

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Permainan Edukatif dalam Pembelajaran

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan. Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial, dan bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain, anak-anak akan berkata-kata (komunikasi), belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya, dan mengenal waktu, jarak, serta suara. Fungsi utama bermain adalah merangsang perkembangan sensoris-motorik, perkembangan intelektual, perkembangan sosial, perkembangan moral, dan bermain sebagai terapi. (Supartini : 2002)

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan juga juga memberi rangsangan atau respons positif terhadap indra permainannya. Indra yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan,

suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spiritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama, dan sopan santun, persaingan sehat, serta pengorbanan). Keseimbangan indra inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajinasi, watak dan karakter, sampai tujuan pendewasaan diri. Sebab, watak seseorang menentukan arah perjalanan hidupnya. (Mujib : 2013) Istilah alat permainan edukatif memiliki dua makna pokok, yaitu alat permainan dan edukatif. Alat permainan ialah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Adapun kata edukatif mempunyai arti nilai-nilai pendidikan. Maka jika dipadukan alat permainan edukatif ialah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak. Dalam istilah yang lebih sederhana alat permainan edukatif dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar anak melalui aktivitas bermain.(Fadlillah : 2017)

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat bantu bermain sambil belajar yang meliputi alat-alat untuk bermain bebas dan kegiatan-kegiatan di bawah pimpinan guru. Menurut Meyke mengatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Selanjutnya, Depdiknas Dirjen PAUD menjelaskan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Menurut Tedjasaputra, alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Pendapat serupa juga dikatakan oleh Kamtini dan Tanjung, bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang secara optimal mampu merangsang dan menarik minat anak sekaligus mampu mengembangkan berbagai potensi anak dan dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas. (Mulyani : 2016)

Menurut Seotjing mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai alat yang dapat

mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya dan yang berguna untuk pengembangan aspek fisik, bahasa, kognitif, dan sosial anak.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah berbagai macam alat atau benda yang dapat digunakan untuk bermain yang mana alat atau benda tersebut mengandung nilai pendidikan yang dapat menstimulasi minat dan bakat anak.

Dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, alat permainan edukatif memiliki peranan cukup penting. Karena melalui alat permainan edukatif ini kegiatan pembelajaran akan berlangsung dengan lancar, menarik, kreatif, dan menyenangkan, sehingga dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, dengan alat permainan edukatif ini anak belajar tapi terasa bermain. Maksudnya meskipun aktivitas yang dilakukan anak adalah bermain, namun dalam bermain itu sesungguhnya anak telah belajar.

Permainan edukatif telah menjadi salah satu metode pembelajaran yang semakin populer di kalangan pendidik dan siswa. Dengan

menggabungkan unsur-unsur permainan dengan tujuan pendidikan, permainan edukatif tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Dalam narasi ini, kita akan membahas berbagai aspek permainan edukatif dalam pembelajaran, termasuk definisi, jenis-jenis permainan edukatif, manfaat, tantangan, serta implementasinya dalam konteks pendidikan.

Bermainnya anak merupakan proses belajarnya anak. Dengan bermain anak dapat belajar banyak hal yang belum diketahui sebelumnya, baik menyangkut kognitif, bahasa, maupun sosial emosional. Menurut Adang Ismail beberapa hal yang menjadikan alasan mengapa alat permainan edukatif penting bagi anak usia dini adalah :

- a. Permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman terhadap totalitas kediriannya atau mengembangkan kepribadian anak.
- b. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak.

- 
- c. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan anak untuk menciptakan hal-hal baru
 - d. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak
 - e. Permainan edukatif dapat mempertajam perasaan anak.
 - f. Permainan edukatif dapat memperkuat rasa percaya diri anak.
 - g. Permainan edukatif merangsang imajinasi anak.
 - h. Permainan edukatif dapat melatih kemampuan berbahasa anak.
 - i. Permainan edukatif dapat melatih motorik halus dan motorik kasar anak.
 - j. Permainan edukatif dapat membentuk moralitas anak.
 - k. Permainan edukatif dapat melatih keterampilan anak.
 - l. Permainan edukatif dapat mengembangkan sosialisasi anak.
 - m. Permainan edukatif dapat membentuk spiritualitas anak.

Penting bagi seorang guru dan orang tua untuk bisa memilih dan memilah alat permainan

yang mendidik bagi anak. Kamtini dan Tanjung menjelaskan bahwa alat permainan edukatif yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar hendaknya memenuhi persyaratan sebagai berikut

- 1) Alat permainan yang disiapkan sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaan sarana tersebut.
- 2) Dapat memberi pengertian atau penjelasan suatu konsep tertentu.
- 3) Dapat mendorong kreatifitas anak serta memberi kesempatan kepada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
- 4) Alat permainan harus memenuhi unsur kebenaran ukuran, ketelitian, dan kejelasan. Hal ini perlu diperhatikan untuk menghindari kesalahan konsep atau pengertian tentang sesuatu yang akan dijelaskan
- 5) Alat permainan harus aman, tidak membahayakan bagi anak.
- 6) Dapat digunakan secara individual, kelompok, atau klasikal.
- 7) Alat permainan hendaknya menarik, menyenangkan dan tidak membosankan.

- 8) Alat permainan harus mudah digunakan oleh guru maupun anak.

Prinsip penggunaan alat permainan edukatif harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Jika tidak demikian maka penyediaan alat permainan edukatif hanya akan sia-sia atau bahkan akan mempersulit perkembangan berpikir anak. Memperhatikan tahapan kemampuan berpikir anak, maka penggunaan alat permainan edukatif dimulai dari yang bersifat sensori motorik-simbolik-pembangunan. (Haenilah : 2019)

- a. Alat permainan edukatif (APE) yang bersifat sensori motorik adalah seluruh alat permainan yang dapat menstimulasi alat indera dan motorik anak. Alat permainan edukatif ini jumlahnya terbatas, mulai dari yang paling sederhana seperti angin yang menstimulasi kulit bayi yang mengakibatkan bayi menggeliat sampai benda-benda yang dapat dipegang, dicium, ditendang dan sebagainya. Upaya guru harus menyediakan kesempatan agar anak dapat berhubungan dengan bermacam-macam bahan dan alat permainan baik di dalam maupun di luar

ruangan. Anak diberi kesempatan untuk bergerak secara bebas, bermain di halaman atau di lantai atau di tempat yang memungkinkan. Lingkungan baik di dalam maupun diluar ruangan harus menyediakan kesempatan agar anak berhubungan dengan banyak tekstur dan berbagai jenis bahan bermain yang berbeda agar mendukung setiap kebutuhan perkembangan anak.

b. Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat simbolik adalah sejumlah alat permainan yang dapat digunakan untuk mendukung kemampuan anak dalam memproyeksi dirinya ke masa depan dan menciptakan kembali masa lalu. Penggunaan alat permainan edukatif ini difasilitasi melalui bermain peran atau roleplay, pura-pura, make-believe, fantasi, imajinasi, atau main drama

c. Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat pembangunan adalah sejumlah alat permainan yang memfasilitasi anak untuk menunjukkan kemampuannya dalam menghadirkan pikirannya menjadi sebuah karya nyata. Ketika anak menghadirkan

dunia mereka melalui permainan ini, sesungguhnya mereka berada pada posisi tengah yaitu antara main dan kecerdasan merefleksikan (menampilkan kembali).

