

**IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF RUMAH PINTAR KAJANG LAKO
KHAS BUDAYA JAMBI PADA TK ISLAM DINIYYAH AL-AZHAR JAMBI**

Annisa Bondhowati¹, Anisya Fitri², Bunga Isrotul Hasanah³, Shella Noprida Yanti⁴,
Siti Mupadillah⁵, Nyimas Muazzomi⁶

^{1, 2, 3, 4, 5, 6} PGPAUD Universitas Jambi

¹AnnisaBondhowati17@gmail.com, ²anisya561@gmail.com,

³bungaisrotulhasanah@gmail.com, ⁴Shellanopridayanti@gmail.com,

⁵sitimupadillah547@gmail.com, ⁶Nyimas.muazzomi@unja.ac.id

ABSTRACT

Early childhood education is an important stage in stimulating all aspects of child development, including cognitive, motor, socio-emotional development, as well as the cultivation of cultural values and character. This study aims to describe the implementation of the Rumah Pintar Kajang Lako Educational Play Tool (Alat Permainan Edukatif/APE) as a learning medium for introducing the traditional house culture of Jambi to children aged 5–6 years. This study employs a qualitative approach, with data collection techniques including literature review and observation of children's play activities. The research subjects were 18 children from TK Islam Diniyyah Al-Azhar, Jambi City. The results show that the use of the Rumah Pintar Kajang Lako APE provides meaningful stimulation for children's cognitive and fine motor development through activities such as assembling geometric puzzles, recognizing numbers 1–10, identifying typical Sumatran animals, and learning about distinctive cultural features of Jambi City, including traditional foods, the Keris Monument, and Gentala Arasy. These play activities also promote hand-eye coordination, thinking skills, memory, and problem-solving abilities. In addition, this APE is effective in instilling knowledge and appreciation of local culture from an early age. The role of the teacher as a facilitator, by providing guiding questions, further supports children's exploration and active participation in the learning process. Therefore, the Rumah Pintar Kajang Lako APE can be used as an effective, enjoyable, and contextual alternative learning medium in early childhood education to support child development while preserving Jambi's local culture.

Keywords: Educational game tools, Kajang Lako smart house, early childhood, Jambi local culture.

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, termasuk kognitif, motorik, sosial emosional, serta penanaman nilai budaya dan karakter. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Rumah Pintar Kajang Lako sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan budaya rumah adat khas Jambi kepada anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan

kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui studi kepustakaan dan observasi terhadap kegiatan bermain anak. Subjek penelitian adalah anak TK Islam Diniyyah Al-Azhar Kota Jambi dengan jumlah 18 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan APE Rumah Pintar Kajang Lako mampu memberikan stimulasi yang bermakna terhadap perkembangan kognitif dan motorik halus anak melalui aktivitas menyusun puzzle geometri, mengenal angka 1–10, mengenal hewan khas Sumatra, serta mengenal ciri khas budaya Kota Jambi seperti makanan tradisional, Tugu Keris, dan Gentala Arasy. Kegiatan bermain ini juga mendorong koordinasi mata dan tangan, kemampuan berpikir, mengingat, serta memecahkan masalah. Selain itu, APE ini efektif dalam menanamkan pengetahuan dan apresiasi terhadap budaya lokal sejak dini. Peran guru sebagai fasilitator dengan memberikan pertanyaan pemantik turut mendukung eksplorasi dan keaktifan anak dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, APE Rumah Pintar Kajang Lako dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan kontekstual dalam pembelajaran PAUD untuk mendukung perkembangan anak sekaligus melestarikan budaya lokal Jambi.

Kata kunci: alat permainan edukatif, rumah pintar Kajang Lako, anak usia dini, budaya lokal Jambi.

A. Pendahuluan

Menurut undang undang No. 20 tahun 2003 halaman 6 tentang sistem Pendidikan nasional pasal 1, butir 14 pendidikan anak usia dini Adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir sampai dengan 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan Rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut. Pada tahap usia dini ini, anak-anak mulai mengembangkan rasa ingin tahu yang tinggi serta mulai mengenal nilai-nilai dasar kehidupan, seperti kasih sayang, empati, dan kebaikan.

