

PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENSTIMULASI PERKEMBANGAN FISIK-MOTORIK ANAK USIA DINI

Nurkamelia Mukhtar AH

Alumni Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Program Pasca Sarjana

nurkamelia21@gmail.com

Abstrak : Tujuan Penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan konsep dasar Alat Permainan Edukatif, (2) Menstimulasi Perkembangan Fisik Motorik Anak (3) Mendeskripsikan Syarat-syarat dan Jenis-jenis APE, (4) Kualifikasi APE Untuk Pengembangan Fisik-Motorik AUD, (5) Pengelolaan dan Penggunaan APE Anak Usia Dini. Fase anak usia dini merupakan tahap paling menentukan bagi tumbuh kembangnya anak. Pada fase ini, seluruh potensi dan bakat pada diri anak mengalami peningkatan yang luar biasa melalui pengembangan kreativitasnya. Bahkan fase ini menentukan perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Keberhasilan pelaksanaan suatu program pendidikan untuk anak usia dini sangat tergantung pada pengelolaan sumber belajar. Pengelolaan merupakan hal yang sangat penting dilakukan dalam setiap kegiatan. Pentingnya penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang senantiasa mendapatkan perhatian dari pengelola taman kanak-kanak. Hal ini dikarenakan keberhasilan guru dalam mengembangkan aspek yang dimiliki anak tidak lepas dari kemampuannya dalam mengelola alat permainan khususnya alat permainan edukatif. Meningkatkan kecerdasan fisik-motorik anak sangat penting, Karena suksesnya perkembangan tersebut menjadi landasan bagi perkembangan pada aspek yang lain. Untuk mencapainya, dapat dilakukan dengan menstimulasi anak. Hal ini karena stimulasi dianggap dapat menimbulkan respons yang berefek sebagai latihan motorik. Anak usia dini akan lebih senang untuk melakukan gerakan fisik sebagai wujud untuk mengeksplor dirinya, dan bereksperimen. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan menggunakan bahan APE akan menunjang keberhasilan pembelajaran, yang mana penggunaannya disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak sehingga membantu anak untuk berkembang dengan optimal.

Kata kunci: Alat Permainan Edukatif, Fisik Motorik, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak (kompetensi). Hal itu mengacu pada Undang-

Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Angka 14 menyatakan bahwa, Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pemberian rangsangan pendidikan yang diberikan dapat berupa kegiatan-kegiatan yang mengacu pada enam aspek pengembangan yaitu aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni dan kreatifitas. Keenamnya adalah modal dasar anak untuk menunjang perkembangan kehidupannya di masa mendatang (Dewi, 2017b). Untuk meningkatkan mutu pendidikan anak, sangat diperlukan pemahaman yang mendasar mengenai perkembangan diri anak, terutama yang terjadi dalam proses pembelajaran untuk menstimulus perkembangan fisik motorik anak. Sebagai akademik, kita dituntut untuk mampu merencanakan dan mengimplementasikan penggunaan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif yang sesuai dengan aspek perkembangan usia masa balita, masa ini sering disebut dengan *the golden age*. Pada masa ini, seorang anak mengalami tumbuh kembang yang sangat luar biasa secara holistic, baik dari segi fisik, motorik, emosi, kognitif, maupun psiko-sosial. Perkembangan fisik motorik merupakan dasar bagi perkembangan aspek lainnya. Apabila perkembangan fisik motorik anak terhambat, maka hal ini akan mempengaruhi perkembangan pada aspek selanjutnya. Karena perkembangan fisik cukup menentukan aktivitas motorik pada anak, yang pada akhirnya akan mempengaruhi aktivitas dan perilaku sehari-hari. Demikian pula perkembangan motorik akan menuntun pada aktivitas sosial yang lebih kompleks yaitu aktivitas bermain yang menjadi dunia belajar bagi anak usia dini.

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Proses pembelajaran yang berpusat pada anak dan menerapkan prinsip bermain (Dewi, 2017a). Dengan main anak belajar, artinya anak yang belajar adalah anak yang bermain, dan anak yang bermain adalah anak yang belajar. Bermain dilakukan anak-anak dalam berbagai bentuk saat sedang melakukan aktivitas motorik seperti mereka bermain ketika berjalan, berlari, mandi, menggali tanah, memanjat, melompat, bernyanyi, menyusun balok, menggambar, meronce, mewarnai dan lain sebagainya. Anak usia prasekolah disebut sebagai prakarya. Setiap hari, bahan apa saja bisa menjadi sasarannya menuangkan kreativitasnya. Misalnya jika anak gemar melukis layaknya "Sang Maestro" maka semua tumpukan kertas kosong bisa disulap menjadi karya dengan kreativitas tinggi. Demikian juga dinding (tembok) yang bisa terjangkau oleh si kecil, menjadi media kreativitasnya. Dia bisa menggambar pemandangan yang indah, aneka binatang, pahlawan yang dikaguminya, dan lain-lain. Tanah liat pun bisa diubahnya menjadi boneka yang lucu. Sementara itu kumpulan kancing juga dironcenya menjadi kalung. (Andi Yudha Asfandiyar, 2012 : 13-17).

