

ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK PEMBELAJARAN ANAK USIA 5-6 TAHUN

Fitria Fauziah Hasanah*, Woro Prameswari

Institut Agama Islam Latifah Mubarokiyah, Tasikmalaya

*fitriafa.07@gmail.com

ABSTRAK

Wayang cepot merupakan salah satu Local Wisdom khas Jawa Barat, dalam penelitian ini mengadaptasi wayang cepot untuk digunakan sebagai alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran untuk anak usia 5-6 tahun. Anak usia dini yang sedang pada masa perkembangan, perlu diberikan stimulus agar perkembangannya dapat optimal sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat permainan edukatif wayang cepot dapat digunakan untuk pembelajaran anak usia 5-6 tahun dalam mengembangkan aspek nilai agama dan moral, kognitif, Bahasa, social emosional, fisik-motorik, dan aspek seni. Penggunaan alat permainan wayang cepot ini dapat digunakan untuk pembelajaran anak baik di sekolah dengan pendampingan guru, maupun di rumah dengan pendampingan orang tua. Dalam permainan ini anak diajak untuk membuat wayang cepot yang merupakan khas tradisional Jawa Barat, kemudian setelah itu anak bermain role play memerankan menjadi dalang dalam pewayangan, anak bebas bercerita dengan menggunakan wayang cepot hasil buaatannya sehingga dari keseluruhan permainan ini anak mendapatkan pengalaman belajar yang lebih berkesan serta mengajak anak untuk melestarikan budaya tradisional Jawa Barat wayang cepot.
Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif, Wayang Cepot, Pembelajaran Anak.

ABSTRACT

Wayang cepot is one of the Local Wisdom typical of West Java, in this research we will adapt wayang cepot to be used as an educational game tool as a learning medium for children aged 5-6 years. Early childhood children who are in their development period need to be given stimulus so that their development can be optimal in accordance with the Child Development Achievement Level Standards (STPPA). This study uses a qualitative method. The results of the research show that the educational game tool wayang cepot can be used for learning for children aged 5-6 years in developing aspects of religious and moral values, cognitive, language, social emotional, physical-motor and artistic aspects. The use of the wayang cepot game tool can be used for children's learning both at school with the assistance of a teacher, and at home with the assistance of parents. In this game, children are invited to make wayang cepot which is a traditional West Javanese specialty, then after that the children play role play acting as puppeteers in wayang, children are free to tell stories using the wayang cepot they have made so that from this whole game children get a more memorable learning experience and invite children to preserve the traditional West Javanese wayang cepot culture.
Keywords: Educational Game Tools, Cepot Puppets, Children's Learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan untuk anak usia dini adalah Tindakan dan upaya para pendidik dan orangtua berupa proses pengasuhan, perawatan, serta pendidikan untuk anak yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan agar anak dapat bereksplorasi dan mendapatkan pengalaman dengan memberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman belajar, mendapatkan pengalaman dan pemahaman baru, dengan cara meniru, mengamati, maupun bereksperimen yang secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh kemampuan dan kecerdasan anak (Tanfidiyah, 2021).

Bermain merupakan suatu kegiatan yang penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang agar menghasilkan proses belajar pada anak. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal (Mutiah, 2010). Bagi seorang anak, bermain bukan hanya untuk mengisi waktu, namun juga sebagai media belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya (Ardiyanto, 2017).

Bermain juga merupakan salah satu anjuran Rasulullah SAW, hendaknya orang tua selalu menyempatkan untuk bermain Bersama anak. Bermain adalah kebutuhan seorang anak yang wajib dipenuhi, bila tidak terpenuhi kebutuhan tersebut, maka ada yang kurang dalam kehidupannya dan akhirnya akan memengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya (Fadillah et al., 2014). Anak berada pada fase yang sedang mengalami surplus energi, sehingga surplus energi yang dimiliki anak itu sangat baik agar disalurkan pada kegiatan bermain. Kualitas perkembangan anak pada masa depannya, sangat ditentukan oleh stimulasi yang diperolehnya sejak dini. Pemberian stimulasi pendidikan adalah hal yang sangat penting, sebab Lima tahun pertama kehidupan menyumbang 90% dari seluruh perkembangan otak (Harper & Wilson, 2020). Elastisitas perkembangan otak pada anak usia dini paling besar terjadi sejak lahir hingga usia 8 tahun, dengan 20% sisanya ditentukan selama sisa hidup setelah masa bayi. Bentuk stimulasi harus sesuai dengan tingkat perkembangannya (Khadijah, 2017).

