



Pemanfaatan Alat Permainan Edukasi dalam Mewujudkan Kecerdasan Emosional dan Kognitif Anak Usia Dini

Shidqiyah, M.Pd.I^{1a}

¹ Institut Kariman Wirayudha, Sumenep, Indonesia

^a shid.qiya@yahoo.com

Informasi artikel	ABSTRAK
<i>Received :</i> Februari 12, 2025. <i>Accepted :</i> Juni 05, 2025. <i>Published :</i> Juli 05, 2025. Kata kunci: Alat Permainan Edukatif; Kecerdasan Emosional & Kognitif; Pembentukan Karakter Anak usia dini. DOI: 10.30736/jce.v9i1.23 68	Membangun kecerdasan emosional anak sejak usia dini termasuk suatu hal yang penting. Untuk itu dibutuhkan kegiatan-kegiatan dalam pendidikan anak usia dini yang berfokus pada pengembangan karakter. Berangkat dari latar belakang tersebut, penulis menilai kajian ini cukup penting ditelaah. Tujuannya, untuk menemukan seberapa efektif pemanfaatan alat permainan edukasi dan pengaruhnya bagi emosional anak. Dalam menemukan hasil dari proses penelitian, penulis menggunakan metode kualitatif pustaka. Mengkaji berbagai dokumen penting yang relevan dengan tema kajian ini. Hasil dari kajian tersebut menyatakan bahwa; Pertama, terdapat beberapa jenis APE anak usia dini untuk menstimulasikan kecerdasan emosional di antaranya magic box, balok warna, Permainan Ular Tangga, dan Media Alam (Natural Media). Sedangkan jenis APE untuk kecerdasan intelegensi terdiri dari APE Technology Digital, APE Kayu, dan Tebak Gambar. Kedua, alasan APE dapat menjadi alat menstimulasikan kecerdasan anak usia dini karena memiliki beberapa karakteristik, di antaranya merangsang pertumbuhan dan perkembangan, sesuai dengan usia anak, kreatif dan menarik perhatian, memiliki kegunaan, aman untuk digunakan, bentuknya sederhana, dan mendukung anak agar terlibat aktif.
Keywords:	ABSTRACT
<i>Educational Game Tools; Kognitif & Emotional Intelligence; Early childhood Character Building</i>	<i>Building children's emotional intelligence from an early age is important. For this reason, activities in early childhood education are needed that focus on character development. Departing from this background, the author considers this study to be quite important to study. The goals of this study is to find out how effective educational game tools using and what the impact on children's emotion. To find the results of this research, the author used qualitative library methods. Review various important documents relevant to the theme of this study. This study find that; First, there are several types of APE for early childhood to stimulate emotional intelligence, including magic boxes, color blocks, snakes and ladders games, and natural media. Meanwhile, the types of APE for intelligence intelligence consist of APE Technology Digital, APE Wood, and Guess the Picture. Second, the reason APE can be a tool to stimulate intelligence in early childhood is because it has several characteristics, including stimulating growth and development, appropriate to the child's age, creative and attracting attention, useful, safe to use, simple in shape, and supports children to be actively involved.</i>

PENDAHULUAN

Bagi sebagian besar orang tua, memiliki anak merupakan suatu anugerah yang patut dirawat dan dibimbing. Tidak jarang para orang tua mengharapkan anak mereka tumbuh dan berkembang menjadi sosok yang bisa diandalkan serta membahagiakan



keluarganya. Anak yang baik dianggap sebagai cerminan hasil parenting atau didikan orang tua yang berhasil. Sebaliknya, jika terdapat anak yang tidak baik sifat dan sikapnya, bisa dianggap sebagai hasil didikan dari keluarga. Dalam hal ini, keluarga memiliki pengaruh terhadap perkembangan karakter anak (Sumiyati 2018). Beberapa contoh kasus-kasus kriminal yang dilakukan oleh anak-anak, seperti tawaran, kasus bullying, miras, kekerasan, dan lainnya. Hampir setiap hari selalu banyak bermunculan terkait laku kriminal yang dilakukan anak. Namun apa yang menyebabkan hal itu terjadi?

