatan anak. Berdasarkan perhitungan tersebut, peneliti berpendapat bahwa peran guru dalam pemanfaatan alat permainan edukatif telah baik dalam melaksanakan perannya di TK Gugus Lavender Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu. Selain itu, peran guru di TK Gugus Lavender Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu telah mampu dalam memanfaatkan di tingkat selanjutnya karena memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang pemanfaatan alat permainan edukatif, karena alat permainan edukatif pembelajaran merupakan alat permainan untuk memudahkan anak cepat memahami pembelajaran. Guru menggunakan pendekatan ini memudahkan menransfer ilmu yang akan diberikan, karena dalam pemanfaatan alat permainan edukatif melalui bermain sambil belajar anak akan senang dan tertarik pada setiap kegiatan. Guru dapat menggunakan alat bantu untuk kelancaran pembelajaran seperti alat permainan edukatif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwas secara umum peran guru dalam pemanfaatan alat permainan edukatif TK Gugus Lavender di Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata 3,16 artinya guru TK sering melakukan peran sebagai fasilitator, mediator dan motivator dalam pemanfaatan alat permainan edukatif.

Secara Khusus Peran Guru dalam memanfaatkan alat permainan edukatif dapat dapat dijelaskan sebagai berikut: a) Peran Guru sebagai fasilitator dalam pemanfaatan alat permainan edukatif dalam kategori cukup artinya guru kurang menyediakan alat permainan edukatif sesuai kegiatan anak. Tetapi guru masih belum menyediakan secara keseluruhan alat permainan edukatif boneka tangan untuk menstimulasi perkembangan anak, b) Peran Guru sebagai mediator dalam pemanfaatan alat permainan dalam kategori baik artinya guru menggunakan alat permainan edukatif sesuai tema pembelajaran. Bahwa peran telah melaksanakan dengan baik dan memiliki pengetahuan media alat permainan edukatif, c) Peran Guru sebagai motivator dalam pemanfaatan alat permainan edukatif dalam kategori baik artinya guru membangkitkan semangat belajar anak didik pada saat belajar alat permainan edukatif. Bahwa telah melaksanakan dengan baik sesuai perannya guru dapat memberikan pujian ketika anak berperilaku baik pada saat memainkan alat permainan edukatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu baik secara material maupun nonmaterial dalam menyelesaikan penelitian ini teruntuk kepada kedua orang tua, dosen, tempat penelitian, dan teman sejawat.

DAFTAR PUSTAKA

Andirani Rini, (2004). Merancang Berbagai Jenis Permainan dan Alat Permainan Edukatif. (Online). Diakses dari <http://www.membumikanpendidikan.com>

//2014//10/merancang-berbagai-jenis-permainan-dan.html pada tanggal 20 september 2016 pukul 9.20 WIB.

- Ariesta Rianny, (2009). *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar Untuk Anak Usia 0-1 Tahun*. Bandung: PT. Sadiarta Sukses.
- BudimanRudy, (2014). *Kreativitas Melalui Pembuatan Alat Permainan Edukatif*. Modul Materi Pokok disajikan dalam Program Diklat Kompetensi Pengembangan Kreativitas bagi Guru TK Jenjang Lanjut, Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-kanak dan Pendidikan Luar Biasa (PPPP TK dan PLB Bandung).
- Christianna Aniendya, (2013). *Pelatihan Perancangan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Bekas Untuk Pendidikan Anak Usia Din (PAUD) SE-SIWALANKERTO SURABAYA*. *Jurnal Of Service Learning*. Vol: 1, No: 1. Hal 7-13. Dalam Belajar, DIVA Pres, Jokjakarta, 2013.
- Dartuamas Kartini, (2016). *Penerapan Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Anak Kelompok A2 TK aisyiyah 1 TOLITOLI*. *Jurnal*. Vol: 4, No: 2. Hal 28-37.
- Direktorat PAUD 2005 Yamin Dkk, Jamilah, (2013). *Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Mendongeng Dengan Media Wayang Kertas*. *Jurnal. Ilmiah Potensia*. Vol : 1, No. 1. Hal 41-49.
- Djamarah, (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Erfinawati Dan Ismawirna, (2019). *Peran Guru Dalam Membina Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B Di TK Cut Meutia Banda Aceh*. *Jurnal*. Vol: 6, No. 1. Hal 62-68.
- Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati,(2013) *Metode Permainan-Permainan Eduktif Dalam Belajar*. Jogyakarta: DIVA Press.
- Guslinda, (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing. Hal 29.
- Hijriati, (2017). *Peranan dan Manfaat APE untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*. *Jurnal Ar-Raniry*. Vol: 3, No: 2. Hal 59-69.
- Isjoni, (2011). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: ALFABET.
- Kennedy, Leonard M., Tipps, Smith & Johnson, Art. (2008). *Guiding children's learning of mathematics, eleventh edition*. Belmont, CA: Thomson Wadsworth.
- Latief Majid Abd dan Jamil, (2015). *Evaluasi Pelaksanaan Program Operasional Sekolah (BOS) Sekolah Menengah Pertama*. *Jurnal.Utilitas*. Vol 1, No: 1. Hal 1-8.
- Montolalu, (2008). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurhidayah dan Jabir Muh, (2018). *Studi Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Di Kelompok B TK AL-KHAIRAAT KABONENA KOTA PALU*. Hal 53-62.
- Sardiman, (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono, (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABET.
- Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABET.
- Suri Dharlinda dan Roza Irwan, (2017). *Pelatihan Pembuatan APE (Alat Permainan Edukatif) Untuk Menstimulasi Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini Bagi Guru-Guru PAUD Di TK BAITUL INSAN PESAWARAN*. *Jurnal. Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*. Vol:2, No:1. Hal 29-32.
- Susanti Dwi Marlin, (2015). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak TK*. *Jurnal. Pendidikan Anak*. Vol:4, No: 2. Hal 646-650.