Permainan yang ada disekitar kita banyak sekali, mulai dari yang sudah jadi atau perlu dibuat terlebih dahulu, berdasarkan bahannya, ada yang terbuat dari plastik, kertas

atau bahan alam yang ada disekitar kita, dan lain sebagainya. Berbagai jenis permainan juga mempunyai nilai dan tujuan tersendiri (Pusari, 2016). Pada tahun 1972, Dewan Nasional Indonesia untuk Kesejahteraan Sosial memperkenalkan istilah Alat Permainan Edukatif (APE). Sebenarnya, APE ini merupakan pengembangan proyek pembuat buku keluarga dan balita yang dikelola oleh Kantor Menteri Urusan Peranan Wanita. Karena keberhasilan proyek tersebut, APE digunakan di seluruh wilayah Indonesia melalui program-program BKKBN dan Ibu-Ibu PKK. Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat menjadi salah satu metode atau alat pembelajaran yang bersifat mendidik. Permainan edukasi bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, berpikir dan berinteraksi dengan lingkungan (Ismail, 2006).

Menurut Suryadi, Alat Permainan Edukatif merupakan alat bantu belajar khusus yang dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak dan disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan anak. Mainan edukasi anak usia dini merupakan alat yang dirancang khusus untuk meningkatkan perkembangan anak (Syamsuardi, 2012). Kognitif anak mulai aktif sejak lahir, hari demi hari selama pertumbuhannya. Mengembangkan pikiran, misalnya: mempelajari orang, mempelajari sesuatu, mempelajari keterampilan baru, banyak kenangan, banyak pengalaman. Ketika pikiran anak berkembang, ia menjadi semakin cerdas (Susanto, 2011). Untuk mengoptimalkan perkembangan anak dalam semua aspeknya maka perlu adanya stimulus yang diberikan kepada anak. Guru maupun orang tua seyogianya selalu memfasilitasi dan mengarahkan anak untuk beraktivitas yang mendukung optimalisasi perkembangannya. Alat permainan edukatif yang berupa modifikasi dari permainan tradisional dapat dijadikan salah satu alat untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Dengan karakteristik anak yang senang bermain maka alat permainan edukatif menjadi penting untuk diberikan kepada anak.

Permainan tradisional merupakan permainan anak-anak yang berasal dari daerah tertentu, di mana dalam permainan tersebut mengandung beberapa nilai luhur budaya daerah setempat yang dapat ditanamkan dalam diri anak. Permainan tradisional mempunyai arti penting dalam membentuk sikap, perilaku dan keterampilan anak. Di dalamnya terkandung makna-makna luhur seperti nilai-nilai agama, nilai-nilai pendidikan, norma-norma dan etika yang kesemuanya berguna dalam kehidupan bermasyarakat di masa depan. Permainan tradisional yang menjadi bagian dari budaya

Indonesia dapat menjadi sarana pembelajaran bagi anak di tengah tantangan globalisasi (Rustan & Munawir, 2020).

Berbagai permainan tradisional dapat menguatkan anak secara mental dan fisik, sosial dan emosional, tidak mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen dan mengembangkan kemampuan kepemimpinan. Permainan tradisional anak merupakan kegiatan yang merupakan bagian penting dan strategis dalam mengembangkan seluruh potensi anak. Permainan tradisional menjadi bagian dari berbagai jenis pendorong yang kuat bagi perkembangan anak. Selain itu ditemukan pula bahwa pada permainan tradisional yang ada di masyarakat memiliki nilai-nilai kearifan lokal yang perlu dijaga keberadaannya. Misalnya, jenis permainan tradisional yang dapat melatih ketangkasan, kekuatan fisik, keberanian, kegesitan, keterampilan, dan lain sebagainya.

Pilihan atas permainan tradisional digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak cukup beralasan. Hal ini karena karakter yang ada dalam permainan sesuai dengan karakter anak. Karakter anak secara esensial adalah spontan, merdeka, tanpa pamrih, tanpa muslihat politik, atau dengan kata lain karakter tersebut adalah makna dari bermain dalam arti sangat luas (Kurniawan, 2018). Penggunaan media yang kreatif dan bagus memudahkan anak memiliki pengalaman secara langsung dalam proses pembelajaran (Selvi, Issaura & Wulantaka, Nazauma, 2020).