Menjawab pertanyaan di atas, senyatanya banyak hal yang memengaruhi perkembangan anak, sebab anak dibentuk oleh lingkungannya (John Locke 1824). Di masa anak usia dini yang identik dengan istilah *golden age* merupakan masa berharga di mana anak-anak perlu dampingan orang tua dalam proses pembentukan karakter diri. Di tengah kesibukan orang tua dalam bertanggung jawab terhadap karir dan untuk pemenuhan kebutuhan hidup keluarga. Terkadang waktu bersama anak menjadi berkurang. Oleh karena itu, karena kesibukan aktivitas, orang tua tetap diharapkan dapat meluangkan waktu bersama anak, agar anak mendapatkan pendidikan dan kasih sayang yang cukup dari orang tua (Heleni Filtri 2017). Masalah moral pada anak di era saat ini mulai menarik perhatian publik, karena tingkah laku generasi muda saat ini cukup mengkhawatirkan. Pasalnya, banyak terjadi masalah kriminalitas di kalangan pelajar. Melansir dari artikel FKMK UGM tahun 2018 yang merujuk pada data UNICEF tahun 2016 menyebutkan bahwa kekerasan di kalangan remaja mencapai 50 persen. Kemudian ditambah lagi data dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia tahun 2017 yang menyebutkan bahwa sekitar 3,8 persen pelajar (siswa) dan mahasiswa terindikasi obat-obatan terlarang (narkotika). Fakta tersebut mengindikasikan bahwa generasi muda Indonesia mengalami krisis moral yang kurang sempurna dalam memahami nilai agama dan sosial.

Berbagai fakta kriminalitas yang terjadi, menunjukkan bahwa perkembangan sosial emosional anak usia dini dapat memengaruhi hubungan dan interaksi anak dengan lingkungan sosialnya (Dina Novita 2015). Anak yang introvert cenderung lebih suka bersama orang tuanya, dibanding bersama kawannya. Sedangkan anak yang memiliki kepribadian ekstrovert memiliki kepribadian suka bermain dengan kawan-kawan dan lingkungan selain keluarga. Mereka bisa mudah beradaptasi dengan lingkungan baru dan mudah bergaul atau menjalin pertemanan dengan orang baru. Dalam diri anak terdapat emosi negatif yang diekspresikan dengan sikap marah, kecewa, dan menangis. Luapan emosi tersebut menunjukkan bahwa anak sedang tidak tenang. Pada fase tersebut, peran orang tua dapat meregulasi emosi anak agar mereka mampu mengelola diri dan meredakan emosinya. Cara yang dilakukan bisa dengan mengajak anak berdiskusi atau mengajaknya berbicara agar perhatian mereka teralihkan dan lebih tenang.

Luapan emosi dipahami sebagai perasaan dan pikiran yang khas dan mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan (Goleman 1998). Emosi seseorang ditandai dengan ekspresi sedih, senang, marah, cinta, terkejut, jengkel, malu, takut, dan lainnya. Seseorang yang merasakan emosi diri mereka sendiri biasanya mengenali apa yang terjadi dan penyebab dari dorongan sikap tersebut. Setiap orang perlu mengenali emosi dirinya agar mampu mengelola dengan baik. Sementara dalam pemikiran Elizabeth Hurlock, bahwa masa awal anak merupakan masa urgen yang berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak (Hurlock 1991). Apapun yang

disampaikan dan metode apapun yang digunakan akan berpengaruh terhadap perkembangan anak di masa depannya. Hal tersebut terus membekas di ingatan anak sebagai pendidikan pertama dari orang tua. Di usia pra sekolah, anak-anak cenderung meniru perilaku dan kebiasaan orang tua. Apapun yang dilihat oleh anak, mereka mengenalnya sebagai Pelajaran, sehingga tak jarang menemukan anak berperilaku layaknya orang tua.

Di era moder sekarang semakin banyak dan berkembang pendidikan anak usia dini. Kajian dari Novita dan Budiman menyatakan bahwa pola asuh orang tua berpengaruh terhadap proses pembelajaran anak di lingkungan sekolah Mereka (Dina Novita 2015). Karakteristik orang tua mempengaruhi terhadap karakter anak, termasuk juga emosinya dan kreativitasnya. Dalam kajian ini juga menyatakan bahwa latar belakang orang tua memberi dampak terhadap tingkat kreativitas seorang anak. Hal ini karena pola pengasuhan orang tua yang memiliki latar belakang pendidikan tersebut cenderung menerapkan pendidikan anak usia dini sesuai dengan wawasan yang mereka peroleh untuk tumbuh kembang anak. Stimulan pertanyaan dan permainan yang diberikan tidak luput dari pengembangan pola pikir anak agar terus berkembang dengan baik di setiap fase pertumbuhannya.

