

Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: *(Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*

Penulis:

Tri Ayu Lesatari Natsir

Editor:

Kurniati Umrah Nur

Penerbit IAIN Parepare Nusantara Press



2022

**Pengembangan Alat Permainan Edukatif: Sebuah Kajian Teori
dan Praktik.**

Penulis

Tri Ayu Lestari Natsir

Editor

Tadzkirah

Desain Sampul

endi

Penata Letak

endi

Copyright IPN Press,

ISBN: 978-623-5781-93-8

195 hlm 14.8 cm x 21 cm

Cetakan I, Desember 2021

Diterbitkan oleh:

IAIN Parepare Nusantara Press

Jalan Amal Bakti No. 08 Soreang

Kota Parepare, Sulawesi Selatan 91132

Email: nusantarapress@iainpare.ac.id

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan apapun tanpa izin
tertulis dari penerbit.

Dicetak oleh IAIN Parepare Nusantara Press, Parepare



PENGANTAR PENULIS



Alhamdulillah puji syukur kehadirat ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan kekuatan-Nya, sehingga penulisan bahan ajar pengembangan alat permainan edukatif anak usia dini ini dapat terselesaikan. Buku ini ditulis dalam upaya memberikan kontribusi dalam upaya pemenuhan kebutuhan referensi yang berkaitan dengan dunia pendidikan. Oleh sebab itu, penulis mencoba menyusun buku pengembangan alat permainan edukatif anak usia dini ini sebagai buku penuntun perkuliahan pada perguruan tinggi.

Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memungkinkan buku ini terbit, terutama kepada para pakar yang bukunya penulis kutip untuk memenuhi tuntunan garis besar perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan buku ajar pengembangan alat permainan edukatif anak usia dini ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran



yang sifatnya membangun akan menyempurnakan buku ajar ini, serta bermanfaat bagi penulis, pembaca, dan bermanfaat bagi masyarakat pada umumnya dan bagi dunia pendidikan pada khususnya.

Parepare, Oktober 2022

Penulis



Daftar Isi



BAB I	10
KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN.....	10
A. PENDAHULUAN	11
B. DEFINISI MEDIA PEMBELAJARAN.....	12
C. TUJUAN DAN MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN	16
D. JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN.....	21
BAB 2	26
ALAT PERMAINAN EDUKATIF	26
A. PENGERTIAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF	26
B. CIRI-CIRI ALAT PERMAINAN EDUKATIF	28
C. KRITERIA PENGGUNAAN PEMBELAJARAN APE32	
D. PRINSIP UMUM PEMILIHAN APE	34



E.	PENTINGNYA ALAT PERMAINAN EDUKATIF	38
F.	FUNGSI ALAT PERMAINAN EDUKATIF	44
BAB 3		50
JENIS ALAT PERMAINAN EDUKATIF		50
A.	JENIS ALAT PERMAINAN EDUKATIF.....	50
B.	PENGADAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ...	53
C.	PROSEDUR PENGELOLAAN APE	59
D.	PENYIMPANAN & PEMELIHARAAN MEDIA PEMBELAJARAN APE	63
BAB 4		76
PENGEMBANGAN DESAIN ALAT PERMAINAN EDUKATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI		76
A.	PENGERTIAN DESAIN	76
B.	DESAIN ALAT PERMAINAN EDUKATIF	78
C.	TUJUAN PENGEMBANGAN APE	84
D.	STANDARDISASI PENGEMBANGAN APE	86
BAB 5		92
ALAT PERMAINAN EDUKATIF		92
UNTUK PERKEMBANGAN		92
FISIK MOTORIK ANAK USIA DINI		92
A.	PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK ANAK.....	92
B.	MOTORIK HALUS	95



C.	MOTORIK KASAR	103
BAB 6		110
ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK PERKEMBANGAN SENI ANAK USIA DINI		110
A.	PERKEMBANGAN SENI ANAK USIA DINI	110
B.	APE UNTUK PENGEMBANGAN SENI RUPA AUD 114	
C.	APE UNTUK MENGEMBANGKAN SENI MUSIK AUD 118	
D.	APE UNTUK PENGEMBANGAN SENI TARI/GERAK AUD 123	
BAB 7		130
ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI		130
A.	PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI ..	130
B.	JENIS-JENIS PERKEMBANGAN BAHASA AUD...	134
C.	ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI	142
BAB 8		156
ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI		156
A.	PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI	156



B.	APE UNTUK PENGEMBANGAN MATEMATIKA AUD	162
C.	APE UNTUK PENGEMBANGAN SAINS AUD.....	166
BAB 9		174
ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI.....		174
A.	PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI.....	174
B.	APE UNTUK MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI	180
BAB 10		188
ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK PERKEMBANGAN NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK USIA DINI.....		188
A.	PERKEMBANGAN NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK USIA DINI.....	188
B.	APE UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN NILAI AGAMA DAN MORAL.....	192





BAB 1

KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN



Tujuan Pembelajaran

1. Memahami dan menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata kuliah yang diampu
2. Memahami dan menguasai media pembelajaran serta berbagai jenis media pembelajaran untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini.
3. Memahami dan menguasai berbagai media pembelajaran

APAKAH Media Pembelajaran itu ?

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif, dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak usia ini.



A. PENDAHULUAN

Anak usia dini ini merupakan masa dimana anak membutuhkan banyak stimulus untuk mengembangkan diri anak. Bermain dengan menggunakan alat permainan dapat memenuhi seluruh aspek perkembangan anak seperti perkembangan kognitif, fisik motoric, Bahasa, social, emosional, agama. Buku ini akan mempelajari dan mencermati Pengembangan Alat Permainan Edukatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini.

Guru/ pendidik adalah orangtua di lembaga PAUD sebagai fasilitator dalam pembelajaran di PAUD hendaknya memiliki pemahaman yang memadai dan menyeluruh mengenai media pembelajaran dan pengembangannya seperti merancang, membuat, memanfaatkan, memelihara, dan menilai diri sendiri alat permainan yang digunakan untuk anak usia dini karena alat permainan ini selain untuk memenuhi kebutuhan bermain anak juga sebagai sumber yang mutlak untuk diperlukan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu lembaga pendidikan yang memegang peran penting untuk membantu pemerintah mempersiapkan generasi muda sedini mungkin, yang sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini yaitu membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang



diperlukan oleh anak usia dini. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini, sangat diperlukan pemanfaatan yang mendasar perkembangan diri anak, terutama yang terjadi dalam proses pembelajaran. Dengan pemahaman yang cukup mendalam atas proses tersebut diharapkan guru mampu mengadakan eksplorasi, merencanakan dan mengimplementasikan penggunaan sumber belajar dan alat permainan.

B. DEFINISI MEDIA PEMBELAJARAN

Kata permainan, bermain, dan mainan terkadang ada yang masih biasa dalam mengartikannya. Ketiganya memiliki perbedaan arti/maksud. Secara sederhana, dapat dikatakan bahwa bermain adalah kegiatan main, sedangkan mainan adalah sesuatu yang digunakan untuk main, dan permainan adalah kegiatan yang berisi bermain dan mainan. Sebagai contoh, permainan lego Ketika dimainkan disebut bermain dan lego adalah mainannya. Permainan sudah akrab sejak zaman sebelum kemerdekaan. banyak sekali permainan yang telah berkembang di masyarakat sejak zaman Belanda. Bahkan, sekolah Belanda pada waktu itu pun telah mengintegrasikan permainan dalam kegiatan belajar yang dikenal dengan permainan tradisional (Zaini, 2016: 130).

Menurut Silva dan Lunt (Ardini, dkk, 2018:37) media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermain. Alat permainan merupakan media pelengkap yang anak gunakan Ketika bermain. Alat permainan



memiliki berbagai macam cara untuk digunakan, seperti dibongkar pasang, dirangkai atau dirakit, dikelompokkan, dibentuk, disempurnakan dan lain sebagainya.

Menurut semiawan (Ardini, 2018: 37) media pembelajaran adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunia dari yang tidak diketahui menjadi dipahami anak dan dari yang tidak dapat dibuat sampai anak mampu melakukan.

Media pembelajaran berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya. Anak didik secara aktif melakukan kegiatan permainan dan secara optimal menggunakan seluruh pancaindranya secara aktif. Kegiatan atau permainan yang menyenangkan juga akan meningkatkan aktivitas sel otak mereka. Lebih lanjut, keaktifan sel otak akan membantu memperlancar proses pembelajaran anak (Purnama, 2019: 41).

Media pembelajaran adalah segala macam sarana yang bisa merangsang aktivitas yang membuat anak senang. Salah satu yang digunakan guru ialah alat permainan edukatif merupakan alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik, yang artinya alat permainan edukatif adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional.

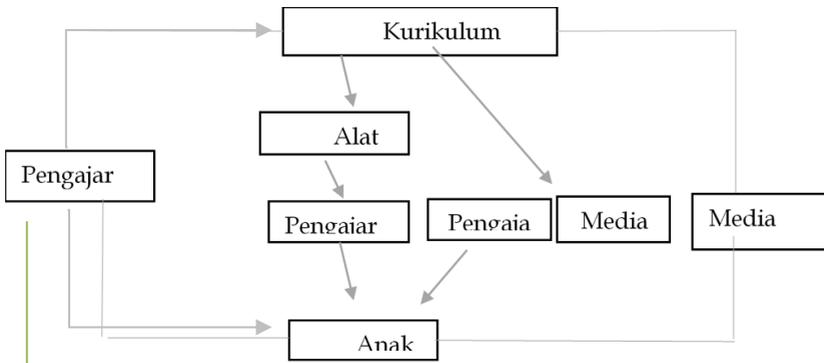


Rolina (2012: 4-5) media pembelajaran yang dapat mengembangkan segala aspek dan kecerdasan yang ada pada anak dapat diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran yang sesuai, diantaranya:

1. *Active learning*, yaitu pembelajaran yang menuntut keaktifan anak sehingga semua aspek yang ada pada diri anak dapat berkembang, baik aspek pengembangan pembiasaan maupun kemampuan dasar.
2. *Attractive learning*, yaitu pembelajaran yang menarik sehingga semua aspek yang ada pada anak dapat berkembang, baik aspek pengembangan pembiasaan maupun kemampuan dasar.
3. *Joyful learning*, yaitu pembelajaran yang menyenangkan sehingga semua aspek anak dapat berkembang, baik aspek pengembangan pembiasaan maupun kemampuan dasar.
4. *Multiple Intelligences Approach*, yaitu pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kecerdasan jamak/majemuk sehingga semua kecerdasan yang dimiliki anak dapat berkembang.

Sejalan dengan istilah media pembelajaran, ada istilah alat peraga. Adakah perbedaannya ? perbedaannya dapat dilihat pada bagan berikut, Ahmad (Rolina,2012: 5):





Strategi penyampaian mengacu kepada cara-cara yang dipakai untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik, dan sekaligus untuk menerima serta merespon masukan dari peserta didik. Oleh karena itu, media merupakan komponen strategis penyampaian pembelajaran yang mengacu kepada kegiatan apa yang dilakukan oleh si pelajar dan bagaimana peranan media dalam merangsang kegiatan belajar itu. Menurut Dengeng (Ningsi, 2018: 10). Alat permainan pembelajaran adalah komponen strategis penyampain yang dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada si belajar, apakah itu orang, alat, atau bahan.

Dari beberapa pendapat di atas bahwa substansi dari media pembelajaran adalah: (1) bentuk saluran, yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi, atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar; (2) berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar; (3) bentuk alat fisik yang



dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar; (4) bentuk bentuk komunikasi dan metode yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik cetak maupun, audio, visual, dan audio visual

C. TUJUAN DAN MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN

1. Tujuan media pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk:

Mempermudah proses pembelajaran di kelas.

Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.

Menjaga relevansi materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran.

Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran baik secara umum dan khusus adalah sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar. Jadi manfaat media pembelajaran adalah:

- 1) Pengajaran lebih menarik pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih difahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik.



- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Media selain dapat digunakan untuk mengantarkan pembelajaran secara utuh dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi. Ada beberapa peranan media dalam proses belajar mengajar Hamalik, (Guslinda, 2018) :

a. Memperjelas Penyajian Pesan Dan Mengurangi Verbalitas

Sesuai dengan karakteristik dari media, maka penggunaan media dapat membantu manusia mengatasi sedikit banyak keterbatasan indera manusia sehingga pesan yang di sampaikan menjadi jelas. Penggunaan media dapat mengurangi verbalitas karena media dapat mendorong anak untuk aktif berperan serta dalam proses belajar mengajar. Sehingga informasi yang diterima oleh anak didik tidak hanya dari guru saja tetapi anak didik juga turut aktif mencari dan mendapatkan informasi pembelajaran tersebut.



b. Memperdalam Pemahaman Anak Didik Terhadap Materi Pembelajaran.

Dengan menggunakan media dalam belajar akan ada kejelasan informasi/pesan tentang materi pelajaran yang diterima anak didik. Di samping itu melalui media peran aktif anak didik dapat digerakkan untuk memperoleh pengetahuan tentang materi pelajaran.

c. Memperagakan Pengertian Yang Abstrak Kepada Pengertian Yang Konkrit Dan Jelas.

Materi pembelajaran seringkali adalah sesuatu yang bersifat abstrak. Hal yang abstrak ini tidak mudah dipahami terutama untuk anak usia dini. Oleh karena itu, media mampu menjadikan sesuatu yang bersifat abstrak dapat dipahami secara konkret dan jelas.

d. Mengatasi Keterbatasan Ruang, Waktu, Dan Daya Indera Manusia

Manusia memiliki keterbatasan indera untuk bisa memahami tentang seluk beluk lingkungan kehidupannya jika hanya mengandalkan daya inderanya. Oleh karena itu manusia membutuhkan bantuan berbagai alat yaitu dengan menggunakan berbagai media.

Hal ini sesuai dengan karakteristik media sebagaimana yang dijelaskan oleh (Arsyad, 2016) yaitu:



1. Ciri Fiksatif (Fixative Property),

Ciri fiksatif ini di mana media dapat menangkap, menyimpan, dan merekomendasikan suatu objek atau peristiwa yang telah terjadi di masa lampau. Maksudnya Foto/camera, film, video, film bingkai, dan lain-lain.

2. Ciri Manipulatif (Manipulative Property)

Pada ciri ini media dapat mengubah objek, waktu, dan peristiwa menjadi 3 hal; *close up* (objek yang terlalu kecil terlihat lebih besar; mikroskop, dan lain-lain, *time lapsel high-speed photography* (Gerakan yang terlalu lambat dapat lebih cepat; kamera), dan *slow mation* (gerak yang terlalu cepat dapat diperlambat; kamera), objek yang terlalu besar dapat diperkecil dengan miniatur, gambar, maket, dan lain-lain.

3. Ciri Distributif (Distribuuve Property)

Media dapat menyajikan suatu peristiwa dalam radius yang luas seperti gunung berapi, iklim, dan lain-lain sehingga divisualisasikan dalam bentuk film, dan lain-lain.

e. Penggunaan Media Pembelajaran Yang Tepat Akan Dapat Mengatasi Sikap Pasif Anak Didik.

Dengan penggunaan media, anak kesempatan untuk bereksperimen, dan bereksplorasi secara luas terhadap media tersebut. Sebagaimana Zaman (Kurnia, 2018) emnejalskan bahwa penggunaan media akan berguna untuk:



- 1) Menimbulkan kegairahan belajar
- 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

f. Mengatasi Sifat Unik Pada Setiap Anak Didik Yang Diakibatkan oleh Lingkungan Yang Berbeda.

Setiap anak berasal dari lingkungan keluarga yang memiliki budaya, agama, tingkat Pendidikan, dan social ekonomi yang berbeda-beda. Oleh karena itu, setiap anak didik memiliki keunikan tersendiri dan berpengaruh terhadap proses belajar-mengajar. Dalam hal ini, guru dituntut untuk menggunakan media yang sesuai dengan para anak didiknya. Misalnya guru menggunakan variasi media untuk mengatasi perbedaan gaya belajar para anak didiknya sehingga media tersebut akan:

- 1) Memberikan perangsangan yang sama
- 2) Mempersamakan pengalaman
- 3) Menimbulkan persepsi yang sama.



g. Media Mampu Memberikan Variasi Dalam Proses Belajar-Mengajar.

Dengan menggunakan media yang bervariasi, maka suasana pembelajaranpun akan bervariasi dan menarik bagi anak.

h. Memberikan kesempatan pada anak didik untuk meriview pelajaran yang diberikan.

Dalam proses belajar-mengajar mungkin saja ada beberapa informasi yang terlewatkan oleh anak. dengan melihat Kembali media yang digunakan oleh guru dalam menerangkan, anak dapat merevisi Kembali informasi pelajaran yang pernah diterimanya.

i. Memperlancar Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar Dan Mempermudah Tugas Para Guru

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar.

D. JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

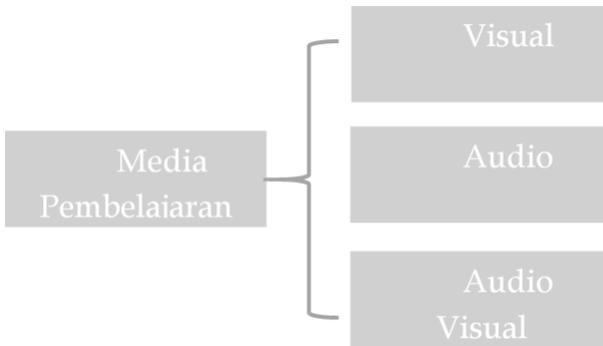
Media pembelajaran sebagai sarana untuk mengkongkritkan materi pembelajaran dan merangsang anak untuk belajar merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan. Teknik latar, dan peralatan (Arsyad, 2016) dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam dunia pendidikan ini laju perkembangan teknologi yang semakin



maju, media pembelajaran terampil dalam berbagai jenis sesuai kemampuan masing-masing.

Zaman (Guslinda, 2018: 14) mengelompokkan media pembelajaran menjadi tiga kelompok dapat dikembangkan untuk anak usia dini, ketiga kelompok tersebut diklasifikannya dalam bentuk gambar, yaitu:

Gambar 1.2 Klasifikasi Media Pembelajaran



1. Media Visual

Zaman (Guslinda, 2018:14) Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan atau media yang hanya dapat dilihat.



2. Media Audio

Media Audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Contoh media audio adalah radio. Menurut Sudjanah dan Rivai (2016), mengatakan media audio untuk pengajaran artinya sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian anak.

3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah kombinasi antara media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang dengar.

RANGKUMAN

Media Pembelajaran adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, menyempurnakan suatu desain/ Menyusun sesuai bentuk utuhnya. Jenis media pembelajaran ada 3 yaitu; media Audio, media Visual dan Media Audio Visual.



SOAL LATIHAN

1. Jelaskan perbedaan alat peraga dan media !
2. Mengapa media pembelajaran penting dalam proses belajar-mengajar ?
3. Sebutkan dan jelaskan jenis media pembelajaran ! berikan contoh masing-masing .

DAFTAR PUSTAKA

- Ardini, Pupung Puspa, & Anik Lestarinigrum. 2018. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Prambon Nganjuk: CV. Adjie Media Nusantara.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Guslinda. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Purnama, Sigit, dkk. 2019. *Pengembangan APE*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rolina, Nelva. 2012. *Alat Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Ombak.
- Ningsih, Tutuk. 2018. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif “Kartu Baca Ngaji Asyik Untuk Anak Usia Dini”*. Yogyakarta: Istana Agency.
- Zaini, Hisyam, dkk. 2016. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Mandiri.





BAB 2

ALAT PERMAINAN EDUKATIF



Tujuan Pembelajaran

1. Memahami dan menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata kuliah yang diampu
2. Memahami dan menguasai hakikat alat permainan edukatif, ciri-ciri alat permainan edukatif, kriteria penggunaan APE , prinsip umum pemilihan APE, pentingnya APE, serta fungsi penggunaan alat permainan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini.
3. Mengimplementasikan alat permainan edukatif.

A. PENGERTIAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF

Media dan sumber belajar pada pembelajaran anak usia dini juga diperlukan alat permainan (APE). Walaupun alat permainan juga merupakan bagian dari sumber belajar. Sesuai



dengan prinsip belajar anak usia dini yaitu bermain seraya belajar. Karena bermainnya anak usia dini sama dengan tahap belajar. Dalam bermain anak akan mendapatkan pengalaman-pengalaman baru yang dapat mengasah pertumbuhan dan perkembangan anak. Untuk itu perlu adanya alat-alat permainan yang dapat dipergunakan untuk kegiatan belajar tersebut.

Taman Kanak-kanak tentunya harus memiliki APE, baik itu sekolah yang dikelola oleh pemerintah maupun yayasan swasta. menggunakan APE, anak akan bermain dan bereksplorasi sesuai dengan kebutuhan dan perkembangannya. Kegiatan main dan bereksplorasi yang menyenangkan akan membawa anak kepada pengalaman yang positif dalam segala aspek, seperti aspek pengembangan moral dan nilai-nilai agama, kemampuan berbahasa, kognitif, motorik, dan sosial emosional.

Alat permainan edukatif (APE) adalah bermacam-macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat dipergunakan untuk bermain. Yang mana peralatan atau benda tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak. APE merupakan alat bantu bermain sambil belajar yang meliputi alat-alat untuk bermain bebas dan kegiatan-kegiatan di bawah pimpinan guru.

Menurut Iffah (2014) Alat permainan edukatif/APE merupakan alat permainan yang digunakan dalam belajar. Alat



ini bisa digunakan dalam proses belajar mengajar dalam bentuk permainan, karena dasarnya anak memang berada dalam masa bermain, maka yang dibutuhkan bukanlah alat pembelajaran atau alat peraga, melainkan alat permainan untuk mendukung kegiatan bermainnya.

Khasanah (2016) mengemukakan bahwa Alat Peraga Edukatif (APE) adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern, konvensional, dan tradisional. Pengertian alat permainan edukatif tersebut menunjukkan bahwa alat permainan edukatif memiliki banyak ragam yang dapat digunakan anak dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangannya.

B. CIRI-CIRI ALAT PERMAINAN EDUKATIF

Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Berkaitan dengan alat permainan untuk anak usia dini maka pengertian APE untuk anak usia dini adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini Yasbiati (2019)

Munawara (2016) mengemukakan bahwa Alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak TK jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut:



1. Ditujukan untuk anak usia TK.
2. Berfungsi mengembangkan aspek perkembangan anak TK.
3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.
4. Aman bagi anak.
5. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreatifitas.
6. Bersifat konstruksi atau ada yang dihasilkan

Selanjutnya, Zaman dkk, (Guslinda: 2018) bahwa alat permainan edukatif untuk anak usia dini adalah:

1. Ditujukan untuk anak usia PAUD atau TK Maksudnya alat permainan yang dibuat hendaknya digunakan untuk anak usia PAUD atau TK bukan untuk anak SD yang usianya berbeda dengan anak PAUD. Kalau tidak sesuai dengan tingkat usia anak tentu tidak tepat sasaran dan bahkan akan dapat menyalahi dari ketentuan untuk pengembangan aspek perkembangan anak. Misalnya Puzzle, jumlah kepingan puzzle yang diberikan kepada anak usia 3-4 tahun itu akan berbeda dengan jumlah kepingannya dengan usia 5-6 tahun. Anak usia 3-4 tahun itu jumlah kepingannya lebih sedikit dan ukurannya lebih besar dan sebaliknya untuk usia 5-6 tahun itu jumlah kepingannya lebih banyak dan ukurannya kecil.
2. Berfungsi untuk pengembangan aspek-aspek perkembangan anak PAUD atau TK Alat permainan yang



dirancang atau dibuat harus dapat mengembangkan aspek perkembangan yang ada pada anak usia dini. Untuk itu dalam pengembangan alat permainan edukatif harus paham tentang aspek perkembangan yang akan dikembangkan atau distimulus supaya APE nya tidak salah fungsi. Aspek-aspek yang dikembangkan adalah fisik (motorik halus dan kasar), emosi, sosial, bahasa kognitif, dan moral. APE yang dirancang untuk pengembangan kognitif hendaknya dapat digunakan untuk melatih daya nalar anak. APE seperti ini dirancang dengan rancangan tertentu baik dari segi bentuk, ukuran, dan warnanya. APE seperti ini dirancang khusus, sehingga kalau anak salah menggunakannya dia menyadarinya dan akan dapat membetulkannya. Contoh Lotto warna dan puzzle.

3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna. Maksudnya APE yang dibuat hendaknya dapat dimainkan atau dipergunakan dengan berbagai cara dan juga dapat menghasilkan bentuk-bentuk yang merangsang anak untuk menemukan sesuatu yang baru. Selain itu, alat permainan tersebut harus memiliki fungsi ganda dalam pengembangan aspek perkembangan anak. Misalnya APE yang dibuat untuk pengembangan bahasa, namun APE tersebut tidak hanya pengembangan bahasa semata tapi harus bisa juga pengembang fisika- motorik atau logika anak.



