

PEMBUATAN ALAT PERAGA DI TK DHARMA WANITA SEBAGAI ALAT PERMAINAN YANG MENYENANGKAN ANAK USIA DINI

Nila Permadani Putri

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Email : permadaninyanila@gmail.com

Abstract

Games Education (APE) is a tool that can optimize the game development of the child, tailored to the age and developmental level, and which is useful for the development of the physical, language, cognitive, and social development. The purpose of this activity is expected in early childhood and kindergarten students get an interesting experience, increase cognitive ability, psychomotor, and creative both in school and outside of school. Berbagai type of form tool of education games that can be made by children TK and early childhood education. This education game is used as a medium of learning so that students do not feel bored while studying. Type of APE are so numerous, yaitu playdough, finger painting, hand puppets, and coloring. The method used in this activity is practical. By using this method the children can directly try to make a toy that kids can feel the process of making. The target of this education a children's game kindergarten and early childhood. However, given the different game types for different ability levels, especially in terms of cognitive and psychomotor. Tools are provided for educational games help improve a child's development in terms of skills, knowledge, and dissemination in accordance with the learning materials. Of the activity of making APE results obtained are kindergarten and early childhood was happy to make the game instrument itself, creativity and children honed so well that it can blind a variety of forms.

Keywords : Games, Education, Developpment, Children

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan anak usia dini merupakan bagian dari pencapaian tujuan pendidikan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan sesuai dengan rohani, kepribadian yang

mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Pendidikan Anak Usia Dini mempunyai tujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Anak adalah individu yang baru mengenal dunia sehingga anak sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain. Anak perlu dibimbing agar mengenal tentang dunia ini misal tentang fenomena alam dan keterampilan-keterampilan atau kemampuan yang dibutuhkan untuk hidup.

Anak merupakan individu yang unik, tidak ada dua anak yang sama persis sekalipun mereka kembar siam. Setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan bakat, minat ataupun kemampuan-kemampuan yang

ada pada diri anak. Untuk mengembangkan potensi dan kemampuannya, anak dapat memasuki pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal atau informal. PAUD pada jalur formal berbentuk TK dan RA, jalur nonformal berbentuk KB dan TPA sedangkan jalur informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan. Taman Kanak-Kanak (TK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun untuk mengembangkan bakat, minat dan potensi ataupun kemampuan-kemampuan yang dimiliki anak. TK mempunyai tujuan untuk mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi kemampuan moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik, mulok dan pengembangan diri untuk memasuki jenjang selanjutnya.

Kemampuan-kemampuan dasar anak seharusnya dikembangkan sejak usia dini agar dapat berkembang maksimal. Kemampuan merupakan aset dasar untuk pengembangan diri anak. Salah satunya kemampuan fisik motorik anak sangat diperlukan untuk mendukung kemampuan yang lain. Kemampuan motorik anak usia 4-5 tahun sangatlah diperlukan agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Kemampuan motorik mencakup kemampuan mengamati, mengingat hasil pengamatannya dan pengalamannya. Kemampuan motorik ada 2 macam yaitu kemampuan motorik kasar dan motorik halus.

Anak usia 4-5 tahun mempunyai kemampuan motorik halus yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan otot-otot kecil. Kemampuan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Jika koordinasi mata dan tangan anak baik maka seorang anak akan dapat mengurus dirinya sendiri (Sujiono, 2008:114). Oleh karena melihat pentingnya kemampuan motorik halus anak sebaiknya sudah dapat mencapai kemampuan mengendalikan otot-otot dan koordinasi mata-

tangan yang diperlukan untuk menggunting kertas, mewarnai dengan rapi, menganyam kertas serta menulis simbol-simbol untuk mempersiapkan memasuki jenjang selanjutnya. Dengan kemampuan motorik halus yang terasah dan terarah anak akan dapat menulis dengan lancar. Menurut Patmonodewo (2003:26) kemampuan motorik halus misal pada kegiatan membalik buku dan menggabungkan kepingan apabila bermain puzzle.

Selain kemampuan motorik halus yang lebih penting lagi untuk dikembangkan adalah kemampuan membaca. Menurut Depdiknas Kurikulum 2006 Standar Kompetensi Tk dan RA "Kompetensi dasar dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak kelompok usia 5-6 tahun adalah anak mampu berkomunikasi secara lisan, mampu memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya". Kegiatan membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Menurut Anderson (dalam Dhieni, 2010: 5.5) "Membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan.

Tetapi dalam kenyataannya di TK Dharmawanita, Desa Lundo Kecamatan Benjeng, Gresik kemampuan motorik halus anak masih rendah terbukti dengan koordinasi mata tangan anak belum terarah dan terasah dengan baik, kelincahan dan kelenturan anak belum terlihat jelas, belum lancar menulis namanya sendiri, cara memegang pensil masih ada yang belum benar, mewarnai dan menggunting belum rapi. Selain itu masih ditemui peserta didik yang kesulitan dalam membedakan abjad besar dan kecil.

