

**SOSIALISASI PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENINGKATKAN KONSENTRASI
BELAJAR MELALUI BERMAIN UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI PADA PAUD
NURSALAM KAB. CIREBON**

**Ghina Amaliyah¹⁾, Dewi Iriani²⁾, Ine Rachmawati³⁾, A Sobi Mutohari⁴⁾, Yuni Awalaturrohmah
Solihah⁵⁾, Suhadi Parman⁶⁾, Abdun Wijaya⁷⁾**

^{1), 2), 3), 4), 5), 6)} **Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Catur Insan Cendekia**

ghina.amaliyah2@gmail.com

ABSTRAK

Rentang perhatian atau konsentrasi rata-rata pada anak-anak usia 3 tahun berkisar 9 menit dan usia 4 tahun berkisar 12 menit. Panjang pendeknya perhatian anak terhadap sesuatu bisa disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah sarana prasarana yang dimiliki dalam menunjang tema pembelajaran disekolah. Konsentrasi belajar anak dapat di atasi dengan diciptakan nya suatu permainan, karena waktu anak di habiskan dengan bermain, maka akan lebih efektif apabila menyampaikan pembelajaran melalui permainan. Maka dari itu perancangan yang akan dibuat adalah untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada Pendidikan Anak Usia Dini-Nursalam dengan pembuatan permainan puzzle. Perancangan permainan ini diharapkan dapat menjadi penunjang tema pembelajaran serta dapat meningkatkan konsentrasi anak dalam menerima pembelajaran sehingga tidak adanya lagi tema tersulit yang terjadi disekolah.

Kata Kunci : Perancangan, Permainan Puzzle, Konsentrasi, Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRACT

The average attention span or concentration in children aged 3 years is around 9 minute and ages 4 years is around 12 minutes. The length and shortness of a child's attention to something can be caused by various factors, one of them is the infrastructure that is owned in supporting the learning theme at school. Children's learning concentration can be overcome by creating a game, because children's time is spent playing, it will be more effective if you convey learning through games. Therefore the design that will be made is to increase the concentration of learning at Early Childhood Education Nursalam by making puzzle games. The design of this game is expected to be a supporter of the learning theme and can increase children's concentration in receiving learning so that there no more difficult themes that occur in school.

Keywords: Design, Puzzle Game, Concentration, Early Childhood Education.

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2018 Tentang Penyediaan Layanan Pendidikan Anak Usia Dini, Pasal 1, Ayat 1 : Pendidikan Anak Usia Dini (yang selanjutnya disingkat PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Rangsangan pendidikan harus diberikan sesuai dengan tumbuh kembang anak, hal ini dilakukan untuk menciptakan rasa penasaran anak terhadap sesuatu yang baru sehingga anak ingin terus menerus mempelajarinya.

UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) atau Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan dan Kebudayaan PBB merupakan badan khusus PBB yang didirikan pada 1945 ini merekomendasikan setiap anak mendapatkan Pendidikan Anak Usia Dini pada usia pra sekolah, karna pengalaman belajar di PAUD akan membantu anak untuk lebih siap dalam menerima pelajaran formal dibangku pendidikan selanjutnya (Sekolah Dasar). Selain itu, PAUD memiliki fungsi utama mengembangkan semua aspek perkembangan anak, meliputi perkembangan kognitif, bahasa, fisik (motorik kasar dan halus), sosial emosional. Namun, saat ini kewajiban mengikuti program PAUD secara nasional belum diterapkan, tetapi wacana tersebut sudah dibicarakan pada Rapat Koordinasi dan Sosialisasi Program PAUD Berkualitas di Bandung-Bali pada 8-10 April 2021.

Lebih lanjut, Pendidikan Usia Dini merupakan tempat pendidikan yang mengajarkan mata pelajaran berdasarkan tema seperti diriku sendiri, lingkunganku, binatang, tanaman, dan lain sebagainya. Hal ini tak luput dari kehidupan anak setiap harinya karena anak usia dini masih pada tahap konkrit, dimana segala sesuatu harus ada contohnya. Maka seharusnya anak usia dini di PAUD menerima pembelajaran melalui bermain, hal ini ditegaskan pada Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2018 Tentang Penyediaan Layanan Pendidikan Anak Usia Dini, Pasal 9, Ayat 1 bahwa "Pembelajaran dalam PAUD dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan berpusat pada anak dalam konteks bermain sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak.". Di era modern ini sekolah PAUD sudah tersedia diberbagai tempat di seluruh Indonesia, seperti salah satunya di Kabupaten Cirebon, yaitu PAUD Nursalam yang berlokasi di Gg. Nursalam Jl. Kiyanti Desa Klayan Rt.03 Rw.01 Kecamatan Gunung Jati Kabupaten Cirebon, dengan jumlah 11 murid pada tahun ajaran ini. PAUD Nursalam sudah berdiri sejak 2016. Hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis kepada kepala sekolah PAUD Nursalam, Tri Utami Supartini, S.Pd. Metode yang dijalankan mengacu kepada kurikulum 2013 yakni pelajaran yang berlangsung berdasarkan tema. Pada setiap pembahasan tema memerlukan waktu 2 sampai 4 minggu. Sebagai contoh, tema tentang diriku, isi dari tema tersebut membahas pengenalan diri sendiri, mengenal dan mengetahui fungsi anggota tubuh, menghitung jari tangan dan kaki, mencocokkan gambar dengan huruf, dan lain sebagainya. Selain itu, karna baru memasuki tahun ajaran baru dan murid baru menerima 2 tema, yakni : diriku dan lingkunganku. Maka, penulis menanyakan dan mendapatkan jawaban bahwa tema tersulit adalah Negaraku, berdasarkan melihat dari tahun ajaran sebelumnya. Hal ini dikarenakan minimnya sarana prasarana yang sekolah miliki untuk mendukung tema.

Selama pandemi sistem pengajaran yang dilakukan oleh PAUD Nursalam adalah pada minggu pertama dan kedua diadakan perkenalan antar guru dan murid melalui video yang dikirimkan ke *WhatsApp* Grup. Melihat dari ajaran tahun lalu yang di adakan secara *online* tidak efektif dan memiliki beberapa kendala, seperti : kemampuan teknologi, ekonomi dan latar belakang yang berbeda pada setiap orang tua, interaksi dan komunikasi antar murid dan guru menjadi terhambat dan tidak berjalan dengan optimal, sulitnya mengontrol murid saat beraktivitas. Maka, pada minggu ketiga dilakukan secara *offline* tetapi hanya 1 jam sampai minggu ketujuh, minggu kedelapan sudah berjalan normal.

Hasil observasi pada 8 September 2021, menunjukkan bahwa saat pelajaran sedang berlangsung, terdapat beberapa perilaku anak, seperti : anak belum bisa memperhatikan guru saat bercerita, anak masih asik dengan dunianya sendiri, anak senang berlari sendiri, hal tersebut menyebabkan kurangnya konsentrasi belajar pada anak. Mencermati kondisi tersebut untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak memerlukan suatu cara yang dianggap menarik dan menyenangkan. Salah satunya adalah dengan menciptakan sebuah permainan baru, selain dapat meningkatkan konsentrasi anak, juga sebagai media pendukung tema tersulit. Lebih lanjut, melihat dari hasil kuisioner, puzzle adalah permainan yang disukai oleh anak-anak, selain itu puzzle juga mengandung ciri-ciri dan fungsi media pembelajaran, yakni : terciptanya komunikasi antara guru

dengan murid, dapat menjadi perantara belajar, memotivasi anak untuk menyelesaikan apa yang sudah dimulai dan mempelajari hal lain.

METODE

Pengumpulan data-data pada penelitian dan perancangan yang penulis lakukan adalah dengan menggunakan metode analisis 5W1H. Hal ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di sekolah dan mengumpulkan informasi lainnya terkait hal yang akan digunakan dan dikelola untuk dijadikan sebagai dasar dalam perancangan permainan puzzle ini. Selain 5W1H, penulis juga menggunakan metode kualitatif, hal ini dilakukan guna mengetahui karakteristik anak-anak saat di kelas maupun di sekolah melalui hubungan interaksi dengan mereka secara langsung, memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunianya dan mengetahui metode seperti apa yang mereka sukai dalam menerima pembelajaran.

