

ABSTRAK

Resti Taohi, 2024. Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Dalam Mengstimulasi Kognitif Anak DI PAUD KEMALA BAYANGKARI KOTA TERNATE. Di Bimbing Oleh Umikalsum Arfa S.Pd., M.Pd. Selaku Pembimbing I Dan Nurhamsa Mahmud S.Pd., M.Pd Selaku Pembimbing II.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan pemanfaatan alat permainan edukatif dalam mengstimulasi kognitif anak DI PAUD KEMALA BAYANGKARI KOTA TERNATE. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni kualitatif, yang mana disebut juga dengan penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan secara alamiah (*Natural setting*). Subjek dalam penelitian ini adalah sebanyak 25 anak. Permainan edukatif memiliki sifat-sifat seperti bongkar pasang, merangkai, membentuk dan menyusun. Namun, setiap permainan yang diterapkan disekolah harus melihat media, tempat kecocokan dan tingkat kesukaran dari permainan itu sendiri. Penelitian ini mendeskripsikan tentang permainan edukatif yang mana adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.

Berdasarkan hasil Penelitian yang dilakukan melalui pengumpulan data dari wawancara dan observasi, yang dilakukan kepada anak-anak dan dengan dua orang guru DI PAUD KEMALA BAYANGKARI KOTA TERNATE, menghasilkan bahwa alat permainan edukatif sangat bermanfaat bagi anak namun begitu, belajar tidak selalu menggunakan alat permainan edukatif tergantung dengan kondisi yang ada, dikarenakan tidak semua anak merespon baik terhadap permainan tersebut terlihat dari 3 indikator, dari jumlah keseluruhan anak terdapat 25 anak yang mana sesuai indikator respon anak terhadap alat permainan edukatif terlihat berbeda-beda, dari 25 anak terdapat 5 anak yang tidak selalu belajar menggunakan APE dan tidak merespon baik terhadap permainan tersebut terlihat dari indikator pertama(1), menumbuhkan percaya diri dan membentuk citra anak dari 25 anak terdapat 21 anak sudah menunjukkan rasa percaya diri dalam belajar menggunakan APE terlihat dari indikator kedua (2), memberikan stimulus dalam pembentukan prilaku anak dari 25 anak 24 anak sudah terlihat dapat menunjukan prilaku baik dalam belajar.

Kata Kunci : Pemanatan Alat Permainan Edukati Pada Anak Usia Dini

ABSTRACT

Abstract : The aim of this research is to understand the development of the use of educational game tools in stimulating children's cognition AT PAUD KEMALA BAYANGKARI TERNATE CITY. The method used in this research is qualitative, which is also called naturalistic research because the research is carried out in a natural *setting*. The subjects in this research were 25 children.

Based on the results of research conducted through data collection from interviews and observations, which were carried out on children And with two teachers at PAUD KEMALA BAYANGKARI TERNATE CITY, it was found that educational game tools are very beneficial for children, however, learning does not always use educational game tools depending on the existing conditions, because not all children respond well to these games as seen from 3 indicators, Of the total number of children, there are 25 children, according to the indicators, the children's response to educational game tools looks different. Of the 25 children, there are 5 children who do not always learn to use APE and do not respond well to the game, as seen from the first indicator (1), growing self-confidence and forming a child's image. Of the 25 children, 21 children have shown self-confidence in learning using APE as seen from the second indicator (2), providing a stimulus in forming children's behavior. Of the 25 children, 24 children have been seen to be able to show good behavior in learning.

Keywords: Tools Game Educate in stimulating children's cognitive abilities.