Kondisi ini disebabkan oleh kemampuan motorik halus terutama koordinasi mata tangan anak kurang terasah dan terarah dengan baik karena permainan yang diterapkan juga kurang kreatif, variatif, hanya menggunakan lembar kerja/LKS dan monoton serta kurang adanya alat peraga atau APE yang menarik minat anak untuk mau mengenal abjad besar dan kecil. Serta ruangan kelas dengan kursi-kursi yang

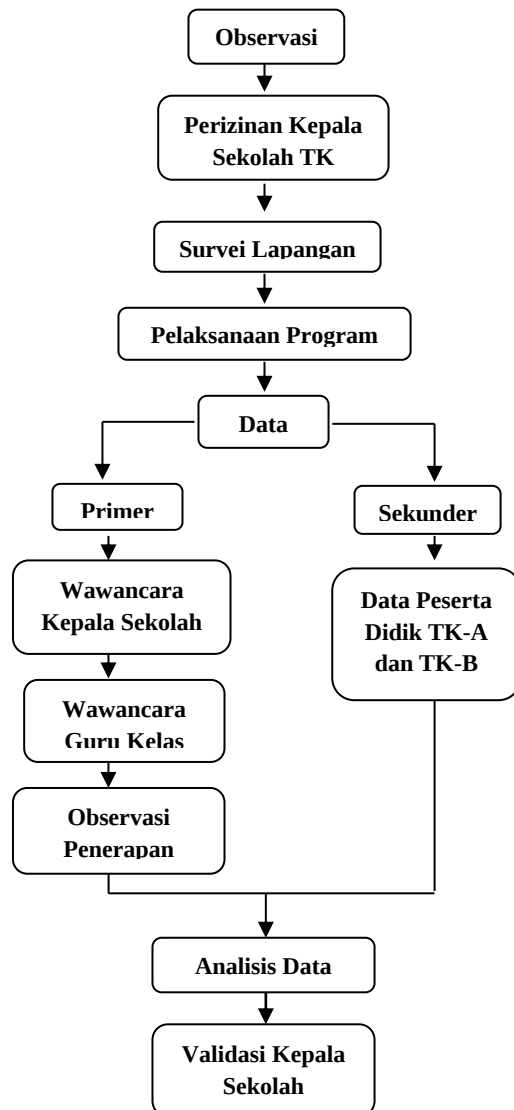
tertata rapi menjadikan anak tidak bisa bermain dengan bebas. Selain itu alat peraga yang digunakan masih terbatas bahkan tidak ada APE yang mengakibatkan anak jenuh dan cepat bosan. Sehingga menjadikan kelenturan, kelincahan otot-otot jari tangan dan koordinasi mata tangan tidak berfungsi dengan baik. Kemampuan motorik halus anak agar dapat optimal maka diterapkan bermain sambil belajar. Jika belajar sambil bermain lebih menekankan pada pelajarannya, maka bermain sambil belajar lebih menekankan pada aktivitas bermain dan jenis permainannya. Ada jenis permainan yang menekankan pada kemampuan tertentu. Salah satunya permainan playdough dapat menekankan kemampuan motorik halus anak. Dengan playdough anak dapat bermain bentuk, warna, teksur, melatih kelincahan, kelenturan jari-jari tangan dan koordinasi antara mata dan tangan. Misal dengan cara anak memahami dan mempraktekkan tahapan-tahapan pembuatan playdough. Hal ini dapat dikatakan bermain sambil belajar karena anak dapat bermain mencampur tepung dan warna, selain itu anak dapat belajar cara membuat bentuk dengan playdough. Dengan bermain playdough dapat melatih kelenturan pergelangan otot-otot tangan dan koordinasi mata tangan sehingga dapat mengasah kemampuan motorik halus anak untuk mempersiapkan menulis simbol-simbol dalam rangka memasuki jenjang selanjutnya. Untuk menarik minat belajar anak terhadap abjad besar dan kecil dapat dibantu melalui APE Roda Abjad.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang dilakukan dalam pelaksanaan program pada Divisi APE Alat Permainan Edukatif adalah dengan menggunakan metode etnografi, yaitu Studi yang melibatkan serangkaian metodologi dan prosedur interpretasi yang menempatkan peneliti sebagai instrument dengan observasi parsitipatif, observasi parsitipatif. Jenis studi ini menuntut komitmen menyeluruh pada kerja-kerja pemahaman. Peneliti etnografi menjadi bagian dari situasi yang diteliti untuk merasakan bagaimana perasaan orang-orang dalam situasi tersebut, peneliti etnografi menyatu pada realitas

orang-orang secara sungguh-sungguh. Tujuannya adalah untuk mengetahui penggunaan APE pada TK Dharmawanita Desa Lundo Kecamatan Bejeng Kabupaten Gresik.