4. Aman bagi anak APE yang dikembangkan atau dibuat hendaknya aman bagi anak, maksudnya saat anak memainkannya tidak membahayakan bagi anak. Aman dari segi bentuk secara keseluruhan misalnya, tidak tajam, tidak runcing, dan tajam yang dapat melukai anak. Dari segi bahan yang digunakan juga tidak berbahaya misalnya dapat menimbulkan keracunan.
5. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas Maksudnya setiap APE yang dibuat hendaknya dapat membangun atau menghasilkan sesuatu. Dengan anak memainkan APE tersebut anak dapat berimajinasi dan berkreasi menghasilkan sesuatu. Misalnya bermain lego atau balok-balok. Berbeda dengan menonton TV atau mendengarkan radio yang membuat anak pasif yang hanya melihat atau mendengarkan saja.
6. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan Maksudnya adalah bahwa APE yang ditujukan untuk anak usia dini, saat anak memainkannya anak mendapatkan sesuatu bentuk yang baru dari APE tersebut. Dimana APE tersebut dapat ditata, disusun, di tumpuk, dijejer dan sebagainya. Seperti APE balok.
7. Mengandung nilai pendidikan Setiap APE yang dibuat hendaknya mengandung nilai pendidikan. Untuk itu dalam pengembangan APE harus jelas aspek pengembangannya dan juga usia yang menggunakan. Karena kalau tidak jelas



aspek apa yang akan dikembangkan tentu terjadi proses pendidikannya.

C. KRITERIA PENGGUNAAN PEMBELAJARAN APE

APE untuk anak biasanya dapat dikategorikan dalam beberapa kriteria yaitu alat main eksplorasi, alat main manipulatif, alat main sensorimotor, alat main sosial, alat main motorik kasar, alat main untuk musik dan gerak, serta peralatan bermain seni rupa menurut Bronson B Martha, secara lebih rinci kriteria tersebut adalah sebagai berikut biasanya mencakup alat main eksplorasi, alat main manipulatif, alat main sensorimotor, alat bermain sosial, alat main motorik kasar, alat musik dan gerak, serta peralatan seni rupa. Adapun rinciannya, sebagai berikut:

1. Alat main eksplorasi merupakan peralatan dan bahan main yang dapat membantu peserta didik menemukan pengalaman dan hal baru. Alat dan bahan ini mencakup alat dan bahan bermain pembangunan, sains, bahan alam dan sebagainya. Contoh: balok, playdough, pasir, potongan kertas, tanah liat, tutup botol, karton, dan lainnya;
2. Alat main manipulatif merupakan peralatan dan bahan main yang digunakan secara bebas sesuai keinginan peserta didik, dalam kondisi apapun tanpa aturan bermain dan bersifat tidak terstruktur. Contoh: alat dan bahan main



pembangunan (seperti pasir, air, spidol, playdough, tanah liat, ubleg, tali, karet gelang), alat main yang diremas dan dirobek, kerincingan, dan lainnya

3. Alat main sensorimotor merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk menstimulasi panca indera dan gerakan. Contoh: benda-benda dengan berbagai warna, tekstur, aroma, ukuran, bentuk, bunyi dan suara serta benda-benda yang dapat ditarik, didorong, diangkat, dilempar, dipukul, diremas, dan lainnya;
4. Alat main sosial merupakan alat dan bahan main yang diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Alat dan bahan main ini merangsang peserta didik untuk berimajinasi tentang dirinya, bermain peran dengan orang lain, kejadian di sekitar, mengenal profesi, dan lainnya, contohnya kostum bermain peran, alat bermain masak-masakan, pertukangan, boneka, mobil-mobilan, alat permainan yang mendukung ain peran lainnya
5. Alat main motorik kasar merupakan alat dan bahan main yang menunjang pengembangan keterampilan motorik kasar. Alat main motorik kasar ini dapat berupa peralatan untuk bermain tarik dan dorong, peralatan main luar ruang seperti alat mainan yang dikendarai peserta didik (sepeda, mobil-mobilan, dan sejenisnya), peralatan olah raga (seluncuran, papan titian, ayunan, panjatan, dan terowongan);



6. . Alat main musik dan gerak merupakan benda-benda yang dapat menghasilkan suara dan bunyi, dapat berupa alat musik yang ditiup (misal: harmonika), dipukul (misal: gendang), dipetik (misal: gitar), dan benda apapun yang dapat menghasilkan bunyi (misal: kaleng yang dipukul, botol yang diisi dengan bijibijian kemudian dikocok), tepuk tangan;

Peralatan seni rupa merupakan alat yang membangun kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan ekspresi seni dan membangun kepekaan terhadap keindahan, seperti: kuas, cat, ubleg, playdough, kertas warna, krayon, spidol, pewarna alami, bahan alam, dan lainnya

D. PRINSIP UMUM PEMILIHAN APE

APE yang disiapkan untuk peserta didik sangatlah variatif. Ada yang berasal dari pabrik, ada yang dibuat oleh pendidik. Ada juga yang berasal dari alam atau benda-benda sekitar yang digunakan untuk kegiatan bermain. Dalam merancang atau membuat APE dengan memanfaatkan bahan bekas atau bahan yang ada di lingkungan, pendidik perlu memperhatikan segi keamanan dan keselamatan. Hal-hal yang biasanya menjadi pertimbangan keamanan dan keselamatan ketika membuat APE sendiri adalah jenis bahan yang digunakan (seperti tidak kasar, tidak runcing, tidak tajam, tidak menggunakan cat berbau beracun, kokoh dan awet atau tidak



mudah rusak), menstimulasi aspek aspek perkembangan peserta didik, dan mudah disimpan

Dalam pemilihan APE pabrikan, pendidik perlu memperhatikan kesesuaian dengan kondisi dan kebutuhan satuan PAUD. Jangan memaksakan membeli alat main yang tidak terlalu diperlukan peserta didik, pertimbangkan juga ruangan yang diperlukan. Selain kesesuaian dengan kebutuhan dan ruang, pendidik juga perlu mempertimbangkan bahan APE yang dipilih. APE dipilih dengan menggunakan bahan terbaik sehingga daya tahan usia pemakaian lebih lama. Pemilihan APE juga harus memperhatikan kebutuhan peserta didik dan ramah terhadap penyandang disabilitas, dengan memperhatikan:

1. Ketersediaan dan kecukupan APE berdasarkan hambatan dan potensi peserta didik;
2. Kemudahan peserta didik dalam menjangkau dan menggunakannya secara mandiri;

Ramah terhadap kelestarian lingkungan, dan efisiensi energi. Memanfaatkan potensi dan sumber daya yang ada di lingkungan sekitar tanpa merusak alam, misalnya dengan menggunakan barang bekas yang bersih dan layak pakai.

Adapun prinsip-prinsip umum pemilihan dan pengembangan APE mengacu pada pasal 25 ayat 2, Peraturan



Pemerintah Republik Indonesia No.57 tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, yaitu:

1. Menunjang penyelenggaraan pembelajaran yang aktif, kreatif, kolaboratif, menyenangkan, dan efektif dengan memperhatikan:

- 1) Kesesuaian usia dan tingkat perkembangan peserta didik sehingga dapat mengembangkan kemampuannya;
- 2) Kenyamanan dan keleluasaan peserta didik dalam bergerak dan memanfaatkannya dengan berbagai macam cara;
- 3) Daya tarik yang dapat mendorong peserta didik untuk bereksplorasi dan bereksperimen sendiri maupun bersama-sama dengan temannya;
- 4) Alat-alat yang ada di sekitar dapat dijadikan sebagai alat bantu/pendukung dalam kegiatan bermain peserta didik, misalnya: meja dan kursi dapat digunakan untuk bermain peran mobil-mobilan sesuai imajinasi peserta didik, dengan pendampingan orang dewasa;
- 5) Variasi dan jenis APE disesuaikan dengan jumlah peserta didik dan tujuan pembelajaran.

2. Menjamin keamanan, kesehatan, dan keselamatan peserta didik

Heldanita (2019: 83) berpendapat tentang prinsip-prinsip pengembangan APE. Ada beberapa prinsip yang harus



diperhatikan supaya alat permainan edukatif yang dihasilkan dapat berfungsi dengan optimal. Prinsip yang dimaksud adalah:

a. Prinsip bahan

Bahan yang digunakan untuk membuat alat permainan hendaknya tidak mengandung zat-zat berbahaya atau mengandung bahan kimia. Selain itu, bahan sebaiknya yang mudah didapatkan dan murah biayanya, tetapi tetap diperhatikan kualitas sebagai prioritas utamanya.

b. Prinsip bentuk

Bentuk APE sebaiknya dibuat sederhana, menarik, dan mudah digunakan. Alat permainan edukatif bisa dikembangkan melalui komposisi warna serta bentuk yang unik dan lucu.

c. Prinsip warna

Dalam pemilihan warna untuk alat permainan edukatif sebaiknya dipilih warna-warna yang cerah, seperti warna merah, kuning, hijau, dan biru. Hindarkan alat permainan edukatif dari warna-warna yang gelap karena kurang disukai oleh anak-anak. selain itu, dalam pemberian warna, jangan menggunakan pewarna atau cat yang mudah pudar atau mengelupas, serta mengeluarkan bau tidak enak yang menyengat karena hal tersebut dapat membahayakan Kesehatan anak.



d. Prinsip manfaat

Alat permainan edukatif yang dikembangkan harus memiliki banyak manfaat bagi anak, terutama dalam menstimulasi berbagai kecerdasannya. Semakin banyak manfaat yang dihasilkan, semakin baik pula kualitas alat permainannya.

e. Prinsip Kebutuhan

Maksud dari prinsip ini adalah dalam pengembangan alat permainan edukatif hendaknya menyesuaikan dengan usia anak, minat anak, dan kebutuhan anak. Suatu alat permainan edukatif yang dikembangkan akan lebih baik apabila mencantumkan usia anak yang dapat menggunakan alat tersebut.

E. PENTINGNYA ALAT PERMAINAN EDUKATIF

Pembuatan Alat Permainan Edukatif merupakan suatu kegiatan yang memerlukan bekal kemampuan yang memadai. Bekal kemampuan yang dimaksudkan adalah pengetahuan dan keterampilan bagaimana melakukannya sesuai dengan persyaratan-persyaratan tertentu sehingga alat permainan edukatif yang dibuat benar-benar efektif dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Sebelum membuat alat permainan edukatif, guru harus memperhatikan dulu beberapa persyaratan pembuatannya. Adapun syarat-syarat alat permainan edukatif antara lain:



1. Syarat Edukatif

Syarat edukatif adalah pembuatan alat permainan edukatif harus disesuaikan dengan program Pendidikan yang berlaku sehingga pembuatannya akan sangat membantu pencapaian tujuan-tujuan yang terdapat di dalam program Pendidikan yang disusun. Secara lebih khusus lagi syarat edukatif ini maksudnya bahwa:

- 1) APE yang dibuat disesuaikan dengan memperhatikan program kegiatan Pendidikan (program Pendidikan/ kurikulum yang berlaku)
- 2) APE yang dibuat disesuaikan dengan didaktik metodik artinya dapat membantu keberhasilan kegiatan Pendidikan, mendorong aktivitas dan kreativitas anak dan sesuai dengan kemampuan (tahap perkembangan anak)

2. Syarat Teknis

Persyaratan teknis yang harus diperhatikan dalam pembuatan alat permainan edukatif berkaitan dengan hal-hal teknis seperti pemilihan bahan, kualitas bahan, pemilihan warna, kekuatan bahan dalam suhu-suhu tertentu dan lain sebagainya.

- 1) APE dirancang sesuai dengan tujuan, fungsi saranam (tidak menimbulkan kesalahan konsep) contoh dalam membuat balok bangunan, ketepatan bentuk dan ukuran yang akurat



mutlak dipenuhi karena jika ukurannya tidak tepat akan menimbulkan kesalahan konsep.

- 2) APE hendaknya multiguna, walaupun ditujukan untuk tujuan tertentu tidak menutup kemungkinan digunakan untuk tujuan perkembangan yang lain.
- 3) APE dibuat dengan menggunakan bahan yang mudah didapatkan di lingkungan sekitar, murah, atau dari bahan bekas/sisa.
- 4) Aman (tidak mengandung unsur yang membahayakan anak, misalnya tajam, beracun, dan lain-lain).
- 5) APE hendaknya awet, kuat, dan tahan lama (tetap efektif walau cahaya berubah)
- 6) Mudah dalam pemakaian, menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
- 7) Dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasikal.

3. Syarat Estetika

Syarat estetika ini menyangkut unsur keindahan alat permainan edukatif yang dibuat. Unsur keindahan/ estetika ini sangat penting diperhatikan karena akan memotivasi dan menarik perhatian anak untuk menggunakannya. Hal-hal yang lebih rinci yang berkaitan dengan syarat estetika ini menyangkut hal-hal sebagai berikut:

- 1) Bentuk yang elastis, ringan (mudah dibawa anak)
- 2) keserasian ukuran (tidak terlalu besar atau terlalu kecil)



- 3) warna (kombinasi warna) serasi dan menarik
- 4) Manfaat Alat Permainan Edukatif

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 orangtua komplain dengan pihak sekolah ketika mereka mengetahui bahwa di sekolah anak-anak hanya bermain, yang seharusnya diajarkan tentang membaca, menulis dan berhitung.

Padahal sesungguhnya masa prasekolah adalah masa bermain, maka tepat jika pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dilakukan dengan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. 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 permainannya. Dengan demikian anak-anak akan belajar mengenali dan menjajaki



lingkungannya. Adapun Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sebagai berikut :

- 1) APE untuk pengembangan fisik motorik Anak usia dini terutama usia taman kanak-kanak 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.
- 2) APE 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.
- 3) APE untuk pengembangan kreatifitas Ciri-ciri anak kreatif adalah kelenturan, kepekaan, penggunaan daya imajinasi, ketersediaan mengambil resiko dan menjadikan diri sendiri sebagai sumber dan pengalaman. APE semacam tanah liat,



cat, krayon, kertas, balok-balok, air, dan pasir dapat mendorong anak untuk mencoba cara-cara baru dan dengan sendirinya akan meningkatkan kreatifitas anak.

- 4) APE 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. APE untuk kemampuan berbahasa dapat dilihat dari apa yang telah dikembangkan oleh peabody. APE 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 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.
- 5) APE untuk pengembangan sosial Bahan dan peralatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosial



adalah buku cerita, 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 temanteman disekolah maupun dilingkungan mereka.

- 6) APE untuk pengembangan emosional Bahan dan pelatan 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-tema yang dipilih dan diramu haruslah relevan dengan pengetahuan dan budaya anak setempat, atau lingkungan di mana anak tinggal.

F. FUNGSI ALAT PERMAINAN EDUKATIF

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 kegiatan-kegiatannya 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 suatu 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.

Memberikan kesempatan anak 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 anak-anak menggunakan botol suara secara bersamaan 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.

RANGKUMAN

1. Alat Peraga Edukatif (APE) adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern, konvensional, dan tradisional.
2. Ciri-ciri Alat permainan edukatif antara lain:
 - a. Ditujukan untuk anak usia TK.
 - b. Berfungsi mengembangkan aspek perkembangan anak TK.
 - c. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.
 - d. Aman bagi anak.
 - e. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreatifitas.
 - f. Bersifat konstruksi atau ada yang dihasilkan
3. Kriteria penggunaan pembelajaran APE antara lain; Alat main eksplorasi, Alat main manipulatif, Alat main sensorimotor, Alat main social, Alat main motorik kasar, Alat main musik dan gerak.



4. Prinsip umum pemilihan ape adalah kesesuaian usia, kenyamanan dan keleluasaan peserta didik, Daya Tarik, Alat-alat yang ada di sekitar dapat dijadikan sebagai alat bantu/pendukung, Variasi dan keamanan.
1. syarat-syarat alat permainan edukatif antara lain: Syarat Edukatif, Syarat Teknis, dan syarat estetika.
2. Fungsi Alat Permainan Edukatif
 - a. Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak
 - b. Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif.
 - c. Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar.

SOAL LATIHAN :

1. Jelaskan menurut pendapat Anda mengenai pengertian alat permainan edukatif ! berikan contoh.
2. Jelaskan manfaat alat permainan edukatif !
3. Sebutkan dan jelaskan syarat-syarat alat permainan edukatif !



DAFTAR PUSTAKA

- Iffah, Nur. 2014. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Dan Intelegensi Anak Tk*. Jurnal. Diakses tanggal 18 Agustus 2022.
- Khasanah, Ismatul, Dkk. 2016. *Pemanfaatan Lingkunga Dan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatit (Ape)*. Semarang: Pos Paud Kelurahan Tambak Rejo
- Yasbiati dan Gilar Gandana. 2019. *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini : Teori dan Konsep Dasar*. Tasikmalaya : Ksatria Siliwangi.
- Munawara, Noviatul. 2016. *Peranan Alat Permainan Edukatif Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Di Kelompok B Tk Pgri Baiya*. Jurnal. Diakses tanggal 17 Agustus 2022.
- Guslinda & Rita Kurnia. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya : CV. Jakad Publishing.
- Purnama, Sigit, dkk. 2019. Pengembangan Alat Permainan Edukatif. Bandung: Rosda



BAB 3

JENIS ALAT PERMAINAN EDUKATIF



Tujuan Pembelajaran

1. Memahami dan menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata kuliah yang diampu
2. Memahami dan menguasai jenis alat permainan edukatif serta manfaat penggunaan alat permainan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini.
3. Mengimplementasikan alat permainan edukatif.

A. JENIS ALAT PERMAINAN EDUKATIF

Guslinda (2018) mengemukakan bahwa jenis Alat permainan untuk anak usia dini secara umum dapat dikelompokkan berdasarkan:

1. Penempatannya. Berdasarkan penempatan maka alat permainan edukatif ada dua yaitu alat permainan yang



berada di luar ruangan dan alat permainan yang berada di dalam ruangan. Alat permainan yang berada di luar ruangan umumnya alat-alat permainan yang dalam kategori besar-besar. Seperti ayunan, pelosotan, putaran, papan titian, dan sebagainya. Alat permainan edukatif yang di luar ini lebih pada pengembangan kemampuan fisik dan motorik anak. Sedangkan alat permainan edukatif yang ada di dalam ruang itu dikatakan alat permainan edukatif yang kecil. Maka pembagian alat permainan berdasarkan penempatan ini dapat diatur secara area atau sentra.

2. Tujuan dan aspek perkembangan. Pada jenis yang kedua ini alat permainan dikelompokkan berdasarkan kegunaannya dan tujuan pengembangan. Jadi APE akan dikelompokkan berdasarkan aspek perkembangan anak, seperti untuk perkembangan bahasa, kognitif, fisik-motorik, sosial dan lain sebagainya
3. Pembagian APE berdasarkan pendapat ahli. Menurut Zaman dkk (Guslinda: 2018), Pengembangan APE menurut ahli ini dapat dikelompokkan berdasarkan penciptanya yaitu Dr. Maria Montessori, George Cruissenaire, Peabody, dan Proebel. Berdasarkan ciptaan para ahli ini maka ditentukanlah jenis-jenis APE untuk anak PAUD dan TK, yaitu:
 - a. Alat Permainan Edukatif ciptaan Peabody Permainan edukatif karya Peabody ini memberikan program pengetahuan dasar yang mengacu pada aspek



pengembangan bahasa yaitu kosa kata yang dekat dengan anak. Oleh karena itu tema-tema yang dipilih dan disusun harus sesuai dengan pengetahuan dan budaya dimana anak berada. Jenis APE ini mengilhami pembuatan boneka tangan yang dikembangkan di Indonesia. Boneka tangan yang dimainkan dengan tangan ini dikembangkan dengan menggunakan panggung boneka yang dilengkapi layar yang dapat diganti sesuai cerita anak-anak usia dini di Indonesia.

- b. Alat Permainan Edukatif ciptaan Montessori Maria Montessori menciptakan alat permainan edukatif yang memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari anak tanpa perlu bimbingan sehingga memungkinkan anak bekerja secara mandiri. Alat permainan edukatif ciptaannya telah dirancang sedemikian rupa sehingga anak mudah memeriksa sendiri bila salah dan segera menyadarinya. Alat permainan edukatif ciptaan Montessori ini banyak terdapat di lembaga pendidikan prasekolah khususnya Taman Kanak-kanak di Indonesia walaupun alat permainannya itu sendiri sudah disesuaikan dengan kebutuhan anak di Taman Kanak-kanak di Indonesia. Jenis alat permainan edukatif yang telah dikembangkan di Indonesia berakar dari konsep Montessori ini diantaranya adalah puzzle geometri, silinder berukuran serial, papan bentuk bidang I dan papan bentuk bidang II dan kantong keterampilan tangan yang konsepnya untuk melatih kemandirian.



- c. Alat Permainan Edukatif ciptaan George George Cuisenaire menciptakan balok Cuisenaire untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan dan untuk peningkatan keterampilan anak dalam bernalar. Balok Cuisenaire ini juga dikembangkan sebagai salah satu jenis alat permainan edukatif untuk anak usia dini walaupun ukuran dan warna telah dimodifikasi sedemikian rupa.
- d. Alat Permainan Edukatif ciptaan Froebel Froebel memiliki alat khusus yang dikenal dengan balok Blookdooss. Balok Blookdoss lebih dikenal dengan kotak kubus dalam program pendidikan anak usia dini di Indonesia. Kotak kubus ini banyak digunakan sebagai salah satu jenis alat permainan edukatif untuk anak usia dini yang dapat melatih dan mengembangkan kemampuan motorik dan daya nalar anak masing-masing. Dilihat dari segi kegunaannya atau aspek perkembangan yang dipantau maupun dampak pemakaian dan berdasarkan penempatannya

B. PENGADAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF

1. APE berdasarkan Proses Pembuatan

Apabila dilihat dari proses pembuatannya (KEMENRISTEK, 2021) maka APE dapat dibedakan menjadi:

- 1) Pabrikan, yaitu yang sudah tersedia/dibeli di toko-toko mainan





Gambar 3.1 Contoh alat permainan TK

Dibuat sendiri, yaitu sarana bermain yang dibuat sendiri oleh pendidik/orang tua, terbuat dari bahan-bahan yang tersedia di lingkungan, termasuk dari bahan bekas yang layak pakai, seperti: kayu, karton, botol plastik, tutup botol bekas, dan lain-lain. Bahan daur ulang yang digunakan sebagai sarana bermain peserta didik harus aman



Gambar 3.2 Contoh Alat Permainan Edukatif TK



Tersedia di alam, yaitu sarana bermain yang memanfaatkan bahan alam yang tersedia di lingkungan sekitar. Contohnya pewarna alami dari daun, bunga, kunyit, dan lain-lain, bau-bauan dari rempah-rempah, tekstur dari bebatuan, kayu, daun, biji-bijian, tanah, pasir, kerang, dan lain-lain



Gambar 3.3 contoh Alat Permainan Edukatif TK

2. Berdasarkan Lingkungan Belajar Peserta didik

Berdasarkan lingkungan belajar APE dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu luar dan dalam ruang. Masing-masing APE tersebut memiliki fungsi dan jenis yang berbeda. APE luar ruang adalah alat-alat permainan yang dapat dimainkan oleh peserta didik sesuai kondisi dan luas lingkungan main di luar ruang. APE dalam ruang adalah alat-alat permainan yang dapat dipindahkan, dimanipulasi, dan dimainkan sesuai dengan kondisi dan luas tempat main di dalam ruang. Semua jenis APE



dapat digunakan dalam pembelajaran, namun dalam panduan ini, penekanannya lebih pada APE jenis pabrikan sehingga pemilihannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan kemampuan satuan PAUD.

Terdapat berbagai jenis APE yang sudah lolos uji kelayakan oleh Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah dan sudah ditayangkan dalam katalog elektronik pendidikan (e-catalog) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbud Ristek). APE disesuaikan dengan Pendidikan-indikator perkembangan yang tertuang dalam Permendikbud No. 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD dan Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang Standar PAUD. Contoh-contoh APE tersebut terdapat dalam Permendikbud No. 11 tahun 2021 tentang Petunjuk Operasional DAK Fisik. Secara umum, pembagian APE berdasarkan lingkungan belajar sebagai berikut:

a. APE dalam ruang

Jenis APE Dalam Ruang	Jenis Produk
a. Alat permainan edukatif, eksploratif dan konstruktif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Balok susun PAUD seri 60-89 (kayu) 2. Balok susun PAUD seri 120-140 (kayu)



	<ol style="list-style-type: none"> 3. Balok susun PAUD seri 90-110 (kayu) 4. Balok unit PAUD (seri 300) 5. Balok unit PAUD (seri 100) 6. Balok rongga PAUD (seri 90-110)
b. Alat permainan edukatif manipulatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Puzzle PAUD (Kayu) 2. Kartu Huruf & Angka PAUD (Kayu/MDF) 3. Replika Huruf & Angka PAUD (Plastik) 4. APE Keagamaan PAUD 5. Sorting Box PAUD 6. Timbangan PAUD 7. APE Berbasis Tema PAUD 8. Maze PAUD 9. Papan Geometri
c. Alat permainan sensorimotor	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meja Pasir 2. Set Alat Musik PAUD 3. Set Mainan Menjahit 4. Mainan Pukul Palu PAUD 5. Alat main meronce PAUD



	6. Wire Game PAU
d. Alat permainan edukatif sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kostum profesi PAUD 2. Alat mainan pertukangan 3. PAUD Alat mainan rumah tangga PAUD 4. Set bermain peran/panggung boneka 5. PAUD Replika rambu lalu lintas PAUD 6. APE PAUD bermuatan pendidikan karakter/budi pekerti

Tabel 3.1 (Kemdikbud Ristek, 2021)

b. Jenis APE Luar Ruang

Pada saat peserta didik memainkan APE luar ruang, peserta didik memiliki kesempatan untuk menyalurkan energinya melalui bergerak dengan leluasa dan memainkannya dengan berbagai macam cara. Jenis-jenis APE luar ruang dapat dibedakan menjadi:

Jenis APE Luar Ruang	Jenis Produk
a. Permanen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ayunan 2. Seluncuran



	<ol style="list-style-type: none"> 3. Terowongan 4. Jungkat-jungkit 5. Titian 6. Tangga majemuk 7. Alat untuk bergelantungan 8. Bak pasir dan bak air 9. Jaring laba-laba 10. Playground 11. Ring basket
b. Yang dapat dipindah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sepeda roda tiga 2. Simpai (hula hoop) 3. Gawang mini 4. Alat bermain lompat tali

Tabel 3.2 (Kemdikbud Ristek, 2021)

Secara umum, keduanya dapat digolongkan sebagai alat main sensorimotor dan motorik kasar. Spesifikasi dari masing-masing APE berbeda-beda, yang bisa dibedakan menjadi 2 tipe. Tipe 1 untuk peserta didik usia 1 sampai 3 tahun dan tipe 2 untuk peserta didik usia 4 sampai 6 tahun.