Meski spiritualitas seringkali dipahami dalam konteks agama, pada usia ini, spiritualitas lebih ditekankan pada pembentukan karakter dan nilai-nilai kemanusiaan (Astuti, 2020). Anak usia dini berada pada masa emas perkembangan bahasa. Pembelajaran bahasa pada tahap ini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana penanaman nilai sosial dan kebangsaan, termasuk pemahaman tentang keberagaman budaya bangsa Indonesia.

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang memiliki kekayaan keberagaman, baik dari segi etnis, budaya, bahasa, maupun agama. Keberagaman tersebut menjadikan

Indonesia sebagai negara yang kaya akan keunikan. Banyaknya perbedaan melahirkan beragam kebudayaan di setiap daerah yang memiliki ciri khas masing-masing. Kekayaan budaya daerah tersebut tercermin dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat di seluruh wilayah Indonesia. Setiap daerah memiliki ciri khas kebudayaan yang berbeda, salah satunya adalah rumah adat.

Rumah Adat adalah salah satu situs budaya yang dimiliki oleh Indonesia. Rumah Adat yang ada di Indonesia sangat banyak sekali dengan keanekaragaman bentuk. Rumah adat merupakan bangunan yang memiliki ciri tertentu pada setiap daerah yang menggambarkan atau melambangkan kebudayaan dari masyarakat daerah tersebut. Keanekaragaman budaya di Indonesia sangatlah beragam mulai dari sabang sampai Merauke dan harus dilestarikan serta dijaga oleh Masyarakat karena budaya Adalah harta yang berharga dan tak ternilai harganya bagi negara. Banyak sekali budaya yang terdapat di Indonesia terutama di pulau Sumatera salah satunya yaitu provinsi Jambi termasuk daerah yang terkenal akan

kebudayaannya, mulai dari suku, rumah adat, pakaian adat dan tradisi masyarakat salah satunya adalah rumah adat Kajang Lako.

Rumah Adat Kajang Lako berasal dari bahasa Melayu Jambi, di mana "*Kajang*" berarti atap perahu terbalik, dan "*Lako*" (atau "*Leko*") berarti gagah, kuat, atau indah, sehingga namanya menggambarkan atap rumah yang megah berbentuk perahu. Dalam Sejarah rumah adat jambi kajang lako ini berawal dari sayembara yang dilakukan pada tahun 70an, lalu ditetapkanlah rumah adat kajang lako atau bisa juga disebut rumah tuo. Kata Kajang lako merupakan rumah adat yang sangat unik dan memiliki ciri khas yang sesuai dengan refleksi dan cita-cita masyarakat Jambi yang termuat pada kearifan lokal daerah Jambi. Keunikan dan kearifan lokal yang terlihat pada rumah adat ini ialah banyaknya hiasan seni ukir di setiap sudut bangunan rumah yang bermotif alam sekitar seperti flora dan fauna khas dari daerah Jambi.

Penulis ingin membuat permainan tentang berbagai rumah adat Jambi agar masyarakat, terutama anak-anak, dapat mengenal

rumah adat tersebut. Melalui permainan, anak-anak diharapkan lebih mudah mengetahui nama dan bentuk rumah adat Jambi. Permainan ini juga bertujuan untuk menjaga dan melestarikan pengetahuan tentang keberagaman rumah adat sebagai bagian dari budaya. Saat ini, pengaruh budaya asing yang semakin kuat membuat minat anak-anak untuk mempelajari budaya sendiri, termasuk rumah adat, semakin berkurang. Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang menarik juga menjadi penyebab rendahnya minat anak-anak dalam mengenal rumah adat. Rahmawati dan Suhendar (2021) memperlihatkan bahwa penggunaan APE tidak hanya berkontribusi pada peningkatan pemahaman kognitif anak, tetapi juga mendorong mereka untuk bekerja sama dan berinteraksi secara aktif dalam kelompok belajar. Hal ini membuktikan bahwa APE merupakan media yang berfungsi optimal dalam menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan serta mendukung perkembangan sosial dan kognitif anak usia dini.

