



JURNAL

STIKES

ISSN 2085-0921

Vol. 9, No.2, Desember 2016

Persepsi Perawat Tentang Pendelegasian Tugas Kepala Ruang Mempengaruhi Tingkat Kepuasan Kerja Perawat

Aries Wahyuningsih | Maria Anita Yusiana

Pengaruh Senam Lansia Terhadap Tekanan Darah pada Lansia di Panti Wredha Santo Yoseph Kediri

Srinalesti Mahanani | Erlin Kurnia

Pengetahuan dan Perilaku Pencegahan Penyakit Radang Sendi Pada Pasien Usia 25-40 Tahun

Dewi Ika Sari Hari Poemomo | Rimawati

Pengetahuan Perawat Tentang Asuhan Keperawatan Pada Pasien Delirium di Ruang Rawat Inap Rumah Sakit Baptis Kediri

Sandy Kurniajati | Akde Triyoga

Pengetahuan Tentang *Hygiene* Genitalia Eksterna Saat Menstruasi Pada Remaja di Desa Minggiran

Kili Astarani | Dian Taviyanda

Pengetahuan, Motivasi dan Kepatuhan Kontrol Pada Pasien Tuberculosis Paru di Instalasi Rawat Jalan RS Baptis Kediri

Tri Sulistarini | Sigit Minarso

Pola Makan Tinggi Serat yang Kurang Mempengaruhi Gangguan Konstipasi Pada Lansia di Wilayah RW I Kelurahan Bangsal

Suprihatin | Fidlana Kurniawati

Pengetahuan Guru Taman Kanak-Kanak Tentang Alat Permainan Edukatif di Taman Kanak-Kanak Baptis Setia Bakti Kediri

Vitaria Wahyu Astuti | Heru Suwardianto

Upaya Pencegahan *Fluor Albus* Pada Wanita Usia Subur Dalam di Instalasi Rawat Jalan RS Baptis Kediri

Selvia David Richard | Erawati

Kemandirian Fungsional Lansia Diabetes Melitus di Kelurahan Bangsal Kota Kediri

Erva Elli Kristanti | Dyah Ayu Kartika Wulan Sari

Jurnal STIKES RSBK	Vol. 9	No. 2	Hlm. 107- 201	Kediri Des 2016	ISSN 2085-0921
-----------------------	--------	-------	---------------------	--------------------	----------------

Diterbitkan oleh :
STIKES RS BAPTIS KEDIRI
2 kali setahun

Professional | High quality | Honesty

**GAMBARAN TINGKAT PENGETAHUAN GURU TAMAN KANAK-KANAK
TENTANG ALAT PERMAINAN EDUKATIF**

***DESCRIPTION OF KNOWLEDGE LEVEL KINDERGARTEN TEACHER OF THE
EQUIPMENT GAME EDUCATIVE***

**Vitaria Wahyu Astuti, Haru Suwardianto
STIKES RS. Baptis Kediri
Jl. Mayjend. Panjaitan no. 3B Kediri (0354) 683470
(stikes_rsbaptis@yahoo.co.id)**

ABSTRAK

Guru adalah seorang pembimbing, pembina, pendidik, oleh karena itu guru perlu memiliki pengetahuan yang baik tentang berbagai macam alat permainan edukatif, terlebih alat permainan edukatif yang semakin canggih sesuai perkembangan teknologi. Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi gambaran tingkat pengetahuan guru TK tentang alat permainan edukatif di TK Baptis Setia Bakti Kediri. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Populasinya adalah semua guru di TK Baptis Setia Bakti Kediri. Besar sampel dalam penelitian ini adalah 9 responden dan diambil secara *Total Sampling*. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu tingkat pengetahuan guru TK tentang Alat Permainan Edukatif (APE). Hasil penelitian didapatkan responden yang memiliki pengetahuan baik tentang alat permainan edukatif sebanyak 2 responden (22 %), pengetahuan cukup tentang alat permainan edukatif sebanyak 7 responden (78 %). Kesimpulan dari penelitian ini adalah tingkat pengetahuan guru TK tentang alat permainan edukatif di TK Baptis Setia Bakti Kediri sebagian besar responden memiliki tingkat pengetahuan cukup.

Kata Kunci: Pengetahuan, Guru, Alat Permainan Edukatif

ABSTRACT

The teacher is a mentor, builder, educator, therefore teachers need to have a good knowledge of the various tools of educational games, educational games first tool increasingly sophisticated with the development of technology. The purpose of this study is to identify the knowledge level overview of the kindergarten teacher about the tools of educational games in kindergarten Baptist Setia Bakti Kediri. The design used in this research is descriptive. The population was all teachers in kindergarten Baptist Setia Bakti Kediri. The sample size in this study is 9 respondents and taken in total sampling. The variable in this study is a single variable is the level of knowledge about the kindergarten teacher Games Educational Tool (APE). The result showed that the respondents have good knowledge about the tools of educational games as much as 2 respondents (22%), insufficient knowledge about the tools of educational games as much as seven respondents (78%). The conclusion of this study is the level of knowledge about the tools kindergarten teacher of educational games in kindergarten Baptist Setia Bakti Kediri most respondents have enough knowledge level.