Untuk mendapatkan data mengenai penggunaan APE Pada TK Dharmawanita, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah dan guru kelas sedangkan observasi dilakukan oleh peneliti kepada anak-anak TK-A dan TK-B Dharmawanita Desa Lundo melalui program bantu yaitu membantu mengajar untuk bisa lebih melakukan pendekatan pada peserta didik. Wawancara dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan alat permainan edukatif di TK tersebut, sedangkan untuk observasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana karakteristik anak usia TK di Desa Lundo. Berikut ini adalah kerangka pelaksanaan program:

Kerangka Pelaksanaan Program

Kegiatan KKN (Kuliah Kerja Nyata) merupakan wujud nyata pelaksanaan tentang pengabdian kepada masyarakat yang merupakan suatu kebijakan pemerintah. Hal ini dapat diperlihatkan dari beberapa faktor yang digunakan sebagai landasan-landasan yang telah ditetapkan pemerintah sebagai program nasional. Kegiatan KKN-PPM kali ini dilakukan di Desa Bulurejo Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik.

Desa Bulurejo khususnya dusun kacangan merupakan salah satu dusun yang ada di Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik yang memiliki tempat belajar dan bermain yang baru saja didirikan sekitar tiga tahun yang lalu. Di

tempat belajar ini masih kurang fasilitas yang diperlukan untuk media pembelajaran sehingga perlu dilakukan pembuatan alat permainan edukatif (APE) secara mandiri agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

Menurut Mayke Sugianto. T dalam Badru Zaman, dkk (2007: 63) alat permainan edukatif (APE) adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Adams (2007) berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran Atas dasar pengertian itu, permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotongroyongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif.

Tujuan dilakukan kegiatan ini diharapkan anak didik PAUD dan TK mendapatkan pengalaman yang menarik, menambah kemampuan kognitif, psikomotor, dan kreatif baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Kegiatan Alat Permainan Edukatif (APE) ini dilaksanakan pada hari-hari sekolah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui wawancara dengan kepala sekolah didapatkan hasil bahwa peserta didik usia TK-A dan TK-B di sekolah tersebut berasal dari 6 dusun yang terdapat pada satu desa yaitu Lundo, Telbek, Jemek, Ngegot, Patuk dan Gempal. Hal tersebut karena dalam satu desa yang terdiri dari 6 dusun tersebut hanya terdapat 1 sekolah TK yaitu TK Dharmawanita Desa Ngegot. Jumlah peserta didik kelas TK-A sejumlah 37 peserta didik dan TK-B sejumlah 25 peserta didik.

Dalam masing-masing kelas terdapat 2 orang guru yang mengajar. Materi yang disampaikan sebagian besar berasal dari LKS yang sudah disediakan. Sistem penilaian hasil pekerjaan pserta didik yaitu dengan memberikan bintang, jika peserta didik dapat menyelesaikan

sediri pekerjaannya dengan baik akan mendapat 3 tanda bintang, untuk peserta didik yang masih membutuhkan bantuan orang tua dengan hasil yang bagus akan mendapatkan 2 bintang, dan untuk peserta didik yang dibantu orang tua namun hasil kurang maksimal maka akan mendapatkan 1 tanda bintang.

Hasil dari wawancara dengan guru kelas didapati data bahwa peserta didik di TK Dharma Wanita Desa Lundo berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda-beda, namun sebagian besar berasal dari keluarga petani, hal ini dikarenakan sebagian besar mata pencarian penduduknya adalah bertani sedangkan sebagian yang lainnya orang tuanya bekerja di luar desa atau merantau. Penggunaan APE atau Alat Permainan Edukatif pada TK Dharma Wanita Desa Lundo sudah pernah dilakukan oleh guru atau pendidik, namun jarang dilakukan karena keterbatasan anggaran dan waktu.

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah dan guru TK Dharma Wanita diketahui bahwa penggunaan APE Alat Permainan Edukatif pada TK tersebut masih belum dilakukan secara maksimal, hal ini terlihat dari jenis APE yang di pilih dan cara penerapannya untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan dasar peserta didik. Selama ini APE yang dipilih hanya yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan, kreatifitas dan motorik halus peserta didik, belum ada yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan memahami abjad besar dan kecil, menjadikan alat permainan edukatif yang di kompetisikan atau di lombakan untuk lebih meningkatkan daya saing antar peserta didik dan minat peserta didik untuk melakukan yang terbaik karena adanya hadiah.

