

Analisis Penerapan Permainan Sempoa Pada Anak Usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Persis Bangil

Oleh:

Siti Qomariah

Dosen Pembimbing: Luluk Iffatur Rocmah

Progam Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Agustus, 2025



Pendahuluan

- Berdasarkan hasil observasi:
 1. Sempoa di RA Persis Bangil adalah kegiatan ekstrakurikuler dengan menerapkan metode pembelajaran yang unik dan menarik melalui gerakan dan lagu.
 2. Permainan sempoa sebagai alat bermain dan belajar yang tidak hanya melatih kemampuan aritmatika, namun menekankan pada pembelajaran dalam melatih aspek perkembangan anak, di antaranya: melatih konsentrasi, kedisiplinan, kepercayaan diri, dan kekompakkan.

Penelitian Terdahulu

- Beberapa hasil penelitian tsb menunjukkan bahwa penerapan bermain sempoa dapat meningkatkan kemampuan berfikir simbolik, ketrampilan numerik dan kemampuan berhitung.
- Hasil penelitian lainnya menunjukkan bahwa menguatkan stimulasi penggunaan media sempoa dapat menguatkan kemampuan anak dalam memahami konsep bilangan. Penggunaan sempoa membantu anak menyelesaikan perhitungan tersebut secara cepat dan tepat

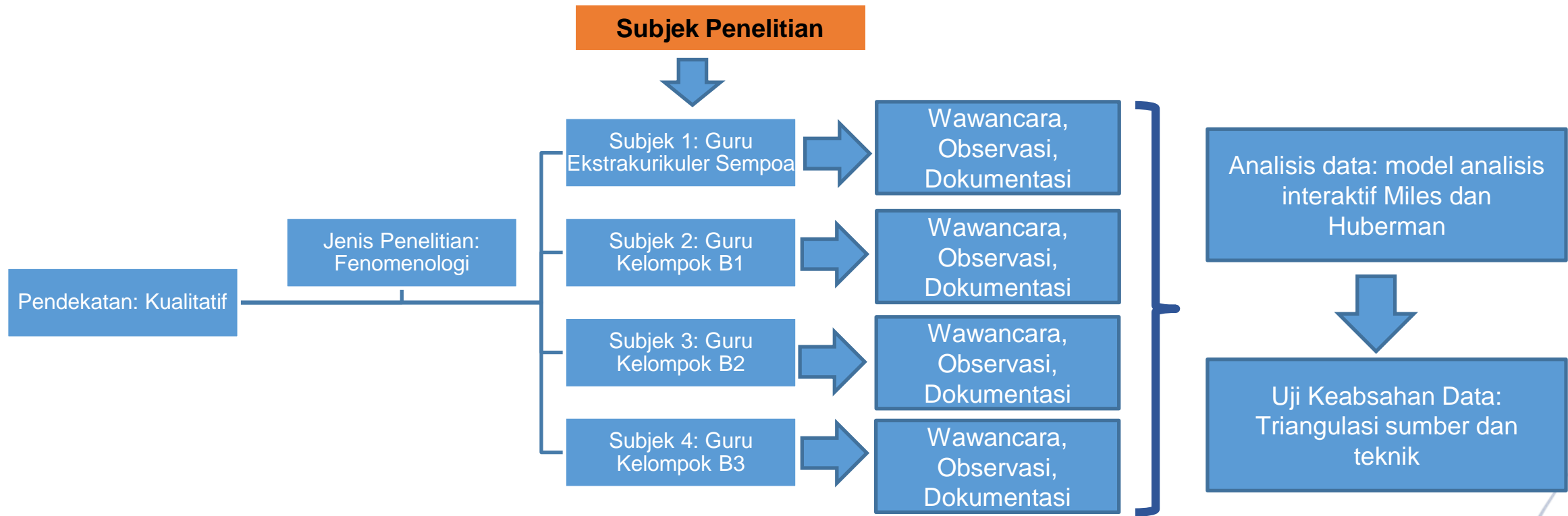
Kebaruan dalam penelitian ini adalah meneliti penerapan permainan sempoa dan dampaknya pada aspek perkembangan anak.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan permainan sempoa pada anak usia 5-6 tahun di RA Persis Bangil?
2. Apa dampak penerapan permainan sempoa pada aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun di RA. Persis Bangil?

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh para pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan potensi anak usia dini, terutama mengembangkan kemampuan anak dengan penerapan permainan sempoa.

Metode



Hasil Penelitian

A. Penerapan permainan sempoa di RA Persis Bangil

1. Ice Breaking dengan tepuk sempoa
2. Menyanyikan lagu sempoa
3. Pengenalan cara memainkan sempoa
4. Memberikan soal latihan sempoa
5. Pemberian reward

B. Dampak permaian Sempoa pada aspek Perkembangan anak Usia 5-6 tahun di RA. Persis

1. Melatih konsentrasi
2. Melatih kepercayaan diri
3. Melatih kedisiplinan
4. Melatih kekompakan

Pembahasan

- Penerapan permainan sempoa dengan gerakan manik-manik sempoa yang disertai menyanyikan lagu sempoa dikuatkan dengan penelitian terdahulu
- Memainkan alat sempoa dijadikan sebagai alat bermain, dan bernyanyi cenderung efektif berdampak pada perkembangan anak untuk meningkatkan konsentrasi, kepercayaan diri, kedisiplinan, dan kekompakan dikuat dengan teori Keller model ARCS-V (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction, and Value*).

Simpulan

- Penerapan permainan sempoa dilakukan dengan lima cara secara bertahap, yaitu *ice breaking* dengan tepuk sempoa, menyanyikan lagu sempoa, pengenalan cara memainkan sempoa, memberikan soal latihan sempoa dan pemberian *reward*.
- Sempoa sebagai alat bermain dan belajar secara efektif berdampak pada aspek perkembangan anak pada usia 5-6 tahun dalam melatih konsentrasi, kepercayaan diri, kedisiplinan, dan kekompakan.