Pengalaman dibangun dari tingkat konkrit menuju ke tingkat abstrak. Pada tingkat kongkrit seseorang belajar dari pengalaman nyata sebagai medianya. Pengalaman ini harus dilakukan langsung oleh anak melalui berbagai aktivitas yang pada akhirnya akan membentuk pemahaman baik konsep, prinsip, norma, maupun keterampilan. Kemudian meningkatkan pada pengalaman yang lebih tinggi menuju ke puncak kerucut yaitu dalam bentuk pengalaman belajar yang bersifat abstrak.

Kerucut pengalaman membentangkan pengalaman konkrit sampai abstrak yang dilalui anak sesuai dengan tahapan perkembangannya

a) Pengalaman langsung adalah pengalaman atau kegiatan tahap awal pembelajaran bagi anak usia dini. Pada tahap ini anak melakukan aktivitas secara langsung, dia menggunakan seluruh sensori dan motoriknya dalam merespon lingkungannya. Berdasarkan pengalaman langsung inilah anak membentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikapnya.

- b) Pengalaman tiruan diperoleh melalui kontak dengan benda-benda atau kejadian-kejadian tiruan. Pengalaman tiruan disiapkan karena berbagai hal, misalkan karena sesuatu benda yang harus dijadikan alat untuk merangsang anak keberadaannya sulit dijangkau karena jauh, atau ukurannya terlalu besar, atau akan membahayakan jika digunakan langsung oleh anak.
- c) Pengalaman dramatisasi : Pengalaman yang diperoleh melalui bermain peran, main pura-pura atau roleplay. Pengalaman dramatisasi sangat penting untuk mengungkapkan kembali pengalaman anak yang pernah dilaluinya, atau menyalurkan angan-angannya, atau menikmati suatu peristiwa melalui adegan pura-pura.
- d) Demonstrasi atau percontohan : Pengalaman yang diperoleh melalui rangkaian kegiatan proses percobaan atau peragaan cara kerja sesuatu. Pengalaman ini akan semakin memperjelas pemahaman anak tentang suatu proses secara rinci (detail).
- e) Darmawisata (field trip) : Darmawisata (field trip) berbentuk kegiatan yang membawa anak-anak untuk melihat atau menikmati objek di

luar kelas dengan tujuan untuk memperkaya pengalaman anak.

- f) Pameran : Pameran bertujuan untuk memperjunjukkan hasil pekerjaan anak-anak, perkembangan dan kemajuan kelas atau sekolah. Pameran dapat meningkatkan semangat anak untuk belajar karena produk yang dibuatnya dapat dipertunjukkan ke khalayak umum.
- g) Televisi : Televisi merupakan suatu media untuk menyampaikan misi pendidikan kepada anak. Ketika suatu program dikemas melalui media ini, maka anak akan mendapatkan pengalaman yang lebih menarik karena mereka bukan hanya dapat kesan secara auditif tetapi juga sekaligus secara visual.
- h) Gambar hidup : Gambar hidup berisi rangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar dengan kecepatan teratur seperti metamorfosis sebuah bunga, berubahnya telur menjadi anak ayam, berubahnya ulat menjadi kepompong dan akhirnya menjadi kupu-kupu.
- i) Rekaman : Rekaman merupakan kemasan suatu cerita atau narasi yang dapat

diperdagangkan setiap saat, diulang-ulang dan dimana saja.

- j) Lambang visual/gambar/grafis : Lambang visual atau gambar atau grafis adalah ilustrasi sebuah benda atau kejadian yang diwujudkan dalam bentuk dua dimensi, contohnya gambar atau foto binatang, buahbuahan, sayuran, kendaraan, atau kejadian lalu lintas, keadaan di pasar dan sebagainya.
- k) Lambang kata : Lambang kata adalah narasi yang dikemas dalam bentuk buku atau bahan bacaan lainnya seperti Koran dan majalah.

Alat-alat permainan 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 adalah

- 1) Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak. Sebagaimana yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa kegiatan bermain itu ada yang menggunakan alat, ada pula yang tidak menggunakan alat. Khusus

dalam permainan yang menggunakan alat, dengan penggunaan alat-alat permainan tersebut anak-anak tampak sangat menikmati kegiatan belajar karena banyak hal yang mereka peroleh melalui kegiatan belajar tersebut.

- 2) Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif. Dalam suasana yang menyenangkan, anak akan mencoba melakukan berbagai kegiatan yang mereka sukai dengan cara menggali dan menemukan sesuai yang ingin mereka ketahui. Kondisi tersebut sangat mendukung anak dalam mengembangkan rasa percaya diri mereka dalam melakukan kegiatan. Alat permainan edukatif memiliki fungsi yang sangat strategis sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan anak dalam melakukan kegiatankegiatannya sehingga rasa percaya diri dan citra diri berkembang secara wajar. Pada kegiatan anak memainkan suatu alat permainan dengan tingkat kesulitan tertentu misalnya menyusun balok-balok menjadi suatu bentuk bangunan tertentu, pada saat tersebut ada sesuatu proses yang dilalui

anak sehingga anak mengalami suatu kepuasan setelah melampaui suatu tahap kesulitan tertentu yang terdapat dalam alat permainan tersebut. Proses-proses seperti itu akan dapat mengembangkan rasa percaya secara wajar dimana anak merasakan bahwa tiada suatu kesulitan yang tidak ditemukan penyelesaiannya.

- 3) Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. Pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar merupakan fokus pengembangan pada anak usia dini. Alat permainan edukatif dirancang dan dikembangkan untuk memfasilitasi kedua aspek pengembangan tersebut. Sebagai contoh pengembangan alat permainan dalam bentuk boneka tangan akan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak karena ada dialog dari tokoh-tokoh yang diperankan boneka tersebut, anak memperoleh pengetahuan tentang berbagai hal yang disampaikan melalui tokoh-tokoh boneka tersebut, dan pada saat yang sama anak-anak memperoleh pelajaran berharga mengenai

karakteristik dan sifat yang dimiliki oleh para tokoh yang disimbolkan oleh boneka-boneka tersebut.