Melalui penerapan Roda Abjad terlihat ketertarikan peserta didik untuk belajar memahami abjad besar dan kecil, hal ini terlihat dari fokus perhatian peserta didik pada Roda Abjad yang ada didepan kelas. Selain itu antusias peserta didik juga terlihat ketika diberikan kesempatan untuk maju kedepan kelas menunjukkan abjad pasangan dari abjad yang ditanyakan, peserta didik terlihat saling berebut mengangkat tangan untuk dapat maju menjawab pertanyaan yang telah diajukan, namun hanya

dipilih peserta didik yang tercepat mengacungkan tangan untuk maju menjawab.

Pelatihan pembuatan Playdough dengan sasaran ibu-ibu wali murid TK mendapatkan apresiasi yang cukup baik, dengan peserta pelatihan sejumlah 25 orang. Antusias dari ibu-ibu tersebut terlihat dari kemauan untuk mencoba membuat adonan Playdough, memberikan pewarnaan pada adonan dan kemauan untuk bertanya tentang hal yang tidak difahami bahkan ada orangtua murid atau wali murid yang ingin membawa adonan tersebut pulang. Hasil dari adonan Playdough yang telah dibuat akan digunakan untuk lomba membuat bentuk dari Playdough.

Lomba membuat bentuk dari Playdough juga mendapatkan antusias yang cukup tinggi dari peserta didik yang terlihat dari cara peserta didik menjelaskan bentuk yang dibuat sesuai dengan imajinasinya. Peserta didik terlihat sangat menyukai pembuatan bentuk-bentuk dari bahan Playdough. Hasil dari pembuatan bentuk dari bahan Playdough itu kemudian dipajang didepan kelas untuk dinilai oleh guru kelas serta penentuan juara 1, juara 2 dan juara 3. Pemenang lomba Playdough mendapatkan hadiah dan hasilnya dipajang di kelas sebagai kenang-kenangan.

Berdasarkan penjelasan tersebut terlihat bahwa penerapan Roda Abjad, pelatihan pembuatan adonan Playdough dan Lomba Playdough mendapatkan apresiasi yang cukup tinggi dari kepala sekolah, guru, peserta didik bahkan wali murid juga. Kepala sekolah dan guru sangat mengapresiasi dengan baik karena sangat membantu dalam memahami peserta didik dalam mengenal abjad besar dan kecil, mengembangkan keterampilan motorik halus peserta didik dan keterampilan membuat alat permainan yang aman bagi anak.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan program pelatihan serta lomba pembuatan Playdough dan penerapan Roda Abjad diperoleh apresiasi yang cukup tinggi dari warga desa Lundo terutama warga TK Dharma Wanita Desa Lundo. Melalui penerapan Roda Abjad terlihat bahwa APE tersebut meningkatkan minat belajar anak tentang abjad besar dan kecil. Sedangkan untuk

pelatihan pembuatan Playdough cukup berhasil untuk menarik minat wali murid untuk dapat mempraktikkan di rumah sebagai pengganti alat permainan yang berbahaya bagi kesehatan anak. Untuk lomba Playdough mendapatkan hasil yang tidak kalah baik yaitu meningkatkan kemampuan motorik halus peserta didik yaitu dengan menyalurkan imajinasinya dalam bentuk yang di ekspresikan pada Playdough.

Saran yang dapat diberikan devisi alat permainan edukatif dalam hal Penggunaan media pembelajaran atau sarana belajar bagi anak usia dini, yaitu :

1. Meningkatkan keterampilan motorik halus peserta didik melalui agenda penggunaan APE yang sering.
2. Memanfaatkan bahan yang ada disekitar untuk penggunaan APE dengan dana yang ringan.

DAFTAR PUSTAKA

- Waldi, Maksum Eka. 2014. *Pengaruh Bermain Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Di Tk Pertiwi Talakbroto, Simo, Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014*. Universitas Muhamadiyah Surakarta.
- Muflikha, Elok Siti. 2013. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Media Tutup Botol Hias Di Paud Kenanga I Kabupaten Pesisir Selatan. *SPEKTRUM PLS*. Vol. I, No.1, April 2013.
- Suryani. 2014. *Meningkatkan Minat untuk memanfaatkan barang bekas menjadi nilai ekonomis*. Jakarta: Rineka Cipta
- Shofyatun A. Rahman. 2010. *Pemanfaatan Kain Perca*. Palu: Tadulako University Press.
- (<http://databermanfaat.blogspot.co.id/2014/06/erbagi-makalah-bertemakan-kain-perca.html>) di akses tanggal 08 Maret 2017 pukul 12.00 WIB
- Keputusan Menteri Keuangan Nomor 316/KMK 016/1994 tanggal 27 Juni 1994
- Rudjito. 2010. *Pengembangan UMKM di Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta