

## SURVEI ANALISIS PEMAHAMAN GURU KELAS TERHADAP ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DI SD 5 DERSALAM

Anif Maghfiroh<sup>1</sup>, Reina Rizky<sup>2</sup>, Sekar Dwi Ardianti<sup>3</sup>  
[202233159@std.umk.ac.id](mailto:202233159@std.umk.ac.id)<sup>1</sup>, [202233236@std.umk.ac.id](mailto:202233236@std.umk.ac.id)<sup>2</sup>, [sekar.dwi@umk.ac.id](mailto:sekar.dwi@umk.ac.id)<sup>3</sup>  
Universitas Muria Kudus

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat pemahaman guru kelas terhadap Alat Permainan Edukatif (APE) di SD 5 Dersalam. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan populasi dan sampel sebanyak 9 orang guru. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah NonProbability Sampling (sampling jenuh). Alat pengumpulan data berupa kuesioner tipe checklist dengan tiga pertanyaan utama mengenai pengertian, fungsi, dan tujuan APE. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat pemahaman guru terhadap APE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman guru mengenai APE berada dalam kategori "sangat paham" dengan persentase rata-rata 91,23%. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas guru memiliki pemahaman yang baik tentang APE, meskipun masih ada satu guru yang masuk dalam kategori "kurang paham".

**Kata Kunci:** Pemahaman Guru, Alat Permainan Edukatif, Sekolah Dasar

### ABSTRACT

*This study aims to analyze the level of understanding of class teachers regarding Educational Game Tools (APE) at SD 5 Dersalam. This research uses a descriptive quantitative method with a population and sample of 9 teachers. The sampling technique used is Non Probability Sampling (saturated sampling). The data collection tool is a checklist-type questionnaire with three main questions regarding the definition, function, and purpose of APE. The data were analyzed descriptively and quantitatively to determine the level of teachers' understanding of APE. The results showed that teachers' understanding of APE was in the "very understanding" category with an average percentage of 91.23%. This indicates that the majority of teachers have a good understanding of APE, although there is still one teacher in the "less understanding" category.*

**Keywords:** Teacher Understanding, Educational Game Tools, Elementary School

### PENDAHULUAN

Pendidikan anak pada jenjang sekolah dasar merupakan tahapan penting dalam membentuk karakter dan kemampuan anak. Proses belajar mengajar di sekolah dasar seharusnya mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan mendukung perkembangan holistik anak. Anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain, karena bagi mereka, bermain adalah esensi kehidupan. Bermain menjadi cara anak-anak untuk menarik diri dari aktivitas sehari-hari dan mendapatkan kesenangan dari kegiatan mereka. Aktivitas bermain juga memiliki peran penting dalam merangsang perkembangan saraf motorik dan sensorik mereka.

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala bentuk permainan yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran dan meningkatkan perkembangan anak. (Aprilia, 2016) mengatakan bahwa "Alat permainan edukatif (APE) adalah alat yang mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan usianya, dan tingkat perkembangannya, serta berguna untuk perkembangan fisik-motorik (motorik kasar dan motorik halus), bahasa, kognitif dan sosial". APE dirancang untuk membantu anak belajar melalui bermain, yang mana alat tersebut dapat memberikan stimulasi yang diperlukan untuk perkembangan kognitif, fisik, sosial, dan emosional anak. Alat permainan ini digunakan untuk menyajikan

informasi secara visual, aural, atau kinestetik sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan oleh guru.

Tujuan utama dari penggunaan APE adalah untuk memudahkan anak belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Tujuan APE adalah alat bantu untuk memperjelas materi yang diberikan, memberikan motivasi, merangsang anak untuk bereksplorasi, dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan dan memberikan kesenangan (Villela, 2013). APE berfungsi untuk melatih konsentrasi, meningkatkan kreativitas dan imajinasi, serta membantu anak untuk mengingat pelajaran lebih baik. Selain itu, APE juga digunakan untuk menghilangkan kejenuhan dalam proses pembelajaran, menambah ingatan anak, dan sebagai bahan percobaan yang menarik bagi anak-anak

Penggunaan APE yang tepat dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Guru berperan sebagai mediator dalam proses ini, di mana pengetahuan dan pemahaman tentang media pendidikan atau Alat Permainan Edukatif (APE) sangat diperlukan. Media pendidikan ini berfungsi sebagai alat komunikasi yang efektif untuk meningkatkan proses belajar-mengajar (Darmadi, 2015). Sedangkan Fadillah (2017) menyatakan bahwa penggunaan APE dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan minat belajar anak. Yasbiati dan Gandana (2018) menambahkan bahwa pemahaman guru tentang APE sangat penting untuk mengoptimalkan penggunaan alat ini dalam pembelajaran.

Fungsi dari APE sangat beragam, termasuk membuat materi pembelajaran yang disajikan menjadi lebih menarik dan konkret bagi anak-anak. Menurut (Zaman, 2010) Alat Permainan Edukatif yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. Fungsi-fungsi tersebut antara lain dapat menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak, menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif, memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar anak, memberikan kesempatan anak bersosialisasi, dan berkomunikasi dengan teman sebaya. APE membantu mengarahkan perhatian anak sehingga mereka dapat lebih berkonsentrasi dalam mendengarkan pengajaran. Selain itu, APE membantu anak mendapatkan pengertian yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru. Dalam konteks pembelajaran di SD, APE sangat penting untuk mendukung pengembangan kemampuan kognitif anak, seperti kemampuan berhitung dan pengenalan huruf abjad.

Namun, keadaan nyata di lapangan sering kali berbeda dari kondisi yang diharapkan. Berdasarkan hasil survei di SD 5 Dersalam, ditemukan beberapa guru masih sekadar cukup memahami konteks dan memanfaatkan APE dalam proses pembelajaran. Beberapa guru mengakui bahwa mereka kurang familiar dengan konsep dan penggunaan APE, serta bagaimana mengintegrasikannya ke dalam kurikulum yang ada. Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah juga menjadi kendala dalam penerapan APE. Banyak sekolah yang belum memiliki cukup alat permainan edukatif yang sesuai dan memadai, sehingga guru kesulitan untuk menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dan interaktif.

Mengingat pentingnya APE dalam mendukung perkembangan anak dan meningkatkan kualitas pembelajaran, diperlukan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan APE terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana pengetahuan guru mengenai APE yang dapat membantu meningkatkan motivasi belajar, keterampilan sosial, dan pemahaman materi pelajaran siswa. Oleh karena itu, penelitian ini ditujukan untuk mengukur tingkat pemahaman guru di SD 5 Dersalam tentang APE dan memberikan gambaran mengenai bagaimana APE dapat

dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Dengan mengetahui pengaruh tersebut, diharapkan dapat ditemukan strategi yang efektif untuk mengintegrasikan APE dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana belajar baru yang disukai anak-anak.

Penelitian ini juga akan mengevaluasi sejauh mana guru-guru di sekolah dasar memahami dan memanfaatkan APE, serta mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi dalam penerapannya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang praktis dan aplikatif bagi para guru dan sekolah, sehingga mereka dapat lebih efektif dalam memanfaatkan APE untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan program pelatihan dan penyediaan sarana APE yang lebih baik di sekolah-sekolah dasar.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar melalui pemanfaatan Alat Permainan Edukatif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa, sehingga dapat mendukung perkembangan holistik mereka dan meningkatkan hasil belajar secara signifikan..

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Populasi dan sampel yang digunakan adalah seluruh guru kelas di SD 5 Dersalam yang berjumlah 9orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah NonProbability Sampling (sampling jenuh). Alat pengumpulan data berupa kuesioner tipe checklist dengan tiga pertanyaan utama mengenai pengertian, fungsi, dan tujuan APE. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat pemahaman guru terhadap APE.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, diperoleh bahwa pemahaman guru kelas di SD 5 Dersalam mengenai APE dapat digambarkan sebagai berikut:

Tingkat Pemahaman Pengertian APE:

<b>Tingkat Pemahaman</b>	<b>Skor Pengertian APE</b>	<b>Jumlah Guru</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Paham	27-30	4	44,45%
Paham	21-26	3	33,33%
Cukup Paham	15-20	1	11,11%
Kurang Paham	9-14	1	11,11%
Tidak Paham	0-8	0	0%