Program Pendidikan anak yang paling sering melibatkan anak-anak dalam rentang usia empat dan lima tahun yang berpartisipasi dalam program berkelanjutan yang difasilitasi oleh pendidik yang mencakup waktu di lingkungan yang kaya alam dan terjadi di lingkungan formal, seperti sekolah, tempat penitipan anak, atau pusat anak usia dini (Ardoin & Bowers, 2020). Praktisi, akademisi, dan pembuat kebijakan semuanya membawa perspektif yang berbeda terhadap kurikulum, serta agenda budaya dan aspirasi yang berbeda pula terhadap pembelajaran dan perkembangan anak (Wood & Hedges, 2016). Untuk membuat alat permainan edukatif bagi media pembelajaran anak, salah satunya dapat mengadaptasi dari kearifan lokal, permainan tradisional, sebagaimana yang akan dibahas pada artikel ini, yaitu adaptasi kearifan lokal Jawa Barat, wayang cepot yang digunakan untuk media pembelajaran anak. Dengan menggunakan wayang cepot, dengan permainan ini anak mendapatkan pengalaman belajar yang lebih berkesan serta mengajak anak untuk melestarikan budaya tradisional Jawa Barat wayang cepot.

Diantara penelitian terdahulu yang relevan atau serupa dengan penelitian ini yaitu, *pertama*, penelitian mengenai mediasi dengan boneka wayang: Dampaknya terhadap strategi pembelajaran yang dimediasi guru dengan anak-anak di pendidikan khusus dan taman kanak-kanak reguler (Tzuriel & Remer, 2018), *kedua*, Tinjauan Pustaka Penggunaan simulasi wayang interaktif dalam pendidikan keperawatan dan kesehatan anak (Tilbrook et al., 2017). *Ketiga*, Efektivitas pertunjukan boneka/wayang terhadap pengetahuan, sikap dan perilaku siswa sekolah dasar dan dampak tidak langsungnya terhadap orang tua dan rumah tangga di Kota Ho Chi Minh: studi percontohan (To et al., 2010). Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu, belum ada yang membahas mengenai alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal, khususnya wayang cepot, yang digunakan untuk media pembelajaran anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu, penelitian ini akan melengkapi khasanah dan diskursus mengenai Pendidikan anak usia dini, khususnya berkaitan penggunaan alat permainan edukatif dan juga melestarikan kearifan lokal daerah jawa barat yaitu wayang cepot.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Metode yang digunakan adalah studi pustaka (*library research*), pengumpulan data dengan cara mencari sumber dan merkontruksi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan riset-riset yang sudah ada. Hasilnya bahwa penelitian kualitatif dilakukan dengan desain penelitian yang temuannya tidak didapatkan melalui prosedur statistik atau dalam bentuk hitungan, melainkan bertujuan mengungkapkan fenomena secara holistik-kontekstual dengan pengumpulan data dari latar/ setting alamiah dan memanfaatkan peneliti sebagai instrument kunci (Adlini et al., 2022). Dalam penelitian ini, studi pustaka yang dilakukan adalah mengenai alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran anak. Setelah melakukan studi pustaka, kemudian dalam penelitian ini, penulis juga menambahkan temuan penelitian berupa alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran anak usia 5-6 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk memberikan media pembelajaran yang tepat pada anak usia dini tentunya harus mengetahui ciri media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak (Zaini & Dewi,

2017), sebagaimana dibawah ini Ciri-Ciri Media Untuk Anak Usia 5-6 Tahun yaitu: 1) Alat permainan yang tidak bahaya untuk anak. Misalnya tidak menggunakan bahan yang tajam, media tidak memiliki sudut yang membahayakan anak; 2) Mengandung unsur pendidikan. Maksudnya disini adalah media pembelajaran yang disampaikan memiliki unsur pengetahuan bagi anak usia dini yaitu mengandung 6 aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan nilai moral dan agama, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, kognitif dan seni; 3) Alat permainan yang beraneka macam, sehingga anak dapat bereksplorasi dengan berbagai macam alat permainannya yang menjadi sumber belajar anak. Maksudnya adalah media bagi anak usia 5-6 tahun harus beragam atau banyak sehingga anak mampu mengembangkan ide dan ilmu pengetahuannya melalui berbagai media pembelajaran tersebut; 4) Memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan anak usia 5 tahun. Media yang digunakan tidak terlalu mudah sehingga anak termotivasi untuk menggunakannya namun juga dan tidak terlalu sulit sehingga anak masih mampu atau tidak putus asa dalam menggunakan media pembelajarannya; 5) Menggunakan alat permainan yang sederhana, dan ada disekitar anak. Media pembelajaran tidak selalu harus mahal karena media bisa dibuat sendiri oleh guru untuk menghemat biaya karena banyak sekali media yang ada dilingkungan sekitar yang mampu dimodifikasi oleh guru sehingga menjadi media yang menarik dan menyenangkan; 6) Alat permainan yang tidak mengandung bahan pengawet sehingga, aman saat digunakan oleh anak. Berbahaya dalam arti tidak mengandung bahan yang dapat membahayakan anak usia dini misalnya mengandung dapat membuat anak terluka, dapat membuat anak sakit dengan mencium baunya atau dapat membuat tangan atau kulit anak melepuh karena ada bahan kimianya; 7) Alat permainan yang menjadi media harus memiliki keamanan agar tidak membahayakan anak. Misalnya alat permainan yang memiliki sisi-sisi yang tumpul; 8) Alat permainan yang mempunyai desain yang sederhana tapi menarik. Hal paling penting adalah tepat dan mengena pada sasaran edukasi, sehingga anak tidak terbebani dengan kerumitannya; 9) Alat permainan yang memiliki warna-warna yang mencolok sehingga menarik minat anak; 10) Alat Permainan yang bisa mengembangkan 6 aspek perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Wayang merupakan kesenian tradisional yang telah mengalami beberapa kali perkembangan tanpa meninggalkan nilai-nilai tradisionalnya sebagai wujud kegiatan