C. PROSEDUR PENGELOLAAN APE

1. Perencanaan Pengadaan Media Pembelajaran APE

Perencanaan adalah suatu proses memikirkan dan menetapkan kegiatan-kegiatan dan program-program yang akan



dilakukan di masa yang akan datang untuk mencapai tujuan. Barnawi dan Arifin berpendapat perencanaan berasal dari kata rencana, yang memiliki arti rancangan atau kerangka dari suatu yang akan dilakukan pada masa depan. Perencanaan sarana dan prasarana pendidikan merupakan proses perancangan upaya pembelian, penyewaan, peminjaman, penukaran, daur ulang, rekondisi, rehabilitasi, distribusi atau pembuatan peralatan dan perlengkapan yang sesuai dengan kebutuhan.

Sedangkan Minarti berpendapat perencanaan merupakan suatu proses kegiatan menggambarkan sebelumnya hal-hal yang akan dikerjakan kemudian dalam rangka mencapai tujuan yang ditetapkan. Perencanaan pengadaan dapat didefinisikan sebagai keseluruhan proses perkiraan secara matang rancangan pembelian, pengadaan, rehabilitasi, distribusi atau pembuatan peralatan, dan perlengkapan yang sesuai dengan kebutuhan oleh sekolah. Perencanaan ini mengandung arti: pertama, manajer memikirkan dengan matang terlebih dahulu sasaran (tujuan) dan tindakan berdasarkan pada beberapa metode, rencana, atau logika.

Kedua, rencana mengarahkan tujuan organisasi dan menetapkan prosedur terbaik untuk mencapainya. Ketiga, di samping itu, rencana merupakan pedoman untuk: organisasi memperoleh dan menggunakan sumber daya yang diperlukan untuk mencapai tujuan, anggota organisasi melaksanakan aktivitas yang konsisten dengan tujuan dan prosedur yang



sudah ditetapkan, dan memonitor serta mengukur kemajuan untuk mencapai tujuan, sehingga tindakan korektif dapat diambil bila kemajuan tidak memuaskan

2. **Pengadaan Media Pembelajaran APE**

Dalam konteks persekolahan, pengadaan merupakan segala kegiatan yang dilakukan dengan cara menyediakan semua keperluan barang atau jasa berdasarkan hasil perencanaan dengan maksud untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar berjalan secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Pengadaan dilakukan sebagai bentuk realisasi atas perencanaan yang telah dilakukan sebelumnya. Tujuannya untuk menunjang proses pendidikan agar berjalan efektif dan efisien sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Pengadaan perlengkapan pendidikan biasanya dilakukan untuk memenuhi kebutuhan sesuai dengan perkembangan pendidikan di suatu sekolah menggantikan barang-barang yang rusak, hilang, dihapuskan, atau sebab-sebab lain yang dapat dipertanggungjawabkan sehingga memerlukan pergantian, dan untuk menjaga tingkat persediaan barang setiap tahun dan anggaran mendatang. Dengan pengadaan media pembelajaran, ada beberapa cara yang dapat ditempuh oleh pengelola media pembelajaran untuk mendapatkan media pembelajaran yang dibutuhkan sekolah, antara lain:



a. Pembelian

Biasanya pihak sekolah sudah memiliki rancangan anggaran untuk pembelian beberapa jenis sumber belajar, misalnya media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru dan anak dalam melaksanakan proses pembelajaran. Untuk membeli media pembelajaran dapat ditempuh dengan beberapa cara, yaitu membeli di pabrik, membeli di toko, dan memesan. Pembelian ini dapat dilakukan jika kondisi keuangan sekolah memang memungkinkan.

b. Hadiah atau Sumbangan

Media pembelajaran juga bisa diperoleh dari hadiah atau sumbangan dari perorangan maupun organisasi, atau lembaga lembaga tertentu. Barnawi dan Arifin mengatakan bahwa: “penambahan koleksi sumber belajar dapat diperoleh dari hadiah, pemberian, hibah ataupun sumbangan dari berbagai pihak, seperti instansi pemerintah, swasta ataupun perorangan”. Untuk memperoleh hadiah atau sumbangan media pembelajaran atau bahan pustaka lainnya banyak tergantung kepada hubungan antara sekolah dengan sumber-sumber yang dapat dijadikan tempat meminta hadiah atau sumbangan, juga tergantung kemampuan pengelolaan media pembelajaran di dalam berusaha memperoleh hadiah atau sumbangan.



c. Penyewaan

penyewaan adalah cara pemenuhan kebutuhan media pembelajaran melalui pemanfaatan sementara barang milik pihak lain untuk kepentingan sekolah dengan cara membayar berdasarkan perjanjian sewa-menyewa. Pemenuhan kebutuhan dengan cara ini hendaknya dilakukan apabila kebutuhan media pembelajaran bersifat sementara dan temporer.

D. PENYIMPANAN & PEMELIHARAAN MEDIA PEMBELAJARAN APE

Cara menyimpan dan merawat media pembelajaran PAUD ini diambil dari standar penyimpanan pembelajaran di Lembaga PAUD, baik yang ada di dalam ruangan maupun yang ada diluar, merupakan hal yang penting dilakukan oleh pendidik. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media pembelajaran tersebut tentu tidak hanya untuk satu kali kegiatan saja melainkan akan digunakan secara terus-menerus. Selain itu, intensitas penggunaan media pembelajaran oleh anak juga akan sangat tinggi. Apalagi, media-media pembelajaran tertentu sangat disukai oleh anak.

Menyimpan dan memelihara media pembelajaran merupakan kegiatan penjagaan atau pencegahan dari kerusakan suatu barang, sehingga barang tersebut kondisinya baik dan siap digunakan. Pemeliharaan mencakup segala daya upaya yang



terus menerus untuk mengusahakan agar barang tetap dalam keadaan baik. kegiatan pemeliharaan dimuali dari pemakaian barang, yaitu dengan cara hati-hati dalam menggunakannya. Pemeliharaan yang bersifat khusus harus dilakukan oleh petugas yang mempunyai keahlian khusus pula sesuai dengan jenis barang yang dimaksud.

Pemeliharaan merupakan suatu kegiatan yang sangat penting dilakukan untuk menjaga kualitas dan ketersediaan barang dalam jangka panjang yang dilakukan dengan berbagai cara dengan tujuan sarana dan prasarana dapat terjaga dan terpelihara dengan baik. Apabila sarana dapat dipelihara dengan baik banyak dampak positif yang didapat selain menghemat biaya, ketersediaan media pembelajaran juga dapat dipastikan.

1. Tujuan Pemeliharaan Media Pembelajaran

Beberapa tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan pemeliharaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Untuk mengoptimalkan usia pakai peralatan. Hal ini sangat penting terutama jika dilihat dari aspek biaya, karena untuk membeli suatu peralatan akan jauh lebih mahal jika dibandingkan dengan merawat bagian dari peralatan tersebut.



- 2) Untuk menjamin kesiapan operasional peralatan untuk mendukung kelancaran pekerjaan sehingga diperoleh hasil yang optimal.
- 3) Untuk menjamin ketersediaan peralatan yang diperlukan melalui pengecekan secara rutin dan teratur.

2. Manfaat Pemeliharaan Media Pembelajaran

- 1) Jika peralatan terlihat baik, umurnya akan awet yang berarti tidak perlu mengadakan penggantian dalam waktu yang singkat.
- 2) Pemeliharaan yang baik mengakibatkan jarang terjadi kerusakan yang berarti biaya perbaikan dapat ditekan seminim mungkin.
- 3) Dengan adanya pemeliharaan yang baik, maka akan lebih terkontrol sehingga menghindari kehilangan. d) Dengan adanya pemeliharaan yang baik, maka enak dilihat dan dipandang.
- 4) Pemeliharaan yang baik memberikan hasil pekerjaan yang baik.

3. Hal-Hal Yang Harus Diperhatikan Dalam Penyimpanan Dan Pemeliharaan Alat Permainan Edukatif

Dalam pelaksanaan penyimpanan atau pemeliharaan sumber belajar yang menunjang proses pembelajaran di Lembaga PAUD, hendaknya diperhatikan hal-hal sebagai berikut:



Penyimpanan media pembelajaran yang terdapat di dalam kertas (*Indoor*), guru dapat melakukan bentuk-bentuk perawatan dan penyimpanan sebagai berikut:

- 1) Alat-alat seharusnya disimpan di tempat yang memenuhi syarat, tidak lembab, cukup ventilasi, dan diatur rapi dalam lemari alat atau rak alat.
- 2) Dalam penyimpanan ini, harus diperhatikan juga jenis-jenis alat tersebut, seperti buku dan kertas-kertas dalam lemari atau rak, alat peraga lainnya, disimpan di tingkat yang sesuai dan aman.
- 3) Pemeliharaan bahan dari kayu dilakukan secara berkala dengan menyemprotkan obat antiserangga atau rayap, dicat, dipelitur atau dipernis.
- 4) Pemeliharaan bahan yang terbuat dari palstik dilakukan dengan melindunginya dari benda panas dan membersihkannya dengan alat pembersih yang lembut.
- 5) Khusus untuk boneka/pakaian dapat dicuci atau diganti apabila sudah kusam atau lusuh.
- 6) Alat yang terbuat dari kain ditempatkan dalam lemari tertutup dan diberi kapur barus atau kamper.

penyimpanan media pembelajaran di luar ruangan kelas (*outdoor*) dapat dilakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Alat-alat ditempatkan pada tempat yang bebas banjir dan apabila ada kerusakan segera diperbaiki umpamanya ada bagian besi yang patah secepatnya



- dilas,bila catnya terkelupas segera dimeni/dicat dan pemberian pelumas secara rutin.
- 2) Bak pasir hendaknya selalu bersih dari kotoran-kotoran dan ditutup.pasirnya selalu ditambah apabila diperlukan.
 - 3) Bak air hendaknya diperhatikan kebersihannya.
 - 4) Kereta dorong,otoped,mobil-mobilan harus ditempatkan pada tempat yang bebas banjir dan selalu diberi pelumas.

Perawatan sarana bermain.

Sarana bermain yang ada di rak-rak atau dinding perlu di periksa dan dirawat secara berkala untuk memastikan bahwa sarana bermain tersebut siap digunakan anak. Perawatannya meliputi beberapa hal berikut.

1) Pemeriksaan

Setiap hari, pendidik perlu memeriksa dan memastikan bahwa setiap alat main berada di tempat yang sesuai dengan label/symbol yang ada.selain itu,pendidik juga memeriksa keutuhan atau kelempakan alat main.

2) Pembersihan

Sarana bermain harus bersih dan sehat.bersih berarti kondisi sarana bermain tidak berdebu,kotor, atau bernoda.sehat berarti kondisi sarana main tidak dicemari oleh pelutan , seperti terkena racun,pestisida,semprotan serangga,dan sebagainya.



3) Penyimpanan

Alat mainan yang perlu disimpan dapat dimasukkan dalam plastik atau wadah tertutup. Pada saat ruangan dilakukan penyemprotan serangga pada waktu-waktu tertentu, semua sarana bermain perlu disimpan atau ditutup. Karena tidak semua sarana bermain digunakan sebaiknya disimpan dalam tempat penyimpanan (Gudang APE). Penyimpanan APE di Gudang perlu di tata agar mudah ditemukan Kembali pada saat diperlukan. Contohnya , benda-benda yang kecil dapat ditempatkan dalam wadah , kantong plastic yang telah diberi label berdasarkan kategori tertentu dan dimasukkan dalam sebuah kontainer/kardus. Untuk efisiensi ruangan Gudang, dapat dipasang rak-rak dari bahan kayu yang permanen di sepanjang tepian dinding untuk menampung container/kardus yang berisi alat main.

4) Labeling

Pedoman penamaan/pelabelan rak PAUD:

- 1) Pelabelan yang jelas pada rak dapat membantu anak bermain secara mandiri dan teratur, juga dapat mempermudah anak mengembalikan atau membereskan mainan dan mengembalikannya ditempat semula
- 2) Pelabelan bisa menggunakan foto, gambar sendiri, atau guntingan dari bungkus kemasan.



- 3) Gambar label tersebut bisa delaminating karena bisa bertahan lama dari pada harus menggantinya dengan yang baru.

5) Perbaikan APE

Dalam proses pemeriksaan, apabila ditemukan alat main yang rusak atau ada bagian yang hilang, perlu dilakukan Tindakan sebagai berikut :

- 1) Alat main yang rusak ringan perlu segera dilakukan perbaikan oleh pendidik.
- 2) Alat main yang rusak berat segera diperbaiki oleh tenaga yang memiliki keahlian/keterampilan khusus.
- 3) Kerusakan alat mainan yang sangat parah dan memerlukan biaya perbaikan yang tinggi, dapat di hapuskan.

6) Pencatatan

Untuk mempermudah perawatan saat indoor, perlu dilakukan pencatatan untuk memastikan keberadaan , kondisi, dan keberfungsian sarana tersebut (Paud.id,2015, merawat sarana bermain indoor (<https://www.paud.id/2015/09/merawat-sarana-bermain-indoor.html>, diakses tanggal 10 agustus 2018). Cara merawat APE dalam ruangan dapat dilihat dalam table berikut.



Bahan	Cara Merawat
kayu	<p>Dilap</p> <p>Dicuci dan dikeringkan dalam periode tertentu.</p> <p>Disimpan ditempat yang tidak lembab</p> <p>Diampelas jika ada permukaannya tidak rata atau tajam.</p> <p>Dicat dengan cat non-toxic jika diperlukan.</p>
Plastik	<p>Dicuci setelah digunakan.</p> <p>Dikeringkan menggunakan lap kering atau vakum.</p> <p>Disimpan dan dirapikan.</p> <p>Mainan plastik yang didesain memiliki muatan listrik cukup dilap (Mobil-mobilan, boneka yang bisa berbicara).</p> <p>Mainan plastic yang bisa dimasukkan dimulut setiap akan digunakan harus disterilkan terlebih dahulu.</p>
Testil (Fabrio)	<p>Minimal dicuci sebulan sekali.</p> <p>Dikeringkan hingga benar-benar kering sampai bagian terdalam.</p> <p>Disimpan dan dirapikan</p> <p>Mainan dari bahan testil dengan muatan listrik dicuci kering (dry cleaning).</p>
Karet	<p>Dicuci setelah digunakan.</p> <p>Mainan karet yang digunakan dan dimasukkan kedalam mulut harus disterilkan setiap akan digunakan dan</p> <p>Ketika akan disimpan.</p> <p>Disimpan dan dirapikan.</p> <p>Mainan karet dengan muatan listrik cukup dilap.</p>
Kertas	Jauhkan dari air dan api



	<p>Simpan ditempat yang aman supaya tidak tertindih, terlipat, dan lain-lain.</p> <p>Permembersihan hanya dilakukan menggunakan lap kering.</p>
Logam	<p>Dicuci satu minggu sekali.</p> <p>Dikering hingga benar-benar kering.</p> <p>Dirapikan dan disimpan.</p> <p>Mainan logam yang memiliki muatan listrik cukup dilap saja.</p>
Pasir	<p>Logam akan teroksidasi jika terpapar oksigen (yang ada dalam air). Logam harus benar-benar kering.</p> <p>Diayat untuk memisahkan dari benda-benda tajam, serangga, kerikil.</p> <p>Disangrai untuk membunuh binatang-binatang kecil.</p> <p>Ditutup dengan tarpal/wadah tertutup setiap di pakai.</p>
Campuran	<p>Dicuci seminggu sekali.</p> <p>Dikeringkan hinga benar-benar kering dengan menggunakan lap atau vakum.</p> <p>Disimpan.</p> <p>Perhatikan perlakuan terhadap karakter bahan masing-masing (biasanya dijelaskan pada kemasan apa yang boleh atau tidak).</p> <p>Campuran adalah mainan yang terbuat dari campuran bahan-bahan, seperti kayu dengan logam, kain dengan kayu, plastik dengan kayu, dan lain-lain.</p>

RANGKUMAN

1. Jenis alat permainan edukatif secara umum ialah



- a. Penempatannya. Berdasarkan penempatan maka alat permainan edukatif ada dua yaitu alat permainan yang berada di luar ruangan dan alat permainan yang berada di dalam ruangan. Contoh alat permainan didalam ruangan lego, boneka, dll, sedangkan alat permainan edukatif luar ruangan ialah perosotan, jungkat-jungkit, ayunan dll.
 - b. Tujuan dan aspek perkembangan. Pada jenis yang kedua ini alat permainan dikelompokkan berdasarkan kegunaannya dan tujuan pengembangan.
 - c. Pengembangan APE menurut ahli ini dapat dikelompokkan berdasarkan penciptanya yaitu Dr. Maria Montessori, George Cruissenaire, Peabody, dan Proebel.
2. Pengadaan alat permainan edukatif
 - a. APE berdasarkan proses pembuatan : Pabrik, Buatan sendiri secara manual, dan ape dari bahan alam.
 - b. APE Berdasarkan Lingkungan Belajar Peserta didik : APE dalam ruangan, dan APE luar ruangan
 1. Prosedur pengelolaan media pembelajaran APE
 - a. Perencanaan pengadaan media pembelajaran APE
 - b. Pengadaan Media Pembelajaran APE



2. Penyimpanan & pemeliharaan media pembelajaran APE merupakan kegiatan penjagaan atau pencegahan dari kerusakan suatu barang, sehingga barang tersebut kondisinya baik dan siap digunakan. Pemeliharaan mencakup segala daya upaya yang terus menerus untuk mengusahakan agar barang tetap dalam keadaan baik. kegiatan pemeliharaan dimuali dari pemakaian barang, yaitu dengan cara hati-hati dalam menggunakannya. Pemeliharaan yang bersifat khusus harus dilakukan oleh petugas yang mempunyai keahlian khusus pula sesuai dengan jenis barang yang dimaksud.

SOAL LATIHAN

1. Sebutkan dan jelaskan jenis alat permainan edukatif !
Berikan contoh masing-masing.
2. Jelaskan pengadaan alat permainan edukatif berdasarkan lingkungan belajar anak usia dini !
3. Mengapa penyimpanan dan pemeliharaan alat permainan edukatif sangat penting ? jelaskan !.
4. Buatlah Alat permainan edukatif berdasarkan buatan sendiri .
5. Buatlah Bersama teman kelompok alat permainan edukatif berdasarkan bahan alam .



DAFTAR PUSTAKA

Guslinda, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*.
Surabaya: Jakad Publishing

Kemdikbud Ristek. 2021. *Panduan Ape Aman Bagi Anak Usia
Dini*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.





BAB 4

PENGEMBANGAN DESAIN ALAT PERMAINAN EDUKATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI



Tujuan Pembelajaran

1. Memahami dan menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata kuliah yang diampu
2. Memahami dan menguasai pengembangan desain alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran anak usia dini
3. menganalisis alat permainan edukatif berSNI dan tidak.

A. PENGERTIAN DESAIN

Apa yang dimaksud dengan desain (*design*)? Secara umum, **pengertian desain** adalah suatu perencanaan atau perancangan yang dilakukan sebelum pembuatan suatu objek, sistem, komponen, atau struktur.

Desain adalah proses perencanaan atau perancangan suatu objek yang bertujuan agar objek yang diciptakan memiliki fungsi, memiliki nilai keindahan, dan berguna bagi manusia.



Secara etimologis istilah desain berasal dari bahasa Inggris, yaitu “*design*” yang artinya reka rupa, rencana, atau rancangan. Di dalam proses desain akan memperhitungkan berbagai aspek, seperti; estetika, fungsi, dan berbagai aspek lainnya yang diperoleh dari riset dan pemikiran manusia.

Akar-akar istilah desain, hakikatnya telah ada sejak zaman purba dengan pengertian yang amat beragam. Istilah arch, techne, kunst, kanganan, kebiangkitan, anggitan, dan sebagai merupakan bukti-bukti bahwa terdapat istilah-istilah yang berkaitan dengan kegiatan desain. Hanya saja penggunaannya belum menyeluruh dan dinilai belum bermuatan aspek-aspek modernitas seperti yang dikenal sekarang (Sachari, A. 2016:3)

Desain merupakan suatu proses yang dapat dikatakan telah seumur dengan keberadaan bumi. Hal ini sering kita tidak sadari, akibatnya, Sebagian dari kita berpendapat bahwa seolah-olah desain baru dikenal sejak zaman modern yang terjadi menjadi bagian dari kehidupan modern.

Dalam Bahasa sehari-hari, kata “desain” sering diartikan sebagai sebuah perancangan, rencana, atau gagasan”. Pengertian seperti ini tidak sepenuhnya benar. Dalam KBBI yang telah diuraikan sebelumnya, desain sepadan dengan kata perancangan. Namun demikian, kata merancang/rancang atau



rancang bangun yang sering disepadankan dengan kata “desain”.

Pengertian desain selalu mengalami perubahan sejalan dengan perkembangan peradaban manusia. Hali ini membuktikan bahwa desain sebenarnya memiliki arti yang penting dalam kebudayaan manusia secara keseluruhan, baik ditinjau dari usaha memecahkan masalah fisik dan rohani manusia maupun sebagai bagian kebudayaan yang memberi nilai-nilai tertentu sepanjang perjalanan sejarah umat manusia.

Suatu desain pada hakikatnya merupakan proses yang bersifat linear yang diawali dari menentukan, kebutuhan, mengembangkan rancangan untuk merespons kebutuhan, kemudian menguji cobakan rancangan tersebut dan akhirnya menentukan proses evaluasi untuk menentukan hasil terkait dengan efektivitas rancangan yang telah disusun. Dengan demikian , tujuan dari sebuah desain adalah untuk mencapai solusi terbaik dalam memecahkan masalah dengan memanfaatkan sejumlah informasi yang tersedia (Wiyana. N. A : 2014: 21)

B. DESAIN ALAT PERMAINAN EDUKATIF

Desain tidak semata-mata rancangan di atas kertas, tetapi juga proses secara keseluruhan sampai karya tersebut jadi (terwujud) dan memiliki nilai.



Desain alat permainan edukatif merupakan proses utama yang dilakukan dalam pembuatan alat permainan edukatif , yaitu :

1. Analisis konsep atau ide

Pada langkah ini dilakukan penganalisisan konsep yang akan dimasukkan ke dalam produk permainan. Analisis ini dilakukan guna mendapatkan konsep maupun ide yang terbaik dan sesuai dengan konsep permainan contoh “Kartu huruf bergambar ”. Mengingat “Kartu huruf bergambar” adalah permainan bagi anak usia dini maka dalam desainnya haruslah memenuhi kriteria Alat Permainan Edukatif. Persyaratan tersebut meliputi syarat edukatif, syarat teknis dan syarat estetika:

a. Syarat edukatif

Alat permainan “Kartu huruf bergambar” disesuaikan dengan program kegiatan pendidikan (program pendidikan/ kurikulum yang berlaku) dan alat permainan “Kartu huruf bergambar” sesuai dengan didaktik metodik artinya dapat membantu keberhasilan kegiatan pendidikan, mendorong aktifitas dan kreatifitas anak dan sesuai dengan kemampuan (tahap perkembangan anak).

b. Syarat Teknisi

Persyaratan teknis yang harus diperhatikan dalam pembuatan alat permainan edukatif “Kartu huruf bergambar”



berkaitan dengan hal-hal teknis seperti pemilihan jenis huruf, ukuran huruf, pemilihan bahan, kualitas bahan, dan keamanan.

c. Syarat estetika

Persyaratan estetika ini menyangkut unsur keindahan alat permainan edukatif yang dipilih. Unsur keindahan/ estetika ini sangat penting diperhatikan karena akan memotivasi dan menarik perhatian anak untuk menggunakannya. Maka desain “Kartu huruf bergambar” haruslah:

1. Ringan sehingga mudah dibawa anak
2. Ukuran pas (tidak terlalu besar atau terlalu kecil)
3. Warna (kombinasi warna) serasi dan menari

2. Menerjemahkan hasil analisis konsep

Setelah konsep atau ide dianalisis, kemudian langkah selanjutnya yang dilakukan adalah menerjemahkan hasil analisis konsep tersebut. Mengingat nantinya produk “Kartu huruf bergambar” ini diperuntukkan bagi anak-anak khususnya usia TK sebagai media belajar maka konsep yang dihasilkan pun haruslah sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak. Dari analisis konsep yang dihasilkan menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam permainan “Kartu huruf bergambar” ini haruslah dengan kualitas yang baik, jelas, dan menarik. Dalam rangka mendapatkan produk “Kartu huruf bergambar” yang baik dan berkualitas, produk “Kartu huruf bergambar” didesain dengan menggunakan program



Correldraw. Dikarenakan keterbatasan dalam mengoperasikan program Correldraw maka digunakanlah jasa percetakan dan desain grafis.

3. Mendeskripsikan desain Alat Permainan Edukatif

“Kartu huruf bergambar” Permainan “Kartu huruf bergambar” adalah permainan Kartu huruf bergambar dengan desain dan konsep sederhana dengan tujuan alat permainan “Kartu huruf bergambar” mudah dikembangkan baik oleh pendidik maupun orangtua. Desain awal “Kartu huruf bergambar” masih menggunakan tabel biasa, adapun desain awalnya adalah sebagai berikut:

Gambar 1
Desain Awal Kartu huruf bergambar

Huruf Abjad (kecil atau Besar)
Gambar (Sesuaikan huruf awal gambar yang ingin diambil)



a. Menyiapkan bahan (kertas) dan materi

Bahan dan materi yang telah ditetapkan dalam dokumen perencanaan, kemudian disiapkan dilakukan penempatan atau pendesainan.

Pada tahap ini dibutuhkan pemilihan dan perhitungan yang cukup cermat agar bahan dan materi yang digunakan benar-benar sesuai dengan konsep permainan “Kartu huruf bergambar”.

b. Menyiapkan dan mendesain permainan “Kartu huruf bergambar”

Setelah teks siap, sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa dikarenakan keterbatasan peneliti dalam mengoperasikan program Correldraw maka peneliti menggunakan jasa ahli yang dalam hal ini yaitu pihak percetakan. Sehingga dalam teknis desain peneliti serahkan sepenuhnya kepada pihak percetakan, akan tetapi tidak pada ide dan desain.

c. Mencetak hasil desain alat permainan “Kartu huruf bergambar”

Setelah dilakukan pengecekan dan desain telah dianggap cukup, maka langkah selanjutnya yaitu mencetak. Agar hasil



cetakan baik maka di sini kembali peneliti menggunakan jasa percetakan.

d. Menyiapkan dan membuat pedoman permainan

Sebagai pelengkap dalam pengembangan permainan “Kartu huruf bergambar” ini, langkah selanjutnya membuat pedoman/panduan permainan. Hal tersebut bertujuan agar pemain mendapat gambaran yang jelas bagaimana dan seperti apa permainan “Kartu huruf bergambar”. Adapun pedoman permainan “Kartu huruf bergambar” didesain dengan bentuk buku lipat dengan isi meliputi:

1. Kata Pengantar
2. Daftar Isi
3. Sapa Penulis
4. Syarat Bermain
5. Cara Bermain
6. Tentang Penulis

Gambar 2
Desain Awal Buku Panduan Permainan
“Kartu huruf bergambar”



e. Uji coba produk permainan “Kartu huruf bergambar”

Kartu huruf bergambar ini digunakan pada anak usia 4-5 tahun atau di kelompok A, alat permainan edukatif ini bertujuan untuk mengembangkan aspek kognitif anak secara umum, melatih anak untuk mengenal huruf abjad secara sederhana. Alat permainan ini bisa dikembangkan sesuai kreativitas masing-masing individu .

Desain produk merupakan salah satu bidang keilmuan yang terintegrasi dengan segala bentuk aspek kehidupan manusia dari masa ke masa. Memadukan unsur khayal dan orientasi penemuan social untuk berbagi masalah yang dihadapi manusia dengan menjembatani antara estetika dan teknologi yang masing-masing berkarakter dinamis dan memiliki pola tertentu dalam perkembangannya. Lingkup desain produk dapat dikatakan hampir tidak ada batasnya. Ia melingkupi aspek yang memungkinkan untuk dipecahkan oleh suatu profesi. (Heldanita, 2019: 81).

C. TUJUAN PENGEMBANGAN APE

Dalam pengembangan alat permainan edukatif terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai ialah:



1. Untuk menambah Nilai Guna

Alat permainan edukatif ini dikatakan baik apabila memiliki kegunaan dalam rangka menstimulasi berbagai perkembangan yang dimiliki oleh anak.

2. Untuk menambah kualitas

Disadari bahwa banyak alat permainan edukatif sudah mulai hilang seiring perkembangan zaman, khususnya APE tradisional. Kondisi ini tentu membuat jumlah alat permainan edukatif semakin terbatas. Oleh karenanya, dengan pengembangan ini diharapkan alat permainan edukatif semakin banyak jumlahnya dan tentu saja meningkat pula kualitasnya sehingga anak-anak dapat bermain dengan berbagai ragam alat permainan edukatif.

3. Untuk perbaikan alat permainan edukatif

Alat permainan edukatif harus terus dirawat supaya tetap terjaga dan tidak mengalami kerusakan sehingga akan tetap awet saat digunakan oleh anak-anak. pengembangan alat permainan edukatif dalam hal ini adalah untuk perbaikan alat permainan yang sudah ada sebelumnya. Perbaikan ini dapat berupa bentuk, warna, dan cara penggunaan alat permainan. Sebaiknya, perbaikan alat permainan edukatif dilakukan secara berkala, sesuai dengan tingkat kegunaan maupun kerusakan.

4. Untuk meningkatkan kreativitas

Dengan kreativitas anak akan lebih mampu menghadapi dan menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadapi. Untuk



dapat membangun dan meningkatkan kreativitas anak, orang tua ataupun pendidik harus banyak menyediakan alat permainan edukatif yang dapat dimainkan dengan berbagai cara. .

5. Untuk melestarikan alat permainan edukatif

Tujuan yang tidak kalah penting dalam pengembangan alat permainan edukatif adalah pengembangan alat permainan yang sudah ada, terutama alat permainan edukatif tradisional. Alat permainan edukatif tradisional merupakan warisan nenek moyang yang harus terus dilestarikan. Cara mengembangkan alat permainan edukatif tradisional adalah dengan cara memodifikasi ulang alat ataupun bentuk permainan tersebut agar menjadi media/ alat permainan edukatif kekinian .

D. STANDARDISASI PENGEMBANGAN APE

Standardisasi adalah batasan-batasan yang diperbolehkan atau diizinkan. Dalam kaitannya dengan pengembangan alat permainan edukatif, standardisasi dimaksudkan sebagai Batasan-batasan yang menjadi ketentuan dalam pembuatan maupun modifikasi alat permainan edukatif. Standardisasi ini bertujuan untuk memberikan keamanan kepada setiap pengguna, baik dalam waktu singkat maupun lama. Di Indonesia sekarang ini telah diberlakukan SNI (Standar Nasional Indonesia) untuk alat permainan anak. sebagaimana telah dikeluarkannya peraturan pemerintah nomor 102 tahun 2000 tentang standardisasi nasional, peraturan Menteri Nomor



55/ M- IND/ PER/11/2013 tentang perubahan peraturan Menteri Perindustrian Nomor 24/M-IND/PER/4/ 2013 tentang pemberlakuan SNI secara wajib dan peraturan Direktur Jenderal Basis Industri Manufaktur Nomor 09/BIM/PER/1/2014 tentang petunjuk teknis pelaksanaan pemberlakuan dan pengawasan penerapan SNI mainan secara wajib.

Dengan adanya peraturan tersebut, setiap orang yang ingin membuat atau menjual alat permainan harus lolos uji SNI. Apabila alat permainan tidak lolos uji SNI, maka alat permainan dilarang untuk beredar dan digunakan oleh anak-anak. Namun yang perlu dipahami bahwa pemberlakuan SNI ini dikhususkan bagi para produsen yang ingin memproduksi alat permainan secara massal dan menjualnya keseluruh masyarakat luas. Jika hanya ingin membuat dalam jumlah terbatas dan untuk kalangan sendiri, tidak wajib mendaftarkan produk alat permainannya ke SNI tersebut. Hal terpenting adalah alat permainan tetap aman digunakan oleh anak.

Menurut Richard (Heldaanita, 2019) latar belakang diberlakukannya SNI terhadap mainan anak di Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Beragam mainan beredar di pasaran dengan harga relative murah
2. Yayasan Lembaga Konsumen Indonesia (YLKI) melakukan pengujian beberapa alat permainan yang dibeli di beberapa



tempat penjualan mainan, seperti: pasar mainan, Mall, dan pusat perbelanjaan di Jakarta , ternyata hasilnya ditemukan produk-produk mainan edukasi yang mengandung zat-zat kimia yang berbahaya bagi Kesehatan.

3. Tampilan fisik yang tidak aman untuk anak-anak.
4. Produk mainan China diekspor ke Amerika seperti *Playsoft*, mobil-mobilan, alat music, dan gambar terpaksa ditarik dari pasaran karena terindikasi tingginya kandungan timbal dalam cat.
5. Penggunaan produk berbahaya terhadap produk mainan banyak menimbulkan masalah, seperti penggunaan unsur elemen antimoni, arsen, barium, cadmium, timbah hitam, air raksa, dll. Penggunaan zat berbahaya tersebut dapat menghambat pertumbuhan anak dan menimbulkan banyak penyakit seperti kanker.

Demikian beberapa alasan yang menjadi dasar dalam pemberlakuan SNI terhadap mainan anak di Indonesia. Pemerintah ingin melakukan pencegahan terlebih dahulu sebelum terjadinya banyak korban dan menimpa anak-anak. Terdapat tujuan lain yang ingin diwujudkan oleh pemerintah dalam pemberlakuan SNI ini terhadap alat permainan anak, antara lain:

1. Memberikan perlindungan bagi konsumen, pelaku usaha, masyarakat dalam aspek K3L (Kesehatan, keselamatan, dan keamanan serta kelestarian lingkungan hidup)



2. Memperlancar arus perdagangan
3. Mengefisienkan industry dalam negeri sehingga memiliki daya saing yang kuat di pasar dalam negeri atau di luar negeri.
4. Menciptakan persaingan usaha yang sehat, transparan, memacu kemampuan inovasi, meningkatkan kepastian usaha.
5. Meningkatkan kapasitas dan efisiensi transaksi perdagangan.
6. Memberikan acuan bagi pelaku dan membentuk persaingan pasar yang transparan
7. Mencegah masuknya barang impor dengan kualitas rendah
8. Meningkatkan efisiensi pasar dan kelancaran perdagangan internasional.

RANGKUMAN

1. Desain merupakan proses yang bersifat linear yang diawali dari menentukan, kebutuhan, mengembangkan rancangan untuk merespons kebutuhan, kemudian menguji cobakan rancangan tersebut dan akhirnya menentukan proses evaluasi untuk menentukan hasil terkait dengan efektivitas rancangan yang telah disusun.
2. Desain alat permainan edukatif merupakan proses utama yang dilakukan dalam pembuatan alat permainan edukatif , yaitu :



- a. Analisis konsep atau ide
 - b. Menerjemahkan hasil analisis konsep
 - c. Mendeskripsikan desain Alat Permainan Edukatif
3. Tujuan pengembangan Alat permainan edukatif adalah:
- a. Untuk menambah nilai guna,
 - b. Untuk menambah kualitas
 - c. Untuk perbaikan alat permainan edukatif
 - d. Untuk meningkatkan kreativitas
 - e. Untuk melestarikan alat permainan edukatif
4. Standardisasi alat permainan edukatif adalah batasan-batasan yang menjadi ketentuan dalam pembuatan maupun modifikasi alat permainan edukatif. Standardisasi ini bertujuan untuk memberikan keamanan kepada setiap pengguna, baik dalam waktu singkat maupun lama.

SOAL LATIHAN

1. Jelaskan pengertian Desain menurut pendapat Anda .
2. Sebutkan dan jelaskan proses utama dalam mendesain alat permainan edukatif.
3. Jelaskan Tujuan pengembangan Alat permainan edukatif .
4. Mengapa alat permainan edukatif penting untuk didaftar di SNI di Indonesia ? jelaskan alasan Anda.



5. Sebutkan contoh alat permainan edukatif yang telah SNI di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Sachari, A. 2016. *Tinjauan Desain*. Bandung: ITB

Wiyana, N. A. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media

Heldanita, dkk. 2019. *Pengembangan Alat permainan Edukatif Anak Usia Dini* . Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Ningsih, Tutuk. 2018. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif "Kartu Baca Ngaji Asyik" Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Istana Agency.



BAB 5

ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK ANAK USIA DINI



Tujuan Pembelajaran

1. Memahami dan menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata kuliah yang diampu
2. Memahami dan menguasai alat permainan edukatif untuk pengembangan fisik motoric anak usia dini
3. menganalisis alat permainan edukatif untuk mengembangkan fisik motorik anak usia dini.

A. PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK ANAK

Perkembangan fisik motorik memiliki peranan sama penting dengan aspek perkembangan yang lain, perkembangan motorik dapat dijadikan sebagai tolak ukur pertama untuk mengetahui tumbuh kembang anak. Hal ini disebabkan perkembangan fisik motorik dapat diamati dengan mudah



melalui panca indera, seperti perubahan ukuran pada tubuh anak.

Perkembangan fisik menurut hukum *Cephalocaudal* yaitu pertumbuhan dimulai dari kepala ke arah kaki, kepala tumbuh lebih dahulu daripada bagian lainnya (pada pertumbuhan prenatal, janin), bayi lebih dahulu mempergunakan mulut dan matanya lebih cepat daripada anggota gerakannya. Perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian jasmani melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. (Aghnaita, 2017)

Dalam proses perkembangannya, perkembangan fisik akan mempengaruhi kemampuan motorik. Perkembangan fisik lazimnya ditandai dengan perubahan pada tinggi dan berat badan, serta bentuk tubuh dan juga perkembangan otak. Jika perkembangan fisik anak berkembang dengan baik tentu akan berpengaruh pada keterampilan motoriknya. Begitupun dengan anak yang perkembangan fisiknya mengalami gangguan, akan berdampak pada terganggunya kemampuan motorik anak tersebut.

Menurut Hurlock (Elfiadi, 2016) perkembangan fisik awal masa kanak-kanak adalah sebagai berikut:

1. Pertambahan tinggi badan setiap tahun rata-rata 3 inci
2. Pertambahan berat badan setiap tahun rata-rata 3-5 pon



3. Perbandingan tubuh sangat berubah dan pelampiran bayi tidak Nampak lagi
4. Perbedaan dalam postur tubuh untuk pertama kali tampak jelas dalam awal kanak-kanak
5. Tingkat pengerasan otot bervariasi pada bagian tubuh mengikuti hukum perkembangan arah.
6. Anak-anak cenderung bertubuh *endomorfik* (agak gemuk) lebih banyak jaringan lemaknya daripada jaringan otot; yang cenderung *mesomorfik* (sedang) mempunyai jaringan otot lebih banyak dari pada jaringan lemak; dan yang cenderung *etomorfik* (agak kurus) mempunyai otot-otot yang kecil dan sedikit jaringan lemak.
7. Gigi muncul pertama kali di usia 4-6 bulan

Setiap gerakan anak sebenarnya melibatkan tiga unsur penting, yaitu otot, otak, dan syaraf. Jika salah satu dari ketiga unsur tersebut tidak berfungsi dengan baik maka gerakan yang dihasilkan juga tidak akan bermakna atau tidak terjadi gerakan sama sekali. Berdasarkan unsur otot yang dilibatkan saat bergerak maka secara umum, pengembangan fisik motorik terbagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus.

Hurlock (Elfiadi, 2016) bahwa perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian Gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat, dan otot yang terkoordinasi. Oleh karena itu, perkembangan fisik motorik tidak dapat dipisahkan karena keduanya saling mendukung satu sama lain.



Kemampuan motorik halus merupakan kemampuan anak untuk melakukan kegiatan yang melibatkan koordinasi antara mata tangan dan otot-otot kecil pada jari-jari, pergelangan tangan, lengan yang digunakan untuk aktifitas seni seperti menggunting, melukis, dan mewarnai.

B. MOTORIK HALUS

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan manipulasi halus (*fine manipulative skills*) yang melibatkan penggunaan tangan dan jari secara tepat seperti dalam kegiatan menulis dan menggambar. Kemampuan motorik halus fokus pada kemampuan koordinasi tangan dan mata. Pada umumnya, anak akan menunjukkan kemajuan perilaku kontrol motorik halus sederhana pada usia 4-6 tahun.

Kemampuan motorik halus semakin meningkat pada usia 5-12 tahun yang ditandainya dengan meningkatnya keterampilan motorik halus secara signifikan di bagian pergelangan tangannya. Keterampilan motorik halus pada bayi baru sempurna pada tahun kedua. Selama dua tahun pertama kehidupannya bayi mengasah keterampilannya dalam meraih dan meng genggam suatu benda. Pada usia 3 tahun anak telah memiliki kemampuan untuk mengambil objek kecil di antara ke dua jarinya, yaitu jari telunjuk dan ibu jari.

Anak-anak usia 3 tahun juga telah dapat menyusun menara balok. Mereka sudah dapat menyusun menara yang



tinggi dengan teknik peletakan yang tidak mudah jatuh. Mereka sudah dapat ber main bongkar pasang. Tetapi kadang-kadang, mereka sulit menyelesaikan puzzle, sebab umumnya mereka masih mencoba-coba meletakkan kepingan puzzle ke tempat semula. Biasanya mereka menekankan kepingan puzzle yang tersisa dengan sekuat tenaganya.

Pada usia 4 tahun koordinasi motorik halus lebih sempurna. Kadang anak usia 4 tahun membongkar kembali balok yang telah disusunnya karena merasa susunan balok tersebut kurang rapi dan takut susunan balok tersebut runtuh. Pada usia 5 tahun koordinasi tangan, lengan, dan jari semakin me ningkat dan dapat bergerak dengan tepat di bawah perintah mata. Keterampilan motorik halus perlu distimulasi sejak dini. Eksplorasi terhadap lingkungan yang dilakukan oleh anak sangat membantunya dalam memanipulasi beragam objek. Selain itu, eksplorasi juga membantu anak mengembangkan persepsi dan menambah informasi terhadap suatu objek, dimulai sejak anak harus memegang objek untuk memahami karakteristiknya ke tahapan membuat sebuah keputusan mengenai objek tertentu tanpa perlu melakukan kontak fisik dengan objek tersebut. Dengan adanya kemampuan mencocokkan informasi dan persepsi ini, anak dapat memahami karakteristik lingkungan sekitarnya menjadi lebih efektif. Paling tidak ada empat alasan pentingnya mengembangkan kemampuan motorik halus anak.



Semakin baiknya gerakan motorik halus anak membuat anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas, menggambar, mewarnai, serta menganyam, tetapi tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama. Sumantri menyatakan bahwa motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan kelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dengan objek yang kecil atau pengontrolan terhadap mesin, misalnya mesin ketik, menjahit, dan lain-lain.

Menurut Martuti A (Purnama, 2019: 123), Alat permainan edukatif membantu proses perkembangan anak dalam aspek fisik, yaitu kegiatan yang dapat menunjang atau merangsang perkembangan fisik motorik halus anak, seperti menggunting, menempel, meronce, bermain plastisin, mewarnai.

Meggitt, 2013 alat permainan edukatif memiliki tujuan dalam pengembangan motivasi dan merangsang anak untuk melakukan eksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan fisik motorik halus anak serta memberikan kesenangan pada anak yang bermain (belajar).

Sukiman (2012) menjelaskan kegiatan motorik halus memerlukan koordinasi tangan dan mata seperti menggambar, menulis, menggunting. Semakin banyak gerakan motorik halus



dapat membuat anak berkreasi seperti menggunting kertas dengan hasil yang lurus, menggambar bermakna dan bisa mewarnai dengan rapi, menjahit, menganyam, dan sebagainya. Melalui gerakan-gerakan tersebut dan kesempatan yang diberikan oleh guru maupun orang tua menjadikan gerakan-gerakan tersebut sebagai stimulasi perkembangan motorik anak usia dini baik motorik kasar maupun motorik halus

Adapun perkembangan keterampilan motoric halus pada anak usia dini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5.1 Perkembangan Motorik halus pada anak usia dini menurut Yulia Ayriza (Rolina: 2012)

Motorik Halus	
Usia 3-4 Tahun	Menggunakan krayon Menggunakan benda/ alat Meniru bentuk/ Gerakan orang lain
Usia 4-6 Tahun	Menggunakan pensil Menggunakan gunting

Tabel 5.2 Perkembangan Motorik halus pada anak usia dini menurut Santrock (Rolina: 2012)

Motorik Halus	
Usia 3 Tahun	Menempatkan dan memegang benda Memegang benda kecil menggunakan ibu jari dan telunjuk



	Membangun Menara tinggi dari balok Menyusun puzzle sederhana
Usia 4 Tahun	Menyusun balok membangun Menara dengan sempurna Menyusun puzzle dengan banyak kepingan
Usia 5 Tahun	Membangun rumah atau Gedung lengkap dengan menara Lebih cenderung membuat sebuah proyek dan mampu memaknainya.

Berikut contoh APE yang banyak mengembangkan aspek motoric halus adalah Congklak.



Permainan Congklak Bermain congklak atau yang lebih terkenal dengan nama dakonan adalah suatu permainan tradisional yang sejak dulu telah terkenal di masyarakat kita. Congklak sendiri pada jaman dulu terbuat dari kayu berbentuk segi empat memanjang dengan ukiran indah yang dilubangi kanan - kiri sebanyak tujuh lubang dan dua lubang atas bawah sebagai rumah dan sebagai buah dari permainan yang dijalankan adalah biji dari buah sawo. Pada jaman sekarang ini



alat permainan congklak banyak ditemui di berbagai toko mainan dan alat permainannya terbuat dari plastik.

Cara menggunakan alat permainan edukatif congklak ini sendiri dimainkan oleh dua orang dengan berhadapan yang saling bergantian untuk membagi biji congklak :

- 1) Papan alas terdiri dari 12 lubang yaitu masing-masing 1 lumbung dan 5 lubang congklak. Dimana 5 lubang congklak terdiri atas beberapa kelompok warna yaitu, warna pertama merah, warna kedua kuning, warna ketiga hijau, warna keempat biru, dan kelima ungu.
- 2) Biji congklak yang digunakan yaitu manik-manik berbentuk lingkaran/bulat dengan berbagai warna yang sesuai dengan warna kolom
- 3) Setiap pemain akan mengisi masing-masing lubang dengan 6biji congklak yang sesuai warna lubang yang ada dipapan congklak kecuali lubang besar (lumbung)
- 4) Permainan ini dilakukan oleh dua orang pemain
- 5) Sebelum permainan dimulai, terlebih dahulu anak menentukan siapa yang berhak memulai permainan dengan “suit jari “
- 6) Anak yang menang berhak memulai permainan
- 7) Permainan dimulai dengan mengambil biji congklak yang ada didalam lubang



- 8) Kemudian biji congklak tersebut dimasukkan kedalam lubang, sambil berhitung, dengan cara memasukkan satu persatu ke arah kanan sampai habis
- 9) Apabila biji congklak terakhir masuk kedalam lubang kosong milik sendiri maupun milik lawan, maka permainan dihentikan dan pemain B yang memiliki kesempatan untuk bermain
- 10) Lalu permainan dilanjutkan oleh pemain B begitu seterusnya, hingga biji congklak masuk ke dalam masing-masing lubang pemain
- 11) Pemain yang menang ditentukan oleh jumlah biji congklak yang ada pada lubang/kolom milik pemain. Pemain dengan jumlah biji congklak terbanyaklah yang akan menjadi pemenang
- 12) Biji congklak yang telah didapat, kemudian diklasifikasikan berdasarkan warna, bentuk dan ukuran
- 13) Setelah itu, anak menghitung jumlah masing-masing biji congklak yang telah diklasifikasikan.

Permainan congklak merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat di sukai anakanak sejak dahulu dilakukan dengan suasana yang menyenangkan, anak dapat duduk dengan santai tanpa tekanan sambil bercakap-cakap dengan teman.

Tujuan pada alat permainan edukatif congklak ini adalah:



- 1) Anak mampu mengembangkan motorik halus pada saat anak membagikan biji-bijian disetiap lubangnya
- 2) Anak mampu
- 3) Anak mampu mengembangkan Bahasa melalui interaksi saat bermain
- 4) Anak mampu mengembangkan kognitifnya saat anak menghitung biji-bijian yang dituangkan tiap lubang congklak
- 5) Anak mampu mengembangkan kemandirian
- 6) Anak mampu menerima kemenangan dan kekalahan saat bermain
- 7) Koordinasi tangan, mata, akan berkembang pada saat anak membagi biji-bijian disetiap lubang congklak

Pengembangan motorik halus di atas, dapat disimpulkan bahwa motorik halus adalah kemampuan motorik yang melibatkan sebuah sistem pola gerakan yang terkoordinasi (otak, syaraf, otot, dan rangka) dengan proses yang sangat kompleks, disebut sebagai proses cipta gerak.

Fungsi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Gerakan motorik halus melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. hubungan antara permainan tradisional dengan motorik halus anak sangat penting, karena melalui



permainan tradisional congklak, dapat memberi kesempatan kepada anak untuk dapat melihat apa yang akan terjadi secara langsung, agar anak berpikir secara konkrit tanpa berpikir abstrak, sehingga sangat membantu anak dalam menstimulus motorik halus anak dengan kelenturan jari-jemari, serta otot-otot kecil lainnya yang meningkatkan kecepatan serta kelenturan.

C. MOTORIK KASAR

Motorik kasar adalah bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, misalnya merangkak, tengkurap, mengangkat leher dan duduk. Tugas perkembangan jasmani berupa koordinasi gerakan tubuh, seperti berlari, berjinjit, melompat, bergantung, melempar dan menangkap,serta menjaga keseimbangan. Kegiatan ini diperlukan dalam meningkatkan keterampilan koordinasi gerakan motorik kasar.

Decaprio (2013:18) motorik kasar merupakan gerakan tubuh dengan menggunakan otot-otot besar ataupun sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri. Gerakan besar melibatkan otot-otot besar tentunya membutuhkan banyak energi, begitu juga sebaliknya. Kegiatan ini dilakukan oleh anak dengan dasar kesenangan. Bermain aktif mempraktikkan gerakan berlari, melompat, melempar, dan gerakan yang lain adalah gerakan yang dilakukan baik terlibat dalam permainan dengan aturan maupun bermain bebas.



Piaget berpendapat bahwa anak terlahir dengan kemampuan refleks kemudian ia belajar menggabungkan dua atau lebih gerak refleks yang pada akhirnya ia mampu mengontrol gerakannya. Melalui bermain, anak belajar mengontrol gerakannya menjadi terkoordinasi. Selain itu, bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan motoriknya.

Adapun perkembangan keterampilan motoric kasar pada anak usia dini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5.3 Perkembangan Motorik kasar pada anak usia dini menurut Yulia Ayriza (Rolina: 2012)

Motorik Kasar	
Usia 3-4 Tahun	Naik turun tangga Meloncat 2 kaki Melempar bola
Usia 4-6 Tahun	Meloncat Mengendarai sepeda kecil Menangkap bola Bermain olahraga

Tabel 5.4 Perkembangan Motorik kasar pada anak usia dini menurut Santrock (Rolina: 2012)

Motorik Kasar	
Usia 3 Tahun	Berjingkrak Melompat berlari
Usia 4 Tahun	Berjingkrak



	Melompat Berlari Memanjat tangga dengan satu kaki
Usia 5 Tahun	Memanjat suatu objek Berlari kencang dan berlomba dengan teman sebaya

Berikut contoh APE yang banyak mengembangkan aspek motoric kasar adalah perosotan, ayunan.



*Gambar 5.2 Perosotan dan Ayunan
Di TK Kinder'n Huiz Makassar*

Perosotan adalah suatu alat permainan edukatif yang dirancang dengan tujuan untuk mengembangkan perkembangan motorik kasar pada anak melalui suatu gerak yang bisa dilakukan anak, baik secara individual maupun kelompok. Perosotan merupakan jenis alat permainan edukatif diluar ruangan. Perosotan alat permainan edukatif yang dibeli.



Alat dan bahan perosotan berbagai bahan, ada perosotan bahan palstik yang dapat dipindahkan keluar ruangan, dan ada pula perosotan yang permanen disimpan di halaman sekolah yang bahan yang umum digunakan ialah kayu pada perosotannya dan tangganya terbuat dari besi. Berikut cara menggunakan alat permainan edukatif perosotan yaitu:

- 1) Pertama-tama anak sebelum meluncur harus menaiki tangga perosotan
- 2) Setelah anak itu anak pada posisi duduk untuk melakukan seluncuran.
- 3) Ketika ada anak yang ingin memainkan perosotan tersebut lebih dari satu orang anak, maka anak tersebut bergiliran untuk meluncur pada perosotan tersebut.
- 4) Demikian seterusnya permainan ini diselesaikan sampai semua pemain menyelesaikan permainan.

Tujuan alat permainan edukatif perosotan adalah :

- 1) Anak mampu mengembangkan keseimbangan kakinya dengan menaiki tangga perosotan menggunakan kaki secara bergantian
- 2) Pengembangan saraf motoric kasar yang baik akan membantu anak untuk lebih aktif.
- 3) Anak mampu menyeimbangkan badannya saat melakukan seluncuran



- 4) Koordinasi tangan, mata, akan berkembang pada saat anak menaiki tangga perosotan secara bergantian kaki kanan dan kaki kiri .
- 5) Anak berani dalam ketinggian.

Perosotan memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya adalah memberikan kegembiraan dan kesenangan pada anak, menyehatkan fisik anak karena banyak menggunakan otot besar pada badan. Sedangkan kelemahannya adalah alat permainan perosotan jika tidak hati-hati dalam menggunakannya/ bermain maka akan membahayakan anak, tidak ramah lingkungan karena alat permainan perosotan ini mengambil banyak tempat.

RANGKUMAN

1. perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian Gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat, dan otot yang terkoordinasi.
2. Perkembangan fisik motoric dibagi menjadi dua yaitu motorik halus dan motoric kasar
3. Motorik halus merupakan kemampuan anak untuk melakukan kegiatan yang melibatkan koordinasi antara mata tangan dan otot-otot kecil pada jari-jari, pergelangan tangan, lengan yang digunakan untuk aktifitas seni seperti menggunting, melukis, dan mewarnai.



4. Motorik kasar adalah gerakan fisik yang melibatkan otot-otot besar, seperti otot lengan, kaki, dan leher. Ada tiga jenis gerakan yang dapat dilakukan dalam motorik kasar, yaitu gerak lokomotor, gerak nonlokomotor, dan gerak manipulatif.

SOAL LATIHAN

1. Buatlah kelompok kecil menjadi 2 kelompok, kelompok 1 perkembangan motoric halus, dan kelompok 2 perkembangan motoric kasar
2. Masing-masing kelompok membuat alat permainan edukatif mengenai perkembangan fisik motoric
3. Diskusikan Bersama.

DAFTAR PUSTAKA

Aghnaita 2017, 'Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud no . 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak)', Jurnal Pendidikan anak, Vol. 3, no. 2, Desember 2017, diakses tanggal 23 Maret 2019 <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tabriyah/index.php/alathfal/article/view/32-09>

Decaprio, Richard. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta: DIVA Press.



Elfiadi. 2016. *Bermain dan Permainan bagi Anak Usia Dini dalam "Itqan"*. Vol. VII, No.1.

Sumantri, M. Syarif, dkk. 2014. *Metode Pengembangan Fisik: Hakikat Perkembangan Motorik Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.

Purnama, Sigit, dkk. 2019. *Pengembangan APE Anak Usia Dini*. Bandung: Rosda

Meggitt, C. 2013. *Memahami Perkembangan Anak*. Jakarta: Indeks



BAB 6

ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK PERKEMBANGAN SENI ANAK USIA DINI



Tujuan Pembelajaran

- 1) Memahami dan menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata kuliah yang diampu
- 2) Memahami dan menguasai alat permainan edukatif untuk pengembangan seni anak usia dini
- 3) menganalisis alat permainan edukatif untuk mengembangkan seni anak usia dini.

A. PERKEMBANGAN SENI ANAK USIA DINI

Seni adalah hal yang mendasar dalam Pendidikan anak usia dini. Hal ini bukan berarti mengesampingkan bidang pelajaran lain. Akan tetapi, rasanya tak ada program bagi anak-anak yang berhasil tanpa menekankan pada kesenian anak. Seni selalu membuat anak merasa senang dan Bahagia. Kenyataannya bahwa bahan-bahan seni itu merangsang



keaktivitas anak secara berbeda-beda, seperti kata Dewey, bahwa bahan-bahan itu membuat anak-anak berpikir, sehingga itu menjadi anak senang dengan seni (Mulyani, 2017: 9).

Seni adalah sebuah kegiatan yang tidak bisa terlepas dari manusia, karena seni senantiasa menyertai manusia mulai dari lahir sampai akhir hayat. Seni dalam kehidupan manusia adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan, dia akan ada selalu dalam kehidupannya terutama pada anak usia dini.

Kehadiran seni dalam dunia Pendidikan mengisyaratkan bahwa seni memiliki kedudukan, peran, atau fungsi yang penting dalam Pendidikan anak. Pendidikan seni sangat penting bagi anak. dalam hal demikian, di satu sisi, Pendidikan seni berfokus pada fakta dan pengetahuan teoretis dan sisi lain, anak juga dapat memperoleh pemahaman estetis melalui eksplorasi dan pengalaman praktis dalam melakukan kegiatan seni. Dalam proses berkarya seni dengan proses pembelajaran, tentunya harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Untuk anak usia dini, belajar seni tidak hanya bertujuan untuk berproses karya seni saja, juga diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan fisik motoric, kognitif, Bahasa, social emosional, serta kemandirian pada anak.

Ada beberapa bidang pengembangan kemampuan seni rupa dapat diberikan melalui beberapa kegiatan seperti, menggambar, melukis dengan kuas, melukis dengan jari dan



tangan, mencap, melipat, menggunting, merobek, merekat, meronce, membuat kolase, montase, dan mozaik. Selain kemampuan dasar seni rupa, ada pula kegiatan seni music, dan seni tari anak usia dini.

Music adalah alat komunikasi yang bersifat universal. Orang-orang dimanapun dan kapan pun dengan budaya manapun telah membuat music. Music telah menjadi symbol yang dipakai untuk menenangkan, membuat santai, dan menghibur serta mencerahkan anak-anak. Anak-anak adalah pembuat music yang alami.

Dalam belajar kesenian, aspek motoric, kognitif, social-emosional, dan lainnya saling berhubungan satu dengan lainnya. Selain itu, melalui aktivitas kesenian juga, anak dapat mengekspresikan gagasan atau ide kreatifitasnya. Hal ini karena dalam berbagai aktivitas bidang kesenian, terdapat banyak kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan kreatifitasnya, misalnya: dalam seni tari, hal tersebut terlihat ketika anak menggerakkan tubuhnya ketika asa music. Dalam hal tersebut, disamping anak-anak menikmati kesempatan untuk bergerak sesuai dengan music, di lain sisi juga sekaligus mengekspresikan kemampuan kreatifnya dalam membuat Gerakan baru yang sesuai dengan iringan music. Adapun kegiatan lain seperti kegiatan membuat kreasi kolase, mozaik, dan montase.



Kolase yang berasal dari Bahasa Inggris *Collage* dan dalam Bahasa Prancisnya *Coller* yang berarti "Merekat". Selanjutnya, kolase merupakan sebuah Teknik seni menempel berbagai macam materi selain cat, seperti kertas, kain, kaca, logam, dan lain sebagainya atau dikombinasikan dengan penggunaan cat atau Teknik lainnya. Kolase sebuah Teknik menempel berbagai macam unsur ke dalam satu *frame* sehingga menghasilkan karya seni yang baru. Dengan demikian, kolase adalah karya seni rupa yang dibuat dengan cara menempelkan bahan apa saja ke dalam satu komposisi yang serasi sehingga menjadi satu kesatuan karya. Kata kunci yang menjadi esensi dari kolase adalah menempel atau merekatkan bahan apa saja yang serasi. Karya kolase bisa berwujud karya utuh atau hanya merupakan bagian dari sebuah karya misalnya lukisan yang menambah unsur tempelan sebagai elemen estetis. Seperti contoh berikut:



Gambar 6.1 Contoh APE Untuk Meningkatkan Perkembangan Seni.

Fungsi kolase sebagai karya seni murni semata untuk ditampilkan keindahan atau nilai estetisnya tanpa ada pertimbangan fungsi praktis. Karya ini mungkin hanya



digunakan sebagai pajangan pada dinding atau penghias dalam ruang.

B. APE UNTUK PENGEMBANGAN SENI RUPA AUD

Muharrar (2013) menyatakan bahwa seni rupa merupakan realisasi imajinasi yang tanpa batas dan tidak ada Batasan dalam berkarya seni. Sehingga dalam berkarya seni tidak akan kehabisan ide dan imajinasi. Dalam seni rupa murni karya yang diciptakan merupakan bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Sehingga objek yang dibuat merupakan hasil dari satu atau lebih dari media yang ada (sebagai catatan bahwa media atau bahan seni di dunia juga tidak terbatas).

Perkembangan seni rupa pada anak terdiri dari tahapan-tahapan sesuai dengan usianya. Ali Noor Rochmad (2017) lebih menyoroti pada perkembangan seni Lukis anak. menurutnya tahapan-tahapan perkembangan seni rupa anak meliputi:

a. Masa Coretan (1-3 tahun)

Sejak kecil anak selalu menggerak-gerak anggota badannya apabila bergerak dan dapat memegang alat maka mulailah moncoret atau menggores yang tanpa tujuan apa-apa lama-kelamaan menjadi terarah hal ini disebut masa coreng mencoreng. Disamping belajar berbicara, hal ini merupakan kemampuan yang pertama yang dapat mencapai kea rah menggambar. Hasil dari coretan itu ialah berupa bitnik-bintik atau garis yang bermacam arah, pada umumnya gambar itu



merupakan tanda-tanda seperti diagram, garis lurus, lengkung, silang, lingkaran, segi empat, segitiga dan sifatnya hanya Menyusun atau mengkombinasikan.

b. Masa bagan (4-7 tahun)

Perubahan umur ini membawa arah menuju gambar yang telah terarah, berdasarkan dari bentuk-bentuk yang telah dikuasainya. Obyek yang digambarkan oleh anak-anak berbeda karena factor alam disekitarnya yang mempengaruhi berbeda-beda. Gambar belum menyerupai bentuk yang sebenarnya, baru berupa bagan akan tetapi anak itu telah menyebut nama dari gambarnya, berarti telah mengekspresikan idenya. Keberanian dan kebebasan sangat dominan sehingga belum mampu menciptakan wujud sesuai dengan kenyataan. Pada masa itu sifat gambar masih belum obyektif tetapi masih emosional untuk kepuasan diri sendiri. Dorongan kebutuhan untuk meniru telah tampak sejak kecil meniru apa yang ia lihat, dengar dalam permainan peranan. Dorongan kebutuhan untuk mengulang telah ada sejak kecil sewaktu ia pandai berjalan atau mengulang sesuatu yang diciptakan.

c. Masa Pengamatan dan Pernyataan yang lebih Murni (7-9 tahun)

Kecenderungan anak bersifat kritis dan egois dalam segala perbuatan yang diliputi oleh pemikiran yang serba ingin tahu. Anak pada masa itu mengalami perkembangan yang luar



biasa menggambar dengan terus terang, ia tidak mau menerima begitu saja.

d. Masa Ingin Menggunakan Perpektif

Anak lebih suka kepada kemungkinan-kemungkinan pernyataan real karena perlambangan intelektualnya, dan dipengaruhi oleh alat ekspresi lain dari pada menggambar, adalah Bahasa. Anak-anak tidak puas dengan gambar anak-anak seperti dulu, ini cenderung kepada realitas baru (obyektif), ingin melihat gambar yang sewajarnya mereka sudah terpengaruh oleh kaidah dan norma Teknik atau keindahan-keindahan, gambar obyektif itulah yang baik menurut anggapan mereka.

Adapun salah satu contoh kegiatan bermain yang menggunakan alat permainan edukatif untuk mengembangkan seni rupa anak adalah sebagai berikut

“ Melukis dengan busa”

Alat dan bahan:

- 1) Cat 2 warna
- 2) 2 buah piring
- 3) Sekotak kecil busa (spon)
- 4) Kertas



Cara bermain:

- 1) Tuangkan cat yang berbeda warna ke dalam dua piring. Satu warna cat encer pada satu piring yang digunakan untuk menghasilkan gambar yang lebih halus, dan piring yang satunya lagi berisi cat kental digunakan untuk menghasilkan gambar yang bertekstur.
- 2) Ambil sekotak kecil busa (spon) lalu celupkan ke dalam salah satu cat.
- 3) Untuk membuat latar belakang yang transparan, gunakan cat yang encer, dan untuk membuat bagian sisi yang gelap bisa menggunakan cat yang kental.
- 4) Guru bisa memberi beberapa contoh melukis dengan busa (spon) pada anak.
- 5) Sapukan busa (spon) ke permukaan kertas untuk membuat gambar dengan warna yang sama.
- 6) Tekan busa di atas kertas untuk mendapatkan gambar yang bertekstur
- 7) Mencelek kertas dengan busa, hasilnya adalah efek di antara kedua cara tersebut.
- 8) Bila busa diperas hingga keluar air akan membentuk lukisan tetes.

Tujuan yang diperoleh anak selain pengembangan kemampuan seni rupa adalah anak belajar mengkoordinasikan, menggerakkan oikiran, mata, dan tangan. Bila anak sering berlatih, keterampilannya akan bertambah dan hasil dari



melukis dengan busa akan semakin bagus. Selain itu, anak juga belajar melaksanakan pekerjaan hingga diperoleh hasil yang diinginkan. Anak akan merasa bangga dengan hasil karyanya yang ada pada akhirnya dapat membangun rasa percaya diri.

C. APE UNTUK MENGEMBANGKAN SENI MUSIK AUD

Music adalah aspek penting dalam kehidupan manusia dan respon-respon manusia terhadapnya bahkan mungkin terjalin dengan sangat rumit dalam otak manusia menurut Jansen (Rolina : 2012). Pendapat lain Rina Wulandari (Rolina 2012) menyatakan bahwa music merupakan sesuatu yang setidaknya memiliki 3 bagian penting, yaitu *beat*, *ritme*, dan harmoni. Kombinasi seni musik anakpun meliputi tiga hal tersebut. Selanjutnya, Rina Wulandari mengungkapkan perkembangan seni music anak usia dini dengan tahapan berikut:

- 1) Taraf mendengarkan music dan bertepuk tangan (kurang dari 1 tahun)
- 2) Bertepuk tangan mengikuti irama, mendengarkan music sambil mengikuti irama (2-3 tahun)
- 3) Bertepuk tangan membentuk irama, menyanyikan bagian lagu sesuai irama, dan menggerakkan tangan jika mendengarkan music (3-4 tahun)
- 4) Memainkan alat music (4-6 tahun).



Gardner (Rolina, 2012) membahasakan kemampuan seni music anak menjadi kecerdasan musikal anak. menurutnya music dapat membantu mengajarkan kecerdasan lainnya, karena tidak ada seorang manusia pun yang tidak suka akan music. Adapun ciri-ciri anak dengan kecerdasan musikal adalah sebagai berikut:

Tabel 6.1 Ciri-ciri Kecerdasan Musikal

Anak yang lebih kecil	Anak yang lebih besar
a. Mendengar music atau irama dengan bersungguh-sungguh	a. Mengenal dan menyebut sejumlah besar lagu
b. Memperlhatikan miant yang besar dalam menonton suatu pertunjukan musikal	b. Memilih sebuah instrumenmusik dan belajar untuk memainkannya dengan baik dan sangat mudah
c. Mempertunjukkan kemampuan bawaan untuk menirukan music dan irama	c. Mempertahankan dan menghasilkan Kembali melodi yang Panjang dan irama yang rumit
d. Senang bernyanyi dan berdansa	d. Senang menciptakan instrument music atau bunyi yang baru
e. Bersenandung sendiri ketika bermain.	e. Berbicara dan bergerak menurut irama

Setelah mengetahui tahap perkembangan kemampuan seni music anak usia dini, maka dapat menentukan, memilih dan memanfaatkan alat permainan edukatif untuk pengembangan kemampuan seni music anak usia dini. Berikut ini merupakan



beberapa kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif untuk mengembangkan kemampuan seni music anak usia dini :

“Bermain dengan botol bekas”

APE yang digunakan dalam kegiatan bermain ini adalah botol-botol kaca maupun botol plastik sebanyak 3 buah kemudian botol plastic atau kaca diisi dengan pasir, air, dan batu-batuan. Botol-botol tersebut diatur sedemikian rupa sehingga menghasilkan bunyi. Dan alat pemukul digunakan hendaknya terbuat dari kayu atau bambu, seperti pensil atau sumpit dan bisa pula di *shack* (kocok) agar menghasilkan bunyi.

Alat dan Bahan

- 1) Botol plastic bekas
- 2) Botol kaca bekas
- 3) Pasir kering secukupnya
- 4) Batu-batuan kecil secukupnya
- 5) Air secukupnya
- 6) Pensil
- 7) Sumpit

Cara bermainnya:

Semua anak akan bergiliran memainkan alat permainan edukatif tersebut, masing masing anak diarahkan oleh gurunya, anak A menggunakan alat pemukul pensil, anak B menggunakan sumpit dan anak C dengan cara *shack* (kocok)



pada masing-masing botol tersebut. Maka masing-masing anak bermain bunyi-bunyian (music) dengan botol bekas tersebut sambil bernyayi Bersama-sama. Kegiatan ini bisa dimainkan oleh anak usia 3-4 tahun keatas.

Tujuan dari kegiatan ini, selain mengembangkan kemampuan seni music, juga dapat meningkatkan daya ingat anak melalui kecerdasan musikalnya, anak akan merasa senang dan ceria sehingga kemampuan social emosial anak dapat berkembang pula .

“Bermain gitar dari karton susu”

APE yang digunakan dalam kegiatan bermain ini adalah gitar yang terbuat dari karton susu untuk mengembangkan keterampilan seni music pada anak usia dini.

Alat dan Bahan

- 1) Karton kardus susu cair ukuran 1,75 liter atau ½ galon (kemasan langsung minum)
- 2) Pisau tajam
- 3) Selotip
- 4) Tongkat ukuran
- 5) Gergaji
- 6) Tali pancing nylon 1 M



Cara Membuat APE Gitar

- 1) Tutup bagian atas kardus dudu kosong yang sudah bersih dengan selotip
- 2) Gunakan pisau tajam untuk membuat celah vertical pada dua sisi dinding kardus, $\frac{3}{4}$ tingginya dari dasar kardus, dan cukup besar untuk menyisipkan tongkat ukuran ke dalamnya.
- 3) Gunakan gergaji untuk membuat takik kira-kira 1,25 cm dari tiap ujung kayu tongkat ukuran.
- 4) Lalu masukkan tongkat melalui celah pada kardus.
- 5) Tempatkan karton kardus susu dekat titik tengah tongkat ukuran,
- 6) Ikatkan tali pancingan pada takik di ujung tongkat ukuran,
- 7) Tarik tali melewati bagian atas kardus susu dan buat satu ikatan lagi pada takik ujung tongkat satunya.
- 8) Ikat kuat-kuat dan Tarik kardus susu ke salah satu ujung tongkat ukuran.
- 9) Gitar siap dimainkan

Cara bermainnya:

Minta anak memetic senar/tali yang ada didekat ujung atas kardus susu dengan tangan. Jepit tali ke tongkat ukuran dengan satu tangan lainnya untuk mendapatkan tinggi nada yang berbeda.



Tujuan dalam bermain alat permainan edukatif ini untuk mengembangkan kemampuan seni music, dan megembangkan aspek fisik motoric anak saat memainkan gitar, pengembangan aspek Bahasa pada saat anak bermain gitar sambal bernyanyi.

D. APE UNTUK PENGEMBANGAN SENI TARI/GERAK AUD

Menurut Lincoln Kirstein, kata tari dalam Bahasa Inggris terkait pada Bahasa Prancis *Dance* yang keduanya dianggap berakar dari Bahasa Jerman kuno *Donson* yang berarti regangan (*Stretch*) atau tarian (*Drag*).

Tari sebagai bentuk seni meruapakn aktivitas khusus yang bukan hanya sekedar ungkapan gerak yang emosional atau mengungkapkan perasaan dalam wujud gerak tanpa arah dan tujuan, akan tetapi meruapakan stimulus yang mempengaruhi organ syaraf kinestetik manusia sebagai sebuah perwujudan pola-pola yang bersifat konstruktif.

Keterampilan gerak dasar tari merupakan proses belajar anak bisa konsentrasi, aktif, ekspresif, dan kreatif melalui Gerakan-gerakan secara simbolik. Tari pada anak usia dini disesuaikan dengan kemampuan gerak yang dapat dilakukan sesuai dengan fase perkembangan kinestetiknya (psikomotornya).



Gerak tari daoat didefinisikan sebagai gerakan yang bersifat jasmaniah yang terdiri dari adanya ide , gerak, dan irama sehingga menghasilkan makna. menurut Kuffner (Rolina, 2012) untuk anak-anak kecil, tarian menawarkan suatu cara/jalan untuk mengeksplorasi, untuk menemukan, untuk mengembangkan insting alamiah dalam gerak/olah tubuh. Tarian memiliki banyak keuntungan bagi fisik/ tubuh, diantaranya meningkatkan kelenturan tubuh, melancarkan sirkulasi darah, membangun kekuatan dan Kesehatan otot, serta menyempurnakan postur tubuh, keseimbangan dan koordinas, tetapi meskipun tarian bisa merupakan Latihan yang baik bagi tubuh dan juga pengekspresian dari pikiran dan tubuh untuk anak usia dini, tarian biasanya adalah hanya sesuatu kegiatan yang menggembirakan.

Berikut ini hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran tari bagi anak usia dini, yaitu: a. tari imitatif, dan b. karakteristik gerak tari bagi anak usia dini. Secara umum karakteristik gerak bagi anak usia dini menurut Rachmi (Sutini, 2019), yaitu:

a. Menirukan

Dalam bermain anak-anak senang menirukan hal-hal yang diamatinya baik secara audio, visual. Ia mulai menirukan berbagai action/Gerakan sampai pada otot-ototnya demi menurut kata hatinya.



b. Manipulasi (perlakuan)

Anak-anak melakukan Gerakan-gerakan secara spontan dari objek yang diamatinya sesuai dengan keinginannya ataupun terhadap Gerakan-gerakan yang disukainya

c. Bersahaja

Anak-anak dalam melakukan gerak dengan sangat sederhana dan tidak dibuat-buat atau apa adanya. Kesahajaan itulah yang dimiliki anak. contohnya ketika anak usia dini mendengarkan music, ia akan menggerak-gerakan bagian tubuhnya sesuai dengan keinginannya.