Tingkat Pemahaman Tujuan APE:

Tingkat Pemahaman	Skor Tujuan APE	Jumlah Guru	Persentase
Sangat Paham	27-30	3	33,33%
Paham	21-26	5	55,56%
Cukup Paham	15-20	1	11,11%
Kurang Paham	9-14	0	0%
Tidak Paham	0-8	0	0%

Tingkat Pemahaman Fungsi APE:

Tingkat Pemahaman	Skor Fungsi APE	Jumlah Guru	Persentase
Sangat Paham	27-30	3	33,34%
Paham	21-26	4	44,44%
Cukup Paham	15-20	2	22,22%
Kurang Paham	9-14	0	0%
Tidak Paham	0-8	0	0%

Untuk menghitung total skor pemahaman APE secara keseluruhan, setiap tingkat pemahaman diberikan bobot: "Sangat Paham" = 3, "Paham" = 2, "Cukup Paham" = 1, dan "Kurang Paham" serta "Tidak Paham" = 0. Selanjutnya, total skor untuk setiap guru dihitung dari ketiga aspek (pengertian, fungsi, dan tujuan) dengan skor maksimal 90 (3 kriteria x 30 skor maksimal).

Menghitung total skor untuk setiap guru:

- Guru 1:  $(29 + 28 + 27) = 84$
- Guru 2:  $(27 + 26 + 28) = 81$
- Guru 3:  $(30 + 30 + 29) = 89$
- Guru 4:  $(28 + 29 + 28) = 85$
- Guru 5:  $(28 + 28 + 28) = 84$
- Guru 6:  $(30 + 30 + 30) = 90$
- Guru 7:  $(28 + 28 + 28) = 84$
- Guru 8:  $(20 + 19 + 21) = 60$
- Guru 9:  $(27 + 28 + 27) = 82$

Menghitung rata-rata skor untuk semua guru:

$$\text{Rata-rata total skor} = \frac{84 + 81 + 89 + 85 + 84 + 90 + 84 + 60 + 82}{9} = 82,11 \%$$

Menghitung persentase untuk setiap guru dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \left( \frac{\text{Total Skor Guru}}{\text{Total Skor Maksimal}} \right) \times 100$$

$$\text{Persentase rata-rata} = \frac{82,11}{90} \times 100 = 91,23\%$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa rata-rata persentase pemahaman guru kelas di SD 5 Dersalam terhadap APE adalah 91,23 %. Dengan kata lain, mayoritas guru di sekolah ini memiliki pemahaman yang sangat baik mengenai APE, baik dari segi pengertian, fungsi, maupun tujuan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 9 guru di SD 5 Dersalam, dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman guru kelas terhadap Alat Permainan Edukatif (APE) berada dalam kategori "sangat paham" dengan persentase rata-rata 91.23%. Hal ini menunjukkan bahwa guru-guru di SD 5 Dersalam memiliki pemahaman yang baik tentang APE, yang dapat membantu mereka dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Meskipun demikian, masih diperlukan peningkatan pemahaman untuk beberapa guru yang masuk dalam kategori "cukup paham" dan "kurang paham" untuk memastikan bahwa seluruh guru memiliki pengetahuan yang optimal mengenai APE.

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah melakukan studi yang lebih mendalam mengenai kendala yang dihadapi oleh guru dalam penerapan APE serta memberikan pelatihan yang lebih intensif dan penyediaan sarana APE yang memadai di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan program pelatihan dan penyediaan sarana APE yang lebih baik di sekolah-sekolah dasar untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aprilia, K. (2016). the Use of Educational Game (APE) in Developing the Ability of Acquainting Size Toward 4-5 Year Old Kids in Tk Hip Hop Bandar Lampung.
- Darmadi, H. (2015). Tugas, Peran, Kompetensi, dan Tanggung Jawab Menjadi Guru Profesional. *Pendidikan*, 13, 163–164.
- Villela, Lucia Maria Aversa. (2013). Pengetahuan Guru Paud Tentang Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Yasbiati, Y., & Gandana, G. (2018). Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar). Ksatria Siliwangi.
- Zaman, B. (2010). Pengembangan Alat Permainan Edukatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).