- 4) Memberikan kesempatan anak untuk bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya. Alat permainan edukatif berfungsi memfasilitasi anak-anak mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan di sekitar misalnya dengan teman-temannya. Ada alat-alat permainan yang dapat digunakan bersama-sama antara satu anak dengan anak yang lain misalnya anakanak menggunakan botol suara secara bersamasama dengan suara yang berbeda sehingga dihasilkan suatu irama yang merdu hasil karya anak-anak. Untuk menghasilkan suatu irama yang merdu dengan perbedaan botol-botol suara tersebut perlu kerjasama, komunikasi dan harmonisasi antar anak sehingga dihasilkan suara yang merdu.

Dalam pemilihan alat permainan untuk anak usia dini harus hati-hati dan betul-betul memperhatikan nilai-nilai pendidikan. Alat permainan yang dapat mendidik anak dan merangsang perkembangannya sangat baik dan

tepat untuk digunakan. Oleh karenanya, prioritas utama dalam pemilihan alat permainan ialah dilihat dari segi kebermanfaatannya bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut Adang Ismail ada beberapa prinsip alat permainan edukatif yang patut diperhatikan oleh setiap pendidik maupun orang tua, diantaranya (Fadhaillah : 2019) :

- a. Prinsip produktivitas : Alat permainan edukatif harus dapat menghasilkan sesuatu yang baru, baik menyangkut pengetahuan maupun kreativitas anak. Karena sesungguhnya alat permainan edukatif merupakan media untuk menyalurkan rasa ingintahu anak yang sangat kuat. Untuk itu, prinsip produktivitas sangat diperlukan, supaya anak dapat membangun, mengembangkan dan memunculkan pengetahuan baru yang akan berguna bagi kehidupannya.
- b. Prinsip aktivitas : Prinsip ini mengandung makna bahwa alat permainan edukatif diharapkan dapat menjadikan anak terlibat secara aktif dalam permainan. Di mana seluruh anggota tubuh anak dapat bergerak

dengan maksimal, sehingga membantu perkembangan kinestetik anak.

- c. Prinsip kreativitas : Kreativitas sangat penting bagi kehidupan anak. Oleh karenanya, kemampuan kreativitas anak harus dikembangkan dengan maksimal. Menyikapi alasan tersebut, maka pilihan alat permainan edukatif yang dapat membangun dan memunculkan sikap kreatif pada diri anak. Kreativitas anak akan muncul dan berkembang pada saat bermain.
- d. Prinsip efektivitas (berhasil guna / dapat membawa hasil) dan efisiensi (bertepatan guna / tidak membuang-buang waktu tenaga, dan biaya). Efektif artinya berhasil guna atau dapat membawa hasil yang positif. Adapun efisiensi ialah tepat guna tanpa membuang-buang waktu, tenaga, dan biaya. Dalam kaitannya dengan prinsip alat permainan edukatif, maka efektivitas dan efisien dapat dimaknai sebagai alat permainan edukatif yang dapat memberikan hasil yang positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak dengan waktu yang singkat, serta tidak menghabiskan banyak tenaga dan biaya. Untuk itu, yang

terpenting alat permainan edukatif ialah dilihat dari segi manfaatnya, bukan bentuk maupun biayanya. Bentuknya sederhana dan biayanya murah, tetapi memiliki kegunaan yang lebih banyak, maka yang demikian jauh lebih baik. daripada bentuknya rumit dan berbiaya mahal, namun kegunaannya sangat sedikit.

- e. Prinsip mendidik dengan menyenangkan : Alat permainan edukatif dimaksudkan untuk sarana mendidik anak usia dini supaya dapat berlangsung dengan menyenangkan. Karena bermain bagi anak usia dini merupakan proses belajar. Dengan bermain sesungguhnya anak sedang belajar. Oleh karenanya, alat permainan edukatif harus memuat nilai-nilai pendidik yang mampu mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak.

Banyak tujuan yang bisa didapatkan dari alat permainan edukatif, khususnya bagi pendidikan anak usia dini. Adapun tujuan-tujuan yang dimaksud dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu;

1. Tujuan untuk anak : Bagi anak-anak alat permainan edukatif sangat penting dan bermanfaat bagi tumbuh kembang mereka.

Tidak hanya menyangkut fisik melainkan juga psikis. Dengan menggunakan alat permainan edukatif, semua itu bisa dikembangkan dengan mudah. Berikut beberapa tujuan alat permainan edukatif bagi anak-anak.

a. Untuk memudahkan anak belajar. Salah satu tujuan utama dari alat permainan edukatif ialah dalam rangka memberikan kemudahan anak dalam belajar. Artinya, alat permainan yang dimainkan oleh anak dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan alat permainan edukatif, anak dapat bermain dan sekaligus mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki.

b. Untuk melatih konsentrasi anak. Konsentrasi seorang anak dapat dilatih dan dikembangkan melalui berbagai cara. Salah satu cara yang paling efektif ialah melalui kegiatan bermain. Untuk dapat bermain yang dapat melatih konsentrasi tentu dibutuhkan sebuah alat permainan edukatif, seperti puzzle, ular tangga, ayunan, dan jungkitan. Alat permainan edukatif tersebut apabila dimainkan

secara tidak langsung dapat melatih konsentrasi anak, sebab dalam memainkannya membutuhkan konsentrasi dan ketenangan, supaya terhindar dari kesalahan yang membahayakan dan mendapatkan hasil yang maksimal.

- c. Untuk media kreativitas dan imajinasi anak. Bagi anak usia dini alat permainan edukatif dapat dijadikan sebagai media mengembangkan kreativitas dan daya imajinasinya, hal ini dikarenakan dengan alat permainan edukatif anak dapat mencoba-coba dan memainkannya dengan berbagai cara sesuai yang dikehendakinya. Dalam kondisi seperti itu, anak akan mengeluarkan berbagai kreativitas dan imajinasinya sesuai permainannya menjadi lebih menarik dan dapat memuaskan perasaannya. Dari proses mencoba-coba alat permainan edukatif inilah, sesungguhnya anak belajar bekreativitas dan berimajinasi.
- d. Untuk menghilangkan kejenuhan anak. Suatu kegiatan pembelajaran apabila dilakukan secara terus-menerus dan

monoton, pasti akan menjenuhkan bagi anak-anak. Untuk dapat menghilangkan kejenuhan tersebut, salah satu caranya ialah dengan mengajak anak bermain dengan alat permainan edukatif. Dengan alat permainan ini, meskipun anak fokus dalam bermain, akan tetapi anak tetap tidak melupakan belajar. Dengan kata lain, anak dapat belajar melalui kegiatan bermain yang dilakukan. Namun yang terpenting adalah anak menjadi lebih senang dan bergairah kembali, sehingga dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih baik.

- e. Untuk menambah ingatan anak. Segala sesuatu yang menarik bagi anak akan selalu diingat dan dikenang oleh anak-anak. Sesuatu yang menarik ini biasanya dapat berupa alat permainan edukatif. Dalam hal ini, alat permainan edukatif dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mengingat materi atau tema pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan alat permainan edukatif anak

menjadi lebih mudah mengingat kembali pengalaman yang pernah didapatkannya.

- f. Untuk bahan percobaan anak. Salah satu cara anak belajar ialah dengan mencoba-coba hal baru. Kegiatan cobacoba anak biasa dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif yang didapatkan. Misalnya anak membongkarbongkar mobil-mobilan, menyusun dan menumpuk-numpuk balok, bermain lego, dan bahkan melempar-lempar alat permainannya. Semua itu, dilakukan dalam rangka memecahkan masalah dari rasa ingin tahunya yang cukup kuat. Jadi dapat dipahami bahwa alat permainan edukatif ini dapat dijadikan sebagai media percobaan anak.

2. Tujuan untuk pendidik Adapun bagi pendidik anak usia dini, alat permainan edukatif mempunyai tujuan sebagai berikut:

- a. Untuk mempermudah menyampaikan materi. Setiap pendidik pasti membutuhkan media untuk menyampaikan sebuah materi atau tema pembelajaran. Media yang tepat untuk

media pembelajaran anak usia dini ialah alat permainan edukatif. Karena pada umumnya anak-anak sangat menyukai permainan. Apabila menggunakan alat permainan edukatif dalam pembelajaran, sudah pasti anak akan dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Oleh karena itu, pendidik dapat menjadikan alat permainan edukatif sebagai media dalam kegiatan pembelajaran

- b. Untuk melatih kreatifitas pendidik. Selain sebagai media pembelajaran yang mempermudah pendidik dalam menyampaikan pembelajaran kepada anakanak, alat permainan edukatif juga dapat berguna untuk melatih kreativitas pendidik yang bersangkutan. Kreativitas pendidik ini dapat terlatih manakala ia membuat dan mengembangkan alat permainan edukatif bagi anak-anak. Selain itu, kreativitas pendidik juga terbentuk pada saat menemukan dan memunculkan ide, serta mengenalkan alat permainan edukatif yang akan dimainkan

oleh anak-anak. Hanya pendidik yang kreatiflah yang dapat menyiapkan alat permainan edukatif bagi anak usia dini.

- c. Untuk mengatasi keterbatasan waktu, tempat, maupun bahasa. Dalam pelaksanaan pembelajaran anak usia dini, pendidik biasanya mengalami kendala dalam pengaturan waktu, tempat, dan bahasa. Untuk dapat mengatasi persoalan tersebut salah satu caranya ialah dengan menggunakan alat permainan edukatif. Dengan alat permainan edukatif anak dapat belajar banyak hal, meskipun dalam waktu yang singkat dan tempat yang sederhana. Selain itu, dengan alat permainan ini anak juga dapat mengembangkan kemampuan bahasanya dengan baik melalui interaksi pada saat bermain menggunakan alat permainan. Maka dari itu, persoalan waktu, tempat, maupun komunikasi dalam pembelajaran anak dapat diselesaikan oleh pendidik dengan menggunakan alat permainan edukatif

- d. Untuk membangkitkan motivasi belajar anak Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa alat permainan edukatif salah satu tujuannya ialah untuk menghilangkan kejenuhan pada diri anak. Berkaitan dengan hal tersebut, maka alat permainan edukatif secara tidak langsung dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk membangkitkan motivasi belajar anak. Caranya yaitu dengan menjadikan alat permainan edukatif sebagai media dalam penyampaian materi. Hal ini dimaksudkan untuk membuat anak merasa senang dan nyaman, sehingga mampu membangkitkan motivasi belajarnya.
- e. Untuk media penilaian anak Tujuan terakhir alat permainan edukatif bagi pendidik ialah untuk media penilaian perkembangan anak. Penilaian dilakukan oleh pendidik pada saat anak menggunakan alat permainan edukatif tersebut. Dari proses bermain itulah, akan dapat diketahui tingkat perkembangan anak. Apakah anak mulai berkembang, sudah berkembang, atau sangat

berkembang. Jadi alat permainan edukatif mempunyai peranan penting untuk mengetahui ketercapaian perkembangan anak usia dini.

Dengan bermain banyak aspek kecerdasan yang terasah dari anak. Hanya sayangnya, orang tua kadang tidak suka jika anaknya terlalu banyak bermain. Mereka menganggap bermain tidak banyak manfaatnya, bahkan kadang-kadang orang tua komplain dengan pihak sekolah ketika mereka mengetahui bahwa di sekolah anak-anak hanya bermain, yang seharusnya diajarkan tentang membaca, menulis dan berhitung.

Bermain itu penting bagi anak, karena bermain merupakan bagian sangat penting dari proses tumbuh kembang anak. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Anak akan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial budaya, lingkungan sosial ekonomi, maupun lingkungan fisik atau alam, yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya dan sebagainya. Dalam permainan anak mencurahkan perhatian, perasaan

dan pikiran pada proses bermain serta sifat dan bentuk alat mainannya. Dengan demikian anak-anak akan belajar mengenali dan menjajaki lingkungannya

Adapun manfaat alat permainan edukatif (APE) adalah sebagai berikut

- a. Alat permainan edukatif untuk pengembangan fisik motorik : Anak usia dini terutama adalah anak yang selalu aktif. Karenanya, sebagian besar alat bermain diperuntukkan bagi pengembangan koordinasi gerakan otot kasar. Penyediaan peralatan untuk melatih gerakan otot kasar, misalnya kegiatan naik turun tangga, meluncur, akrobatik, memanjat, berayun, dengan papan keseimbangan dan sebagainya.
- b. Alat permainan edukatif untuk pengembangan kognitif : Kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain diantaranya, kemampuan mengenai sesuatu, mengingat barang, menghitung jumlah dan memberi penilaian. Kegiatan bermain dilakukan dengan mengamati, seperti melihat bentuk, warna dan ukuran. Sedangkan kegiatan mendengar dilakukan dengan

mendengar bunyi, suara dan nada. Bahan dan peralatan yang dibutuhkan untuk mengembangkan aspek kognitif di antaranya papan pasak kecil, papan pasak berjenjang, papan tongkat, warna, menara gelang bujur sangkar, balok ukur, papan hitung dan lainnya.

c. Alat permainan edukatif untuk pengembangan kreatifitas : Ciri-ciri anak kreatif adalah kelenturan, kepekaan, penggunaan daya imajinasi, ketersediaan mengambil resiko dan menjadikan diri sendiri sebagai sumber dan pengalaman. Alat permainan edukatif semacam tanah liat, cat, krayon, kertas, balok-balok, air, dan pasir dapat mendorong anak untuk mencoba caracara baru dan dengan sendirinya akan meningkatkan kreatifitas anak.

d. Alat permainan edukatif untuk pengembangan bahasa : Bahan dan peralatan yang dapat digunakan untuk pengembangan keterampilan bahasa adalah segala sesuatu yang dapat mengembangkan gambaran mental tentang apa yang didengar seperti suara angin, suara mobil, dan suara-suara lain yang bisa langsung didengar anak. Dalam kaitannya dengan

pengembangan bahasa ekspresif, meliputi benda-benda yang ada di sekitar anak, baik benda, kata kerja maupun kata sifat atau keadaan. Sedang kaitannya dengan penguasaan cara berkomunikasi dengan orang lain, yang dapat dilakukan antara lain dengan bermain sosiodrama atau dengan bermain peran. Alat permainan edukatif untuk kemampuan berbahasa dapat dilihat dari apa yang telah dikembangkan oleh Peabody. Alat permainan edukatif yang dikembangkan oleh kakak beradik Elizabeth Peabody yang terdiri atas dua boneka tangan yang berfungsi sebagai tokoh mediator. Boneka ini dilengkapi dengan papan magnet, gambar-gambar, piringan hitam yang berisi lagu dan tema cerita serta kantong pintar sebagai pelengkap. Karya ini memberikan program pengetahuan dasar yang mengacu pada aspek pengembangan bahasa, yaitu kosakata yang dekat dengan anak.

- e. Alat permainan edukatif untuk pengembangan sosial : Bahan dan peralatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosial adalah bukucerita, buku bergambar, bahan teka-teki, kuda-kudaan dan

telepon mainan. Peralatan tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun bersama-sama untuk memperoleh pengalaman bahwa anak dapat berinteraksi dan bekerjasama dengan anak yang lain, dengan teman-teman disekolah maupun dilingkungan mereka.

- f. Alat permainan edukatif untuk pengembangan emosional : Bahan dan peralatan yang dapat mengembangkan keterampilan emosi anak antara lain tanah liat dan lumpur, balok-balok, hewan piaraan, bermain drama, dan buku cerita yang menggambarkan perwatakan dan situasi perasaan tertentu yang sedang dialami atau dirasakan oleh anak. Oleh karena itu, tema yang dipilih dan diramu haruslah relevan dengan pengetahuan dan budaya anak setempat, atau lingkungan di mana anak tinggal.

2. Kecemasan Akademik pada Anak Sekolah Dasar

Kecemasan akademik adalah perasaan cemas atau ketakutan yang dialami siswa dalam konteks pembelajaran dan evaluasi akademik. Menurut Santrock (2017), kecemasan akademik

dapat berdampak negatif terhadap konsentrasi, kepercayaan diri, serta hasil belajar siswa. Gejala kecemasan akademik meliputi ketegangan, sulit berkonsentrasi, takut gagal, serta reaksi fisiologis seperti gemetar atau berkeringat saat menghadapi ujian atau tugas sekolah.

Menurut Ghufron & Risnawati (2020:141) kecemasan merupakan pengalaman pribadi yang tidak menyenangkan mengenai kekhawatiran atau ketegangan yang berupa perasaan cemas, tegang dan emosi, dimana kecemasan ini terjadi pada keadaan tertentu seperti menghadapi situasi yang tidak pasti dan tidak menentu terhadap kemampuan dalam menghadapi keadaan yang ada. Sedangkan menurut Louise dalam Swarjana (2022:56) bahwa kecemasan adalah suatu perasaan ketidakpastian, kegelisahan, ketakutan atau ketegangan yang dialami oleh individu dalam merespon terhadap objek atau situasi yang tidak diketahui. Dalam merespon hal tersebut individu akan melawan atau lari dalam upaya untuk mengatasi konflik, stress, trauma atau frustrasi.

Menurut Elliot (Susanto., 2018:299) yang memaparkan bahwa kecemasan ialah sebagai suatu perasaan tidak tenang, rasa khawatir, atau

ketakutan, terhadap sesuatu yang tidak jelas atau tidak diketahui penyebabnya.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa kecemasan adalah sesuatu yang membuat perasaan dan hati tidak tenang, serta rasa ketakutan yang tidak tentu, hal ini dapat mempengaruhi respon fisik dan psikis pada individu. Gejala kecemasan ini mengakibatkan jantung berdetak kencang dan cepat, rasa khawatir yang tidak tentu dan berkeringat.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) akademik ialah suatu program Pendidikan tinggi tiga tahun yang melatih para profesional. Sedangkan menurut Liatmaja (Halim., 2022:36) akademik adalah kurikulum atau bidang pembelajaran yang diselenggarakan oleh suatu Lembaga pendidikan atau universitas yang bertujuan untuk memperluas pengetahuan tentang belajar mengajar. Dapat disimpulkan akademik adalah suatu Lembaga Pendidikan atau perguruan tinggi yang berhubungan dengan belajar.

Kecemasan akademik adalah kecemasan yang dipicu oleh ketidakyakinan akan terhadap kemampuan diri untuk mengatasi tugas-tugas akademik. Kecemasan akademik yaitu perasaan

berbahaya, takut dan tegang hasil dari tekanan sekolah maupun perguruan tinggi. Kecemasan akademik juga perasaan tegang dan takut pada suatu yang akan terjadi, dimana perasaan ini dapat mengganggu dalam melaksanakan tugas-tugas akademik dan aktivitas yang beragam dalam situasi akademik Suarti, dkk (2020).

Senada dengan pendapat Prawitasari (Suarti. dkk., 2020) bahwa kecemasan akademik yaitu bentuk dorongan berupa pikiran dan perasaan yang berupa khawatir, keprihatinan dan rasa takut yang mengakibatkan terganggunya pola pikir dan respon fisik serta perilaku sebagai hasil dari kecemasan akademik yakni dalam melaksanakan tugas atau aktivitas akademik. Adapun menurut Milawati & Sutoyo (2022) kecemasan akademik ialah kekhawatiran yang membuat siswa ataupun mahasiswa sulit dalam berkonsentrasi pada tugas akademik yang diberikan seperti menulis, mendengarkan, berbicara maupun memperhatikan.

Menurut Ottens (Susanto., 2019:301) gejala-gejala yang diakibatkan kecemasan akademik meliputi masalah-masalah seperti ketidakmampuan belajar, keterbatasan keterampilan, persiapan yang kurang optimal,

pilihan kurikulum yang tidak tepat dan masalah-masalah pribadi juga berkontribusi terhadap sebagian besar kecemasan tersebut.

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan kecemasan akademik adalah terganggunya pola pikir, respon fisik serta perilaku yang disebabkan oleh tuntutan luar yang tinggi yang membuat hal tersebut menjadi beban bagi individu dan memiliki perasaan takut pada suatu yang akan terjadi sehingga performa yang ditampilkan tidak diterima secara baik ketika tugas diberikan. Komponen-komponen yang terdapat pada kecemasan akademik yang disampaikan oleh center for learning and teaching dalam Susanto (2018:303) sebagai berikut:

- a) Worry; pikiran yang membuat individu untuk tidak fokus dalam keberhasilan menyelesaikan pada tugas akademik. Seperti memperkirakan akan kegagalan, merendahkan diri, atau senang dalam melakukan konsekuensi buruk
- b) Emotionallty; gejala kecemasan yang berasal dari biologi. Seperti jantung berdetak cepat, berkeringat pada telapak tangan dan merasakan tegang pada otot.

- c) Task generated interference; perilaku yang bersangkutan dengan tugas akademik namun tidak maksimal dalam menyelesaikannya.
- d) Study skills deficits; berkaitan dengan metode atau cara dalam pembelajaran yang dapat menyebabkan kecemasan.

Sedangkan menurut Shah dalam Ghufroon & Risnawati (2020:144) membagi kecemasan menjadi tiga komponen yaitu sebagai berikut:

- 1) Komponen fisik, seperti pusing, sakit perut, tangan berkeringat, perut mual, mulut kering, grogi.
- 2) Emosional seperti panik dan takut.
- 3) Mental atau kognitif, seperti gangguan perhatian dan memori, kekhawatiran, ketidakaturan dalam berpikir dan bingung.

Menurut Ottens (Susanto. 2018:302) bahwa karakteristik-karakteristik kecemasan akademik dibagi menjadi empat macam, yaitu sebagai berikut:

- 1. Pola kecemasan yang menimbulkan aktivitas mental (patterns of anxiety-engendering mental activity). Seseorang akan menunjukkan pemikiran, persepsi dan pandangan yang berujung pada kesulitan akademik yang akan

dihadapi. Terdapat tiga aktivitas mental yang terlibat yaitu:

- a. Kekhawatiran, dimana seorang menjebak dirinya pada kegelisahan dengan menganggap semua yang dilakukan itu salah. Menurut Susanto (2018:303) khawatir itu ialah dimana pikiran seseorang menjadi tidak fokus dalam menyelesaikan tugas akademik, seperti memperkirakan akan gagal dan lainnya. Rasa khawatir ini membuat individu merasa tidak aman dan mencemaskan segala suatu yang dilakukan itu menjadi salah (Muhammad, Huda & Atmasari, 2022).
- b. Dialog diri (self dialog) yang maladatif, dimana seorang berbicara dengan dirinya sendiri baik berupa pengingat diri, instruksi diri, menyelamatkan diri, sedangkan seseorang yang mempunyai kecemasan akademik yaitu berupa kritikan yang keras, menyalahkan diri, kepanikan berbicara pada diri sendiri, merendahkan kepercayaan diri dalam

menyelesaikan atau memecahkan masalah dan tugas.

- c. Pengertian dan pengenalan diri kurang maju yaitu seseorang yang memiliki keyakinan yang salah mengenai pentingnya masalah yang ada. Nasution & Rola (2012) rendahnya keyakinan terhadap diri sendiri, dimana individu memiliki keyakinan yang salah mengenai isu-isu penting yang dapat menyebabkan munculnya kecemasan akademik. Seperti bagaimana cara memotivasi diri dan bagaimana cara mengatasi kecemasan pada diri.

Menurut Muhammad, Huda & Atmasari (2022) perhatian yang teralihkan bekerja dengan dua cara yaitu: pertama, jika individu membiarkan perhatiannya terganggu atau teralihkan menyebabkan tidak dapat bekerja dengan efisien misalnya tidak optimal dalam mengerjakan tugas dan kedua, jika individu fokus pada rasa kekhawatirannya maka akan menjadi bingung secara emosional seperti takut.

2. Perhatian yang menunjukkan arah yang salah (*misdirected attention*)

Perhatian tersebut baik dari pengganggu eksternal seperti perilaku peserta didik lainya, jam, suara bising dan pengganggu internal seperti kekhawatiran, melamun, reaksi fisik misalnya sakit perut, pusing dan lainnya. Semua ini dapat membuat perhatian atau konsentrasi seseorang terganggu.

3. Distress secara fisik (pshysiological distress)
Dapat berupa kekakuan pada otot, berkeringat, jantung berdetak kencang, dan tangan gemetar. Komponen fisiki yang dirasakan juga seperti pusing, sakit perut, perut mual, mulut kering dan grogi (Ghufron & Risnawati., 2020:144). Selain perubahan fisik, kecemasan emosional juga dapat mempengaruhi kecemasan akademik seperti mempunyai perasaan kecewa, panik dan takut.
4. Perilaku yang kurang tepat (innappropriate behaviours)

Perilaku tersebut yaitu berupa menghindar dari melaksanakan tugas misalnya berbicara dengan teman saat belajar. Kecemasan akademik juga terjadi ketika menjawab pertanyaan ujian dengan terburu-buru atau terlalu cermat dalam mengerjakan untuk

menghindar dari kesalahan saat ujian. Menurut Nasution & Rola (2012) tindakan lain yang kurang tepat yaitu memaksakan diri ketika dalam mengerjakan tugas ketika bersantai (relax)

Menurut Pekrun (Milawati & Sutoyo., 2022) membagi menjadi empat aspek kecemasan akademik diantaranya ialah:

- a. Kecemasan terkait kelas (Class related anxiety) ialah dimana rasa khawatir yang dialami mahasiswa terhadap pelajaran yang berlangsung misalnya pada pelajaran tertentu, khawatir pada kemampuan diri sendiri tentang pemahaman materi, kekhawatiran terhadap pemahaman dan kemampuan teman sekelas yang lebih unggul dan lain sebagainya.
- b. Kecemasan berkaitan pembelajaran (Learning related anxiety) yaitu perasaan cemas yang dirasakan mahasiswa dalam proses pembelajaran berlangsung secara bersamaan menimbulkan gejala fisiologis seperti pusing, sakit perut, jantung berdetak kencang.
- c. Tes kecemasan (Test anxiety) yaitu sebuah perasaan cemas yang dialami mahasiswa Ketika menghadapi ujian, seperti gugup

menjelang ujian, mual dan gelisah yang menimbulkan Gerakan tertentu, merasa cemas dengan kesulitan yang diberikan penguji atau pertanyaan yang sulit.

Menurut Videbeck (Swarjana. 2022:60) membagi tingkatan gejala kecemasan menjadi empat, antara lain:

a) Kecemasan Ringan (Mild Anxiety) : Pada kecemasan ini berkaitan dengan ketegangan dalam kehidupan sehari-hari yang membuat seseorang menjadi was-was. Pada kecemasan ringan seseorang masih mampu memotivasi orang untuk belajar dan memecahkan masalah. Gejala yang timbul seperti rasa tidak nyaman, kegelisahan, gemetar, badan kaku,

b) Kecemasan Sedang (Moderate Anxiety) : Kecemasan sedang dapat menyebabkan persepsi penglihatan, pendengaran, sentuhan, dan penciuman menjadi terbatas. Pada kecemasan ini seseorang sulit dalam berkonsentrasi, dengan kemampuan untuk fokus hanya pada satu hal tertentu pada suatu waktu. Gejala yang dapat timbul seperti mondar-mandir, tremor suara, nada bicara

tidak teratur, ketegangan otot, sering buang air kecil.

c) Kecemasan Berat (Severe Anxiety) :

Kecemasan berat ini membuat seseorang tidak fokus atau sulit berkonsentrasi, komunikasi yang tidak jelas, berkurangnya tekad atau kemampuan dalam melakukan suatu hal, seperti seseorang yang kehilangan kesadaran, sakit kepala parah, mual, muntah, pucat, sakit dada

d) Status Panik (Panic State) Seseorang yang mengalami status panik ini seperti tekanan darah dan detak jantung meningkat, mengalami kesulitan untuk bergerak, tidak mampu untuk pada kenyataan dan mengalami semua tingkat kecemasan.

Sedangkan menurut O'Connor (Susanto. 2018:301) membagi gejala kecemasan akademik menjadi dua yakni kecemasan akademik ringan dan kecemasan akademik berat.

1) Kecemasan akademik ringan berupa pusing, sakit perut, berkeringat, lembap pada telapak tangan, kenaikan pada nada suara, berpikir negatif akan kegagalan, takut dan malu jika berada didepan teman dan guru.

2) Gejala kecemasan berat berupa mati rasa ditangan dan kaki, kesulitan tidur, pusing berat atau kehilangan kesadaran, pikiran yang paranoid seperti dinilai buruk oleh oranglain despresi serta panik dan kesal yang terus menerus tanpa ada masalah.

Faktor yang dapat menyebabkan kecemasan akademik antara lain tekanan dari lingkungan sekolah, tuntutan akademik yang tinggi, ekspektasi orang tua, serta kurangnya metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat untuk mengatasi kecemasan akademik siswa agar mereka dapat belajar dengan lebih nyaman dan efektif.

3. Hubungan Permainan Edukatif dengan Kecemasan Akademik

Permainan edukatif dapat menjadi salah satu solusi dalam mengurangi kecemasan akademik siswa sekolah dasar. Menurut Piaget (1951), anak-anak belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung yang melibatkan aktivitas bermain. Dengan adanya permainan edukatif, siswa dapat belajar dalam suasana yang lebih

rileks, sehingga tekanan akademik yang mereka rasakan dapat berkurang.

Penelitian yang dilakukan oleh Hasanah & Prasetyo (2021) menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, mengurangi kecemasan akademik, serta meningkatkan hasil belajar mereka. Hal ini dikarenakan permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, tidak membebani siswa, dan mendorong interaksi sosial yang positif.

Menurut Matthews et al (Susanto., 2018:303) dimana peserta didik menunjukkan adanya kesulitan khusus dalam mengintruksikan informasi sehingga kehilangan proses pengaturannya dan membuat memori ingatan dalam jangka pendek dan sedang sehingga pada akhirnya dapat mengakibatkan kecemasan yang dapat mengurangi keaktifan individu dalam pembelajaran serta cenderung mengganggu proses pembelajaran dan prestasi bahkan dapat mengganggu konsentrasi siswa dan mahasiswa dalam proses belajar.

Adapun penelitian yang dilakukan Arnitasri & Gaudiawan (2018) bahwa mahasiswa

STKIP Widya Yuwana hanya beberapa yang aktif dikarenakan dosen yang humor, mahasiswa yang aktif mengikuti kegiatan seperti dies natalis, organisasi dan lainnya dan mahasiswa yang kurang aktif atau belum aktif dikarenakan rasa malas, tidak berani mengungkapkan, mengatakan lupa saat ditanya dosen, tidak mau ambil pusing, mau bertanya tapi malu, ngobrol di kelas, main hp di kelas, tidak mendengarkan, hanya beberapa orang yang mau berdiskusi.

Permainan edukatif dan kecemasan akademik adalah dua konsep yang saling berhubungan dalam konteks pendidikan. Permainan edukatif dapat berfungsi sebagai alat untuk mengurangi kecemasan akademik siswa, sementara kecemasan akademik dapat mempengaruhi efektivitas permainan edukatif dalam proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa aspek yang menjelaskan hubungan antara kedua konsep ini:

a. Pengurangan Kecemasan melalui Interaksi Positif

Permainan edukatif sering kali menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Ketika siswa terlibat dalam permainan, mereka dapat merasa lebih santai

dan kurang tertekan dibandingkan dengan situasi belajar yang lebih formal, seperti ujian atau presentasi. Interaksi positif dengan teman sebaya selama permainan dapat membantu mengurangi perasaan cemas yang sering dialami siswa saat menghadapi tugas akademik. Sebagai contoh, Dalam permainan kelompok, siswa dapat bekerja sama untuk menyelesaikan tantangan, yang dapat meningkatkan rasa percaya diri dan mengurangi rasa cemas. Ketika siswa merasa didukung oleh teman-teman mereka, mereka lebih mungkin untuk mengatasi kecemasan akademik.

b. Meningkatkan Keterampilan

Permainan edukatif dirancang untuk meningkatkan keterampilan tertentu, seperti keterampilan membaca, menulis, atau pemecahan masalah. Dengan berlatih melalui permainan, siswa dapat meningkatkan kemampuan akademik mereka, yang pada gilirannya dapat mengurangi kecemasan akademik. Ketika siswa merasa lebih siap dan percaya diri dalam kemampuan mereka, mereka cenderung mengalami tingkat

kecemasan yang lebih rendah. Sebagai contoh, Siswa yang berlatih matematika melalui permainan edukatif mungkin merasa lebih siap untuk menghadapi ujian matematika, sehingga mengurangi kecemasan yang mereka rasakan sebelum ujian.

c. Umpan Balik Segera

Permainan edukatif sering kali menyediakan umpan balik yang segera kepada siswa mengenai kinerja mereka. Umpan balik ini dapat membantu siswa memahami area di mana mereka perlu meningkatkan keterampilan, serta memberikan dorongan positif ketika mereka berhasil. Dengan mendapatkan umpan balik yang konstruktif, siswa dapat mengurangi ketidakpastian yang sering kali menyebabkan kecemasan akademik. Sebagai contoh, Dalam permainan digital yang menguji keterampilan bahasa, siswa dapat langsung melihat hasil dari jawaban mereka. Jika mereka mendapatkan umpan balik positif, hal ini dapat meningkatkan motivasi dan mengurangi kecemasan.