kerakyatan. Wayang merupakan salah satu bentuk kesenian masa lalu yang masih hidup dan mendapat dukungan dari sebagian masyarakat. Boneka-boneka tersebut mempunyai bentuk yang berbeda-beda. Beberapa bentuk wayang ini sudah punah. Bentuk-bentuk wayang yang berkembang dan didukung oleh komunitas pencintanya adalah Wayang kulit purwa, Wayang Wong dan Wayang golek purwa.

Wayang mengandung nilai-nilai pendidikan, tokoh-tokoh dalam pewayangan memiliki sifat dan peringai sebagai gambaran kehidupan manusia didalam masyarakat yang menanamkan nilai-nilai pendidikan Misalnya dalam lakon Dewa Ruci (Nawa Ruci) yang menanamkan pendidikan filsafat, dalam lakon Lara Amis afau Durgandini mengandung pendidikan genetika, cerita peperangan antara Alengka dengan Pancawati mengandung pendidikan moral, dan masih banyak lakon-lakon yang mengandung ajaran dan Pendidikan (Lukman, 2011).

Pagelaran wayang golek pada dasarnya menggunakan bahasa sunda. tapi seiring dengan perkembangan jaman dan keilmuan serta teknologi para remaja saat ini kurang menyukai pada kesenian tradisional hususnya kesenian wayang golek yang seutuhnya menggunakan bahasa daerah (sunda). oleh karena itu pagelaran wayng golek dalam dialog percakapannya sering kali dicampur dengan bahasa lain, contohnya, bahasa Indonesia, bahasa Inggris, atau menggunakan bahasa-bahasa yang sedang populer di kalangan remasa saat ini. Wayang merupakan salah satu unsur kebudayaan yang ada di Indonesia yang mempunyai nilai-nilai seni, pendidikan, falsapah yang tinggi. Wayang golek merupakan seni pertunjukan wayang yang terbuat dari boneka kayu, biasanya populer di daerah tanah pasundan.

Wayang cepot adalah wayang khas Jawa Barat yang sudah ada sejak dulu. Pada awalnya dalang-dalang di Jawa Barat memainkan wayang Cepot sebagai salah satu tokoh dalam pementasan wayang. Namun di awal terciptanya karakter Cepot gerakannya hanya terbatas hanya bergerak ke kiri dan ke kanan.

Pada tahun 1990 awal, Asep Sunandar Sunarya membuat suatu inovasi dalam hal gerak dan anatomi pada wayang Cepot. Maksudnya wayang Cepot yang dimainkan oleh Asep Sunadar Sunarya mempunyai gerak yang lebih luwes. Contohnya gerak kelapa yang bisa ke kiri da ke kanan dan mulut yang bisa bergerak seolah berbicara. Atas semua inovasi yang diciptakan oleh Asep Sunandar Sunarya inilah yang membuat wayang Cepot menjadi terkenal dan menjadi maskot wayang di daerah Jawa Barat.

Cepot mempunyai ciri wajah yang merah dengan gigi bawahnya yang besar dan menonjol ke atas, kepalanya selalu diikat dengan batik dan menggunakan pakaian pangsi (pakaian khas sunda). Cepot merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, dia mempunyai adik yakni Dawala dan Gareng. Sedangkan dalam punawakan Jawa Cepot atau Bagong merupakan anak ke 3 dari 2 bersaudara yaitu Petruk dan Gareng. Cepot memiliki karakter yang pintar, lugu, jahil, suka ngabodor (bercanda), serba tahu, banyak, humoris, suka menolong, tidak pandang bulu dalam berbicara kepada siapapun baik ksatria, raja, maupun para dewa, selalu memberi nasihat, memberi petuah dan kritikan kepada pemerintah, serta selalu membela kebenaran.

Dalam cerita wayang Cepot Kembar didapat nilai-nilai moral kemanusiaan, yaitu 1) moral manusa kepada penciptanya, (2) moral manusia kepada dirinya, (3) moral manusa kepada manusia lainnya, (4) moral manusia kepada alam, (5) moral manusia terhadap kebahagiaan lahir dan batin. Nilai-nilai moral dalam cerita wayang itu ditemui dari percakapan antar tokohnya. Sejatinya moral-moral tersebut harus jadi penuntun hidup ketika ada di Masyarakat (Gumilar, 2015).

wayang sering ditemui dalam lingkungan pendidikan dan digunakan untuk mengembangkan perasaan dan pikiran anak. Wayang merupakan suatu bentuk seni yang dapat digunakan untuk tujuan tertentu dengan mempermainkan bentuk dan objek. Wayang dapat membantu anak mengatasi tekanan sosial dan psikologis, apalagi jika orang dewasa memanfaatkannya untuk mengenal anak dan memasuki dunia batin anak (Oluç & Sarialioğlu, 2023).

Meskipun wayang telah digunakan untuk menguji pemahaman bayi dan anak kecil tentang agensi, kognisi sosial, dan pembelajaran di laboratorium psikologi perkembangan, sebagian besar penelitian tidak memasukkan komponen penting dari wayang untuk anak-anak, yaitu gerakan. Selain berbagai kemampuan kognitif, boneka dapat digunakan dan berinteraksi dengan cara yang aktif, terfisik, dan diwujudkan. Berbagai bidang, termasuk teater, pendidikan, dan terapi telah lama menggunakan permainan boneka interaktif dan fisik untuk membantu anak-anak belajar, merasakan seni, dan mengekspresikan diri (Goldstein et al., 2022).

Dalam tugas *theory of mind*, seperti tugas kepercayaan palsu, anak-anak tidak berpura-pura bahwa wayang itu adalah seseorang; sebaliknya, mereka menerima kerangka eksperimental bahwa boneka itu mewakili seseorang. Anak-anak menganggap

wayang sebagai pengganti yang dapat diterima dan umum bagi seseorang. Tentu saja, dengan berpura-pura, anak-anak dapat menerima seseorang sebagai pengganti seseorang, namun dalam keadaan ini, anak-anak melakukannya dengan cara yang sangat khusus, spesifik, dan menyenangkan. Namun secara lebih luas, anak-anak secara sederhana dan serius dapat dan memang menerima satu hal sebagai simbol pengganti hal lain, dan melakukannya sejak usia dini. Misalnya, dalam pembelajaran kata, anak tidak berpura-pura sebuah kata mengacu pada suatu objek; mereka menerima bahwa sebuah kata secara simbolis merujuk pada objeknya. Demikian pula, dalam tugas-tugas kognitif sosial, anak-anak tidak berpura-pura bahwa wayang adalah seseorang; mereka menerima bahwa wayang mewakili seseorang: itu adalah orang yang berperan (Wellman & Yu, 2022).

Interaksi anak-anak dengan boneka atau wayang memanfaatkan fenomena yang tersebar luas. dalam hal ini, pertimbangan teoritis dan empiris dari filsafat dan ilmu kognitif mengenai cara kerja simulasi adalah kuncinya. Bahkan jika mempelajari kognisi dan interaksi dalam mode berpura-pura atau simulasi (seperti yang selalu dilakukan sampai tingkat tertentu ketika gambar, narasi, film, komputer atau permainan lainnya terlibat), bisa mendapatkan jendela yang valid ke dalam pikiran anak: bahkan jika apa yang dilihat apakah pemikiran dan tindakan anak sedang dalam mode simulatif, atau secara langsung dapat dilihat bagaimana anak bernalar, konsep apa yang mereka gunakan, jenis kesimpulan apa yang mereka ambil dan anggap valid (Rakoczy, 2022).

Dalam penelitian ini, membahas adaptasi wayang cepot dalam pembuatan alat permainan edukatif untuk pembelajaran anak usia dini. Alat permainan edukatif (APE) ini termasuk dalam kategori media visual yaitu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi melalui penglihatan yang berbentuk simbol-simbol visual.

Berikut ini adalah cara pembuatan alat permainan edukatif Wayang Cepot untuk pembelajaran anak usia 5-6 tahun :

Alat dan Bahan

- Gunting



- Double tip



- Kertas gambar wayang cepot



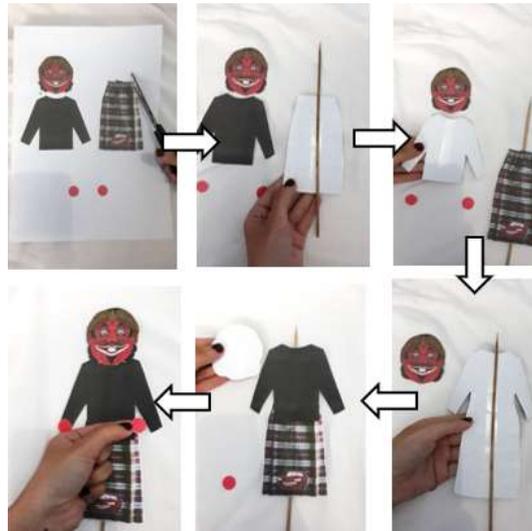
- Tusuk Sate



Cara Pembuatan :

- a. Anak mengambil kertas bergambar bagian tubuh cepot dan memilih warna sarung cepot sesuai dengan yang anak inginkan
- b. Anak menggunting bagian-bagian tubuh cepot yang ada pada kertas yang telah di pilihnya
- c. Bagian tubuh yang telah di gunting kemudian di tempelkan pada kayu tusuk sate, dengan urutan penempelan yang pertama adalah sarungnya terlebih dahulu
- d. Kemudian setelah selesai menempelkan sarung cepot pada kayu tusuk sate, selanjutnya adalah baju kaos hitam tangan panjang
- e. Setelah sarung dan baju telah terpasang, kemudian tempelkan kepala cepot pada bagian atas kayu tusuk sate
- f. Setelah kepala, baju dan sarung cepot telah ditempelkan secara keseluruhan, selanjutnya adalah menempelkan lingkaran merah sebagai kepalan tangan cepot

- g. Bagian tubuh wayang cepot telah di tempel seluruhnya, APE wayang cepot siap untuk digunakan



Gambar 1. Cara pembuatan APE Wayang Cepot

Cara Bermain

- Guru menceritakan kepada anak mengenai sosok dan karakter wayang cepot ;
- Guru menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat wayang cepot (kertas, gunting, lem, kayu kecil, pena atau bisa juga menggunakan kertas yang sudah di print dengan gambar wajah cepot)
- Guru mengajak anak untuk membuat wayang cepot ;
- Guru mengajak anak untuk berinteraksi menggunakan wayang cepot tersebut ;
- Guru bisa meminta anak untuk bermain role play menjadi seperti seorang dalang dan anak membuat skenarionya sendiri;
- Setelah bermain selesai, hasil karya anak dapat di pajang pada tempat tertentu yang di kehendaki anak.

Aspek yang dikembangkan :

- a. Aspek Nilai Agama dan Moral
 - Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaannya
 - Mempercayai Allah sebagai pencipta
 - seluruh makhluk lingkungan alam sekitar kita

- b. Aspek Kognitif
 - Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda berdasarkan ukuran.
 - Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan memasangkan benda dengan pasangannya
 - Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- c. Aspek Bahasa
 - Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
 - Melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan
 - Mampu berpendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa
- d. Aspek Sosial-Emosional
 - Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
 - Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan
- e. Aspek Fisik Motorik
 - Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
 - Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur
- f. Aspek Seni
 - Mengungkapkan hasil karya yang dibuatnya secara sederhana
 - Mengungkapkan hasil karya yang dibuatnya secara lengkap
 - Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

Manfaat

- Bagi Anak Didik

Memberikan motivasi belajar kepada anak dengan menggunakan alat permainan edukatif wayang cepot ini sehingga anak menjadi tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan karena dengan alat permainan ini, anak belajar sambil bermain dan secara tidak langsung kegiatan pembelajaran menggunakan wayang cepot ini dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Selain itu, anak juga menjadi terlibat dalam melestarikan warisan nenek moyang untuk menjaga budaya tradisional yang dimiliki oleh bangsa

kita, salah satunya yaitu wayang cepot ini dengan cara menggunakannya untuk alat permainan edukatif.