Keywords: Knowledge, Teacher, Games Educational Tool

Pendahuluan

Pengetahuan menurut Notoatmojo (2005) adalah hasil tahu dari seseorang dan ini terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu obyek tertentu. Pengetahuan sendiri banyak dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat diperoleh dari pendidikan formal dan non formal. Guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. (UU No. 14 Tahun 2005). Peran guru Taman Kanak-Kanak dituntut mampu untuk mengembangkan potensi peserta didik seoptimal mungkin sebagai individu yang khas. (Abidin, 2008). Aktivitas bermain penting guna merangsang seluruh sistem indera, melatih kemampuan motorik halus dan kasar, kemampuan berkomunikasi serta perasaan dan pikiran peserta didik. Kebutuhan stimulasi atau upaya merangsang peserta didik untuk memperkenalkan suatu pengetahuan ataupun ketrampilan baru ternyata sangat penting dalam peningkatan kecerdasan peserta didik (Yasir, 2009). Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan peserta didik, disesuaikan dengan usianya dan tingkat perkembangannya serta berguna bagi perkembangan aspek fisik, pengembangan bahasa, pengembangan aspek kognitif serta pengembangan aspek sosial. (Soetjiningsih, 1995). Hasil penelitian "Efektifitas APE dalam Peningkatan *Multiple Intelligence* Anak Usia Dini" dari 40 responden pendidik menunjukkan tingkat efektifitas yang baik dengan nilai rata-rata keseluruhan 4,39 juga membantu dalam peningkatan *multiple intelligence* anak usia dini dengan kategori baik dan nilai rata-rata 4,29. Sedangkan guru Taman Kanak-Kanak. Baptis Setia Bakti Kediri belum sepenuhnya menerapkan alat permainan

edukatif (APE) sesuai dengan tingkat usia peserta didik. Jadi pengetahuan sangat erat hubungannya dengan pendidikan seorang guru, sehingga semakin luas pengetahuan guru maka akan menghasilkan kecerdasan peserta didik yang optimal pula.

Alat Permainan Edukatif (APE) sangat diperlukan bagi murid Taman Kanak-Kanak, di Jawa Timur khususnya di daerah terpencil kurang memiliki Alat Permainan Edukatif (APE) karena kurangnya pengetahuan pendidik tentang pentingnya Alat Permainan Edukatif (APE) khususnya bagi murid Taman Kanak-Kanak (Basuki, 2008). Di Kota Kediri, Alat Permainan Edukatif (APE) yang lengkap hanya dimiliki oleh Taman Kanak-Kanak yang ternama dan maju dimana pada Taman Kanak-Kanak tersebut memiliki banyak murid, sehingga Alat Permainan Edukatif (APE) yang disediakan cukup memadai. Sedangkan bagi Taman Kanak-Kanak yang kurang maju dan tidak memiliki banyak murid, Alat Permainan Edukatif (APE) yang disediakan hanya seadanya atau kurang memadai. Berdasarkan survey pendahuluan yang diperoleh dari TK. Baptis Setia Bakti Kediri didapatkan jumlah guru sebanyak 9 orang. Sedangkan alat permainan edukatif yang ada di Taman Kanak-Kanak. Baptis Setia Bakti Kediri cukup untuk menunjang perkembangan aspek fisik, bahasa, kognitif, dan sosial peserta didik yang berjumlah 147 anak. Hasil wawancara dengan salah satu guru Taman Kanak-Kanak setempat, memberi keterangan bahwa telah mendengar Alat Permainan Edukatif (APE) sebelumnya dan memiliki beberapa alat permainan edukatif (APE). Namun ragam dan pemanfaatan APE untuk peserta didik belum sepenuhnya diaplikasikan.