d. Pembelajaran yang menyenangkan

Permainan edukatif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik. Ketika siswa menikmati proses belajar, mereka cenderung merasa lebih santai dan kurang tertekan. Suasana yang menyenangkan ini dapat membantu mengurangi kecemasan akademik yang sering kali muncul dalam konteks pembelajaran yang lebih serius. Contohnya, Permainan yang melibatkan elemen kompetisi yang sehat dapat membuat siswa merasa lebih bersemangat dan kurang cemas, karena fokus mereka beralih dari hasil akademik ke pengalaman belajar yang menyenangkan

e. Strategi Coping yang Lebih Baik

Melalui permainan edukatif, siswa dapat belajar strategi coping yang lebih baik untuk mengatasi kecemasan akademik. Permainan sering kali melibatkan tantangan dan kegagalan, yang mengajarkan siswa bagaimana menghadapi situasi sulit dan bangkit kembali. Keterampilan ini dapat diterapkan dalam konteks akademik, membantu siswa mengelola kecemasan yang mereka rasakan. Contohnya, Dalam permainan

berbasis peran, siswa mungkin mengalami kegagalan dalam menyelesaikan misi. Pengalaman ini dapat mengajarkan mereka untuk tidak takut gagal dan untuk mencoba lagi, yang dapat diterapkan saat menghadapi ujian atau tugas akademik.

f. Keterlibatan Emosional

Permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar. Ketika siswa merasa terhubung secara emosional dengan materi pelajaran, mereka cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan kurang cemas. Keterlibatan emosional ini dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih positif. Contohnya, Permainan yang melibatkan cerita atau karakter yang menarik dapat membuat siswa merasa lebih terlibat, sehingga mengurangi kecemasan yang mereka rasakan saat belajar.

Permainan edukatif dirancang untuk meningkatkan keterampilan tertentu, seperti keterampilan membaca, menulis, atau pemecahan masalah. Dengan berlatih melalui permainan, siswa dapat meningkatkan kemampuan akademik mereka, yang pada gilirannya dapat mengurangi

kecemasan akademik. Ketika siswa merasa lebih siap dan percaya diri dalam kemampuan mereka, mereka cenderung mengalami tingkat kecemasan yang lebih rendah.

Permainan edukatif sering kali menyediakan umpan balik yang segera kepada siswa mengenai kinerja mereka. Umpan balik ini dapat membantu siswa memahami area di mana mereka perlu meningkatkan keterampilan, serta memberikan dorongan positif ketika mereka berhasil. Dengan mendapatkan umpan balik yang konstruktif, siswa dapat mengurangi ketidakpastian yang sering kali menyebabkan kecemasan akademik. Sebagai contoh, Dalam permainan digital yang menguji keterampilan bahasa, siswa dapat langsung melihat hasil dari jawaban mereka. Jika mereka mendapatkan umpan balik positif, hal ini dapat meningkatkan motivasi dan mengurangi kecemasan.

Hubungan antara permainan edukatif dan kecemasan akademik menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk mengurangi kecemasan akademik siswa. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan

mendukung, permainan edukatif dapat membantu siswa merasa lebih percaya diri dan siap menghadapi tantangan akademik. Oleh karena itu, integrasi permainan edukatif dalam kurikulum pendidikan dapat menjadi strategi yang bermanfaat untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dan mengurangi kecemasan akademik yang mereka alami.

4. Penelitian Terdahulu

Berikut adalah beberapa contoh penelitian terdahulu yang membahas hubungan antara permainan edukatif dan kecemasan akademik. Penelitian-penelitian ini menunjukkan bagaimana permainan edukatif dapat mempengaruhi tingkat kecemasan akademik siswa dan meningkatkan pengalaman belajar mereka.

- a. Hamari et al (2016) : "Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification"

Penelitian ini mengkaji berbagai studi empiris tentang gamifikasi, termasuk penggunaan permainan edukatif dalam konteks pendidikan. Hasilnya menunjukkan bahwa elemen permainan dapat meningkatkan motivasi siswa dan mengurangi kecemasan akademik. Siswa

yang terlibat dalam aktivitas gamifikasi cenderung merasa lebih percaya diri dan kurang cemas saat menghadapi tugas akademik.

b. Batara et al (2013) : "Engaging Students with Gamification"

Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dan dampaknya terhadap keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang berpartisipasi dalam permainan edukatif mengalami peningkatan keterlibatan dan penurunan kecemasan akademik. Penelitian ini menekankan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan untuk mengurangi stres dan kecemasan yang dialami siswa.

c. Surendelegan (2018) : "The Effect of Educational Games on Students' Academic Anxiety"

Penelitian ini secara khusus meneliti pengaruh permainan edukatif terhadap kecemasan akademik siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam permainan edukatif mengalami penurunan signifikan

dalam tingkat kecemasan akademik dibandingkan dengan siswa yang tidak terlibat dalam permainan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan edukatif dapat menjadi alat yang efektif untuk mengurangi kecemasan akademik dan meningkatkan kepercayaan diri siswa.

- d. Kapp (2012) : "The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education"

Kapp membahas bagaimana gamifikasi dan permainan edukatif dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan edukatif tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mengurangi kecemasan akademik. Dengan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, siswa merasa lebih nyaman dalam menghadapi tantangan akademik.

- e. Kurniawan dan Sari (2020) : "Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Kecemasan Akademik Siswa Sekolah Dasar"

Penelitian ini mengkaji pengaruh permainan edukatif terhadap kecemasan akademik siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti program permainan edukatif mengalami penurunan kecemasan akademik yang signifikan. Penelitian ini menekankan pentingnya penggunaan permainan edukatif dalam kurikulum untuk membantu siswa mengatasi kecemasan yang mereka alami saat belajar.

- f. Kamaruzaman et al (2019) : "The Impact of Educational Games on Students' Anxiety Levels in Learning Mathematics"

Penelitian ini fokus pada penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran matematika dan dampaknya terhadap kecemasan akademik siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan permainan edukatif dalam pembelajaran matematika mengalami penurunan kecemasan dan peningkatan pemahaman konsep. Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan edukatif dapat membantu siswa merasa lebih nyaman dan percaya diri dalam belajar matematika.

Penelitian-penelitian di atas menunjukkan bahwa permainan edukatif memiliki potensi untuk mengurangi kecemasan akademik siswa. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, kepercayaan diri, dan motivasi, yang pada gilirannya dapat mengurangi tingkat kecemasan yang mereka alami saat menghadapi tugas akademik. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang mekanisme yang mendasari hubungan ini dan untuk mengidentifikasi praktik terbaik dalam penerapan permainan edukatif di berbagai konteks pendidikan.

5. Kerangka Pemikiran.

Kerangka pikir adalah alat yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antara variabel-variabel dalam suatu penelitian. Dalam konteks hubungan antara permainan edukatif dan kecemasan akademik, kerangka pikir ini akan membantu menjelaskan bagaimana permainan edukatif dapat mempengaruhi kecemasan akademik siswa. Berikut adalah kerangka pikir yang dapat digunakan:

Bagan 2.1
Kerangka Berpikir