- **Bagi Guru**

Memudahkan penyajian materi pelajaran untuk mengembangkan aspek perkembangan anak dan untuk menarik perhatian anak agar ikut terlibat aktif dalam pembelajaran. Guru menjadi tidak kesulitan mengkondisikan anak untuk mengikuti proses pembelajaran karena dengan menggunakan wayang cepot ini anak akan lebih senang menggunakannya untuk bermain sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dengan partisipasi anak yang tinggi.

Sasaran Mutu

Anak didik mampu mengekspresikan pengalamannya dan pemahamannya saat bermain role play menjadi dalang menggunakan APE wayang cepot ini, anak dengan bebas menceritakan hal yang berkesan bagi anak dihadapan guru dan teman-temannya, jika dilaksanakan oleh orang tua di rumah maka anak dapat melakukan role play menggunakan APE ini dihadapan anggota keluarga yang lain. Dari kegiatan ini anak mampu mengemangkan kemampuan komunikatifnya, menjadi lebih percaya diri dalam lingkungan sekitarnya dan juga bisa menceritakan kembali pesan-pesan dari cerita wayang cepot yang sebelumnya telah disampaikan oleh guru/orang tua.

Saran untuk Guru

- a. Sebelum memulai permainan, guru terlebih dahulu menceritakan tentang wayang cepot. Oleh karena itu guru harus memiliki pemahaman yang cukup luas mengenai wayang cepot sebagai khas tradisional Jawa Barat sehingga dapat memberikan penjelasan dengan sangat menarik kepada anak
- b. Guru harus melakukan pengawasan pada saat pembuatan karya wayang cepot yang dibuat oleh anak pada setiap tahapan pembuatannya sehingga dapat membenarkan apabila ada anak yang salah langkah dalam pembuatan wayang cepot tersebut
- c. Selama permainan berlangsung, guru dianjurkan untuk aktif berkomunikasi dengan anak dan memberikan stimulus secara lebih kepada anak jika ada anak yang kurang antusias mengikuti permainan ini

- d. Setelah permainan selesai, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya jika ada yang ingin ditanyakan atau kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan lainnya menggunakan wayang cepot yang telah dibuat olehnya selain dari kegiatan yang diperintahkan oleh guru.

KESIMPULAN

Alat Permainan Edukatif Wayang Cepot ini sangat bagus digunakan untuk bermain oleh guru maupun orang tua dengan anak untuk meningkatkan 6 aspek perkembangan anak (Nilai Agama dan Moral, Kognitif, Bahasa, Sosial Emosional, Fisik Motorik, dan Seni). Permainan ini sangat *affordable* karena hanya menggunakan alat dan bahan yang simple. Dalam permainan ini anak diajak untuk membuat wayang cepot yang merupakan khas tradisional Jawa Barat, kemudian setelah itu anak bermain *role play* memerankan menjadi dalang dalam pewayangan, anak bebas bercerita dengan menggunakan wayang cepot hasil buatannya sehingga dari keseluruhan permainan cepot smart ini anak mendapatkan pengalaman belajar yang lebih berkesan serta mengajak anak untuk melestarikan kearifan lokal budaya tradisional Jawa Barat wayang cepot.

Berdasarkan pembahasan pada penelitian ini, penulis memberikan rekomendasi, pertama, untuk para guru pendidik anak usia dini, untuk dapat mengembangkan kreativitasnya agar dapat menggunakan berbagai bahan-bahan sederhana dan juga berkaitan dengan kearifan local untuk digunakan sebagai media belajar anak. Kedua, untuk orang tua, agar dapat memiliki perspektif bahwa alat permainan untuk anak tidak selalu perlu yang mahal atau yang dibeli dari toko-toko, namun alat permainan untuk anak, terutama permainan yang edukatif itu sangat terjangkau dan bisa menggunakan dari alat-alat sederhana yang ada di rumah. Anak perlu disediakan alat-alat permainan agar anak mendapatkan pemahaman baru pada saat ia bermain dan juga perkembangannya bisa berkembang secara optimal. Ketiga, untuk parapembaca/ akademisi/ peneliti lain agar dapat meneliti mengenai kearifan lokal di berbagai daerah di Indonesia yang dapat di adaptasi menjadi media belajar anak. Analisis pemanfaatan alat permainan edukatif dalam pembelajaran anak juga dapat dilakukan dengan metodologi kuantitatif untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan alat permainan edukatif tersebut secara empiris.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Ardiyanto, A. (2017). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jendela Olahraga*, 2(2). <https://doi.org/10.26877/JO.V2I2.1700>
- Ardoin, N. M., & Bowers, A. W. (2020). Early Childhood Environmental Education: A systematic Review of The Research Literature. *Educational Research Review*, 31(July), 100353. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100353>
- Fadillah, M., Filasofa, L. M. K., Wantini, Akbar, E., & Fauziah, S. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Kencana Prenamedia Group.
- Goldstein, T. R., Stutesman, M., & Thompson, B. (2022). Moving with Puppets: Preschool Children's Gesture with Puppets During Pretense. *Cognitive Development*, 63. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2022.101198>
- Gumilar, G. G. C. (2015). Wacana Wayang Golek Cepot Kembar Dari Giriharja 3 (Kajian Struktural dan Etnopedagogik). *Jurnal LOKABASA*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jlb.v6i1.3143>
- Harper, E., & Wilson, R. (2020). Work in Early Childhood Education: Protocol of a Systematic Review. *International Journal of Educational Research*, 103(May), 101622. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101622>
- Ismail, A. (2006). *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Pilar Media.
- Khadijah. (2017). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Perdana Publishing.
- Kurniawan, M. R. (2018). Permainan Tradisional Yogyakarta Sebagai Sumber Belajar Alternatif Berbasis Kearifan Lokal Bagi Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(2). <https://doi.org/http://doi.org/10.25273/pe.v8i2.2697>
- Lukman, P. (2011). *Buku Pintar Wayang*. In Azna Book.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana.
- Oluç, T., & Sarialioğlu, A. (2023). The Effect of a Hand Puppet-based Therapeutic Play for Preschool Children on The Fear and Pain Associated with Blood Collection Procedure. *Journal of Pediatric Nursing*, xxx. <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2023.06.012>
- Pusari, R. W. (2016). Analisis Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam

- Menciptakan Pembelajaran Bahasa Di Tk Tunas Rimba Ii Kota Semarang. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 6(1), 61–70.
<https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v6i1.1118>
- Rakoczy, H. (2022). Puppet Studies Present Clear and Distinct Windows Into the Child's Mind. *Cognitive Development*, 61.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2021.101147>
- Rustan, E., & Munawir, A. (2020). Eksistensi Permainan Tradisional Edukatif Pada Generasi Digital Natives. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 181–196.
<https://doi.org/10.24832/jpnk.v5i2.1639>
- Selvi, Issaura, D., & Wulantaka, Nazauma, N. (2020). Pengembangan Kreativitas Dan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini Dalam Perspektif Atribut dan Organisasi. *Paudia*, 9(1), 105.
<http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/download/5783/3239>
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar dalam Segala Aspeknya*. Kencana.
- Syamsuardi. (2012). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanate Rianttang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal Bermain Alat Permainan Edukatif*, 11(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.26858/publikan.v2i1.1586>
- Tanfidiyah, N. (2021). Pengembangan Kreativitas AUD melalui Eksploradi di TK ABA Keringan Sleman Yogyakarta. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(1), 99–109. <https://doi.org/10.24014/KJIECE.V4I1.12575>
- Tilbrook, A., Dwyer, T., Reid-Searl, K., & Parson, J. A. (2017). A Review of the Literature – The Use of Interactive Puppet Simulation in Nursing Education and Children's Healthcare. *Nurse Education in Practice*, 22.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.nepr.2016.12.001>
- To, Q. G., Le, H. K., Dao, T. T. Y., Magnussen, C. G., & Le, Q. T. K. (2010). Effectiveness of a Puppet Show on Iodine Knowledge, Attitudes and Behaviour of Elementary Students and The Indirect Effects on Their Parents and Households in Ho Chi Minh City: a Pilot Study. *Public Health*, 124(9).
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.puhe.2010.05.006>
- Tzuriel, D., & Remer, R. (2018). Mediation with a Puppet: The Effects on Teachers' Mediated Learning Strategies with Children in Special Education and Regular Kindergartens. *Learning and Instruction*, 58.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2018.08.001>
- Wellman, H. M., & Yu, C.-L. (2022). Theory of Puppets or Theory of mind? Misunderstanding How Children Construe Puppets in Psychological Research: A Commentary on Packer and Moreno-Dulcey. *Cognitive Development*, 63.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2022.101218>

Wood, E., & Hedges, H. (2016). Curriculum in Early Childhood Education: Critical Questions About Content, Coherence, and Control. *The Curriculum Journal*, 27(3), 387–405. <https://doi.org/10.1080/09585176.2015.1129981>

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/RA.V1I1.1489>