Di bawah ini merupakan beberapa kegiatan bermain yang menggunakan alat permainan edukatif untuk mengembangkan kemampuan seni tari/gerak anak usia dini:

d. Gerak dan Tari (Dwi Sunar Prasetyono)

APE yang digunakan dalam kegiatan ini hanyalah *tape recorder*. Kegiatan ini akan membuat anak tertawa dan bersemangat karena Gerakan atau tarian yang diperagakan adalah Gerakan atau tarian yang jenaka. Jadi guru harus menciptakan Gerakan yang jenaka. Cara bermainnya adalah dengan meminta anak bergerak dan menari mengikuti irama dari *tape recorder* sesuai Gerakan yang diciptakan guru.



e. Music dan gerak (Kuffner)

APE yang digunakan dalam kegiatan bermain ini adalah alat music buatan sendiri, alat music asli seperti piano atau gitar, serta rekaman music. Tujuan utama dari kegiatan bermain ini adalah untuk memberikan pengalaman gerak bagi anak usia dini yang berhubungan dengan irama music. Cara bermainnya adalah memainkan berbagai jenis aliran music dan minta anak mengekspresikan melalui Gerakan tentang apa yang dirasakan dari music yang diperdengarkan kepadanya, misalnya berlari untuk music, berirama cepat, berjinjit-jinjit untuk music lembut, melompat-lompat untuk music yang riang, jalan berbaris untuk music *march* dan lain-lain. Guru bisa juga membuat ketukan irama dan mendorong anak untuk bertepuk tangan atau melompat sesuai dengan ketukan irama tersebut.

f. Berpura-pura (Kuffner)

APE yang digunakan dalam kegiatan bermain ini adalah sebuah meja kecil sebagai panggung untuk anak berekspresi. Cara bermainnya adalah dengan meminta anak bercerita diatas panggung dengan berekting menggunakan Bahasa tubuhnya, atau meminta anak untuk bergerak dan berpura-pura mengendarai kendaraan (*sepeda, skateboard, mobil, kuda* dan lain-lain). Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasikan Gerakan atau menciptakan gerak.



RANGKUMAN

1. Kehadiran seni dalam dunia Pendidikan mengisyaratkan bahwa seni memiliki kedudukan, peran, atau fungsi yang penting dalam Pendidikan anak. Pendidikan seni sangat penting bagi anak. dalam hal demikian, di satu sisi, Pendidikan seni berfokus pada fakta dan pengetahuan teoretis dan sisi lain, anak juga dapat memperoleh pemahaman estetis melalui eksplorasi dan pengalaman praktis dalam melakukan kegiatan seni.
2. Seni terbagi menjadi tiga kelompok yaitu : seni rupa, seni music dan seni tari/gerak
3. Seni rupa adalah realisasi imajinasi yang tanpa batas dan tidak ada batasan dalam berkarya seni. Sehingga dalam berkarya seni tidak akan kehabisan ide dan imajinasi. Contoh kegiatan bermain yang menggunakan alat permainan edukatif ialah melukis, menggambar, dll.
4. Seni Musik adalah Music adalah aspek penting dalam kehidupan manusia dan respon-respon manusia terhadapnya bahkan mungkin terjalin dengan sangat rumit dalam otak. Contoh alat permainan edukatif ialah pianica, gendang, botol bekas dll.



5. Seni tari/gerak adalah gerakan yang bersifat jasmaniah yang terdiri dari adanya ide , gerak, dan irama sehingga menghasilkan makna, juga sebagai proses belajar anak bisa konsentrasi, aktif, ekspresif, dan kreatif melalui Gerakan-gerakan secara simbolik. Contoh kegiatan yang menggunakan alat permainan edukatif adalah gerak/tari, music dan tari, dan bermain pura-pura.

SOAL LATIHAN

Buatlah kelompok menjadi tiga bagian untuk membahas dan didiskusikan dan membuat alat permainan edukatif.

- a. Kelompok 1 “ Seni Rupa”
- b. Kelompok 2 “ Seni Musik”
- c. Kelompok 3 “ Seni Tari/geka”

DAFTAR PUSTAKA

Ali, Noor Rochmad. 2017. *Model pembelajaran di Taman Anak Sanggar Anak Alam Perspektif Ki Hajar Dewantara*. Yogyakarta: Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Mulyani, N. 2017. *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.



Muharrar, Syakir & Sri Verayanti. 2013. *Kreasi Kolase, Montase, dan Mozaik sederhana*. Jakarta: Erlangga.

Rolina, Ali. 2012. *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ombak.

Sutini, Ai. 2019. *Pembelajaran Tari Bagi Anak Usia Dini*. (Jurnal) diakses 08/10/2022.



BAB 7

ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI



Tujuan Pembelajaran

1. Memahami dan menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata kuliah yang diampu
2. Memahami dan menguasai alat permainan edukatif untuk pengembangan Bahasa anak usia dini
3. menganalisis alat permainan edukatif untuk mengembangkan Bahasa anak usia dini.

A. PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI

Bromley (Ali, 2017) mendefinisikan bahasa sebagai system simbolik yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari symbol-simbol visual maupun verbal. Symbol-simbol vidual tersebut dapat dilihat, ditulis, dan dibaca, sedangkan symbol-simbol verbal dapat



diucapkan dan dapat didengar. Anak dapat memanipulasi symbol-simbol tersebut dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan berpikirnya. Selain itu, sejak usia dua tahun hingga empat tahun, anak sedang mengalami periode ledakan Bahasa. Setiap aspek berbahasa mulai berkembang secara cepat pada masa-masa ini. Inilah masa-masa paling tepat untuk mempelajari Bahasa lain, untuk menjadi orang yang bilingual maupun multilingual (Meggit, 2013: 106).

Pada saat bermain sambil belajar, anak dilatih mengemukakan jawaban, yang berarti anak berlatih menggunakan Bahasa untuk berkomunikasi dan menyatakan ide atau pikirannya. Dengan demikian, bermain akan melatih perkembangan Bahasa pada anak .

Anak yang cerdas mampu mengungkapkan perasaannya, menyelesaikan masalahnya dengan cara berkomunikasi secara baik. Untuk merangsang kemahiran berbahasa anak-anaknya, orang tua perlu mendorong anaknya mengucapkan kata-kata. Mereka harus mengajaknya bicara dan memberi pujian saat berhasil mengungkapkan kata-kata yang benar. Orang tua juga bisa membacakan buku pada anaknya. Pada lingkungan demikian, perbendaharaan kata-kata akan berkembang. Ia akan mulai belajar menyatakan perasaan dan keinginannya melalui Bahasa. Ia berusaha menggunakan kata-kata sebagai alat berpikirnya.



Secara umum tahap-tahap perkembangan Bahasa pada anak dibagi ke dalam beberapa rentang usia, yang masing-masing menunjukkan ciri-ciri tersendiri menurut Susanto (Purnama, 2019: 132), tahapan perkembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap I (Pralinguistik), yaitu antara 0-1

a. Tahap meraban -1 (pralinguistik pertama).

Tahap ini dimulai dari bulan pertama hingga bulan keenam di mana akan mulai menangis, tertawa, dan menjerit.

b. Tahap meraban -2 (pralinguistik kedua).

Tahap ini pada dasarnya merupakan tahap kata tanpa makna dari bulan ke-6 hingga 1 tahun.

2. Tahap II (linguistic)

a. Tahap -1 holafistik (1 Tahun)

Ketika anak-anak mulai menyatakan makna keseluruhan frasa atau kalimat dalam satu kata. Tahap ini ditandai juga dengan perbendaharaan kata anak hingga kurang dari 50 kosakata.

b. Tahap -2 frasa (1-2 Tahun)

Pada tahap ini, anak sudah mampu mengucapkan dua kata. Tahap ini juga ditandai dengan perbendaharaan kata anak sampai dengan rentang 50-100 kosakata.



3. Tahap III (pengembangan tata Bahasa yaitu prasekolah 3, 4, 5 Tahun)

Pada tahap ini, anak sudah dapat membuat kalimat seperti telegram. Dilihat dari perkembangan tata Bahasa, seperti SPO, anak dapat memperpanjang kata menjadi satu kata.

4. Tahap IV (tata Bahasa menjelang dewasa yaitu 6-8 Tahun).

Tahap ini ditandai dengan kemampuan menggabungkan kalimat sederhana dan kalimat kompleks.

Terkait dengan perkembangan Bahasa yang dapat dikembangkan dengan permainan, dikenal pula adanya permainan Bahasa. Permainan Bahasa bukan merupakan aktivitas tambahan bergembira semata, tetapi permainan ini dapat digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengaplikasikan kemahiran Bahasa yang telah dipelajari. Permainan Bahasa merupakan aktivitas yang dirancang dalam pengajaran dan berhubungan dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung (Mujib dalam purnama, 2019: 130).

Permainan Bahasa bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan sastra), serta unsur-unsur Bahasa (kosakata dan tata Bahasa). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan, tetapi tidak memperoleh



keterampilan berbahasa atau unsur tertentu, maka permainan tersebut bukan termasuk permainan Bahasa.

Bahan dan peralatan yang dapat digunakan untuk pengembangan keterampilan Bahasa adalah segala yang dapat mengembangkan gambaran mental tentang apa yang didengar, seperti suara angin, suara mobil, dan suara-suara lain yang langsung didengar baik. Dalam kaitannya dengan perkembangan Bahasa ekspresif, ada benda-benda disekitar , baik benda, kata kerja, maupun kata sifat atau keadaan. Dalam kaitannya dengan penguasaan cara berkomunikasi, ada bermain sosiodrama atau bermain peran.

APE untuk kemampuan berbahasa dapat dilihat dari apa yang telah dikembangkan oleh Peabody. APE 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 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 (sumiyati dalam Purnama, 2019).

B. JENIS-JENIS PERKEMBANGAN BAHASA AUD

Perkembangan Bahasa adalah melalui pengalaman-pengalaman berkomunikasi yang menunjang faktor-faktor



Bahasa yang lain, diantaranya mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Mendengarkan dan membaca termasuk keterampilan berbahasa yang menerima atau reseptif. Sedangkan berbicara dan menulis, merupakan keterampilan yang eksepresif. Terdapat dua pertumbuhan Bahasa atau jenis yaitu Bahasa yang sifat reseptif dan Bahasa yang bersifat ekspresif.

1. Bahasa reseptif

Bahasa reseptif menunjukkan kemampuan anak untuk memahami dan berlaku terhadap komunikasi yang ditujukan kepadanya. Kemampuan untuk memahami bahasa lisan yang didengarkan atau dibaca, kemampuan ini bersifat sebagai input atau masukan. contohnya yaitu saat anak mendengarkan dan mengikuti instruksi seperti “Ayo mandi”. ini adalah keterampilan Bahasa reseptif anak. Dalam tumbuh kembang anak secara umum, anak-anak dapat memahami bahasa sebelum mereka dapat mengomunikasikannya. Input dulu, Output kemudian:

Mendengar -> Berbicara

Membaca -> Menulis

Adapun APE yang digunakan pada kegiatan bermain untuk mengembangkan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini adalah:



a. Menebak huruf (Kuffner dalam Rolina, 2012)

APE digunakan dalam kegiatan yang bertujuan mengenalkan huruf ini adalah plastisin atau tanah liat. Cara bermainnya adalah: 1). Bantu anak membentuk huruf dari plastisin atau tanah liat (*modeling clay*), 2). Minta anak (secara bergantian) menutup mata, meraba huruf, dan mencoba menebak dari bentuknya.

b. Teka-teki silang bayi (Lwin dalam Rolina, 2012)

Tujuan dari kegiatan bermain ini adalah memperkenalkan kata-kata baru kepada anak atau membiasakan mereka Kembali pada kata-kata yang jarang digunakan. APE yang digunakan dalam kegiatan bermain ini berupa teka-teki silang yang dibuat sendiri oleh guru. Yang diperlukan dalam membuat teka-teki silang ini adalah sebuah pulpen, selembar kertas besar, dan sedikit imajinasi untuk menciptakan sendiri sebuah teka-teki silang. Teka-teki silang tersebut harus dibuat besar agar anak tertarik. Semakin besar teka-teki silang itu, semakin mudah untuk menarik minat anak dan membuat mereka senang berpartisipasi. Versi yang lebih mudah dari permainan ini dapat dimainkan dengan memberikan bantuan beberapa huruf terlebih dahulu.

Petunjuk permainan:

Seandainya anak memiliki suatu kosakata yang lengkap, ada baiknya untuk memulai dengan teka-teki silang sederhana yang terdiri dari tiga atau empat kata untuk membiasakan anak



dengan permainan ini. Mula-mula guru harus memberikan arah jawaban secara verbal. Jika anak tidak dapat menebak kata itu, arah jawaban dapat dibangun. Misalnya, untuk “Kucing”, dapat diarahkan:

- 1) Hewan berkaki empat
- 2) Mempunyai ekor
- 3) Dapat berbunyi “meong”
- 4) Sebuah kata yang terdiri dari enam huruf

c. Kamus binatang (Kuffner dalam Rolina, 2012)

APE yang digunakan dalam kegiatan bermain kamus binatang ini meliputi:

- 1). Buku catatan kecil atau kertas lepas
- 2). Krayon atau spidol
- 3). Majalah tua/bekas
- 4). Gunting
- 5). Lem

Kegiatan bermain ini bertujuan mengembangkan kemampuan Bahasa anak usia dini ini adalah proyek bagus yang bisa diselesaikan dalam jangka waktu tertentu. Bantu anak menulis sebuah huruf dari rangkaian abjad pada setiap halaman buku catatan kecil, atau gunakan kertas lepas polos atau berwarna. Minta anak menggambar seekor binatang yang



huruf awalnya sesuai dengan huruf yang tertera pada kertas, atau gunting gambar-gambar binatang dari majalah bekas dan minta anak menempelkannya pada setiap halaman yang sesuai.

d. Buku daftar huruf (Kaffner dalam Rolina, 2012)

Kegiatan bermain yang bertujuan mengembangkan kemampuan Bahasa anak usia dini menggunakan APE berupa:

- 1) Buku catatan kecil atau kertas lepas
- 2) Krayon atau spidol
- 3) Gunting
- 4) Majalah tua/bekas
- 5) Gunting
- 6) Lem
- 7) Foto teman atau keluarga

“Buku daftar huruf” ini merupakan proyek yang Panjang. Bantu anak menuliskan sebuah huruf pada setiap halaman buku catatan atau kertas polos biasa. Anak bisa menggambar benda yang huruf awalnya sesuai dengan huruf yang tertera pada kertas, gunting, gambar dari majalah tua/bekas dan tempelkan pada setiap halaman atau gunakan foto teman dan anggota keluarga.

2. Bahas “ ekspresif ”

Bahasa ekspresif menunjukkan ciptaan Bahasa yang dikomunikasikan kepada orang lain. kedua pertumbuhan



bahasa tersebut merupakan kriteria dalam mengetahui perkembangan Bahasa anak. Kemampuan untuk mengekspresikan keinginan dan kebutuhan melalui komunikasi verbal atau nonverbal. Kemampuan ini bersifat sebagai output atau keluaran. Ini adalah kemampuan merangkai pemikiran dan menyusunnya ke dalam kalimat yang masuk akal. Anak-anak memang belum dituntut untuk bertata bahasa secara benar, namun kita dapat mengenali urutan kata-kata dan maksudnya.

Adapun APE yang digunakan pada kegiatan bermain untuk mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini adalah:

a. *Baby Boggle* (Lwin, dkk dalam Rolina, 2012)

Nama permainan ini diambil dari permainan orang dewasa yang sudah dikenal *Boggle*. Permainan (kegiatan bermain) ini dapat dimainkan sendiri atau dalam sebuah kelompok. APE yang digunakan dalam kegiatan bermain yang bertujuan untuk membangun kosakata anak ini adalah:

- 1) Balok abjad (bata bangunan dengan huruf juga dapat digunakan atau benda0benda kecil dengan huruf yang tertulis di atasnya (misalnya seperti kepingan *Scabble*)
- 2) Pencatat waktu
- 3) Pensil
- 4) Kertas



Petunjuk :

Ambillah sekitar sepuluh balok atau kepingan huruf, baurkan dan secara acak sebarkan di atas meja. Mulailah mencatat waktu dan berikan waktu lima menit kepada anak untuk membuat sebanyak mungkin kata yang dapat digunakan dari huruf-huruf yang dilihat. Untuk anak yang lebih kecil, tekanannya hanya pada mencari satu atau dua kata yang dieja dengan benar.

b. Tangga Kata (Lwin, dkk dalam Rolina, 2012)

Permainan dengan menggunakan APE ini cocok untuk belajar mengeja dan meningkatkan kosakata. Adapun APE yang digunakan dalam kegiatan bermain adalah kertas bergaris dan pulpen, atau sebuah papan tulis dan penanda untuk jumlah siswa yang lebih banyak (kelompok yang lebih besar).

Petunjuk :

Mulailah dengan dua kata yang panjangnya sama, misalnya :

Muda – Muka

Anak hanya perlu mengubah satu huruf setiap kali membentuk kata-kata baru (untuk mengubah kata pertama menjadi kata kedua). Setiap kata harus memiliki makna, misalnya:



c. Mencocokkan huruf (Kuffner dalam Rolina, 2012)

APE yang digunakan untuk kegiatan bermain mencocokkan huruf ini adalah:

- 1) Jepitan jemuran
- 2) Kertas
- 3) Selotip
- 4) Pena atau spidol
- 5) Majalah tua/bekas
- 6) Gunting

Cara bermainnya :

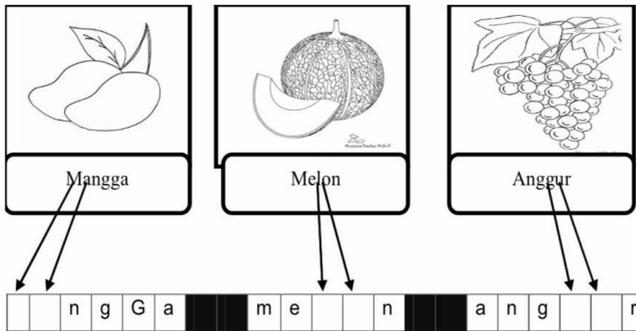
Tuliskan huruf pada sepotong kertas kecil dan tempelkan pada penjepit jemuran, atau tuliskan huruf itu langsung pada penjepit jemuran. Gunting gambar-gambar dari majalah tua/bekas, satu gambar untuk setiap huruf yang terwakili, minta anak untuk mencocokkan huruf yang tertera pada penjepit jemuran dengan bunyi awal dari obyek yang ada pada gantungan gambar. Jepitan gambar yang cocok pada penjepit jemuran.



C. ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI

1. Permainan Menempel Huruf dan Suku Kata yang Hilang

Gambar APE:



Bahan dan alat:

Media kartu huruf ditempelkan di depan kelas yaitu dipapan tulis, beberapa huruf dilepaskan agar anak dapat melengkapinya nanti dan lem

Cara bermain:

- 1) Intruksikan anak-anak agar duduk berhadapan dengan guru yang sedang berdiri di depan papan tulis.
- 2) Kemudian, guru menanyakan kepada anak tentang gambar apa saja yang terdapat di depan (sambil menunjuk gambar)



- 3) Jika anak dapat menjawab, maka guru mengatakan” iya...benar Abang/kakak, dapat bintang empat kemudian bertepuk tangan.
- 4) Lalu tunjukkan tulisan yang terdapat di bawah gambar pada anak- anak.
- 5) Biarkan anak-anak yang mengatakan bahwa hurufnya tidak sempurna/ kurang.
- 6) Kemudian ajak mereka untuk memikirkan huruf apa saja yang hilang. Jika anak dapat menyebutkan hurufnya.
- 7) Maka intruksikan mereka untuk mencari kartu-kartu huruf tersebut. Bagi anak yang dapat menemukan kartu huruf terlebih dahulu, maka minta ia untuk menjadi orang pertama yang menempel huruf tersebut di bawah gambar yaitu di depan papan tulis.
- 8) Setelah menempelkan gambar, guru menyanyikan lagu yang berkaitan dengan gambar. Begitu seterusnya.
- 9) Lakukan terus hingga semua huruf tertempel dan semua anak men- dapat giliran untuk menempel kartu huruf tersebut.

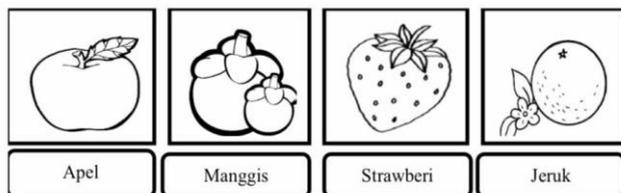
Tujuan APE

Bertujuan untuk merangsang kepekaan struktur huruf dan kata serta kemampuan dalam Permainan menempel huruf dan suku kata yang hilang mengenali bentuk huruf.



2. Permainan Gambar Buah

Gambar APE:



Bahan dan alat :

Media gambar buah-buahan, kertas tertulis nama buah-buahan, dan lem

Cara bermain :

- 1) Intruksikan anak-anak agar duduk berhadapan dengan guru yang sedang berdiri di depan papan tulis.
- 2) Kemudian, guru menanyakan kepada anak tentang gambar apa saja yang terdapat di depan (sambil menunjuk gambar)
- 3) Jika anak dapat menjawab, maka guru mengatakan "iya...benar Abang/kakak, dapat bintang empat kemudian bertepuk tangan.
- 4) Lalu tunjukkan kertas tertulis nama buah-buahan tersebut, kemudian baca bersama-sama.
- 5) Kemudian minta anak untuk menempelkan kertas tertulis nama buah-buahan tersebut di bawah gambar buah.



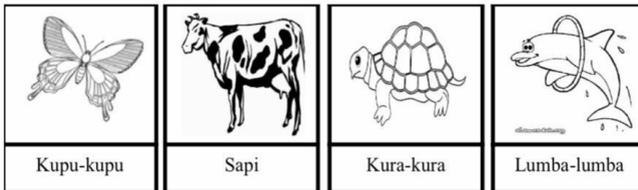
- 6) Setelah itu, nyanyikan lagu yang berkaitan dengan gambar. Begitu seterusnya.
- 7) Lakukan terus hingga semua huruf tertempel dan semua anak mendapat giliran untuk menempel kartu huruf tersebut.

Tujuan APE

Permainan gambar buah bertujuan untuk merangsang kemampuan anak dalam mengenal nama buah-buahan, minat baca anak dan struktur kata.

3. Permainan Gambar Hewan

Gambar APE:



Bahan dan alat :

Media gambar hewan, kertas tertulis nama hewan dan lem



Cara bermain :

- 1) Intruksikan anak-anak agar duduk berhadapan dengan guru yang sedang berdiri di depan papan tulis.
- 2) Kemudian, guru menanyakan kepada anak tentang gambar apa saja yang terdapat di depan (sambil menunjuk gambar)
- 3) Jika anak dapat menjawab, maka guru mengatakan" iya...benar Abang/kakak, dapat bintang empat kemudian bertepuk tangan.
- 4) Lalu tunjukkan kertas tertulis nama hewan tersebut, kemudian baca bersama-sama.
- 5) Kemudian minta anak untuk menempelkan kertas tertulis nama hewan tersebut di bawah gambar buah.
- 6) Setelah itu, nyanyikan lagu yang berkaitan dengan gambar hewan. Begitu seterusnya.
- 7) Lakukan terus berderet hingga ke bawah dan semua tulisan tertempel dan semua anak mendapat giliran untuk menempel kartu huruf tersebut.

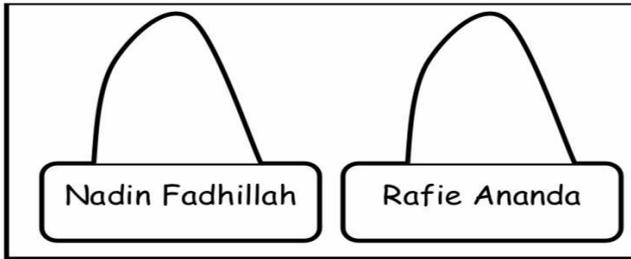
Tujuan APE:

Permainan gambar hewan bertujuan untuk mengenal nama-nama hewan, jenis-jenis hewan air, darat dan udara.



4. Permainan Bertukar Nama

Gambar APE:



Bahan dan alat:

- 1) Kertas karton
- 2) Spidol
- 3) Tali plastic

Cara bermain:

- 1) Sebelum permainan dimulai, minta anak untuk berbaris dengan rapi
- 2) Lalu berikan kertas karton yang bertuliskan nama lengkap anak dengan cara mengalungkannya di leher setiap anak
- 3) Setelah semua anak mendapat kalung nama, maka guru mengatakan" Apakah kalian mau bertukar kalung nama



dengan teman-teman kalian?”, jika anak-anak mau. Maka mulai permainan

- 4) Biarkan anak memilih teman mana yang mereka inginkan sebagai pasangannya dalam tukar menukar kalung nama.
- 5) Setelah semua anak mendapat kalung nama yang bukan miliknya. maka guru mengatakan” Hayoo... buat nadin fadhillah silahkan ke depan...!”. (anak yang memiliki kalung nama tersebut maju ke depan kelas)
- 6) Bagi anak yang maju ke depan, minta ia untuk menyebutkan nama yang ada di kalung, dan menceritakan ciri-ciri dirinya sendiri. Misal: nama: nadin fadhilah dengan ciri-ciri kurus, pendek, berkulit putih dan berambut kriting. (kalau anak mengalami kesulitan, maka bantu mereka)
- 7) Biarkan suasana ramai dengan tawa, agar permainan semangkin seru dan menarik.
- 8) Lakukan hingga semua anak mendapat giliran. · Diakhir permainan minta anak untuk mengembalikan kalung nama temannya, dan memakai kalung nama sendiri.

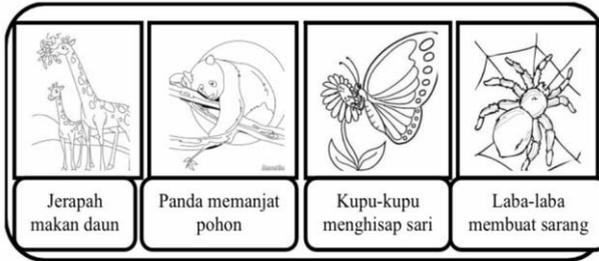
Tujuan APE:

Permainan bertukar nama bertujuan untuk merangsang kemampuan mengenal nama sendiri dan nama teman.