Anak bermain dengan menggunakan mainan yang konkret (nyata). Dengan APE tersebut anak akan belajar banyak hal melalui permainan yang dilakukan seperti anak mengenal warna, ukuran, bentuk, besar kecil, berat ringan, kasar halus selain itu anak juga belajar untuk mengelompokkan benda, ciri-ciri benda dan sifat-sifat benda. APE menstimulasi anak untuk bisa bereksplorasi dan bereksperimen tentang dunia di sekitarnya dalam rangka membangun pengetahuan diri sendiri (*self knowledge*).

Menurut para ahli neurosains masa usia dini merupakan masa pembentukan jaringan sel otak dan terjadinya sangat cepat (Sugiono Kuntjojo, 2016: 256). Berkenaan dengan hal ini stimulasi intensif dari lingkungan pendidikan sangat diperlukan agar anak bisa berkembang secara optimal. Tujuan mendasar dari APE untuk menstimulasi perkembangan fisik motorik

ini, penting untuk dibicarakan. Melatih setiap gerakan fisik anak melalui APE. Akan membantu lebih banyak agar kita memahami perkembangan motorik anak usia dini, mengetahui cara menstimulasi aktivitas motorik yang tepat dan selanjutnya secara tidak langsung kita akan dapat mengembangkan rasa percaya diri, serta dorongan untuk maju dan berkembang pada anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan yaitu analisis deskriptif, dan jurnal ini merupakan penelitian kepustakaan atau Library Research.

HASIL DAN KESIMPULAN

1. Konsep Dasar Alat Permainan Edukatif (APE)

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat permainan edukatif menurut Anggani Sudono 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, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya. (Anggani Sudono, 2006: 7).

Mayke (dalam Anggani Sudono) menyatakan bahwa belajar dengan main memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Sehingga dapat kita ketahui bahwa alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang berbeda dengan alat permainan lain, dan tentu saja bernilai edukatif. (Anggani Sudono, 2000:3)

Soetjningsih (dalam Nelva Rolina) mengatakan bahwa APE adalah alat yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya, serta berguna untuk perkembangan fisik-motorik (motorik kasar dan halus), bahasa, kognitif dan sosial.

Menurut Nelva Rolina APE adalah alat yang dirancang untuk mengoptimalkan perkembangan dan kecerdasan anak usia pra sekolah (anak usia dini) serta bernilai edukatif, APE tidak harus mahal, namun dapat dibuat dari bahan-bahan disekitar serta dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan tidak hanya pada satu aspek perkembangan saja. (Nelva Rolina, 2012:6-7).

Menurut Ayunita Devianti, bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak. Dimana pada tahap usia 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya, dan pada tahap usia 5-6 tahun anak akan mencapai puncaknya. Seperti bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap-cakap. (Ayunita Devianti, 2013: 44).

Banyak konsep yang dapat dipelajari anak melalui aktivitas bermain. Pada usia prasekolah anak perlu mengetahui dan menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran dan sebagainya. Konsep dasar ini hanya diperoleh anak melalui kegiatan bermain. Kegiatan bermain dalam dunia anak menggunakan beragam alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang dirancang digunakan untuk mengembangkan aspek kemampuan dan kecerdasan anak usia dini karena mengandung nilai edukatif yang dapat menimbulkan kreatifitas dan kesenangan pada

anak. APE harus dimanfaatkan untuk mengembangkan kecerdasan pada anak dengan penggunaan alat permainan edukatif ini mampu merangsang keterampilan dan kemampuan fisik motorik anak.

b. Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE)

Anak dapat belajar dan menambah wawasan ilmu yang didapatkannya melalui pengalaman yang real dengan menggunakan APE atau media permainan yang kreatif dan inovatif sehingga anak belajar berdasarkan kebutuhannya. APE yang dibuat ataupun yang dimanfaatkan seharusnya mempunyai fungsi dalam mendukung proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi anak demi tercapainya tujuan yang ingin dicapai. Menurut Badru Zaman, fungsi dari APE adalah sebagai berikut:

- 1) Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak. Pada dasarnya, kegiatan bermain dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu yang menggunakan alat dan yang tidak menggunakan alat. Khusus dalam kegiatan bermain 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 bahan 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.
- 4) 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 bersama-sama 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. (Badru Zaman, 2010:63)

c. Manfaat APE Bagi Anak Usia Dini

Menurut Maimunah Hasan, dunia anak adalah dunia bermain. Oleh karena itu dalam mendidikpun semua masih melalui bermain. Baik itu sarana maupun prasarana, karena akan sangat menentukan bagi perkembangan anak. Bagi anak diperlukan stimulus-stimulus yang mampu mengoptimalkan seluruh aspek agar seorang anak mampu menjadi pribadi yang matang, bertanggung jawab dan mampu menghadapi segala permasalahan dalam hidupnya. Salah satu cara mengoptimalkan kemampuan fisik, kognitif, motorik dan psikososial anak adalah dengan mainan atau permainan. (Maimunah Hasan, 2010:27),

Sedangkan Diana Mutiah mengatakan bahwa permainan dan bermain bagi anak usia dini mempunyai beberapa fungsi dalam proses tumbuh kembang anak. Fungsi bermain terhadap sensoris motoris anak penting untuk mengembangkan otot-ototnya dan energi yang ada. Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Para ahli mempunyai cara pandang dan pemikiran yang berbeda tentang bermain. Bermain bagi anak adalah eksplorasi, eksperimen, peniruan (imitation) dan penyesuaian (adaptasi). (Diana Mutiah, 2010: 91-92).