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal dan perkembangan anak, dimana melalui alat permainan ini anak akan selalu dapat mengembangkan kemampuan fisik, bahasa, kognitif dan adaptasi sosial. Dengan bermain anak

akan selalu mengenal dunia, karena bermain itu untuk mengembangkan kematangan fisik, emosional, mental (Hidayat, 2005). Fungsi utama bermain adalah merangsang perkembangan sensoris – motorik, perkembangan intelektual, perkembangan sosial, perkembangan kreativitas, perkembangan kesadaran diri, perkembangan moral dan bermain sebagai terapi (Supartini, 2004). Pada murid Taman Kanak-Kanak perhatiannya mulai keluar dari lingkungan keluarganya, perhatian mulai beralih ke teman sebayanya (*play group*), akan sangat menguntungkan bila anak mempunyai kesempatan untuk bersosialisasi dengan lingkungannya. Melalui sosialisasi anak akan memperoleh lebih banyak stimulasi sosial yang bermanfaat bagi perkembangan anak. Masalah yang bisa terjadi apabila anak-anak kurang bermain maka mengalami gangguan perkembangan baik sensorik-motorik, kognitif, sosialisasi, kreativitas, kesadaran diri serta norma (Hidayat, 2005). Agar anak-anak tidak mengalami gangguan perkembangan fisik sensorik-motorik, kognitif, sosialisasi, kreativitas, kesadaran diri serta norma, maka perlu memberikan alat permainan edukatif agar mereka mendapat pengalaman hidup yang nyata (Hidayat, 2005).

Guru adalah figur seorang pemimpin, sosok arsitektur yang membantu jiwa dan watak anak (Akbar, 2004). Peran guru sebagai teman, model, motivator, fasilitator akan menjadikan anak senang datang ke sekolah mereka dan akan menjadikan setiap proses belajar menjadi bermakna melalui

bermain. Oleh karena guru Taman Kanak-Kanak perlu memiliki pengetahuan tentang Alat Permainan Edukatif (APE) untuk menunjang proses belajar pada anak (Akbar, 2004). Pengetahuan guru Taman Kanak-Kanak tentang alat permainan edukatif sangat diperlukan agar pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai standart dan maksimal, karena pada usia tersebut anak mulai belajar mengoptimalkan daya kognitifnya. Untuk meningkatkan pengetahuan, guru seharusnya perlu membaca buku tentang Alat Permainan Edukatif (APE) dan mendemonstrasikannya sehingga anak dapat mengikuti apa yang diajarkan. Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi gambaran tingkat pengetahuan guru Taman Kanak-Kanak tentang alat permainan edukatif di Taman Kanak-Kanak Baptis Setia Bakti Kediri.

Metodologi Penelitian

Desain penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian ini dilakukan di ruang rawat inap RS Baptis Kediri pada 11 Mei - 6 Juni 2016. Variabel pada penelitian ini adalah gambaran tingkat pengetahuan guru Taman Kanak-Kanak tentang alat permainan edukatif. Populasi penelitian ini adalah semua guru taman kanak-kanak. Tehnik sampling yang digunakan adalah *Total sampling*, jumlah sampel yang digunakan adalah 9. Pengumpulan data menggunakan kuesioner, setelah data terkumpul akan disajikan dalam table distribusi frekuensi.

Hasil Penelitian

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Guru Taman Kanak-Kanak tentang Alat Permainan Edukatif di Taman Kanak-Kanak Baptis Setia Bakti Kediri pada Tanggal 11 Mei 2009 - 6 Juni 2009 (n=9)

Tingkat Pengetahuan	Frekuensi	Prosentase
Baik	2	22
Cukup	7	78
Kurang	0	0
Jumlah	9	100

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat pengetahuan cukup tentang alat permainan edukatif yaitu sebanyak 7 responden (78 %).

Pembahasan

Tingkat Pengetahuan Guru Taman Kanak-Kanak tentang Alat Permainan Edukatif di Taman

Hasil penelitian responden yang memiliki pengetahuan baik tentang alat permainan edukatif sebanyak 2 responden (22%), pengetahuan cukup tentang alat permainan edukatif sebanyak 7 responden (78 %). Jadi sebagian besar responden memiliki tingkat pengetahuan cukup tentang alat permainan edukatif.

Secara teori, pengetahuan dan kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang. Pengetahuan yang dicakup dalam domain kognitif mempunyai enam tahapan, yaitu tahu, memahami, aplikasi, analisis, sintesis, penilaian kembali (Notoatmodjo, 2003). Menurut Gunarso (2000), faktor yang mempengaruhi pengetahuan antara lain: faktor ekstrinsik dan faktor intrinsik. Adapun faktor ekstrinsik meliputi pendidikan, pekerjaan dan keadaan bahan yang akan dipelajari. Sedangkan faktor intrinsik meliputi : umur, kemampuan dan kehendak atau kemauan.

Guru Taman Kanak-Kanak adalah pekerja profesional dimana mereka berupaya menggunakan kompetensi yang dimiliki untuk membelajarkan siswa (Dasna, 2008). Peran guru Taman Kanak-Kanak dituntut mampu untuk mengembangkan potensi peserta didik seoptimal mungkin sebagai individu yang khas. (Abidin, 2008). Aktivitas bermain penting guna merangsang seluruh sistem indera, melatih kemampuan motorik halus dan kasar, kemampuan berkomunikasi serta perasaan dan pikiran peserta didik. Kebutuhan stimulasi atau

upaya merangsang peserta didik untuk memperkenalkan suatu pengetahuan ataupun ketrampilan baru ternyata sangat penting dalam peningkatan kecerdasan peserta didik (Yasir, 2009). Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan peserta didik, disesuaikan dengan usianya dan tingkat perkembangannya serta berguna bagi perkembangan aspek fisik, pengembangan bahasa, pengembangan aspek kognitif serta pengembangan aspek sosial. (Soetjiningsih, 1995).