5. Permainan Membalik Kalimat Lucu

Gambar APE:



Bahan dan alat:

Gambar bertema

Cara bermain:

- 1) Sebelum kegiatan main dimulai, maka jelaskan cara permainan yang akan dimainkan, hingga semua anak mengerti.
- 2) Kemudian bagi anak menjadi 4 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 3 orang.
- 3) Lalu guru memberikan contoh kalimat yang akan dibalik sehingga menjadi kalimat lucu. Seperti "kuda makan daun" lalu dibalik "daun makan kuda". Dan sebagainya.
- 4) Kemudian berikan pada setiap kelompok yaitu 1 gambar bertema meliputi jerapah, panda, kupu-kupu dan laba-laba.



Setiap gambar bertema memiliki kalimat yang salah yaitu “daun makan jerapah, pohon memanjat panda, sari menghisap kupu-kupu, sarang membuat laba-laba.

Setelah itu, minta setiap kelompok untuk membaca gambar bertema yang salah tersebut di depan kelas. Lalu memperbaiki kalimat itu dengan benar. Seperti jerapa makan daun, panda memanjat pohon, kupu-kupu menghisap sari, laba-laba membuat sarang.

Lakukan hingga semua kelompok mendapat giliran.

Tujuan APE:

Permainan membalik kalimat lucu bertujuan untuk merangsang kemampuan kepekaan struktur kalimat dan kemampuan humor melalui bahasa.

6. Permainan Bernyanyi Bersama

Bahan dan alat:

Gendang/krincingan

Cara bermain:

- 1) Sebelum permainan dimulai, bagi anak menjadi 2 kelompok/lebih yang terdiri dari 4 orang pemain.
- 2) Guru menjelaskan tatacara/aturan dalam permainan bernyanyi bersama.
- 3) Permainan dimulai dengan meminta setiap kelompok agar berdiskusi sebentar untuk menentukan nama kelompok



yang mereka inginkan tentunya nama kelompok diambil dari tema pada hari itu.

- 4) Pada babak pertama guru memulai permainan dengan menyanyikan nada lagu “nanana.....dududu....lalala...” dst. (hanya boleh menyanyikan lagu dalam bentuk nada saja)
- 5) Setelah guru selesai menyanyikan nada tersebut, maka anak diminta untuk menjawab. Melalui sesen/babak rebutan jawaban.
- 6) Bagi kelompok anak yang dapat menjawab “misal: lagu ada pak polisi”. Maka secara bersama semua kelompok bernyanyi sambil menggunakan gendang/kerincingan. Bagi yang dapat menjawab, maka akan diberikan skor point, tetapi bagi yang tidak mampu menjawab tidak mendapat skor.
- 7) Pada babak kedua prosedur permainan masih sama dengan nomor 4 sampai 6, tetapi pada prosedur ke-5, setiap kelompok diminta untuk menebak nada lagu yang dinyanyikan oleh teman kelompoknya masing-masing
- 8) Diakhir permainan guru dan anak melakukan perhitungan nilai/ skor, bagi yang menang diberikan kebebasan oleh guru untuk menyanyikan lagu yang mereka inginkan dan bagi kelompok yang tidak menang harus menyanyikan lagu yang diinginkan oleh kelompok yang menang.



Adapun beberapa contoh jenis/macam lagu umum untuk Taman Kanak-kanak dapat dilihat di bawah ini:

(Naik-naik ke Puncak Gunung)

Naik...naik....
Kepuncak gunung... 2x
Tinggi..tinggi sekali
Kiri....kanan.... Kulihat saja....2x
Banyak...pohon cemara...

(Kepala-Pundak)

Kepala.. pundak 2x
Lu...tut dan kaki...
Kepala..pundak 2x
Lu..tut dan kaki..
Mata, telinga...
Hidung dan mulut...
Kepala, pundak
Lutut-kaki 2x

(Adap Makan)

Sebelum kita makan
Cuci tanganmu dulu
Menjaga kebersihan
Agar sehat selalu
Banyak-banyak makan



Jangan ada sisa
Makan jangan bersuara
Suutsss.....2x

Tujuan APE :

Permainan bernyanyi bersama bertujuan untuk merangsang kemampuan berbahasa anak dan kecerdasan musikal anak.

RANGKUMAN

1. Bahasa merupakan aspek perkembangan penting terhadap anak usia dini . Anak dapat belajar mendengarkan dan menyimak, membaca, berbicara, menulis sesuai dengan tahapan perkembangan anak
2. Perkembangan Bahasa dibagi menjadi 2 kelompok/jenis yaitu Bahasa reseptif dan Bahasa ekspresif.
3. Perkembangan Bahasa reseptif menunjukkan kemampuan anak untuk memahami dan berlaku terhadap komunikasi yang ditujukan padanya.
4. Perkembangan Bahasa ekspresif menunjukkan ciptaan Bahasa yang dikomunikasikan kepada orang lain



SOAL LATIHAN

Buatlah kelompok menjadi 4 bagian untuk membahas/diskusikan dan membuat alat permainan edukatif Bahasa pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, Noor Rochmad. 2017. *Model Pembelajaran di Taman Anak Sanggar Anak Alam Perspektif ki Hajar Dewantara*. Yogyakarta: Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Minggit, C. 2013. *Memahami Perkembangan Anak*. Jakarta: Indeks

Purnama, Sigit, dkk. 2019. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: Rosda

Rolina, Nelva. 2012. *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ombak.





BAB 8

ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI



Tujuan Pembelajaran

1. Memahami dan menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata kuliah yang diampu
2. Memahami dan menguasai alat permainan edukatif untuk pengembangan kognitif anak usia dini
3. menganalisis alat permainan edukatif untuk mengembangkan kognitif anak usia dini.

A. PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Kata kognitif atau "*cognition*" secara etimologi merupakan bahasa Inggris yang bersinonim dengan "*Knowing*" atau mengetahui. Proses perkembangan kognitif erat kaitanya dengan proses perkembangan otak. Berbagai penelitian dilakukan untuk melihat bagaimana perubahan



otak terjadi mulai dari masa kanak-kanak sampai dewasa. Masih banyak yang belum diketahui dari proses perkembangan otak tersebut, seperti yang dikatakan Blair bahwa sampai dewasa ini penelitian yang dilakukan belum mampu mengungkap perubahan masalah otak begitu juga dengan hubungan antara perkembangan otak dengan pendidikan anak.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan yang dimiliki oleh anak pengembangan kognitif termasuk dalam aspek pengembangan yang perlu distimulasi ketika kegiatan belajar mengajar dilakukan di lembaga PAUD. Perkembangan kognitif erat kaitannya dengan cara berpikir seseorang yang menggambarkan aktivitas intelektual, pada anak aktivitas tersebut akan tampak saat mengetahui, memahami, mengingat sesuatu. Menurut Vygotsky (Khadijah, 2017) dan pendapat lain menurut Patmonodewo (Aniswita, 2020) mengemukakan perkembangan kognitif menunjukkan terjadinya perubahan tentang cara berpikir anak.

Menurut (Khadijah, 2016) pengembangan perkembangan kognitif meliputi:

1. Pengembangan auditori anak usia dini
2. Pengembangan sains permulaan
3. Pengembangan geometri anak usia dini



4. Pengembangan aritmatika anak usia dini
5. Pengembangan visual anak usia dini
6. Pengembangan taktil anak usia dini
7. Pengembangan kinestetik anak usia dini

Kemampuan anak untuk menyetarakan cara berpikirnya agar ia mampu menyelesaikan masalah merupakan tolak ukur dari perkembangan kognitifnya. Sedangkan menurut Bruner (dalam Jamaris, 2014) menjelaskan perkembangan kognitif merupakan suatu perkembangan kemampuan berpikir yang berkembang secara bertahap. kemampuan kognitif kelompok kontrol masih dalam tahap awal, yang berarti anak masih belum memahami dengan baik materi yang diberikan, bahkan beberapa anak terlihat sibuk dengan aktifitasnya sendiri. kognitif itu sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memahami sesuatu. Artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut.

Adapun tahapan-tahapan perkembangan kognitif anak usia dini menurut Amelia (2020) adalah sebagai berikut:



Tabel 8.1 Tahapan-tahapan perkembangan kognitif anak usia dini

Tahap Sensorimotor (Usia 18 - 24 bulan)	
a.	Tahap sensorimotor adalah yang pertama dari empat tahap dalam teori Piaget mengenai perkembangan kognitif anak Piaget. Selama periode ini, bayi mengembangkan pemahaman tentang dunia melalui koordinasi pengalaman sensorik (melihat, mendengar) dengan tindakan motorik (menggapai, menyentuh).
b.	Perkembangan utama selama tahap sensorimotor adalah pemahaman bahwa ada objek dan peristiwa terjadi di dunia secara alami dari tindakannya sendiri.
c.	Misalnya, jika ibu meletakkan mainan di bawah selimut, anak tahu bahwa main yang biasanya ada (dia lihat) kini tidak terlihat (hilang), dan anak secara aktif mencarinya. Pada awal tahapan ini, anak berperilaku seolah mainan itu hilang begitu saja.
Tahap Praoperasional (Usia 2 - 7 Tahun)	
a.	Tahap ini dimulai sekitar 2 tahun dan berlangsung hingga kira-kira 7 tahun. Selama periode ini, anak berpikir pada tingkat simbolik tapi belum menggunakan operasi kognitif. Artinya, anak tidak bisa menggunakan logika atau mengubah, menggabungkan, atau memisahkan ide atau pikiran.
b.	Perkembangan anak terdiri dari membangun pengalaman tentang dunia melalui adaptasi dan bekerja menuju tahap (konkret) ketika ia bisa menggunakan pemikiran logis.
Tahap Operasional Konkret (Usia 7 - 11 Tahun)	
a.	Perkembangan kognitif anak di tahap ini berlangsung sekitar usia 7 hingga 11 tahun, dan ditandai dengan perkembangan pemikiran yang terorganisir dan rasional. Piaget menganggap tahap konkret sebagai titik balik utama dalam perkembangan kognitif anak, karena menandai awal pemikiran logis.
b.	Pada tahapan ini, Si Kecil cukup dewasa untuk menggunakan pemikiran atau pemikiran logis, tapi hanya bisa menerapkan logika pada objek fisik.



- c. Anak mulai menunjukkan kemampuan konservasi (jumlah, luas, volume, orientasi). Meskipun anak bisa memecahkan masalah dengan cara logis, mereka belum bisa berpikir secara abstrak atau hipotesis.

Perkembangan kognitif anak usia dini meliputi menurut Yulia Ayriza (Iswantiningtyas, 2021) :

1. Berpikir konvergen (memusat) menuju ke suatu jawaban yang paling mungkin dan paling benar terhadap suatu persoalan
2. Tahap praoperasional (Piaget), yaitu:
 - 1) Anak belum mampu menguasai operasi mental secara logis
 - 2) Fungsi simbolis mampu menguasai Bahasa semakin sistematis
 - 3) Egosentris tidak mampu melihat dari perspektif orang lain
 - 4) Imitasi peniruan besar-besaran
 - 5) *Centralized* berpikir terpusat pada satu dimensi
 - 6) Berpikir tidak dapat dibalik
 - 7) Berpikir terarah statis
3. Vygotsky, stimulasi kognitif di ZPD (*Zone of Proximal Development*) – wilayah dekat kematangan (potensial dan sensitive untuk distimulasi



Selanjutnya, Yulia Ayryza (Iswantiningtyas, 2021) juga mengungkapkan bahwa proses pengembangan kemampuan dasar daya pikir (kognitif) meliputi:

1. Identifikasi: mengenal nama, benda, bilangan, dll.
2. Diferensiasi: membedakan.
3. Klasifikasi: mengelompokkan
4. Eksperimen: *trial and error*.
5. Menarik kesimpulan
6. Generalisasi untuk penguasaan konsep-konsep
7. Deskripsi: menceritakan, menggambarkan, mengekspresikan
8. Kolaborasi dengan orang dewasa atau anak yang lebih tua usianya.

Dengan melihat perkembangan anak usia dini tersebut, guru atau orang tua dapat membuat atau memanfaatkan APE yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Kegiatan bermain dengan menggunakan APE untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak terbagi menjadi dua bagian, yaitu kegiatan bermain dengan menggunakan APE untuk mengembangkan kemampuan matematika dan kemampuan sains.



B. APE UNTUK PENGEMBANGAN MATEMATIKA AUD

Menurut Ismayani (Hayuningtyas 2014 :64) mengungkapkan matematika adalah bahasa simbol atau sebuah bahasa universal yang bisa dipahami tanpa makna ganda sehingga menghilangkan sifat kabur, majemuk dan emosional. Konsep matematika pada anak usia dini yang diberikan kepada anak sesuai dengan usia dan perkembangan anak

Berikut ini merupakan contoh kegiatan bermain dengan menggunakan APE untuk mengembangkan matematika anak usia dini (Yuliani Nurani Sujiono (Rolina: 2012):

1. Konsep ganjil/genap

Tujuan bermain ini adalah memperluas konsep bilangan ganjil/genap. Alata permainan edukatif yang digunakan pada kegiatan bermain ini adalah

- 1) Potongan-potongan kertas ukuran 24×4
- 2) *Popcorn*
- 3) Lem
- 4) Spidol warna merah dan biru

Cara bermain:

- 1) Beri tiap anak 1 kertas putih seperti ukuran diatas



- 2) Di bawah tiap angka, anak menempelkan *popcorn* sebanyak angka yang tertulis
- 3) Kemudian, anak melingkari *popcorn* masing-masing lingkaran 2 *popcorn* yang tertulis
- 4) Jelaskan bahwa jika semua *popcorn* mendapat pasangan berarti angkanya genap dan jika *popcorn* yang tidak mempunyai pasangan berarti angka ganjil.
- 5) Anak mewarnai kertas yang bilangannya ganjil dengan spidol biru, angka genap spidol merah.

2. Menyortir Benda

Tujuan pada kegiatan bermain untuk meningkatkan kognitif anak usia ini adalah menyortir dan mengelompokkan benda-benda yang mempunyai kesamaan. Alat permainan edukatif yang digunakan pada kegiatan ini adalah :

- 1) 2 Hula hoop,
- 2) Benda-benda bulat (contohnya kelereng, roda, bola)
- 3) Benda-benda warna merah (contohnya lego warna merah)
- 4) Benda-benda bulat berwarna merah (contohnya apel, dan bola merah)

Cara bermain:

- 1) Letakkan 2 hula hoop di lantai
- 2) Letakkan benda-benda merah dalam 1 hula hoop dan benda-benda bulat dalam hula hoop yang lain



- 3) Benda-benda yang bulat dan warnanya merah harus diletakkan secara terpisah.
- 4) Hula hoop diletakkan saling menutupi Sebagian dan diletakkan benda-benda tersebut di dalamnya

3. Besar/kecil

Tujuan kegiatan bermain untuk mengembangkan kognitif anak usia dini adalah mencari perbedaan antara binatang yang besar dan yang kecil dengan cara menganalisa. Alat permainan edukatif pada kegiatan bermain ini adalah kets gambar dan krayon.

Cara bermain:

- 1) Beri masing-masing anak sehelai kertas gambar.
- 2) Peragakan bagaimana untuk melipat kertas menjadi setengah.
- 3) Pada salah satu sisi dari kertas tersebut, minta anak menggambar seekor tikus.
- 4) Pada sisi yang lain, minta mereka menggambar seekor dinosaurus.
- 5) Bantu anak-anak untuk memberi nama julukan yang tepat masing-masing sisi dengan judul “besar” atau “kecil”.
- 6) Kemudian tanyakan pada anak untuk berpikir tentang binatang-binatang besar dan kecil lainnya
- 7) Mintalah anak-anak untuk menambahkan gambar-gambar binatang tersebut pada kertas gambar yang mereka lipat.



4. Mengukur/menakar benda cair

Tujuan pada kegiatan bermain ini adalah untuk mengetahui bahwa benda cair dapat diukur. Alat permainan edukatif yang digunakan untuk mengembangkan kognitif pada anak ialah

- 1) Cangkir ukur/gelas takar
- 2) Galon kosong
- 3) Karton takaran susu
- 4) 1 cangkir plastic
- 5) Tempayan air
- 6) Kertas table

Cara bermain:

- 1) Kegiatan ini baik sekali dilaksanakan di luar kelas atau di meja dekat air
- 2) Hindari kelompok kecil
- 3) Pada tiap meja aturlah semua bahan di atas
- 4) Mintalah anak untuk mengisi galon kosong dengan cangkir takarnya
- 5) Tanyakan berapa cangkir yang telah dituang ke galon tersebut
- 6) Tulis dalam table Bersama
- 7) Lakukan kegiatan yang sama tapi dengan menggunakan karton takar susu dan kemudian dengan cangkir plastic
- 8) Tulis lagi hasilnya dalam table



- 9) Jelaskan beberapa banyak air yang telah ditakar Ketika merasa menuang air pada tiap tempat/wadah.

C. APE UNTUK PENGEMBANGAN SAINS AUD

Kata sains berasal dari bahasa latin " *scientia* " yang berarti pengetahuan.berdasarkan webster new collegiate dictionary definisi dari sains adalah "pengetahuan yang diperoleh melalui pembelajaran dan pembuktian" atau "pengetahuan yang melingkupi suatu kebenaran umum dari hukum – hukum alam yang terjadi misalnya didapatkan dan dibuktikan melalui metode ilmiah.

Sains dalam hal ini merujuk kepada sebuah sistem untuk mendapatkan pengetahuan yang dengan menggunakan pengamatan dan eksperimen untuk menggambarkan dan menjelaskan fenomena – fenomena yang terjadi di alam. Pengertian sains juga merujuk kepada susunan pengetahuan yang orang dapatkan melalui metode tersebut. atau bahasa yang lebih sederhana, sains adalah cara ilmu pengetahuan yang didapatkan dengan menggunakan metode tertentu (Fauziddin, 2022)

Ada beberapa kegiatan bermain yang menggunakan APE untuk mengembangkan kemampuan sains anak usia dini, yaitu Khadijah (2017):



1. Campuran Warna

Alat permainan edukatif pada kegiatan bermain campuran warna untuk meningkatkan sains anak usia dini adalah:

1) Botol-botol plastic bening

Ember kosong dan ember berisi air tidak berwarna, air berwarna merah, air berwarna kuning.

Corong plastic

Gayung berukuran kecil/ gelas plastic bertangkai

Tujuan pada kegiatan bermain campuran warna untuk mengembangkan sains anak usia dini adalah:

- 1) Mengenalkan apa yang terjadi bila dicampur
- 2) Melatih koordinasi antara mata dan jari tangan anak dengan menungkan ke dalam air
- 3) Mengembangkan kosakata baru
- 4) Melatih anak berani menggunakan pendapat

Cara bermain:

- 1) Minta anak untuk mengambil botol plastic, ember kosong, corong plastic, dan gelas plastic bertangkai masing-masing satu buah. Ingatkan anak untuk memakai celemek. Bisa jadi saat itu anak langsung ingin bermain, sehingga kesabaran guru/ orangtua diperlukan.



- 2) Setelah anak siap dengan peralatannya, mulailah guru membimbing untuk mengisi botol plastic dengan air berwarna sesuai keinginannya. Guru dapat memberikan contoh menungkan air agar tidak tumpah. Tuntun anak agar memperhatikan perbandingan saat mencampurkan air berwarna dan dorong anak untuk menceritakan hasil temuan warna yang diperolehnya.

2. Membuat Pelangi

Alat permainan edukatif untuk mengembangkan sains anak usia dini ini adalah :

- 1) Gelas bening berisi air
- 2) Kaca kecil
- 3) Sinar matahari

Tujuan pada kegiatan bermain membuat pelagi ini untu mengembangkan sains anak usia dini adalah mengenalkan bagaimana Pelangi terjadi dan mengenalkan warna-warna dari sinar matahari.

Cara bermain :

- 1) Tarulah kaca kecil ke dalam gelas bening berisi air. Letakkan pada tempat yang dekat dengan dinding namun terkena paparan sinar matahari langsung.



- 2) Arahkan gelas ke dinding dengan cara memutar secara perlahan sampai Pelangi dipantulkan Kembali dari dinding. Jelaskan bahwa sinar matahari terdiri dari banyak warna. Ketika menembus air warna-warna itu akan dipisahkan.

3. Wah, Apinya mati

Alat permainan edukatif pada kegiatan bermain wah, apinya mati untuk mengembangkan sains anak usia dini adalah:

- 1) Lilin
- 2) Korek api
- 3) Gelas palstik bening ukuran besar beserta dua tutup plastic, satu tutup diberi lubang.

Tujuan pada kegiatan bermain wah, apinya mati untuk mengembangkan sains anak usia dini adalah mengenalkan pengaruh udara terhadap api, mengembangkan kosakata baru dan melatih kemampuan berpikir sebab akibat.

Cara bermain :

- 1) Jelaskan manfaat dan bahaya api. Lalu, katakana api membutuhkan udara agar tetap menyala. Bantu anak untuk menyalakan api dan menaruh lilin dalam gelas. Tanyakan kepada anak, apa yang terjadi bila permukaan gelas itu ditutup dengan plastic? Temukan jawabannya dengan



menutup permukaan gelas itu dengan tutup plastic, api akan mati.

- 2) Nyalakan Kembali lilin, lalu tanyakan Kembali, apa yang terjadi pada api bila ditutup dengan tutup plastic berlubang. Biarkan anak menemukan jawabannya dengan melihat langsung atau mengamati, bagaimana gelas itu ditutup dengan plastic yang berlubang.

4. Eksplorasi Zat Cair (larut dan tidak larut)

Alat permainan edukatif pada kegiatan bermain eksplorasi zat cair (larut dan tidak larut) adalah :

- 1) Lima gelas bening berisi air (masing-masing gelas diberi nama atau kode)
- 2) Satu buah sendok
- 3) Gula, garam, tepung, pasir, minyak.

Tujuan pada kegiatan bermain eksplorasi zat cair (larut dan tidak larut) untuk mengembangkan sains anak usia dini adalah mengenalkan adanya benda-benda yang larut dalam air dan tidak, mengembangkan pembendaharaan kata.

Cara bermain:

- 1) Jelaskan masing-masing benda yang ada; gula, garam. Tepung, pasir, minyak.



- 2) Tuangkan satu per satu bend aitu ke dalam gelas masing-masing.
- 3) Aduk perhatikan bagaimana benda-benda itu bereaksi dalam air, ada yang larut dan mengubah warna dan rasa air, ada pula yang tidak melainkan membentuk campuran dan endapan.

RANGKUMAN

1. Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan yang dimiliki oleh anak pengembangan kognitif termasuk dalam aspek pengembangan yang perlu distimulasi ketika kegiatan belajar mengajar dilakukan di lembaga PAUD. Perkembangan kognitif erat kaitannya dengan cara berpikir seseorang yang menggambarkan aktivitas intelektual, pada anak aktivitas tersebut akan tampak saat mengetahui, memahami, mengingat sesuatu.
2. Perkembangan kognitif terbagi menjadi 2 kelompok yaitu perkembangan Matematika dan perkembangan sains anak usia dini.
3. Perkembangan matematika anak usia dini adalah bahasasymbol atau sebuah bahasa universal yang bisa dipahami tanpa makna ganda sehinggamenghilangkan sifat kabur, majemuk dan emosional. Konsep matematika



pada anak usia dini yang diberikan kepada anak sesuai dengan usia dan perkembangan anak

4. Perkembangan sains anak usia dini adalah sains “pengetahuan yang diperoleh melalui pembelajaran dan pembuktian” atau “pengetahuan yang melingkupi suatu kebenaran umum dari hukum – hukum alam yang terjadi misalnya didapatkan dan dibuktikan melalui metode ilmiah.

SOAL LATIHAN

1. Bentuklah kelompok menjadi 4 bagian, masing-masing kelompok mencari kegiatan bermain berhubungan dengan perkembangan matematika dan sains
2. Mempraktekkan secara langsung dikelas
3. Buatlah laporan proyek berkaitan dengan kegiatan bermain sains dan matematika.

DAFTAR PUSTAKA

Iswantiningtyas, Veny. 2021. *Perkembangan kognitif anak selama belajar di rumah*. Kediri: universitas Nusantara PGRI Kediri.

Khadijah & Armanila. 2017. *Bermain dan Permainan anak usia dini*. Medan: Perdana Publishing



- Hayuningtyas, Hesti. 2014. *Pemanfaatan Sumber Belajar Limbah Kardus untuk Mengembangkan Kosep Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Eksperimen di TK Taman Indria Semarang)*. Semarang: Early Choldhood education Papers (BELIA).
- Aniswita, Neviyarni. 2020. *Perkembangan Kognitif, Bahasa, Perkembangan Sosi-Emosional dan implementasinya dalam pembelajaran*. Padang: Ilmu pendidikan, universitas Negeri Padang.
- Amelia, Khadijah Nurul. 2020. *Asesmen Perkembangan Kognitif anak usia 5-6 tahun*. Vol 3 No. 1. Al atfhah (Jurnal) ilmiah pendidikan anak usia dini. Universitas Islam negeri sumatera utara.
- Rolina, Nelva. 2012. *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ombak.
- Jamaris, Martini. 2014. *Kesulitan Belajar Prespektif Asesmen dan Penanggulangannya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Fauziddin, Mohammad. 2022. *Perkembangan Sains untuk Anak Usia Dini*. <https://sabyan.org/pengembangan-sains-untuk-anak-usia-dini/>. Diakses 10/12/22



BAB 9

ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI



Tujuan Pembelajaran

1. Memahami dan menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata kuliah yang diampu
2. Memahami dan menguasai alat permainan edukatif untuk pengembangan social emosional anak usia dini
3. menganalisis alat permainan edukatif untuk mengembangkan social emosional anak usia dini.

A. PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI

Perkembangan social adalah tingkat jalinan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat secara luas. Perkembangan emosional adalah luapan perasaan ketika anak berinteraksi



dengan orang lain. Dengan demikian perkembangan social-emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Jika dilihat dari pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa perkembangan social emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan kata lain, ketika membahas perkembangan emosi harus bersinggungan juga dengan perkembangan social anak. demikian pula sebaliknya karena keduanya terintegrasi dalam bingkai kejiwaan yang utuh, Suryadi (Purnama, 2019: 134).

Menurut pandangan Nurjannah (2017) mengemukakan bahwa perkembangan social emosional anak usia dini merupakan proses belajar pada diri anak tentang berinteraksi dengan orang disekitarnya yang sesuai dengan aturan social dan anak lebih mampu dalam mengendalikan perasaannya yang sesuai dengan kemampuannya dalam mengidentifikasi dan mengungkapkan perasaannya yang diperoleh secara bertahap dan memulai proses penguatan dan *modeling*.

Hurlock (Guslinda, 2018) perkembangan emosi terjadi sangat kuat pada usia 2,5-3,5 dan 5,5 – 6,4 tahun.

1. Reaksi emosi anak sangat kuat, anak akan merespon peristiwa dengan kadar emosi yang sama. Semakin bertambah usia anak semakin mampu untuk mengontrol emosinya.



2. Reaksi emosi muncul setiap peristiwa dengan cara yang diinginkannya dan dengan waktu yang diinginkannya pula.
3. Emosi mudah berubah dan memperlihatkan reaksi spontanitas atau kondisi asli dan anak sangat terbuka dengan pengalaman-pengalaman hatinya.
4. Reaksi emosi berdsifat individual dan pemicu emosi yang sama, namun reaksi yang ditimbulkan berbeda-beda. Hal ini diakibatkan oleh factor pemicu emosi
5. Keadaan emosi anak dikendalikan dengan gejala tingkah laku yang ditampilkan dan anak sulit mengungkapkan emosi secara verbal dan emosi mudah dikenali melalui tingkah laku yang ditunjukkan.

Hurlock (Guslinda, 2017) perilaku prososial yang umum terjadi pada diri anak diantaranya:

- 1) Meniru : melakukan perilaku orang dewasa disekitarnya
- 2) Persaingan : keinginan untuk mengungguli dan mengalahkan orang lain
Kerja sama : bermain koperatif bersama teman
- 3) Kerjasama : bekerjasama antara torang lain dan teman sebaya
- 4) Simpati : menggambarkan perasaan belas kasih atas kesedihan orang lain (KBBI)
- 5) Empati : menempatkan diri pada posisi kesedihan orang tersebut (KBBI)
- 6) Dukungan sosial : dukungan dari orang sekitar



- 7) Berbagi : memberikan miliknya kepada teman atau orang dewasa sebagai bentuk kepedulian
- 8) Perilaku akrab : hubungan erat dan personal dengan orang lain atau teman sebaya.

Selain perilaku prososial anak juga memiliki perilaku anti sosial:

1. Negatifisme : perilaku melawan otoritas orang dewasa
2. Agresif : perilaku menyerang jika diganggu orang lain
3. Perilaku berkuasa : menganggap semua benda miliknya
4. Memikirkan diri sendiri : mementingkan keinginan sendiri
5. Merusak : membanting atau menghancurkan barang-barang.
6. Pertentangan Seks
7. Prasangka

Perkembangan sosial emosional anak merupakan perkembangan tingkah laku pada anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku dalam lingkungan masyarakat. pada masa ini proses anak belajar dalam menyesuaikan diri dengan norma, moral dan tradisi dalam masyarakat. Piaget dalam teorinya menyebutkan adanya sifat egosentris yang tinggi pada anak karena anak belum dapat memahami perbedaan perspektif pikiran orang lain. Pada tahap ini anak hanya mementingkan dirinya sendiri dan belum mampu bersosialisasi dengan baik dengan orang lain. (Nurmalitasari, 2015)



Menurut Hurlock (Guslinda, 2018) untuk mencapai perkembangan sosial dan mampu bermasyarakat, seorang individu harus memerlukan tiga proses. ketiga proses tersebut saling berkaitan dan apabila terjadi kegagalan dalam satu proses dari tiga proses tersebut, maka akan menurunkan kadar sosialisasi individu tersebut. ketiga proses tersebut adalah; pertama, perilaku yang dapat diterima secara sosial dan setiap kelompok masyarakat memiliki standar perilaku tersebut. Kedua, belajar memainkan peran sosial. Ketiga, perkembangan proses sosial yakni menyukai orang lain dan kegiatannya.

Menurut Moh Padil dan Trio Supriyatno (Guslinda, 2018) perkembangan sosial anak dapat dilakukan dengan dua acara: pertama, proses belajar sosial dan pembentukan loyalitas sosial.

Guslinda (2018) Berdasarkan teori sosialisasi, anak dapat melakukan proses sosialisasi pasif maupun sosialisasi aktif. Teori sosialisasi pasif menerangkan bahwa anak hanya akan memberikan respon kepada orang tua dan mengabaikan orang lain. Teori sosialisasi aktif yakni sosialisasi yang dilakukan anak dengan mengembangkan peran sosialnya. Media yang berperan penting dalam mengembangkan proses sosialisasi anak adalah: orang tua, sekolah, lembaga keagamaan, lingkungan sosial dan media massa.

Selanjutnya Campos (Nurmalitasari, 2015) mendefinisikan emosi sebagai perasaan atau afeksi yang timbul



saat seseorang berada dalam suatu keadaan yang dianggap penting. Emosi diwakilkan oleh perilaku yang mengekspresikan kenyamanan dan ketidaknyamanan terhadap situasi yang dialami. Emosi tersebut dapat berupa rasa senang, takut, marah dsb. Adapun karakteristik emosi pada anak usia dini: berlangsung secara singkat dan berakhir tiba-tiba, terlihat lebih kuat dan hebat dan berlangsung singkat dan berakhir tiba-tiba. Emosi dikategorikan menjadi dua yakni emosi positif dan emosi negatif. Santrock mengungkapkan sebagian besar dipengaruhi oleh dasar biologis dan pengalaman masa lalu.

Sebagian besar penelitian yang berkaitan pada dengan hubungan sosial manusia, menunjukkan, bahwa pengalaman sosial awal (keluarga) dan dimulai pada masa kanak-kanak dan akan menetap pada diri seseorang dan berpengaruh untuk kehidupan orang tersebut. Wulan (Muhktar , 2013) Ada beberapa hal yang mempengaruhi pengalaman sosial pada anak usia dini, sebagai berikut:

1. Penyesuaian sosial, jika perilaku menyesuaikan diri pada anak berkembang dengan baik, maka akan menetap pada diri anak hingga ia dewasa.
2. Keterampilan sosial, sikap yang tertanam pada diri anak akan berpengaruh pada keterampilannya dalam bergaul.
3. Partisipasi aktif, pengalaman sosial sejak dini pada diri anak akan mempengaruhi keaktifan seorang anak dalam berpartisipasi di masyarakat hingga ia dewasa.

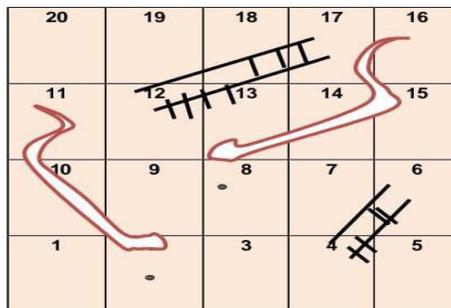


Kegiatan bermain yang bermanfaat sebagai dorongan komunikasi adalah bentuk permainan yang melibatkan orang lain atau teman sebaya. Permainan ini biasa disebut sebagai bermain social. Termasuk dalam kegiatan bermain social ini adalah bermain petak umpet, dakon, nekeran, dan bentuk permainan lain yang melibatkan Kerjasama antara satu dengan yang lain.

B. APE UNTUK MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI

Adapun contoh kegiatan bermain yang menggunakan alat permainan edukatif dalam pengembangan aspek sosial emosional anak usia dini adalah:

1. Ular Tangga



Alat permainan edukatif pada kegiatan bermain ular tangga dalam pengembangan social emosional anak usia dini adalah:

- 1) Kertas manila
- 2) Kertas origami
- 3) Spidol/pulpen,
- 4) Lem
- 5) Gunting, dan
- 6) Gambar Gerakan salat, ular, dan tangga.

Cara membuatnya:

- 1) Potong kertas origami dengan ukuran 10 x 10 cm sebanyak 25 buah
- 2) Beri angka pada kertas tersebut 1-25
- 3) Ambil gambar orang salat lalu tempel pada kertas yang telah diberi nomor
- 4) Setelah selesai, tempelkan kertas origami tersebut pada kertas manila, sesuai urutan nomor
- 5) Tempelkan gambar ular dan tangga sesuai keinginan di atas manila
- 6) Untuk membuat dadu menggunakan kertas manila, dengan kubus ukuran 5x5x5 cm
- 7) Kemudian beri mata dadu.



Cara bermain :

- 1) Permainan ini dimainkan 2 orang atau lebih
- 2) Lemparkan dadu dengan dikocok terlebih dahulu
- 3) Jika anak sudah mendapatkan nomor dadu, anak menjalankan anak dadu sesuai dengan nomor yang didapat dari lemparan dadu tadi.
- 4) Lalu anak melakukan perintah sesuai perintah yang ada pada nomor
- 5) Permainan ini dilakukan dengan cara bergantian.

Tujuan APE ular tangga adalah :

- 1) Melatih anak mengenal angka
- 2) Melatih anak dalam bentuk-bentuk angka
- 3) Melatih anak dalam kemampuan berbahasa
- 4) Melatih kesabaran anak untuk menunggu giliran.

2. Ghost game

Kegiatan bermain *ghost game* ini dikemukakan oleh Dwi Sunar Prasetyono (Rolina, 2012). Banyak anak kecil takut terhadap hal tertentu hal tersebut, seperti kecoa, anjing, tikus, laba-laba, atau gambar-gambar yang di buku tertentu. Dan terkadang anak kecil takut akan cerita yang menyeramkan atau sesuatu yang tidak dapat diketahui, misalnya hantu, monster, dan penyihir. Ketakutan ini karena prang tua atau guru sering salah dalam memberikan pengertian pada anak. semakin ditakuti, anak akan semakin takut, ini berdampak ke depannya



akan membentuk perilaku anak menjadi anak penakut dan penuh keraguan dalam bertindak. Dengan kegiatan bermain *ghost game* ini, anak belajar sedikit demi sedikit mengatasi rasa takut. Mereka akan belajar bahwa apa yang ditakuti selama ini adalah hanya bentuk khayalan saja atau isapan jempol belaka.

Alat permainan edukatif dalam kegiatan bermain *ghost game* ini adalah kostum hantu yang dibuat sendiri dari kain mori putih (seperti film kartun hantu di televisi). Jangan lupa untuk melubangi mori tersebut dengan gunting agar terkesan menyeramkan. Buatlah beberapa kostum untuk beberapa anak

Cara bermain :

- 1) biarkan anak memakai kostum hantu menakut-nakuti teman-temannya.
- 2) Jika anak menakuti kita sebagai guru, maka berpura-puralah untuk takut agar anak merasa bahwa caranya menakuti sudah berhasil.
- 3) Kegiatan bermain ini akan sangat seru dan menyenangkan bagi anak.

3. Small project

Kegiatan bermain ini dapat menggunakan APE berupa tanah liat atau plastisin. Pada dasarnya, kegiatannya hampir sama dengan kegiatan bermain menggunakan tanah liat atau plastisin lainnya. Perbedaan adalah kegiatan ini dilakukan secara Bersama-sama dalam sebuah kelompok kecil (tiap



kelompok terdiri dari 4 atau 5 orang anak) dan membuat sebuah proyek kecil sehingga dinamakan *small project*.

Awalnya, guru membagi anak didik menjadi kelompok kecil dan meminta mereka membuat sebuah meja dari plastisin atau tanah liat. Anak diminta membuat kaki meja terlebih dahulu. Tentu saja setiap anak membuat kaki meja yang berbeda ukuran satu sama lain. Kemudian, guru meminta anak membuat alas meja yang berbentuk bidang datar. Setelah semua selesai, anak akan menyatukan bentuk-bentuk tersebut menjadi sebuah meja. Tentu saja meja tidak akan rata karena bentuk kaki meja yang berbeda-beda. Sehingga dalam kelompok akan terlihat sebuah kerja sama antar anggota kelompok. Dengan demikian, kegiatan bermain dengan menggunakan APE ini dapat mengembangkan kemampuan social emosional anak usia dini.

4. Sidik jari saya

Alat permainan edukatif yang digunakan pada kegiatan bermain “sidik jari saya” adalah sebagai berikut:

- 1) Tinta
- 2) Pensil
- 3) Kertas yang sudah dipotong dengan ukuran dan bentuk yang sama



Cara bermain :

- 1) Mintalah setiap anak membasahi jempolnya dengan tinta dan buatlah sebuah sidik jari pada selembaran kertas kecil. Tuliskan Namanya pada sisi sebaliknya kertas itu.
- 2) Beri kesempatan anak untuk melihat dari dekat dan memperhatikan bagaimana semua sidik jari berbeda dan bahwa tidak pernah ada dua orang yang sidik jarinya sama.
- 3) Guru harus memberitahu anak-anak dengan kemungkinan kata-kata “lihat anak-anak, kita semua unik dan istimewa” . Dengan demikian.

Tujuan utama dari kegiatan bermain ini adalah untuk memperhatikan kepada anak-anak bahwa mereka berbeda secara unik.

RANGKUMAN

1. perkembangan social emosional anak usia dini merupakan proses belajar pada diri anak tentang berinteraksi dengan orang disekitarnya yang sesuai dengan aturan social dan anak lebih mampu dalam mengendalikan perasaannya yang sesuai dengan kemampuannya dalam mengidentifikasi dan mengungkapkan perasaannya yang diperoleh secara bertahap dan memulai proses penguatan dan *modeling*.



2. Pola perilaku social dan tidak social antara lain:
 - a. Pola perilaku social
 - 1). Meniru
 - 2). Persaingan
 - 3). Kersama
 - 4). Simpati
 - 5). Empati
 - 6). Dukungan social
 - 7). Membagi
 - 8). Perilaku akrab
 - b. Pola perilaku tidak social
 - 1). Negativisme
 - 2). Agresif
 - 3). Perilaku berkuasa
 - 4). Memikirkan diri sendiri
 - 5). Mementingkan diri sendiri
 - 6). Merusak
 - 7). Pertentangan seks
 - 8). Prasangka
3. Alat permainan edukatif untuk meningkatkan perkembangan social emosional anak adalah sebagai berikut:
 - a. Ular Tangga
 - b. *Ghost game*
 - c. *Small project*
 - d. Sidik jari saya



SOAL LATIHAN

1. Jelaskan pengertian perkembangan social emosional anak usia dini ? menurut pendapat Anda.
2. Mengapa anak usia dini perlu dikembangkan aspek social emosionalnya ?
3. Buatlah masing-masing alat permainan edukatif sesuai tahapan usia anak usia dini perkembangan social emosional anak

DAFTAR PUSTAKA

Guslinda dan Rita Kurnia. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing Surabaya.

Purnama, Sigit. 2019. *Pengembangan APE Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nurjannah (2017) *Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan*. HISBAH: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam Vol. 14, No 1.

Nurmalitasari, Femmi. 2015. *Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia Prasekolah*. Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada. 23 (2): 103.

Muhktar, Latif Zukhairini . 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Kencana.



BAB 10

ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK PERKEMBANGAN NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK USIA DINI



Tujuan Pembelajaran

1. Memahami dan menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata kuliah yang diampu
2. Memahami dan menguasai alat permainan edukatif untuk pengembangan nilai agama dan moral anak usia dini
3. menganalisis alat permainan edukatif untuk mengembangkan nilai agama dan moral anak usia dini.

A. PERKEMBANGAN NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK USIA DINI

Salah satu aspek yang harus dikembangkan di Pendidikan anak usia dini adalah nilai agama dan moral. Pendidikan nilai agama dan moral erat kaitannya dengan akhlak seorang anak, sikap kesopanan dan kesantunan, kemauan



melaksanakan ajaran dan ajuran agama dalam kehidupan sehari-hari (Adisusilo, 2013). lebih lanjut Desmita mengungkapkan bahwa perkembangan moral adalah perkembangan yang berkaitan dengan aturan dan konvensi mengenai hal yang harus dilakukan oleh individu dalam interaksinya dengan sekitar. Menurutnya saat anak dilahirkan tidak memiliki moral, tetapi dalam dirinya terdapat potensi moral yang disiap untuk dikembangkan. Anak ketika berinteraksi dengan orang lain akan memberikan pemahaman mengenai perilaku baik untuk dilakukan dan perilaku buruk yang tidak boleh dilakukan.

Oleh karena itu, perkembangan moral pada anak merupakan perubahan psikis yang memungkinkannya dapat mengetahui perilaku baik yang harus dilakukan dan perbuatan buruk yang harus dihindarinya berdasarkan norma-norma tertentu. Berdasarkan deskripsi tersebut, perkembangan nilai agama dan moral adalah perubahan psikis yang dialami oleh anak usia dini terkait kemampuannya dalam memahami dan melakukan perilaku yang baik serta memahami dan menghindari perilaku yang buruk berdasarkan ajaran agama yang diyakini (Pransiska, 2015)

Ada tiga aspek yang harus dikembangkan dalam pengembangan nilai agama dan moral pada anak usia dini yaitu sebagai berikut:



Tabel 10.1 Aspek Perkembangan

No	Aspek Perkembangan
1.	Aspek Kognitif , berkaitan dengan kemampuan anak memahami perilaku baik dan buruk berdasarkan ajaran agamanya. Kemampuan memahami tersebut menjadikan anak akan memiliki pengetahuan tentang kebaikan yang diajarkan oleh agamanya.
2.	Aspek Afektif , berkaitan erat dengan kemampuan anak dalam mencintai dan merasakan perilaku baik berdasarkan ajaran agamanya.
3.	Aspek Perilaku , yang berhubungan dengan kemampuan anak dalam memilih, melakukan perbuatan yang baik kemudian anak mampu menghindari sikap yang buruk dengan landasan ajaran agamanya. Kemampuan tersebut dapat memotivasi anak untuk konsisten dalam melakukan kebaikan sesuai aturan yang diberlakukan untuknya.

Optimalisasi perkembangan nilai agama dan moral anak harus meliputi tiga cakupan aspek tersebut. Ketiga cakupan aspek tersebut harus sesuai dan sama rata, tidak boleh ada kecenderungan pada satu aspek saja karena akan menjadi ketimpangan yang berakibat pada pemahaman dan kecintaan anak pada sikap yang dimilikinya.

Ahli yang menyoroti tentang perkembangan moral adalah Kohlberg (Rolina, 2012) membagi perkembangan moral manusia menjadi 3 tahapan yaitu:

1. Tingkat premoral (prekonvensional); lahir sampai 9 tahun
2. Tingkat moralitas konvensional; 9-13 tahun



3. Tingkat moralitas pasca konvensional; 13 tahun sampai meninggal.

Anak usia dini termasuk dalam tingkat premoral (prekonvensional) yaitu sejak lahir sampai usia 9 tahun. Adapun ciri-ciri dari tingkat premoral menurut Kohlberg (Rolina, 2012) adalah sebagai berikut:

1. Kewaspadaan terhadap moral yang bisa diterima secara social
2. Control didapatkan dari luar
3. Anak menggabungkan label baik dan buruk, benar dan salah
4. Tawar menawar, pembagian yang seimbang dan kejujuran menjadi muncul
5. Hidup dinilai dengan bagaimana anak dapat memuaskan kebutuhan dari orang lain.

Selanjutnya, tingkat premoral ini terbagi menjadi 2 tahap, yaitu:

1. Tahap orientasi hukuman dan kepatuhan (lahir – 6 tahun): peraturan diikuti untuk menghindari hukuman
2. Tahap orientasi egoistik secara sederhana (6-9 tahun): anak menyesuaikan minat diri sendiri dengan aturan, berasumsi bahwa penghargaan atau bantuan akan diterima.



Menurut Santrock (Rolina, 2012), studi tentang perilaku moral telah dipengaruhi oleh teori belajar social. Proses-proses penguatan, penghukuman, dan peniruan digunakan untuk menjelaskan perilaku moral anak-anak. perkembangan moral berkaitan dengan aturan-aturan dan ketentuan-ketentuan tentang apa yang seharusnya dilakukan oleh orang-orang dalam interaksi mereka dengan orang lain. Para pakar perkembangan anak mempelajari bagaimana anak-anak berpikir, berperilaku, dan merasa tentang aturan-aturan dan ketentuan-ketentuan tersebut. Melalui identifikasi, anak-anak menginternalisasikan standard perilaku benar atau salah orang tua. Anak-anak menaati standard masyarakat untuk menghindari rasa bersalah.

Untuk perkembangan nilai-nilai agama, Gardner (Rolina, 2012) membahasakan dengan kecerdasan eksistensial/spiritual yaitu bagaimana seseorang memahami eksistensi dirinya serta hubungannya dengan sang pencipta. Pada anak-anak, memahami hal yang berhubungan dengan ketuhanan masih dalam traf sederhana. Yaitu batas pengenalan dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari melalui pembiasaan di rumah maupun di sekolah.

B. APE UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN NILAI AGAMA DAN MORAL.

Alat permainan edukatif untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral adalah sebagai berikut:



1. Kartu terima kasih

APE yang digunakan dalam kegiatan bermain ini adalah kartu ucapan terima kasih yang dibuat sendiri oleh guru (yang mungkin dibantu beberapa siswa/anak). Bahan yang dipakai membuat kartu ini antara lain:

- 1) Kertas karton atau kertas lainnya
- 2) Spidol atau krayon
- 3) Stiker (tambahan)
- 4) Cetakan kue (tambahan)
- 5) Kartu-kartu lebaran/natal lama (tambahan)
- 6) Gunting
- 7) Lem

Cara membuatnya adalah dengan menghias kertas karton/ kertas lainnya) menggunakan bahan lain yang tertera di atas, atau memodifikasi kartu-kartu lebaran/natal menjadi kartu ucapan terima kasih.

Cara Bermain :

- 1) Minta anak memberikan kartu tersebut kepada teman yang telah berbuat baik atau menlongnya di hari itu.
- 2) Kegiatan ini dapat dilakukan di akhir kegiatan sekolah.
- 3) Focus dalam melatih aspek moral dan nilai-nilai agama ini, anak dilatih untuk dapat mengidentifikasi perbuatan baik dan buruk.



2. Balok Agama

Alat permainan edukatif yang digunakan pada kegiatan bermain balok agama adalah balok-balok kecil dengan warna menarik dan bentuk bervariasi lengkap dengan kubah.

Cara Bermain :

- 1) Anak diminta membuat atau membangun tempat-tempat ibadah yang ia ketahui (misalnya Mesjid, gereja dll)
- 2) Guru harus *appreciate* dalam memberikan penguatan berupa *reward*

Tujuan pada kegiatan bermain balok agama untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral ialah anak mampu memahami tempat ibadah mereka masing-masing.

3. Peraga sholat

Alat permainan edukatif apad kegiatan bermain anak untuk meningkatkan pengembangan nilai agama dan moral adalah gambar 3 dimensi yang berisi Gerakan sholat dari awal sampai akhir atau alat permainan edukatif balok kayu sholat.

Cara bermain :

- 1) Mintalah pada anak untuk menirukan Gerakan sesuai dengan alat permainan edukatif yang diperlihatkan pada anak (dibantu oleh guru)



- 2) Guru menjelaskan Gerakan-gerakan tersebut serta bacaan sholat yang harus dibaca ketika sholat.

Tujuan pada kegiatan bermain peraga sholat untuk meningkatkan pengembangan nilai agama dan moral adalah mengenal agama yang dianutnya, melatih kosakata baru pada anak.

RANGKUMAN

1. Pendidikan nilai agama dan moral erat kaitannya dengan akhlak seorang anak, sikap kesopanan dan kesantunan, kemauan melaksanakan ajaran dan ajuran agama dalam kehidupan sehari-hari.
2. Perkembangan moral pada anak merupakan perubahan psikis yang memungkinkannya dapat mengetahui perilaku baik yang harus dilakukan dan perbuatan buruk yang harus dihindarinya berdasarkan norma-norma tertentu.
3. tiga aspek yang harus dikembangkan dalam pengembangan nilai agama dan moral pada anak usia dini yaitu sebagai berikut: aspek Kognitif, Aspek Afektif dan Aspek Perilaku
4. alat permainan edukatif untuk mengembangkan nilai agama dan moral adalah peraga sholat, balok agama, dan kartu terima kasih.



SOAL LATIHAN

1. Pilihlah 3 indicator capaian perkembangan pada perangkat pembelajaran terkait perkembangan aspek nilai agama dan moral, dan buatlah kegiatan bermainnya.
2. Mengapa penting menanamkan nilai agama dan moral pada anak usia dini ?
3. APE yang sering digunakan di Taman kanak-kanak terkait perkembangan aspek nilai agama dan moral! Sebutkan & jelaskan

DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo, Sutarjo. 2013. *Pembelajaran Nilai Karakter, Konstruktivisme dan VCT Sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Pransiska, Toni. 2015. *Kado Istimewa Untuk Anaku*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Rolina, Nelva. 2012. *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ombak.