Dari penjelasan di atas diketahui bahwa alat permainan edukatif memiliki beberapa manfaat, diantaranya adalah mengaktifkan alat indera secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik, mengandung kesesuaian dengan kebutuhan aspek perkembangan, kemampuan dan usia anak didik sehingga tercapai indikator kemampuan yang harus dimiliki anak, memiliki kemudahan dalam penggunaan alat bagi anak sehingga lebih mudah terjadi interaksi, memperkuat tingkat pemahaman dan mengembangkan daya ingat anak, membangkitkan minat sehingga mendorong anak untuk memainkannya, memiliki nilai efisiensi sehingga mudah dalam pengadaan dan penggunaannya. (Ariesta. R, 2009:2).

2. Perkembangan Fisik Motorik Anak

Fisik atau tubuh manusia merupakan sistem organ yang kompleks dan sangat mengagumkan. Semua organ ini terbentuk pada priode prenatal (dalam kandungan). Berkaitan dengan perkembangan ini fisik secara bahasa diartikan sebagai jasmani, badan dan tubuh. Sedangkan motorik diartikan sebagai penggerak. Jadi, perkembangan fisik motorik anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan bentuk tubuh pada anak usia dini yang berpengaruh terhadap keterampilan gerak tubuhnya. (Novan Ardy Wiyani, 2014: 35).

3. Menstimulasi Perkembangan Fisik Motorik Anak

Perkembangan motorik serta keterampilan motorik pada anak usia dini terkait erat dengan koordinasi fungsional antara *neuromuscular system* (persyarafan dan otot). Ada dua macam kemampuan motorik utama yang bersifat universal yang harus dikuasai oleh setiap individu pada masa bayi atau masa kanak-kanaknya, yaitu berjalan (walking), dan memegang benda (prehension). Kedua jenis keterampilan motorik tersebut merupakan

dasar bagi perkembangan keterampilan motorik yang lebih kompleks seperti yang dikenal dengan sebutan bermain (playing) dan bekerja (working).

Ada dua prinsip perkembangan utama yang tampak dalam semua bentuk keterampilan motorik anak yaitu:

- a. Perkembangan motorik itu berlangsung dari yang sederhana kepada yang kompleks.
- b. Perkembangan motorik itu berlangsung dari yang kasar dan global (*gross bodily movements*) kepada yang halus dan spesifik tetapi terkoordinasikan (*finely coordinated movements*). (Novan Ardy Wiyani, 2014: 36-37).

Meningkatkan kecerdasan motorik anak sangat penting, karena menjadi landasan dalam perkembangan aspek selanjutnya, dan untuk mencapainya dapat dilakukan dengan menstimulasi anak. Hal ini karena stimulasi dianggap dapat menimbulkan respons yang berefek sebagai latihan motorik pada usia kanak-kanak yang memang sedang dalam masa pertumbuhan yang cukup cepat. Beberapa stimulasi dapat diberikan untuk anak sesuai dengan tingkatan usia masing-masing.

Cara-cara menstimulasi kecerdasan motorik pada bayi.

1) Menatap mata, 2) Mengajak bicara dengan mimik ekspresif, 3) Menyusui, 4) Menggelitik tubuh, 5) Bernarasi ketika beraktivitas, 6) Menyanyi bersama, 7) Mengenalkan berbagai tekstur, 8) Mengajak belanja, 9) Memberi kejutan, 10) Membacakan buku, 11) Main cilukba, 12) Mainan barang milik orang dewasa, 13) Bermain warna, 14) Rangsang untuk menjangkau suatu benda, 15) Bermain wajah lucu, 16) Memberi kesempatan untuk memilih, 17) Mengubah pemandangan atau setting lingkungan, 18) Menanyakan kabarnya.

Stimulasi yang bisa diberikan untuk mengoptimalkan perkembangan motorik anak yang telah memiliki dasar perkembangan fisik yang cukup pada usia 1-3 tahun. 1) Dasar-dasar keterampilan untuk menulis, 2) Keterampilan olah raga, 3) Gerakan-gerakan permainan, seperti melompat, memanjat dan berlari. 4) Baris-berbaris secara sederhana untuk menanamkan kebiasaan kedisiplinan dan ketertiban, 5) Menggunakan gerakan ibadah. Perbedaan motorik anak akan berbeda tingkatannya pada setiap individu. Anak usia 4 tahun bisa dengan mudah menggunakan gunting sementara yang lainnya mungkin baru akan bisa setelah ia berusia lima atau enam tahun. (Herdina Indrijati, 2016: 33-37).

Banyak permainan anak yang mampu memberikan berbagai macam stimulasi. Berikut ini salah satu permainan yang mampu memberikan berbagai macam stimulasi, yaitu permainan bola. Bola sebagai media APE. Anak berusia 1-3 tahun, baik laki-laki maupun anak perempuan, pada umumnya menyukai main bola. Permainan ini banyak memberikan manfaat. Stimulasi motorik anak ketika bermain bola membutuhkan aktivitas gerakan seluruh tubuh, mulai dari gerakan kaki untuk menendang, gerakan tangan untuk melempar/menggenggam, dan gerakan seluruh tubuh ketika berjalan atau berlari. Aktivitas-aktivitas ini akan melatih kemampuan motorik kasar dan halus anak. Serta mempengaruhi pertumbuhan fisik anak. (Maimunah Hasan, 2010: 102).

4. Deskripsi Syarat-syarat dan Jenis-jenis APE

a. Syarat-syarat Alat Permainan Edukatif (APE)

Pembuatan APE 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 APE yang dibuat betul-betul efektif dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan dan kecerdasan anak. Dalam hal ini, usaha guru adalah hal yang utama. (Nelva Rolina, 2012: 11-12).

Alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang berbeda dengan alat permainan lain, tentu saja bernilai edukatif. Dari TIM TBIF setidaknya ada beberapa hal yang menjadi persyaratan sebuah alat permainan edukatif, yaitu:

- 1) Diperuntukkan bagi anak balita; yakni mainan yang sengaja dibuat untuk merangsang perkembangan pada balita.
- 2) Multifungsi; maksudnya adalah dari satu APE bisa didapat berbagai variasi mainan sehingga stimulasi yang didapat anakpun lebih beragam.
- 3) Melatih *problem solving*; yaitu dalam memainkannya anak diminta untuk melakukan *problem solving*. dalam permainan puzzle misalnya, anak diminta untuk menyusun potongan-potongannya menjadi satu kesatuan yang utuh.
- 4) Melatih konsep-konsep dasar; melalui APE, anak dilatih untuk mengembangkan kemampuannya seperti mengenal bentuk, warna, besaran dan sebagainya.
- 5) Melatih ketelitian dan ketekunan; dengan APE, anak tak hanya sekedar menikmati tetapi juga dituntut untuk teliti dan tekun ketika mengerjakannya.
- 6) Merangsang kreativitas; permainan ini mengajak anak untuk selalu kreatif lewat berbagai variasi mainan yang dilakukan. Bila sejak kecil anak terbiasa untuk menghasilkan karya, lewat permainan rancang bangun misalnya, kelak dia akan lebih berinovasi untuk menciptakan suatu karya, tidak hanya mengekor saja. (Nelva Rolina, 2012: 6).

Sedangkan menurut Soetjningsih (dalam Nelva Rolina) berpendapat lain dan menyatakan bahwa syarat dalam membuat APE adalah sebagai berikut:

- 1) Aman
- 2) Ukuran dan berat APE harus sesuai dengan usia anak
- 3) Desainnya harus jelas
- 4) APE harus mempunyai fungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak
- 5) Harus dapat dimainkan dengan berbagai variasi, tetapi jangan terlalu sulit sehingga membuat anak frustrasi, atau terlalu mudah sehingga membuat anak cepat bosan.
- 6) Walaupun sederhana harus tetap menarik baik warna maupun bentuknya, dan bila bersuara, suaranya harus jelas.
- 7) APE harus mudah diterima oleh semua kebudayaan karena bentuknya sangata umum.
- 8) APE harus tidak mudah rusak. (Nelva Rolina, 2012:14).
- 9) Yang perlu diperhatikan adalah bahwa materi alat permainan ramah lingkungan atau yang dapat di daur ulang dan tidak mengandung zat yang berbahaya misalnya toxid. (Anggani Sudono, 2006: 15).

b. Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif (APE)

1) APE ciptaan Montessori

Dr. Maria Montessori menciptakan alat permainan edukatif yang memudahkan anak mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari tanpa perlu bimbingan sehingga memungkinkan anak bekerja secara mandiri. APE ciptaannya telah dirancang sedemikian rupa sehingga anak mudah memeriksa sendiri bila salah dan segera menyadarinya. Jenis APE yang telah dikembangkan di Indonesia dari konsep Montessori diantaranya adalah papan bentuk bidang satu dan papan bentuk bidang dua serta kantong keterampilan tangan untuk melatih kemandirian.

Montessori membagi masa peka anak, khusus masa peka motorik anak pada usia 1,5-4 tahun; perkembangan dan koordinasi antara mata dan otot-ototnya, perhatian

anak ke benda-benda kecil. 2-4 tahun; perhatian anak ke benda konkrit, 3,5-4,5 tahun; mulai mencoret-coret, 4-4,5 tahun; indra peraba mulai berkembang. Montessori menerapkan *The Learning Environment*, diusahakan sama dengan lingkungan anak yaitu rumah. Montessori mengajak anak untuk melakukan pekerjaan rumah seperti, mencuci baju, mencuci perabotan atau memandikan boneka. (Anggani Sudono, 2006:17).

2) APE Peabody

Kakak beradik Elizabeth Peabody adalah pendidik, penulis dan pendiri Taman Kanak-Kanak (Kindergarten) pemerintahan pertama di Amerika Serikat. Ciptaan Peabody Untuk pengembangan kemampuan berbahasa ini, kakak beradik Elizabeth Peabody membuat boneka tangan. Dalam perangkat berbahasa ini APE ini terdiri atas dua boneka tangan yang berfungsi sebagai tokoh mediator yaitu tokoh P. Mooney dan Zoey, satu tongkat ajaib, satu kantong pintar, dan berbagai gambar untuk meningkatkan kosa kata dan konsep lainnya, papan magnet, seperangkat bentuk yang terbuat dari logam piringan hitam berisi lagu dan tema cerita. APE karya Peabody ini memberikan program pengetahuan dasar yang mengacu pada aspek pengembangan bahasa secara intensif yaitu pengenalan bentuk, warna serta berbagai kosa kata yang sederhana dan mudah dimengerti anak. (Anggani Sudono, 2006:19).

Oleh karena itu tema-tema yang dipilih dan diramu harus sesuai dengan pengetahuan dan budaya anak setempat. Walaupun tokohnya tidak menggunakan P Mooney dan Joey tetapi 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.

3) Balok Cuisenaire

Balok Cuisenaire diciptakan oleh George Cuisenaire dari Belgia, karena ia mengamati sulitnya pemahaman matematika pada anak (Anggani Sudono, 2006:20). Untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan dan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar.

4) APE ciptaan Froebel

Froebel memiliki alat khusus yang dikenal dengan balok Bloccross. APE ini berupa balok bangunan yaitu suatu kotak besar berukuran 20x20 cm yang terdiri dari balok-balok kecil berbagai ukuran yang merupakan kelipatannya. Balok Bloccross dikenal dengan istilah kotak kubus. Biasanya digunakan sebagai salah satu jenis APE untuk melatih motorik dan daya nalar anak.

5) Puzzle Besar

Legopuzzle atau teka-teki ini terbuat dari tripleks, plastic atau karton tebal yang terdiri dari dua bagian dengan ukuran yang sama. Satu bagian dibuat lukisan sederhana, misalnya seekor bebek sedang berenang atau gambar lainnya. Puzzle yang dilukis dipotong menjadi 10-12 kepingan. Tujuan permainan ini adalah agar anak mengenal bentuk, melatih daya pengamatan-dan daya konsentrasi anak, serta melatih keterampilan jari-jari anak. Cara kerjanya kepingan diambil kemudian dicoba dikembalikan menurut bentuk. (Syamsuardi, 2012:64-65).

5. Kualifikasi APE Untuk Pengembangan Fisik-Motorik AUD

a. Perkembangan Fisik AUD

Perkembangan fisik motorik merupakan dasar bagi perkembangan aspek lainnya. Bila perkembangan fisik motorik terlambat, maka akan mempengaruhi perkembangan aspek selanjutnya. Sebelum membahas tentang perkembangan fisik motorik akan terlebih dahulu tentang perkembangan fisik.

Menurut Hurlock (dalam Nelva Rolina), menyatakan 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 “penampilan 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 yang cenderung bertubuh endomorfik (agak gemuk) lebih banyak jaringan lemaknya dari pada jaringan otot, yang cenderung mesomorfik (sedang) mempunyai jaringan otot lebih banyak dari pada jaringan lemak; dan yang cenderung ektomorfik (agak kurus) mempunyai otot-otot yang kecil dan sedikit jaringan lemak.
- 7) Gigi muncul pertama kali di usia 4-6 bulan. (Nelva Rolina, 2012:15).

b. Perkembangan Motorik AUD

Perkembangan motorik terbagi menjadi dua, yaitu perkembangan motorik kasar (gross motor skills) meliputi kegiatan otot-otot besar seperti menggerakkan lengan dan berjalan; dan keterampilan motorik halus (fine motor skills) meliputi gerakan-gerakan menyesuaikan secara lebih halus seperti ketangkasan jari. Adapun perkembangan keterampilan motorik halus dan kasar pada anak usia pra sekolah (anak usia dini) menurut Santrock (dalam Nelva Rolina, 2012:17) adalah sebagai berikut:

| Motorik Kasar | | |
|--|--|---|
| Umur 3 Tahun | Umur 4 Tahun | Umur 5 Tahun |
| Berjingkrak Melompat Berlari | Berjingkrak Melompat Berlari Memanjat tangga dengan satu kaki | Memanjat suatu objek Berlari kencang dan berlomba dengan teman sebaya |
| Motorik Halus | | |
| Umur 3 tahun | Umur 4 tahun | Umur 5 tahun |
| Menempatkan dan memegang benda Memegang benda kecil menggunakan ibu jari dan telunjuk Membangun menara tinggi dari balok Menyusun puzzle dengan kasar | Menyusun balok membangun menara dengan sempurna Menyusun puzzle lebih halus | Membangun rumah atau gedung lengkap dengan menara Lebih cenderung membuah sebuah proyek dan mampu memaknainya. |

Perkembangan motorik anak melalui beberapa tahapan usia. Tahap perkembangan pertama dimulai dari usia 0 sampai 3 tahun yang perkembangannya cukup cepat,

pertambahan berat badan yang perbandingannya sangat signifikan. Pada masa ini, anak belajar tengkurap, duduk, merangkak, berdiri dan berjalan. Anak belajar memegang benda dengan tangannya, memindahkan satu benda dari satu tangan ke tangan lainnya serta memanipulasi benda yang ada disekitarnya. Tahapan berikutnya, perkembangan anak dari usia 3 sampai usia 5 tahun. Perkembangan motorik anak pada usia ini menjadi lebih halus dan lebih terkoordinasi dibandingkan dengan masa bayi. Anak-anak terlihat lebih cepat berlari dan pandai melompat serta mampu menjaga keseimbangan badannya.

Menurut Herdina Indrijati, perkembangan motorik anak usi 0-3 tahun baik motorik kasar maupun halus antara lain

- 1) Mampu merangkak, berjalan.
- 2) Mampu melompat dan menari.
- 3) Mampu menendang bola, melempar dan mengambilnya kembali,
- 4) Memegang benda, dengan jarinya, mencoret-coret.
- 5) Menggambarkan orang yang terdiri dari kepala, lengan dan badan
- 6) Dapat menghitung jari-jarinya
- 7) Mendengar dan mengulang hal-hal penting dan mampu bercerita
- 8) Mempunyai minat terhadap kata-kata baru beserta artinya
- 9) Memprotes bila dilarang apa yang menjadi keinginannya
- 10) Mampu membedakan besar dan kecil dan sebagainya.
- 11) Menendang bola ke belakang dan ke depan dengan mengayunkan kaki,
- 12) Menangkap bola melambung dengan mendekapkannya ke dada.
- 13) Mendorong, menarik, dan mengendarai mainan beroda, atau sepeda roda tiga.
- 14) Menggunakan papan seluncuran, memegang kertas, memotong selembar kertas berukuran 5 inci persegi menjadi dua bagian.

Perkembangan motorik usia 4-5 tahun

- 15) Membangun menara setinggi 11 kotak
- 16) Menggambar sesuatu yang berarti bagi anak tersebut. dapat dikenali orang lain.
- 17) Menggunakan gerakan-gerakan jari selama permainan jari.
- 18) Menjiplak gambar kotak
- 19) Menulis beberapa huruf
- 20) Menangkap dengan mantap
- 21) Menulis nama depan
- 22) Berdiri di atas kaki yang lainnya selama 10 detik.
- 23) Berjalan di atas besi keseimbangan ke depan, ke belakang dan ke samping.
- 24) Melompat dua meter dengan salah satu kaki.
- 25) Melempar bola dengan memutar badan dan melangkah ke depan.
- 26) Mengayun tanpa bantuan.
- 27) Membangun menara tingkat 12 kotak.
- 28) Mewarnai dengan garis-garis.
- 29) Menjiplak, menggaris, memotong bentuk-bentuk sederhana. (Herdina Indrijati, 2016:29-32)

c. APE untuk Pengembangan Keterampilan Motorik Kasar AUD

APE yang cocok untuk pengembangan keterampilan motorik kasar anak usia dini merupakan APE yang sesuai dengan perkembangan motorik kasarnya. Adapun beberapa permainan menggunakan APE untuk pengembangan keterampilan motorik kasar anak adalah sebagai berikut:

- 1) Hopscotch alat permainan dibuat di lantai ruang kelas atau halaman sekolah, serta benda kecil berupa rantai yang dibuat guru dari kawat ringan, tujuan bermain hopscotch adalah untuk berlatih koordinasi, keseimbangan, dan ketangkasan tubuh anak dan anak bisa belajar berhitung tentu saja menyenangkan bagi anak.
- 2) Permainan halang rintang; menggunakan benda-benda di dalam kelas sebagai APE misalnya, meja, buku, balok dll pada permainan halang rintang ini. Guru harus menciptakan satu rintangan bagi anak untuk dilompati melalui APE tadi. Untuk melatih koordinasi anak, keseimbangan, dan ketangkasan tubuh anak.
- 3) Bermain seluncuran APE yang digunakan dalam permainan ini adalah kantong plastik besar, sabun cair untuk mencuci piring, selang atau penyemprot air. Kegiatan ini menyenangkan dilakukan dimusim kemarau. Dengan menebarkan plastik yang diberi air dan sabun di atasnya kemudian anak meluncur di atas plastik. Guru terlebih dahulu memastikan tidak ada benda tajam di sekitar dan aman. Untuk melatih koordinasi anak, keseimbangan, dan ketangkasan anak.
- 4) Berlatih menendang bola APE yang digunakan dalam permainan ini adalah beragam bola yang ditemukan guru atau membuat sendiri. (Nelva Rolina, 2012: 18-20).

d. APE untuk Pengembangan Keterampilan Motorik Halus AUD

APE yang cocok untuk pengembangan keterampilan motorik halus anak usia dini merupakan APE yang sesuai dengan perkembangan motorik halusnya seperti termaktub pada dua tabel di atas. Kuffner (dalam Nelva Rolina) menyatakan bahwa permainan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus dikelompokkan menjadi : menggambar, melukis, mencetak, memahat, menggunakan bubur kertas, menggunting dan menempel serta membuat kerajinan tangan dan benda menarik lain untuk dibuat. Adapun beberapa Permainan menarik menggunakan APE untuk pengembangan motorik halus anak adalah:

1) Potret diri (kategori gambar)

Kegiatan ini sangat menyenangkan dan dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak (khususnya kemampuan gerak tangan dalam menggambar), disertai juga dengan mengembangkan kemampuan kognitif anak. APE yang digunakan adalah: Koran yang lebar sekali, atau kertas lainnya, spidol, krayon atau cat.

Cara bermain:

Meminta anak berbaring di atas Koran atau kertas lainnya. Buat pola atau sketsa sekeliling tubuh anak, kemudian biarkan anak untuk melengkapi gambar dengan spidol, krayon atau cat. Jika sudah selesai gantungkan potret dirinya di dinding ruang kelas.

2) Melukis dengan tepung kanji; menggunakan mangkok, tepung kanji dicairkan, detergen cair, kertas atau kain plastik, cat tempera bubuk.

Caranya:

Campurkan sedikit detergen dengan tepung kanji yang telah dicairkan ke dalam mangkuk dan tuang adonan ke permukaan media lukis (seperti permukaan meja, kertas, atau kain plastik). Selanjutnya taburkan cat tempera bubuk di atasnya, dan biarkan anak bereksperimen dengan campuran warna. Dengan demikian, melalui permainan ini, kemampuan motorik halus anak dapat berkembang (khususnya kemampuan gerak tangan dalam melukis) dan diiringi pengembangan kemampuan kognitif.

3) Mencetak dengan spons (gunting, spons tebal dan kecil, jepitan jemuran, bantalan cat dan kertas). Anak dilatih menggunakan jari jemarinya untuk menekan spons di atas

bantalan cat dan kemudian mencetak bentuk-bentuk tersebut pada selembar kertas. Untuk melatih gerakan otot-otot halus.

- 4) Plester dan jejak kaki (memahat) : menggunakan plester tambal atau semen putih, satu seperempat cangkir air, kaleng aluminium, sendok pengaduk, piring kertas, gantungan lukisan.
- 5) Topi dari bubur kertas (kategori menggunakan bubur kertas). APE yang digunakan: Pasta bubur kertas, 2 lembar kertas kado besar, tali dan cat.
- 6) Bayangan Siluet (menggunting dan menempel) APE yang digunakan: (Lampu yang terang, kertas karton, selotip, pensil, gunting, lem). Menggunting dan menempel merupakan salah satu perkembangan kemampuan motorik halus anak. Pada kegiatan ini, anak diminta berdiri pada sisi yang berlawanan dengan tembok dan sinari dengan lampu yang terang untuk membuat profil bayangan di dinding. Kemudian, tempelkan kertas karton pada bayangan di dinding, kemudian jiplak siluet anak. Minta anak untuk menggunting, jejak siluetnya dan tempelkan lagi hasilnya pada kertas karton lain dengan warna yang kontras.
- 7) Rangkaian orang-orangan kertas (Kategori membuat kerajinan tangan dan benda menarik lain untuk dibuat) APE yang digunakan adalah : Kertas ukuran besar atau Koran, gunting, krayon atau spidol). (Nelva Rolina, 2012: 21-27).

6. Pengelolaan dan Penggunaan APE Anak Usia Dini

Menurut Badru Zaman pengelolaan alat permainan edukatif di TK sebagian besar ditangani oleh guru TK, meliputi pengadaan, pemeliharaan dan penggunaannya. Sebagai langkah menggunakan alat permainan edukatif terlebih dahulu guru harus memilih alat permainan yang tepat untuk anak dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Alat peraga tidak berbahaya bagi anak atau merangsang agresivitas anak, seperti pedang-pedangan atau pistol-pistol.
- b. Pemilihan bukan berdasarkan pilihan guru, tetapi berdasarkan minat anak terhadap mainan tersebut ketika ia bermain.
- c. Alat bermain sebaiknya bervariasi sehingga anak dapat bereksplorasi dengan mainannya tersebut. Akan tetapi tidak terlalu banyak macamnya karena akan membingungkan anak.
- d. Tingkat kesulitan sebaiknya disesuaikan dengan rentang usia anak TK, yaitu rentang 4-5 tahun untuk kelompok A dan 5-6 tahun untuk kelompok B.
- e. Alat permainan tidak rapuh atau mudah rusak.
- f. Tidak memilih alat permainan berdasarkan urutan usia karena ada anak yang lambat perkembangannya dari anak-anak seusianya atau sebaliknya, maka dasar pemilihan alat permainan lebih cenderung pada perkembangan fisik dan mental anak secara individual. (Badru Zaman, 2010: 7-15).