Pengetahuan guru di Taman Kanak-Kanak Baptis Setia Bakti Kediri tentang Alat Permainan Edukatif (APE) adalah cukup. Pengetahuan pada domain tahu dan paham dari hasil menjawab benar kuesioner, banyak responden menjawab dengan tepat dikarenakan guru di Taman Kanak-Kanak Baptis Setia Bakti berlatar belakang pendidikan PGTK yang memiliki kurikulum tentang alat permainan edukatif (APE). Sedangkan pengetahuan pada domain aplikasi menunjukkan hasil kurang dalam menjawab kuesioner dikarenakan perkembangan jenis alat permainan edukatif yang cukup banyak dan bervariasi serta perlu ada kesempatan untuk mempelajari dan menerapkan alat permainan edukatif (APE) sehingga guru di Taman Kanak-Kanak Baptis Setia Bakti dapat meningkatkan pengetahuan aplikasi untuk perkembangan anak didik di Taman Kanak-Kanak Baptis Setia Bakti Kediri dan para murid di Taman Kanak-Kanak Baptis Setia Bakti Kediri perkembangannya dapat tumbuh secara optimal.

Kesimpulan

Tingkat pengetahuan guru Taman Kanak-Kanak tentang alat permainan edukatif di Taman Kanak-Kanak Baptis Setia Bakti Kediri sebagian besar responden memiliki tingkat pengetahuan cukup yaitu sebanyak 7 responden (78 %).

Saran

Saran bagi guru yaitu Guru Taman Kanak-Kanak hendaknya meningkatkan pengetahuan tentang perkembangan terkini alat permainan edukatif dengan cara mencari informasi baik dari media cetak maupun media elektronik sehingga anak tidak ketinggalan dalam perkembangan fisik, emosi, mental, intelektual, kreatifitas dan sosial budaya sesuai perkembangan zaman. Saran bagi keperawatan hendaknya Perawat menambah pengetahuan dan wawasan tentang alat permainan edukatif pada murid Taman Kanak-Kanak dengan cara membaca buku, mengikuti seminar, *display* dan pelatihan agar perawat dapat memiliki kemampuan yang lebih luas tidak hanya terbatas pada perawatan orang sakit saja, sehingga mendapatkan manfaat tambahan tentang Alat Permainan Edukatif sesuai usia anak. Selanjutnya bagi Institusi Taman Kanak-Kanak Baptis Setia Bakti Kediri yaitu Institusi Taman Kanak-Kanak Baptis Setia Bakti Kediri hendaknya menambah kebebasan anak untuk menggunakan alat permainan edukatif yang sesuai dengan usia peserta didik dan institusi Taman Kanak-Kanak.

Daftar Pustaka

- Abidin. (2008). *Peranan Guru Taman Kanak-kanak*.
<http://www.wikimu.com/News/DisplayNews.aspx?id=11960&post=1>. Diakses Tanggal 4 April 2016 Jam 7 pm.
- Ahmad, Yasir. (2009). Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Kemampuan Elaborasi Siswa. Skripsi. FPMIPA UPI. Bandung: Tidak diterbitkan
- Akbar. (2004). *Peran Guru dalam Mengembangkan Kecerdasan Anak*.<http://www.one.indoskripsi.com>. Diakses tanggal 4 April 2016 Jam 7 pm.
- Basuki, Cyntia. (2008). *Pengembangan Konsep Pemahaman Anak*.
<http://www.kabari-indonesia.com/pengembangan-konsep-pemahaman-anak.html>. Diakses Tanggal 9 April 2016 Jam 7 pm.
- Dasna, I.W. (2008). Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning). [Online] tersedia:<http://lubisgrafura.wordpress.com/2007/09/19/pembelajaran-berbasis-masalah.html> [19 April 2016]
- Gunarso, Singgih, D. (2000). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta Pusat: BPK Gunung Mulia.
- Hidayat, Aziz Alimul. (2005). *Pengantar Ilmu Keperawatan*. Edisi Pertama. Jakarta: Salemba Medika.
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2003). *Konsep Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2005). *Prinsip-prinsip Dasar Ilmu Kesehatan Masyarakat*. Jakarta : EGC.
- Soetjningsih. (1995). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Supartini, Yupi. (2004). *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*. Jakarta : EGC.