Metode yang dilakukan dalam pengumpulan sumber-sumber data di lapangan adalah dengan pengumpulan data melalui wawancara, kuesioner dan observasi. Berikut masing-masing penjelasannya metode wawancara dilakukan dengan menanyakan beberapa hal seputar PAUD untuk mengetahui kesulitan-kesulitan apa saja yang dihadapi oleh pihak sekolah dan anak-anak dalam pembelajaran. Metode kuisisioner dilakukan dengan menanyakan kepada para murid secara langsung, untuk mengetahui apa saja yang disukainya, seperti : kartun, jenis permainan dan warna. Metode observasi dilakukan dengan melihat langsung ke lapangan, bagaimana kondisi dan lingkungan sekolah yang mana dapat digunakan untuk mendukung penelitian serta untuk mengetahui bagaimana cara atau metode pembelajaran yang dilakukan di PAUD Nursalam selama ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pembahasan dari permasalahan di atas yaitu meliputi konsep perancangan yang akan dibuat adalah dengan menggunakan permainan magnetic puzzle yang berisi tentang materi-materi seputar “Negaraku”, seperti Negara Indonesia terdiri dari banyak pulau, suku dan agama, pulau akan disampaikan dengan dibuatnya peta Indonesia, suku akan disampaikan dengan pengenalan baju adat yang ada pada pulau-pulau besar Indonesia dan agama akan disampaikan dengan agama-agama yang dianut di Indonesia, Bendera Indonesia, Budaya daerah yakni topeng Cirebon. Dengan aturan main, sebagai berikut :

- a. Terdapat 1 box berisi pulau besar di Indonesia, baju adat, agama, bendera Indonesia dan topeng Cirebon yang telah di potong perbagian. Misalkan : baju adat jawa akan dipotong menjadi 3 bagian, yakni kepala, badan dan kaki secara terpisah,
- b. Terdapat 1 gambar taman yang dijadikan background untuk menempelkan peta indonesia, bendera Indonesia dan topeng Cirebon, 1 gambar taman yang berlineart karakter perempuan dan laki-laki untuk menempelkan baju adat dan 1 gambar taman yang berlineart satu karakter untuk menempelkan agama dan tempat ibadah disampingnya.
- c. Terdapat 1 kartu contoh yang berguna untuk dijadikan patokan untuk menyusun puzzle,
- d. Terdapat potongan puzzle untuk disusun dan ditempel pada background.
- e. Setelah anak sudah cukup familiar dengan permainan, barulah anak akan bisa menyusun potongan-potongan menjadi utuh tanpa melihat kartu contoh.

A. Konsep Visual

Konsep visual yang digunakan untuk membuat media permainan puzzle, sebagai berikut :

1. *Tone Colour*, pada perancangan media ini, penulis menggunakan warna sebagai berikut :
 - a. Warna Background
Pada background terdapat magnet A untuk dijadikan sebagai tempat menempelkan kepingan karakter berlapis magnet B agar bisa disatukan kembali mengikuti kartu contoh yang ada.



Gambar 1. Warna Yang Dipakai untuk warna Background

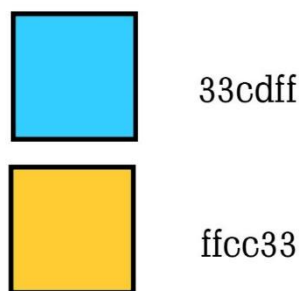
b. Warna Karakter



Gambar 2. Warna Yang Dipakai Untuk Karakter

c. Warna Box

Box didominasi oleh warna biru karena biru adalah warna terbanyak melihat dari hasil kuisisioner, yakni 5. Serta, kuning adalah warna komplementer dari biru.



Gambar 3. Warna Box

2. Type Tipografi

Jenis font yang digunakan adalah font dengan karakteristik, seperti : bentuk yang terlihat sederhana, bulat dan terbuka, tidak bersudut tajam, lucu dan menarik dan melihat dari target audiens yang masih anak-anak sehingga di layout dengan cara yang paling mudah dibaca.

Font-font tersebut, diantaranya :

- a. Font Dinoplay digunakan pada headline box "Puzzle Negaraku" dan kartu contoh bagian depan yang bertuliskan tentang judul nama dari gambar yang ada dibelakang nya.

ABCDEFGHIJKLM-
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm-
nopqrstuvwxyz
1234567890
.:;'"(?!)+-*/=

Gambar 4. Font Dinoplay

- b. Font Bubblegum digunakan pada aturan penggunaan Puzzle Magnetic, seperti : puzzle disarankan untuk anak 3tahun ke atas, Gambar magnet untuk menjelaskan bahwa mainan puzzle yang akan dibuat menggunakan magnet dan 13pcs kartu contoh.

ABCDEFGHIJKLM-
NOPQRSTU-
VWXYZ
ABCDEFGHIJKLM-
NOPQRSTU-
VWXYZ
1234567890
.:; (?!)+-*/=

Gambar 5. Font Bubblegum

- c. Font Parenda Pop Comic digunakan pada definisi "Puzzle Negaraku" yang ada pada belakang box.