Dari penjelasan diatas penulis tertarik mengangkat tema “ Implementasi alat permainan edukatif rumah pintar kajang lako khas budaya jambi”, untuk memperkenalkan ragam rumah adat Jambi pada anak-anak agar mengenal dan mengetahui keberagaman rumah adat yang ada di Jambi. Maka dari itu penulis membuat permainan rumah pintar kajang lako untuk anak-anak, permainan ini diperuntukkan untuk anak umur 5-6 tahun, pada tahap ini dimana anak-anak menganggap pembelajaran yang menyenangkan, dengan cara ini anak-anak sangat efektif untuk meningkatkan aspek perkembangan anak seperti kognitif, sensori motorik, dan sosial emosional.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif dilakukan dengan pengumpulan data secara mendalam untuk memahami dan menjelaskan suatu fenomena. Melalui pendekatan ini, peneliti melibatkan anak usia dini secara langsung dalam proses bermain permainan Rumah Pintar Kajang Lako, sekaligus mengenalkan budaya khas Provinsi Jambi kepada anak-anak.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui studi kepustakaan dengan menggunakan berbagai sumber tertulis, seperti buku, jurnal, dokumen pribadi, dan sumber lainnya. Data yang telah diperoleh kemudian dikumpulkan dan ditelaah kembali, terutama dari segi kelengkapan, kejelasan makna, serta kesesuaian antar data. Selanjutnya, data disusun secara sistematis sesuai dengan kerangka yang dibutuhkan dan dianalisis lebih lanjut berdasarkan kaidah, teori, serta metode yang telah ditetapkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Alat permainan yang memberikan sisi edukatif atau yang dikenal dengan istilah APE (Alat Permainan Edukatif) sesuai dengan Direktorat PAUD, depdiknas 2013 yang menyatakan bahwa alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (Pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. APE ini dirancang khusus untuk menstimulasi berbagai

area otak melalui aktivitas yang menyenangkan, seperti menyusun, mencocokkan bentuk, dan mengoperasikan bagian-bagian kecil (Nadi, et.al, 2022). Alat permainan edukatif juga merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk mendukung perkembangan anak melalui kegiatan bermain yang terarah dan bermakna. Alat permainan edukatif juga terdapat unsur perencanaan pembuatan secara mendalam dengan mempertimbangkan berbagai aspek perkembangan anak, tujuan utama perencanaan pembelajaran adalah pencapaian tujuan.

Pada masa anak usia dini untuk mengembangkan nilai pengetahuannya terhadap budaya rumah adat kajang lako dengan cara anak dapat memainkan permainan rumah pintar Kajang Lako. Rumah Kajang Lako adalah bangunan tradisional di provinsi Jambi yang menyerupai rumah di atas tiang. Kajang lako merupakan hunian tradisional khas yang mencerminkan refleksi dan cita-cita masyarakat Jambi (Wijaya dkk., 2021).

APE Rumah Pintar yang digunakan di TK Islam Diniyyah Al-

Azhar Jambi dirancang menyerupai rumah tradisional yang dimodifikasi dengan berbagai media pembelajaran. Pada bagian depan rumah terdapat angka-angka berwarna yang dapat dilepas dan dipasang kembali oleh anak. Melalui aktivitas ini, anak dilatih untuk mengenal angka, urutan bilangan, serta warna secara konkret. Anak tampak antusias saat menyentuh, memindahkan, dan menyusun angka,



Gambar 1. Rumah Pintar Kajang Lako



Gambar 2. Rumah Pintar Kajang Lako

Kegiatan ini dapat menstimulasi aspek kognitif yang mencakup kemampuan berpikir,

mengingat, dan memecahkan masalah. serta perkembangan motorik halus yang melibatkan koordinasi tangan dan mata untuk gerakan presisi adalah dua aspek fundamental yang saling berkaitan dan menjadi prasyarat penting bagi keberhasilan di jenjang Pendidikan selanjutnya (Asyipa, et.al, 2023). Hal ini dapat dilihat dari kegiatan yang dilakukan oleh anak seperti menyusun puzzle bentuk geometri, Menyusun angka 1 sampai 10, mengenal makanan dan minuman tradisional khas jambi serta anak dapat mengenal keberagaman dan ciri khas dari kota jambi. Secara tidak langsung kegiatan ini dapat menstimulasi kemampuan koordinasi mata dan tangannya dapat dilihat dari cara anak membongkar pasang puzzle geometri. Selama prosesnya, guru melihat apa yang telah dilakukan anak dan membuat pertanyaan yang mendorong anak untuk mengeksplorasi dirinya.

Selain itu, pada bagian samping rumah pintar terdapat gambar dan kartu bergambar alat musik tradisional Jambi, seperti gendang Melayu dan rebana Jambi. Media ini dimanfaatkan oleh guru di

TK Islam Diniyyah Al-Azhar Jambi untuk mengenalkan budaya daerah kepada anak sejak usia dini. Anak tidak hanya melihat gambar, tetapi juga diajak berdialog sederhana mengenai nama alat musik, asal daerah, serta fungsinya. Kegiatan ini membantu anak mengenal identitas daerah Jambi sekaligus menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya lokal.

Pada bagian bawah APE Rumah Pintar juga tersedia boneka-boneka hewan yang menarik perhatian anak. Media ini digunakan sebagai sarana pengenalan berbagai jenis hewan dan lingkungannya. Anak diberi kesempatan untuk memilih boneka, menyebutkan nama hewan, serta menirukan suara hewan tersebut. Aktivitas ini mendukung perkembangan bahasa, imajinasi, serta keberanian anak dalam mengungkapkan pendapat di depan teman-temannya.

Selama kegiatan berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, bimbingan, serta pertanyaan pemantik sesuai dengan tahap perkembangan anak. Anak-anak tampak saling bekerja sama, menunggu giliran, dan berinteraksi

secara positif dengan teman sebaya. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain menggunakan APE Rumah Pintar juga berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan sosial-emosional anak, seperti kerja sama, disiplin, kesabaran, dan rasa tanggung jawab.

TK Islam Diniyyah Al-Azhar Kota Jambi merupakan salah satu taman kanak-kanak yang berada di Kota Jambi dengan jumlah siswa 18 orang. Pelaksanaan kegiatan memainkan alat permainan edukatif rumah pintar kajang lako ini anak mulai mengeksekusi tahap pertahap dalam menyusun puzzle geometri, mengenal hewan-hewan yang berasal dari Sumatra khususnya kota jambi, serta anak dapat mengenali ciri khas kota jambi seperti makanan khas jambi, tugu keris, dan gentala arasy.

Kegiatan ini dapat menstimulasi aspek kognitif yang mencakup kemampuan berpikir, mengingat, dan memecahkan masalah. serta perkembangan motorik halus yang melibatkan koordinasi tangan dan mata untuk gerakan presisi adalah dua aspek fundamental yang saling berkaitan dan menjadi prasyarat penting bagi

keberhasilan di jenjang Pendidikan selanjutnya (Asyipa, et.al, 2023). Hal ini dapat dilihat dari kegiatan yang dilakukan oleh anak seperti menyusun puzzle bentuk geometri, Menyusun angka 1 sampai 10, mengenal makanan dan minuman tradisional khas jambi serta anak dapat mengenal keberagaman dan ciri khas dari kota jambi. Secara tidak langsung kegiatan ini dapat menstimulasi kemampuan koordinasi mata dan tangannya dapat dilihat dari cara anak membongkar pasang puzzle geometri. Selama prosesnya, guru melihat apa yang telah dilakukan anak dan membuat pertanyaan yang mendorong anak untuk mengeksplorasi dirinya.

Kearifan lokal Jambi mencerminkan pandangan hidup masyarakat yang penuh dengan nilai-nilai kebijaksanaan. Mengutip kebudayaan.kemdikbud.go.id, kearifan lokal sendiri adalah warisan budaya yang mengandung nilai, norma, sistem kepercayaan, serta cara masyarakat mengelola sumber daya alam dan lingkungan untuk keseimbangan hidup. Di Jambi, kearifan lokal ini terlihat jelas dalam berbagai aspek kehidupan sehari-

hari. Misalnya dalam seloko adat Jambi yang berupa puisi pengajaran yang berisi pesan moral dan nasihat hidup. Masyarakat Melayu Jambi memiliki keragaman budaya yang terus berkembang dari waktu ke waktu. Mirip dengan masyarakat yang lebih luas, individu-individu di Jambi menunjukkan budaya yang berbeda.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Rumah Pintar Kajang Lako memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan anak usia dini di TK Islam Diniyyah Al-Azhar Kota Jambi. APE ini tidak hanya berfungsi sebagai media bermain, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang terencana dan bermakna sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Melalui aktivitas bermain yang melibatkan penyusunan puzzle geometri, pengenalan angka 1–10, pengenalan hewan khas Sumatra, serta pengenalan budaya dan ciri khas Kota Jambi seperti makanan tradisional, Tugu Keris, dan Gentala

Arasy, anak memperoleh stimulasi pada aspek kognitif dan motorik halus secara simultan. Anak menunjukkan kemampuan berpikir, mengingat, dan memecahkan masalah, serta peningkatan koordinasi mata dan tangan melalui kegiatan membongkar dan memasang puzzle.

Selain itu, APE Rumah Pintar Kajang Lako juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai budaya lokal sejak dini, sehingga anak tidak hanya berkembang secara akademik, tetapi juga memiliki pengetahuan dan apresiasi terhadap budaya daerahnya. Peran guru sebagai fasilitator dengan memberikan pertanyaan pemantik turut mendorong anak untuk mengeksplorasi, berinteraksi, dan belajar secara aktif.

Dengan demikian, APE Rumah Pintar Kajang Lako dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif, motorik halus, serta pengenalan budaya lokal anak usia dini, dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran PAUD guna mendukung kesiapan anak pada jenjang pendidikan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, M., & Aisyah, S. (2014). Hakikat anak usia dini. Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini, 65, 1-43.
- Apsari, Y., Lisdawati, I., & Mulyani, E. R. (2020). Alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran bahasa inggris. *Abdimas Siliwangi*, 3(1), 38-47.
- Astuti, T. (2020). Pendidikan Karakter dan Spiritualitas Anak Usia Dini: Konsep dan Implementasi. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Asyipa, G., Hidayat, D., & Sutarjo. (2024). Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif pada Paud Ar-Rayyan Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 18(1), 22–29. <https://doi.org/10.32832/jpls.v18i1.14841>
- Melati, D. S., & Maghfirah, N. I. (2025). PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BOWLING ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI KELOMPOK A DI RA AL-

BAROKAH BANGSALSARI JEMBER.
Jurnal Al-Fatih, 8(2), 569-588.

Nadi, C. Y., Purnomo, D., & Handayani, R. (2022). Stimulasi keterampilan motorik halus serta kognitif anak melalui kegiatan mewarnai tokoh panutan cerita pewayangan. *Jurnal Pengabdian Seni*, 3(1), 45–53.

Nasution, I. W., Wahyuni, S., & Anwar, K. (2025). Kebudayaan dan Kearifan Lokal di Provinsi Jambi, Batak dan Jawa. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(1).

Nurfauziah, N., & Putra, A. (2022). Systematic literature review: Etnomatematika pada rumah adat. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, 4(1), 5-12.

pengembangan keterampilan sosial anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(3), 112-120.

Rahmadani, E. R. O., Nopridayanti, S., & Mupadillah, S. (2024). PENGEMBANGAN KECERDASAN NATURALIS ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERCOCOK TANAM SAYUR SAWI. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04).

Rahmawati, A., & Suhendar, D. (2021). Pengaruh penggunaan media edukatif terhadap

Rahmawati, L., & Suhendar, A. (2021). Penerapan APE dalam pembelajaran matematika PAUD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(3), 88-102.

<https://doi.org/10.76543/jpd.v12i3.789>

Syafiq, M. H. (2023). *Menerka Kebudayaan Jambi*. CV Brimedia Global.

Wijaya, A. (2021). Nilai-Nilai kearifan lokal rumah adat kajang lako di jambi. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*.