Permainan anak juga berubah di setiap masanya, seperti halnya di era modern sekarang sudah sarat akan perkembangan teknologi mutakhir, *update* terhadap Alat Permainan Edukatif (APE) dapat menjadi stimulan pembentukan kecerdasan emosional anak usia dini. Rakhmawati mengkajinya seraya menyatakan bahwa beberapa alat permainan seperti Lego, balok, boneka jari, dan Puzzle dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini (Rakhmawati 2022). Keempat alat permainan tersebut banyak disenangi oleh anak. Alat permainan ini cukup mudah dan membuat anak senang menggunakannya. Alat permainan ini mampu meningkatkan kemampuan bersosial dan emosional anak usia dini.

Suatu kajian berjudul *Peranan dan Manfaat APE untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*, menyatakan bahwa alat permainan untuk anak dapat mendukung terhadap kreativitas anak serta memiliki unsur edukatif (Hijriati 2017). Dengan bermain, kecerdasan intelektual dan kontrol emosi juga berkembang lebih baik. Era modern sekarang cukup banyak berkembang alat permainan edukatif anak yang bisa dipilih oleh para orang tua. bermain puzzle, teka-teki silang, sudoku, flash card, petak umpet, menyusun balok, labirin, bermain peran. APE bagi anak usia dini disarankan agar mengontrol penggunaan gadget atau durasi bermainnya. Berselancar di dunia maya menyebabkan munculnya kecanduan berselancar di depan handphone sehingga mudah mengakses media sosial dan ruang digital lainnya (Saniyyah, Setiawan, and Ismaya 2021). Inilah alasan di lembaga pendidikan PAUD dan TK (Taman Kanak-kanak) lebih menekankan pada bermain sambil belajar. Konten yang diprioritaskan untuk anak usia dini adalah menumbuhkan kreativitas dan potensi kecerdasan pada diri anak. Senyatanya, aktivitas bermain anak bertujuan untuk mengasah kemampuan dirinya. Di antaranya adalah kemampuan kognitif, kemampuan fisik, serta sosial emosional anak.

Dalam kajian Baharun menemukan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) dapat difungsikan sebagai media permainan yang bisa menstimulasikan pengetahuan (Bahrun 2016). Dengan bermain sambil lalu belajar, dapat menumbuhkan rasa senang pada anak sehingga dalam proses belajar, anak tidak merasakan ketegangan. Langkah ini berpotensi membuat anak bisa *enjoy* dalam aktivitas belajarnya sambil bermain. Penelitian ini akan mengkaji tentang berbagai alat permainan edukasi pada anak usia

dini yang dapat menstimulasi perkembangan emosional dan intelegensi anak usia dini. Oleh karena ini penulis mencoba untuk menelusuri tentang beberapa rumusan masalah, di antaranya: Alat permainan edukasi apa saja yang dapat digunakan untuk menstimulasi kecerdasan emosional dan intelegensi anak? Mengapa APE (Alat Permainan Edukatif) dapat menjadi alat untuk melatih potensi kecerdasan emosional dan intelegensi anak usia dini? Beberapa pertanyaan tersebut mendasari kajian yang akan dilakukan oleh penulis.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif pustaka. Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti yakni, mengkaji dokumen dan literatur-literatur yang relevan dengan kajian yang dilakukan, baik berupa buku, jurnal, artikel, dan dokumen lain sejenisnya. Langkah ini untuk menggali dan memperoleh informasi data yang dibutuhkan. Peneliti juga mencatumkan kajian terdahulu untuk mengetahui mencari posisi dan membandingkan temuan atau kebaruan penelitian yang dilakukan. Data- data yang telah diperoleh kemudian dianalisis isinya. Peneliti kemudian membuat kesimpulan berdasarkan data yang shahih mengacu pada jawaban rumusan masalah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Urgensi Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat Permainan Edukatif (APE) menurut Kemdikbud, menyatakan bahwa APE merupakan media pembelajaran visual bagi anak usia dini (Nurfadilah, Fadila, and Adiarti 2021). Tujuan penggunaannya untuk menstimulasi anak melatih kecerdasan emosional dan intelegensi. Dengan bermain, anak dapat menambah wawasan. Kecerdasan IQ ditandai dengan daya pikir kritis terhadap problem dari kerumitan alat permainan tersebut. Artinya alat yang digunakan mengandung unsur edukatif yang dapat melatih skill dan potensi anak usia dini. Anak sejak lahir memiliki banyak potensi, semua itu harus dilatih seoptimal mungkin agar kelak ia tumbuh lebih baik dengan memiliki kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual yang mumpuni. Sudah seharusnya bahwa alat permainan yang tepat bisa menjadi media yang dapat merangsang anak untuk belajar (Brigs 1970). Melalui APE, kesulitan belajar dapat teratasi, anak menjadi bersemangat belajar sambil bermain. Tingkat kesulitan dalam permainan secara tidak langsung akan melatih daya kritis dan daya pikir anak agar dapat memecahkan persoalan.

Aktivitas bermain pada anak merupakan aktivitas kesukaan anak. Pada hakikatnya anak lebih suka aktivitas bermain dibandingkan belajar dengan serius. Oleh karena itu, jika menemukan anak suka kegiatan bermain, hal tersebut termasuk lazim dilakukan. Setiap anak akan melewati fase perkembangan dengan bermain (Nikmah 2020). Kemudian hubungan antara aktivitas bermain dengan menggunakan alat bermain terhadap kecerdasan emosional dan intelektual seseorang. Meskipun aktivitas bermain dalam hal ini terdapat perbedaan, yaitu bermain dengan menggunakan alat atau bermain tanpa suatu alat. Kajian ini fokus pada alat permainan yang digunakan oleh anak dan mengandung implikasi terhadap kecerdasannya. Aktivitas bermain identik dengan aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Karena memberikan kenikmatan dan membuat anak merasa bahagia (Qadafi 2021). Ketika *mood* anak sedang senang, di saat seperti inilah emosi anak akan berkembang dengan stabil dan lebih baik. Anak juga dapat mudah diajak

berkomunikasi, serta tidak menolak jika diminta mengerjakan kegiatan termasuk belajar dan nasihat baik orang tua. Oleh karena itu, usahakan dalam aktivitas bermain, anak selalu didampingi oleh orang tua.

Saat ini ada banyak alat permainan anak ada yang mengandung unsur edukatif, ada pula yang hanya sebatas mengundang keceriaan anak. Namun, bagi orang tua sebaiknya mempertimbangkan pemilihan APE untuk anak usia dini. Jangan sampai pemilihan alat bermain dapat membuat anak tidak berkembang dengan baik. Misal, dengan menggunakan salah satu alat permainan semisal kertas origami yang bisa dibentuk menyerupai berbagai bentuk yang diinginkan, bermain sepeda, dan banyak lainnya untuk mengembangkan kecerdasan (Niswatin 2022). Bermain menurut George W. Maxim dalam Qadafi (Qadafi 2021) menyebutkan bahwa terdapat karakteristik bermain pada anak usia dini: a) Motivasi intrinsik; b) Lebih menekankan pada proses, bukan pada hasil; c) Merupakan perilaku non literal, anak-anak biasanya menggunakan kemampuannya berpura-pura ketika mereka bermain; d) Adanya kebebasan; e) Rasa senang.

Hampir semua anak merasa termotivasi saat mereka bermain. Mereka bebas berpikir, bermimpi, berdrama, hingga berproses *trial error* ketika berusaha menyederhanakan problem yang rumit pada permainan. Tingkat kerumitan pada alat permainannya tersebut, tidak jarang mereka membencinya, justru sebaliknya anak akan berupaya menaklukkan kesulitan tersebut. Tidak jarang orang tua menemukan cara unik anak usia dini dengan game yang ditaklukkan. Proses inilah senyatanya melatih kemampuan berpikir anak dalam mengendalikan emosi negatif, seperti menyerah berusaha menaklukkan game tersebut. Anak yang berhasil akan berekspresi senang terhadap pencapaiannya tersebut.

Untuk mengembangkan potensi kecerdasan anak usia dini, diperlukan media atau alat stimulan yang dapat berfungsi melatih anak agar memiliki kecerdasan *multiple intelligences*. Dalam proses stimulasi, agar Mewujudkan keberhasilan pendidikan anak maka penting merancang dan megimplementasikan strategi Pembelajaran yang efektif dan sesuai kebutuhan anak usia dini (Masdudi 2017). Kecerdasan anak dapat berkembang dengan baik jika pendidik menerapkan metode terbaik untuk mengembangkan kreativitas diri mereka.

