**PEMANFAAT APE *WIRE GAME* SEBAGAI ALAT BANTU STIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI**

**Sinta Purnawati**

Universitas Trunojoyo Madura

180651100034@studentrunojoyo.ac.id

**Fajar Luqman Tri Ariyanto**Universitas Trunojoyo Madura

fajar.ariyanto@trunojoyo.ac.id

***Abstract:*** *This article is a secondary research that uses data that has been previously collected by other people so that researchers just need to take it scientifically through research data published in scientific journals. From the findings of the journal, it was found that the benefits of wire game educational tools were beneficial in stimulating children's concentration abilities, both found that wire game media stimulated children's ability to understand simple geometric shapes. We hope that this article will be a trigger for researchers to examine the benefits of media wire games in other aspects of development*

***Key words:*** *wire game, child development, APE*

**Abstrak:** Artikel ini merupakan penelitian sekunder yang menggunakan data yang sebelumnya telah dikumpulkan oleh orang lain sehingga peneliti tinggal mengambil secara ilmiah melalui data hasil penelitian yang dipublikasikan dalam jurnal ilmiah. Dari temuan jurnal yang dilakukan didapatkan bahwa manfaat alat permainan edukatif wire game membawa manfaat dalam menstimulasi kemampuan konsentrasi anak, kedua ditemuan bahwasannya media wire game dalam menstimulasi kemampuan anak dalam memahami bentuk geomtri secara sederhana. Besar harapan artikel ini dalam menjadi pemicu peneliti dalam menguji manfaat meida wire game dalam aspek perkembangan lainnya

***Key words:*** *wire game, perkembangan anak, APE*

**PENDAHULUAN**

Tahapan pendidikan sebelum memasuki pendidikan dasar merupakan bagian dari wilayah Pendidikan anak usia dini. Jenjang Pendidikan anak usia dini menitik beratkan pada upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 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, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. (Rahmadona, 2012) Menjelaskan bahwa anak usia dini adalah sekelompok anak yang berusia 0-8 tahun yang memiliki berbagai potensi genetik dan siap untuk ditumbuh kembangkan melalui pemberian berbagai rangsangan.

PAUD berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak pada usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Salah satu jalur terselenggaranya PAUD adalah jalur pendidikan Jalur Formal dan non-formal. PAUD Formal berupa Taman Kanak-kanak dan PAUD Non-formal berupa Kelompok bermain. Penyelenggaraan PAUD Formal dan Non-formal tersebut memiliki beberapa perbedaan dan kesamaan dalam pelaksanaannya. Pendidikan formal terlihat lebih kompleks dan memiliki administrasi yang lebih banyak dibanding dengan pendidikan non-formal (Rizqiyyatunnisa & Mahdi, 2021).

Proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini harus sesuai dengan karakteristik anak serta mempertimbangkan berbagai aspek prinsip belajar dan tipe belajar anak, agar pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun prinsip belajar pada anak usia dini, yaitu: berangkat dari apa yang dibawa anak, belajar harus menantang bagi anak, belajar melalui bermain, penggunaan alam sebagai sumber belajar, belajar membekali keterampilan hidup, dan belajar sambil melakukan (Rozalena & Kristiawan, 2017).

Bermain merupakan kebutuhan alamiah anak usia dini, bermain juga menjadi prioritas utama dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Melalui bermain seorang anak dapat belajar berbagai hal baru belum ia ketahui sebelumnya. Selain itu, bermain dapat menstimulasi aspek perkembangan diantaranya kognitif, seni, bahasa, fisik-motorik, dan sosial emosional. Didalam aktivitas bermain tentunya dibutuhkan media yang menarik yang dapat menunjang dan mestimulus perkembangan anak. Perkembangan anak usia dini tidak bisa lepas dari media pembelajaran karena bagi anak usia dini belajar dilakukan melalui bermain dengan menggunakan media pembelajaran baik media nyata, media audio, media visual, media lingkungan sekitar maupun media audio visual, sehingga kegiatan pembelajaran pada anak usia dini berjalan secara efektif (Zaini & Dewi, 2017).

Media pembelajaran merupakan alat sebagai pendukung yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik ataupun sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran. Media yang menarik tentu dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar anak. Salah satunya dengan menggunakan alat permainan edukatif. Enam aspek pembangunan yang meliputi nilai-nilai moral agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, motorik, dan seni dapat dirangsang dengan baik melalui media APE yang bisa terbuat dari berbagai bahan yang yang dtujukan untuk menstimulasi aspek perkembangan (Ariyanto & Yuniar, 2020).