ABCDEFGHI-
JKLM-
NOPQRSTU-
VWXYZ
abcdefghijklm-
nopqrstu-
vwxxyz
1234567890
.:;'"(?!)+-*/=

Gambar 6. Font Parenda Pop Comic

Selain itu, penulis juga menggunakan 1 jenis font serif yang berujung tajam. Hal ini dipilih karena untuk mempertegas sebuah peringatan penggunaan permainan. Font itu adalah :

d. Font Schadow BT

ABCDEFGHIJKLM-
NOPQRSTU-
VWXYZ
abcdefghijklm-
nopqrstuvwxyz
1234567890
. : ; ' " (? !) + - * / =

Gambar 7. Font Schadow BT

3. *Illustration Style*

Jenis Ilustrasi ini dipilih berdasarkan hasil kuisioner tertinggi, yakni 6. Selain itu, ilustrasi ini di gunakan karena penggambaran chibi membawakan karakternya dengan ukuran kepala yang bulat besar (oversized), dan badan yang kecil, membuat karakternya menjadi seperti anak kecil. Hal ini dijadikan referensi gaya yang akan dipakai.



Gambar 8. Ilustrasi

Selain itu, dalam pembuatan desain karakter, penulis menggunakan kartun Upin-Ipin sebagai karakter utama. Hal ini dipilih berdasarkan jumlah kuisioner, yakni 6.

Setelah rancangan selesai, langkah selanjutnya adalah proses pengaplikasian media yang ingin dibuat menggunakan mockup sebagai gambaran akan seperti apa hasil akhir dari pembuatan permainan edukatif ini nantinya



Gambar 9. Mockup Desain Buku

SIMPULAN

Penulis mengambil kesimpulan dari hasil analisis diatas, bahwa perancangan permainan edukatif berupa magnetic puzzle dalam meningkatkan konsentrasi belajar melalui bermain untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Nursalam sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini dilakukan karena anak dapat dengan mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru dan juga melatih cara berpikir, ketelitian dan kesabaran anak, mengembangkan keterampilan kognitif, motorik dan sosial-emosional serta memotivasi dan merangsang anak untuk belajar.

REFERENSI

- Maya S (2020) . Psikologi Perkembangan Anak Memaksimalkan Pertumbuhan Dan Kemampuan Buah Hati . Yogyakarta . Penerbit Cermelang
- Ariyanti., T (2016) . Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development . Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar Volume 8, NO 1, Maret 2016 : 50 – 58
- Fakhiyani., D. V (2016) . Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini . Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains Vol. 4, No. 2, Desember 2016
- Handayani., P. H (2017) . Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Keluarga . Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera Vol. 15 No.2 Desember 2017
- Iva, R (2012) . Koleksi Game Edukatif Di Dalam Dan Luar Sekolah, Jogjakarta 2012 Hlm, 27
Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama Vol.16, No.1, 2016
- Khoirul, A., Dkk (2016) . Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Melalui Bermain Papan Titian Di TK Desa Kutosari Kecamatan Gringsing Kabupaten Batang
- Kulamasari., E (2015) . Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kartu Kata Dan Gambar Untuk Mengembangkan Keterampilan Berbicara Anak Kelompok B Di Tk Aba Playen Ii Kabupaten Gunungkidul, Jogjakarta 2015
- Maziatul Khofifah (2017) . Perancangan Ulang Identitas Visual Dan Aplikasinya Pada Media Promosi Heynis Hijab Urangan Kabupaten Semarang . Universitas Negeri Semarang
- Mulyati, S., & Sukmawijaya., A. A (2013) . Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Seri Pengabdian Masyarakat 2013 . Jurnal Inovasi Dan Kewirausahaan Vol. 2, No. 2, Mei 2013
- Pasaremi (2014) . Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Dengan Bermain Sensori Motor Di Kelompok B2 RA Ummatan Wahidah . Universitas Bengkulu
- Putri Imawati (2016) . Penggunaan Alat Permainan Edukatif “Puzzle Jam” Terhadap Kemampuan Kognitif “Mengenal Lambang Bilangan” . Jurnal Program Studi PGRA Vol.2 No.1, 01 Januari 2016
- Saryani, N., Dkk (2018) . Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya . Bandung 2018
- Wiwik Pratiwi (2017) . Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini . Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

Vol.5, No.2, Agustus 2017

Surnarti (2016) .Keefektifan Penggunaan Media Gambar Puzzle Dalam Keterampilan Menulis
Kelimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Man 1 Makassar . Universitas Negeri
Makassar

Winata, I Komang (2021) . Konsentrasi Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Online
Selama Masa Pandemi Covid-19 . Jurnal Komunikasi Pendidikan Vol.5 No.1, 2021