2. Jenis-jenis APE untuk Melatih Kecerdasan Emosional dan Intelegensi Anak

Alat permainan Edukatif (APE) dapat menstimulasi kecerdasan berpikir dan emosional anak cukup beragam atau bervariasi. Dari berbagai variasi tersebut, ada yang berdampak positif dan ada pula yang berdampak negatif. Setiap orang tua perlu melakukan kontrol terhadap alat permainan anak. Hal tersebut berdampak pada emosional dan intelegensi atau kemampuan berpikir. Usia anak usia dini termasuk masa krisis dalam penumbuhan dan pembentukan karakter. Proses perkembangan emosional anak terjadi ketika anak sedang bermain. Selama anak bermain dengan temannya, ia sedang berupaya mengeksplorasi lingkungan dan menyesuaikan diri. Di dalam proses seperti itulah bermain dapat membantu anak mengelola emosi dan mengembangkan kemampuan bersosial dengan berinteraksi. Di dalam bermain, anak akan menggunakan daya pikir untuk menaklukkan permainan dan agar Mereka memenangkannya. Yang perlu diperhatikan pada saat anak bermain, biasanya mereka berupaya menyelesaikan masalah, berinteraksi sosial, mengekspresikan perasaannya seperti senang, bahagia, prihatin, dan lainnya (Syamsiatin 2018). Demikian tersebut dalam bermain, anak butuh alat permainan edukatif agar dapat menunjang perkembangan anak usia dini.

Merujuk pada Paduan APE dari Kemdikbud tahun 2021/2022 terdapat beberapa jenis APE untuk anak usia dini. Pertama, berdasarkan proses pembuatan yang mencakup pabrikan, APE yang dibuat sendiri, APE yang tersedia di alam. Kedua, berdasarkan lingkungan belajar anak, mencakup APE dalam ruang seperti APE eksploratif dan konstruktif, APE manipulatif, APE sensorimotor, APE sosial (Nurfadilah, Fadila, and Adiarti 2021). Kemudian APE luar ruang, seperti permanen, APE yang dapat dipindahkan. Di antara beberapa Alat Permainan Edukatif pada anak usia dini yang dapat menstimulasi kecerdasan emosional dan intelegensi anak sebagai berikut.

a) APE yang Dapat Menstimulasi Kecerdasan Emosional Anak

Alat permainan edukatif pada anak usia dini terutama di zaman modern seperti saat ini sangat beragam. Beberapa di antaranya sebagai berikut.

1) Magic Box

Magic box dapat menstimulasikan kontrol emosi anak menjadi lebih baik dari sebelumnya (Septiria 2020). Anak tampak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sikap partisipasi anak dalam bermain, berani menyebutkan benda yang ada di dalam kotak, anak mulai sabar mengantri dengan teman-temannya dalam bermain. Demikian menunjukkan bahwa permainan *magic box* bisa melatih emosional anak serta melatih anak dalam mengekspresikan perasaannya baik senang maupun sedih, permainan *magic box* juga dapat membantu menguasai konflik dan trauma pada anak.

2) Balok Warna

Kecerdasan emosional anak usia cukup penting terutama pada umur 0 hingga 6 tahun. Pada masa tersebut penting menstimulasikan kecerdasan emosional salah satu caranya memberikan alat permainan yang mendukung terhadap perkembangan emosi anak. Seperti APE balok warna. Penelitian yang dilakukan kepada sejumlah anak usia dini menyatakan bahwa permainan balok warna yang dilakukan dalam tiga siklus, siklus pertama menghasilkan 55,7%, siklus kedua 70% dan siklus ketiga dengan 88,5% menunjukkan angka yang cukup baik bahwa balok warna berpengaruh signifikan terhadap kecerdasan emosional anak.

3) Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga bisa dikatakan permainan yang telah lama ada dan tetap bertahan hingga saat ini (Marlinah 2021). Pengaruhnya cukup positif terhadap kemampuan anak dalam mengelola emosi. permainan ular tangga mampu mempengaruhi kemampuan sosial emosional anak usia dini sehingga anak memiliki kemampuan membangun hubungan, memecahkan problem, serta dapat mengontrol emosi diri.

4) Media Alam (Natural Media)

Alat permainan melalui media natural dapat mengembangkan kecerdasan emosional anak serta membangun kreativitasnya. Alat bermain yang bersumber pada alam cukup suportif dan mendukung terhadap keberhasilannya. Anak juga dapat belajar mengenal alam sekitar tentang alat yang ia gunakan serta manfaatnya. Pengenalan tersebut secara tidak langsung mendekatkan anak pada alam sekitar, imajinasinya pun dapat bertambah. Hakikatnya, permainan dapat menambah kreativitas, daya berpikir, dan imajinasi anak. Beberapa permainan yang dimaksud seperti air, pasir, tongkat kayu, sabun, dan lainnya.

b) APE yang Dapat Menstimulasi Kecerdasan Berpikir (Kognitif) Anak

Alat permainan edukatif pada anak usia dapat melatih kemampuan daya kritis dan berpikir anak (Fitriyadi 2021). Beberapa permainan di bawah ini dapat menjadi rekomendasi untuk diberikan kepada anak sebagai upaya untuk menstimulasikan potensi critical thinking.

1) Alat Permainan Teknologi Digital

Penggunaan teknologi seperti game, video interaktif, digital tablet, mampu menstimulasi daya kritis anak (Noviza 2019). Akhir-akhir ini anak usia dini cukup dekat dengan teknologi seperti gadget. Mereka bermain dan menonton berbagai tayangan video yang dapat menambah wawasan anak usia dini. Kemudian dalam penggunaan teknologi digital tetap membutuhkan kontrol dari orang tua dan perilaku disiplin agar anak tidak *overtime* dalam menggunakan gadget, sebab hal itu berbahaya dan menimbulkan ketergantungan berlebihan pada anak (Tesa 2018).

2) Alat Permainan dari Kayu

Alat permainan edukatif seperti permainan dari kayu memiliki implikasi positif terhadap kecerdasan berpikir anak (Senowarsito 2017). Beberapa contoh permainan yang menggunakan bahan kayu seperti balok, mobil mainan dari kayu, balok tanggal dan bulan, puzzle susun, kuda lumping, alat permainan dakon, dan lainnya. Dengan mengenalkan anak akan permainan tersebut, anak dapat mengenal alam, sebab kayu adalah bahan dari alam. Warna kayu yang berasal dari tumbuhan. Dalam memberikan alat permainan tersebut, maka orang tua perlu mendampingi anak.

3) Tebak Gambar

Tebak gambar merupakan salah satu permainan anak yang dapat melatih kecerdasan intelektual anak. Media pembelajaran yang menarik dapat mengundang ketertarikan anak untuk belajar dan mencoba permainan tersebut. (Pratiwi 2020). Rasa senang yang muncul akan membuat anak menjadi betah termasuk dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi. Jadi, jenis permainan seperti tebak gambar yang berbasis *adobe flash* tersebut bisa diberikan kepada anak-anak dengan tujuan untuk meningkatkan kecerdasan mereka.

Selanjutnya, salah satu game seperti kotak pintar menjadi salah satu permainan untuk menstimulasi berbagai kecerdasan pada anak termasuk kecerdasan intelektual dan sosial emosional anak. Permainan kotak pintar ini ibarat dalam permainan monopoli di mana anak bisa melewati tahapan-tahapan pola. Ragam permainan anak usia dini mulai dari alat permainan tradisional hingga modern mengalami banyak perkembangan. Hal tersebut juga berpengaruh terhadap potensi, skill, dan pengaruh terhadap kecerdasan anak. Demikian menjadi urgen pemberian alat permainan kepada anak usia dini terutama dalam masa *golden age* karena berimplikasi terhadap pembentukan karakter anak (Larkin, K., Jorgensen 2017).

3. Karakteristik APE dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional dan Intelegensi Anak Usia Dini

Berbagai Alat Permainan Edukasi (APE) saat ini sangat variatif. Namun, orang tua perlu selektif dalam memilih alat permainan untuk anak. Karena tidak semua alat permainan mengandung unsur edukatif. Bahkan tidak sedikit alat permainan yang berbahaya pada anak. Berbagai macam jenis alat permainan edukatif justru menjerumuskan anak kepada sikap negatif (Anam, R. S., Widodo, A., Indonesia, U. P., Sopandi, W., Indonesia, U. P., & Wu 2019).

Menurut Qadafi, orang tua perlu mengetahui berbagai alat permainan yang mengandung unsur edukasi dengan APE yang tidak berdampak edukatif (Qadafi 2021). Oleh karena itu perlu mengenal karakteristik dari APE, antara lain:

a. Dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak

Pada hakikatnya APE digunakan untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini (Anam, R. S., Widodo, A., Indonesia, U. P., Sopandi, W., Indonesia, U. P., & Wu 2019). Anak dapat merasa senang sehingga ia bisa bermain sambil belajar. Alat permainan tersebut juga seharusnya dapat merangsang tumbuh kembang anak. Menstimulasi perkembangan otak dan melatih kreativitas anak agar tumbuh sesuai dengan baik.

b. Sesuai dengan usia Anak

Alat permainan anak yang khusus untuk perkembangan anak hendaknya menyesuaikan dengan usia anak. Semisal untuk anak usia dini, yaitu di rentang usia 0 hingga 2 tahun, APE yang tepat yakni berukuran lebih besar dan tidak mudah ditelan oleh anak, mulai seperti kelereng, bola bekel, koin, dan lainnya. Demikian untuk mengantisipasi anak yang penasaran dan tidak menelan APE tersebut. Penyesuaian APE dengan usia anak dimaksudkan untuk memberikan stimulasi yang tepat dan sesuai dengan potensi kemampuan Mereka di usianya.

c. APE kreatif dan menarik perhatian

Anak cenderung memiliki tingkat penasaran yang tinggi terhadap suatu benda. Biasanya mereka akan mendekati permainan yang memiliki bentuk unik dan berwarna-warni. Jika warnanya menarik, mereka sangat berusaha meraihnya dan selalu bermain dengan alat tersebut. Berbeda dengan alat permainan yang biasa dan tidak mengundang perhatian anak. Inilah alasan mengapa banyak alat permainan dibuat dengan basis warna yang beragam.

d. Memiliki kegunaan

Alat permainan yang digunakan oleh anak usia dini hendaknya memiliki banyak manfaat atau kegunaan yang berdampak baik. Misalnya berguna untuk menstimulasi kecerdasan berpikir, mengontrol emosi anak, mengurangi kebosanan, memberi tantangan untuk ditaklukkan ketika mengalami kegagalan, banyak lainnya.

e. Aman untuk digunakan

Salah satu ciri dari alat permainan edukatif adalah aman ketika digunakan oleh anak. Saat ini terdapat banyak APE yang beragam, akan tetapi membutuhkan pengawasan erat bimbingan secara langsung oleh orang tua atau pendidik. Anak usia dini memiliki keterbatasan dalam memberikan alat permainan yang baik untuk digunakan dan dengan yang tidak aman.

f. Bentuknya sederhana

Alat permainan edukatif umumnya berbentuk sederhana dan tidak rumit. Biasanya menyesuaikan dengan cara berpikir anak yang masih sederhana. Jika alat permainan yang diberikan kepada anak usia dini cukup sulit, umumnya anak akan mudah menyerah sehingga tujuan orang tua menjadi tidak berhasil.

g. Membuat Anak Terlibat Secara Aktif

Salah satu ciri dari APE untuk anak usia dini adalah mengundang rasa penasaran anak untuk terlibat aktif menggunakan alat tersebut. Anak akan berupaya menaklukkan tingkat kesulitan dari permainan yang diberikan kepadanya. Dengan cara tersebut hakikatnya menstimulasi anak agar secara maksimal menggunakan

APE dengan perasaan bahagia. Bahkan ada banyak pengaruh positif bila menerapkan permainan tradisional karena berfungsi mengembangkan karakter serta tanggung jawab anak (Wahyu Putri 2019). Artinya, ada dampak positif dalam mengembangkan emosi anak usia dini melalui permainan edukatif. Setiap permainan memiliki karakteristik yang berbeda, antara satu dengan lainnya. Termasuk juga dampaknya terhadap anak-anak. Dengan demikian, dalam penggunaan APE membutuhkan peran keluarga dan pendidik untuk mengontrol durasi bermain anak usia dini dengan alat permainan agar masa bermain tidak membuat Mereka selalu bergantung secara terus menerus. Kontrol dan pengawasan orang tua terhadap anak sangat penting dalam menjaga tumbuh kembang kecerdasan Mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari proses kajian serta pembahasan di atas, maka disimpulkan bahwa penerapan Alat Permainan Edukatif (APE) anak usia dini merupakan suatu hal yang penting, karena mensimulasi kecerdasan emosional dan intelektual anak. Alasan yang urgen mengapa APE penting diberikan kepada anak usia dini, terangkum dalam beberapa karakteristiknya, karena APE merangsang pertumbuhan dan perkembangan, sesuai dengan usia anak, kreatif dan menarik perhatian, memiliki kegunaan, aman untuk digunakan, bentuknya sederhana, dan membuat anak terlibat secara aktif. Dari berbagai ragam jenis APE tersebut, orang tua perlu mendampingi anak ketika mereka sedang bermain agar anak memiliki ritme durasi bermain yang teratur dan agar Mereka tidak kecanduan bermain terus menerus. Apalagi jika alat tersebut berupa gadget. Saran dari penelitian ini adalah orang tua dan para pendidik diharapkan lebih selektif dan berhati-hati dalam memberikan APE yang tepat pada anak. Karena jika anak dibiarkan menggunakan APE tanpa bimbingan, tujuan yang diharapkan dari orang tua tidak akan tercapai, dan anak akan mengalami dampak negatif. APE yang tepat adalah alat yang sesuai dengan usia anak serta mendekatkan anak dengan alam.

REFERENSI

- Anam, R. S., Widodo, A., Indonesia, U. P., Sopandi, W., Indonesia, U. P., & Wu, H. 2019. *Developing a Five-Kemdikbud. Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Tahun Ajaran 2021/2022.
- Bahrin. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model Assure." *Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan* 14(2).
- Brigs. 1970. *Principles of Constructional Design*. New York: Holt. Rinehart and Winston.
- Dina Novita, Muman Hendra Budiman. 2015. "Pengaruh Pola Pengasuhan Orang Tua Dan Proses Pembelajaran Di Sekolah Terhadap Tingkat Kreativitas Anak Prasekolah (4-5 Tahun)." *Jurnal Pendidikan* 16(2).
- Fitriyadi, Wuryandani. 2021. "S Educational Game Effective in Improving Critical Thinking Skills?" *Jurnal Prima Edukasia* 9(1).
file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Is_educational_game_effective_in_improving_critica.pdf.
- Goleman, D. 1998. *Working with Emotional Intelligence*. London: Bloomsbury.

- Heleni Filtri. 2017. "Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Ditinjau Dari Ibu Yang Bekerja." *PAUD Lectura, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 16(1).
- Hijriati. 2017. "Peranan Dan Manfaat APE Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya* 3(2).
- Hurlock, E.B. 1991. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang (Terjemahan)*. Jakarta: Erlangga.
- John Locke. 1824. *The Works of John Locke, in Nine Volume*. London: Rivington.
- Larkin, K., Jorgensen, R. 2017. "STEM Education in the Junior Secondary: The State of Play." In *STEM Education in the Junior Secondary: The State of Play*. <https://doi.org/10.1007/978-981-10-5448-8>.
- Marlinah, Nina. 2021. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok B Di TK Al Khairiyah Jatibening, Bekasi." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 52. <file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/1525-Article Text-2976-3-10-20210814.pdf>.
- Masdudi. 2017. "Konsep Pembelajaran Multiple Intelligences Bagi Anak Usia Dini." *Awlady, Jurnal Pendidikan Anak* 3(32).
- Nikmah, Iswantiningtyas. 2020. "Permainan Kopi (Kotak Pintar) Untuk Multiple Intelligence Anak." In *Prosiding Seminar Nasional Penalaran Dan Penelitian Nusantara*, Prosiding Seminar Nasional Penalaran dan Penelitian Nusantara.
- Niswatin. 2022. "Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Pnegembangan Motorik Anak Pada Masa Post Covid 19." *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3(2).
- Noviza, Oktarina. 2019. "Critical Thinking Anda Technology in Young Children: Do We Really Need Technology to Help Children Improve Critical Thinking?" *Advances in Social Science Education and Humanities Research* 449. <file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/125941862.pdf>.
- Nurfadilah, Sisca Nurul Fadila, and Wulan Adiarti. 2021. "Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini." *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*: 1–68. https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY_20220222_100716.pdf.
- Pratiwi. 2020. "Meningkatkan Kecerdasan Intelektual Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Tebak Gambar Profesi Berbasis Adobe Flash." *Journal for Lesson and Learning Studies* 3(3).
- Qadafi, Muammar. 2021. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Mataram: Sanabil.
- Rakhmawati. 2022. "Alat Permainan (APE) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini." *Bulletin of Counseling and Psychotherapy* 4(2).
- Saniyyah, Latifatus, Deka Setiawan, and Erik Aditia Ismaya. 2021. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(4): 2132–40.
- Senowarsito, Musarokah. 2017. "Child-Friendly Educative Games Tools (APE) in 3Ps Perspective." *Advances in Social Science, Educational and Humanities Research (ASSEHR)* 158.

- Septiria, Dalima. 2020. "Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok Bermain Melalui Alat Permainan Edukatif Magic Box." IAIN Bengkulu.
- Sumiyati. 2018. "Mengenal Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Usia Dini (Usia 0-12 Bulan)." *Al Athfal* 1(1).
- Syamsiatin, Eriva. 2018. *Bermain Dan Permainan AUD*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Tesa, Irwansyah. 2018. "Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital." *Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT* 14(1). file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/639-2113-1-PB.pdf.
- Wahyu Putri, Suparno. 2019. "Traditional Games-Based Learning for Character Development of Early Childhood." *Advances in Social Science, Educational and Humanities Research* 398. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icossce-19/125933444>.