Semakin bertambah tahun perkembangan media dan alat permainan edukatif untuk anak usia dini semakin bervariasi dan menarik bagi anak. Salah satunya adalah media wire game yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Permainan ini menutut anak untuk memindahkan balok-balok yang dibuat cincin kawat dari ujung satu keujung lainnya mengikuti alur kawat yang dibuat meliuk-liuk dan berputar-putar menyerupai lilitan dan rintangan (Kamil, 2019).Menarik bagi peneliti untuk melihat manfaat media wire game pada anak usia dini terutama dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini dan dampak lainnya yang dapat dirasakan pada jenjang Pendidikan anak usia dini.

**METODE PENELITIAN**

Artikel ini menggunakan pendekatan *library research* atau penelitian kepustakaan. Penelitian Kepustakaan merupakan jenis penelitian kualitatif yang pada umumnya tidak terjun ke lapangan dalam pencarian sumber datanya. Penelitian Kepustakaan merupakan metode yang digunakan dalam pencarian data, atau cara pengamatan (bentuk observasi) secara mendalam terhadap tema yang diteliti untuk menemukan ‘jawaban sementara’ dari masalah yang ditemukan di awal sebelum penelitian ditindaklanjuti. Penelitian kepustakaan merupakan metode dalam pencarian, mengumpulkan dan menganalisi sumber data untuk diolah dan disajikan dalam bentuk laporan Penelitian Kepustakaan (Zed, 2004). Penelitian Perpustakaan memberikan dasar untuk sukses dalam tugas penelitian apapun, mulai dari makalah mahasiswa baru hingga tesis. (George, 2008). Terdapat tiga langkah untuk melakukan penelitian kepustakaan yang pertama, mengkaji literatur yang berkaitan dengan masalah penelitian. Kedua, teknik pengumpulan data melalui studi Pustaka, ketiga mendapatkan dari bibiografi penulis (Danandjaja, 2014).

 penelitian kepustakaan itu lebih memerlukan olahan filosofis dan teoritis daripada uji empiris di lapangan. Karena sifatnya teoritis dan filosofis, penelitian kepustakaan sering menggunakan pendekatan filosofis (philosophical approach) daripada pendekatan yang lain. Metode penelitiannya mencakup sumber data, pengumpulan data, dan analisis data. kegiatan penelitian kepustakaan dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan atau sumber dari internet yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan (Sari & Asmendri, 2020).

**KERANGKA TEORI**

Media pembelajaran pada anak usia memegang peranan dalam proses pembelajaran di PAUD. Sukses dan tidaknya proses stimulasi aspek perkembangan tergantung dari peran guru dalam menggunakan media pembelajaran (Guslinda & Kurnia, 2018). Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini merupakan semua hal yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian anak sehingga proses belajar terjadi, selanjutnya media yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga media yang digunakan dapat memotivasi dan memberikan kemudahan akan pemahaman dari peserta didik, media pembelajaran yang dirancang juga harus menarik perhatian dan memotivasi minat peserta didik (Arifudin et al., 2021). Banyak jenis media pembelajaran yang dapat, secara umum media pembelajaran terbagi menjadi menjadi tiga bagian, yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual.

Media visual dalam penelitian ini yang digunakan adalah jenis media alat permain edukatif yang dapat digunakan bermain anak secara langsung dan menstimulasi perkembangan anak secara mandiri. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat-alat permainan yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak-anak usia dini agar mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman ini akan berguna untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak yang meliputi aspek fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral. Alat Permainan Edukatif dapat mengoptimalkan perkembangan anak disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya

Tujuan Alat Permainan Edukatif dalam proses belajar anak usia dini adalah sebagai alat bantu orangtua dan guru atau pendidik untuk Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk melakukan berbagai kegiatan guna menemukan pengalaman baru yang bermanfaat untuk eksplorasi dan bereksperimen dalam peletakan dasar kearah pertumbuhan dan pengembangan bahasa, kecerdasan, fisik, sosial, dan emosional anak. Memperjelas materi pelajaran yang diberikan kepada anak serta memberikan kesenangan pada anak dalam bermain atau belajar (Kusuma & Listiana, 2021).

**TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Wiregame adalah mainan anak-anak yang dibuat menggunakan kawat, balok, dan cincin yang melingkari kawat dengan berbagai bentuk, ada bentuk bintang, lingkarn, segitiga, segiempat dan bentuk-bentuk geometri lain. Cara bermain wiregame sangat mudah apabila orang dewasa yang memainkannya, namun akan berbeda ceritanya jika permainan ini kita berikan ke anak usia 2 – 6 tahun, anak dituntut untuk memindahkan balok-balok yang dibuat cincin kawat dari ujung satu keujung lainnya mengikuti alur kawat yang dibuat meliuk-liuk dan berputar-putar menyerupai lilitan dan rintangan. Pada beberapa anak pasti kesulitan memainkannya, tingkat kesulitan rintang kawat tentunya harus disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak, apabila sudah mahir dengan liukan kawat yang sederhana, coba dengan wiregame yang liukan kawatnya lebih banyak dan rumit.Permainan seperti ini sangat disukai anak, anak akan merasa tertantang untuk menyelesaikan permainannya, dengan bermain wiregame, secara tidak langsung anak akan menyerasikan gerakan mata dan tangan, serta konsentrasi untuk dapat melewati rintangan kawat wiregame tersebut

Penerapan alat permain edukatif Wire game pada anak usia dini dari berbagai literatur dapat diketahui bahwasannya penggunaan media Wire Game berpengaruh signifikan meningkatkan kemampuan konsentrasi anak usia 5-6 tahun (Kamil, 2019). Kedua ditemukan juga penelitian bahwasannya efektivitas dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak (Ziana, 2018). Hal lain juga didapatkan bahwa wire game bermanfaat dalam mengenalkan berbagai bentuk geometri sederhana (Pujiati & Widajati, 2014)

**KESIMPULAN**

Penelitian dengan menggunakan pendekatan Pustaka dapat dismpulkan bahwasannya media alat permainan edukatif *wire game* dapat bermafaat pada anak usia dalam menstimulasi daya konsentrasi anak dan pengenalan bentuk geometri sederhana pada anak usia dini.cara bermain permainan ini sangat mudah diterapkan, anak hanya dituntut untuk memindahkan balok-balok yang dibuat cincin kawat dari ujung satu keujung lainnya mengikuti alur kawat yang dibuat meliuk-liuk dan berputar-putar menyerupai lilitan dan rintangan Semoga dengan adanya artikel ini bermanfaat untuk peneliti dan pendidik dalam menggunakan media wire game dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arifudin, O., Setiawati, E., Chasanah, D. N., Jalal, N. M., Ma’arif, M., Suwenti, R., Yenni, Y., Puspitasari, D., Aprina, A., & Rahmawati, H. K. (2021). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*.

Ariyanto, F. L., & Yuniar, D. P. (2020). Pemanfaat Limbah Tongkol Jagung Sebagai Media pembelajaran Anak Usia Dini di Madura. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(2), 44–52.

Danandjaja, J. (2014). Metode Penelitian Kepustakaan. *Antropologi Indonesia*.

George, M. W. (2008). *The elements of library research*. Princeton University Press.

Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Jakad Media Publishing.

Kamil, N. (2019). *EFEKTIVITAS MEDIA WIRE GAME DALAM MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR ANAK DI TK NEGERI PEMBINA KABUPATEN TANAH DATAR*.

Kusuma, T. C., & Listiana, H. (2021). *Pengembangan Pembuatan APE bagi Anak Usia Dini*. Prenada Media.

Pujiati, N., & Widajati, W. (2014). Pengaruh Three Colour Wire Game Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok A Di Tk Islam Plus Al-Muchlisin. *PAUD Teratai*, *3*(3).

Rahmadona, S. (2012). Pembelajaran Untuk Paud. *Diakses Dari Http://Staff. Uny. Ac. Id/Sites/Default/Files/Lain-Lain/Sisca-RahmadonnaSpdMpd/Pembelajaran% 20untuk% 20paud. Pdf*.

Rizqiyyatunnisa, R., & Mahdi, N. I. (2021). PENYELENGGARAAN PAUD FORMAL, NON FORMAL DAN INFORMAL DI KB TK IK KELUARGA CERIA. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, *1*(1), 54–78.

Rozalena, R., & Kristiawan, M. (2017). Pengelolaan pembelajaran paud dalam mengembangkan potensi anak usia dini. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, *2*(1), 76–86.

Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, *6*(1), 41–53.

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *1*(1), 81–96.

Zed, M. (2004). *Metode peneletian kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.

Ziana, E. (2018). MELATIH KONSENTRASI MELALUI PERMAINAN WIRE GAME PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Jurnal Talenta: Journal of Early Childhood Education*, *9*(2), 88–105.