Selain itu, menurut Openheim dalam Meyke S.T (dalam Martuti) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih alat permainan:

- a. Jumlah dan jenis alat permainan harus disesuaikan dengan rentang perhatian anak. Pemberian APE yang terlalu banyak justru akan mengganggu konsentrasi anak dan anak tidak akan tuntas bermain dengan suatu alat permainan sehingga tidak mendapatkan manfaat darinya.
- b. Setiap alat permainan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Ada yang memang membutuhkan pemecahan yang relative tinggi, seperti *puzzle* dengan banyak keping dan *puzzle* sederhana.

- c. Alat permainan yang mempunyai banyak kegunaan dan variasi cara bermain seperti alat permainan edukatif (balok-kubus, menggunting dan menempel) akan lebih membangkitkan minat bermain dibanding alat permainan yang hanya dimainkan dengan satu cara (mobil yang digerak-gerakkan).
- d. Alat permainan memiliki daya tahan yang tidak sama. Alat permainan yang mudah pecah atau rusak akan mengurangi minat anak untuk bermain, karena ia harus berhati-hati memainkannya. Ini dapat menyebabkan kesenangan dari kegiatan bermain akan hilang, maka pilihlah alat bermain yang tahan lama.
- e. Alat permainan yang rancangannya bagus lebih menarik dari segi warna dan tidak rumit dipegang.
- f. Tidak semua alat permainan menyenangkan bagi anak. Ada permainan yang menimbulkan rasa takut bagi anak, misal pada anak usia 3 tahun akan merasa takut dengan mainan robot berwarna hitam dan menakutkan yang bisa berjalan dengan menggunakan baterai. Penting bagi orang tua dan guru untuk diperhatikan, jangan sampai memberi alat permainan yang tidak sesuai karena pengalaman alam bermain akan berpengaruh pada kesenangan dan membawa dampak psikologis dalam bermain. (A. Martuti, 2012:65-70).
- g. Alat permainan yang dirancang digunakan untuk mengembangkan aspek kemampuan dan kecerdasan anak usia dini karena mengandung nilai edukatif yang dapat menimbulkan kreatifitas dan kesenangan pada anak. APE dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain anak. Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui aktivitas bermain, karena pada hakikatnya bermain adalah belajar bagi anak.
- h. Pengelolaan penggunaan APE disesuaikan dengan tema yang berjalan dan dalam penggunaannya senantiasa di sesuaikan dengan ketersediaan alat permainan dengan jumlah anak didik, ketepatan penggunaan APE dapat diperoleh ketika alat permainan yang digunakan mampu memberikan dampak terhadap aspek perkembangan anak yang terdiri dari kemampuan kognitif, seni, bahasa, serta mengembangkan pembiasaan untuk melatih kemandirian anak, emosional anak dan kebersamaan, terutama dalam perkembangan fisik, motorik anak dini. APE haruslah mampu menambah wawasan ilmu anak, melalui pengalaman yang real dan konkret. APE memungkinkan anak menjadi lebih kreatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Yudha Asfandiyar, *Creative Parenting Today*, Bandung: Kaifa PT Mizan Pustaka, 2012.
- Devianti, Ayunita. *Panduan Lengkap Mencerdaskan Otak Anak Usia 1-6 Tahun*. Yogyakarta: Araska. 2013.
- Dewi, Y. A. S. (2017a). Korelasi Efektivitas Komunikasi dan Latar Belakang Etnis/Suku Orangtua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak di Raudlatul Athfal Kabupaten Pasuruan. *Seling*, 3(1), 99-114.
- Dewi, Y. A. S. (2017b). Metode Pembelajaran Guru Etnis Jawa- Madura Dalam Pengembangan Bahasa Siswa RA di Kabupaten Pasuruan. *Seling*, 3(2), 94-106.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. (2015) Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini: Apa, Mengapa, dan Bagaimana. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Hasan, Maimunah. *PAUD Panduan Lengkap Manajemen Mutu Pendidikan Anak Untuk Para Guru dan Orang Tua*. Yogyakarta: Diva Press. 2010.
- Indrijati, Herdina. *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini Sebuah Bunga Rampai*, Jakarta: Kencana, 2016.
- Martuti, A. *Mengelola PAUD dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*. Bantul: Kreasi Wacana. 2012.
- Mutiah, Diana. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana. 2010.
- R, Ariesta. *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar*. Bandung: PT Sandriarta Sukses. 2009.
- Rolina, Nelva. *Alat Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Ombak. 2012.
- Sudono, Anggani. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia Indonesia. 2000.
- Sudono, Anggani. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Grasindo, 2006.
- Sugiono Kuntjojo, *Pengembangan Model Permainan Pra-Calistung AUD*, Jurnal Pendidikan Usia Dini, Vol. 10 Edisi.2 November 2016.
- Suryana, Dadan. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana. 2016.
- Syamsuardi, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif di Taman Kanak-kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone*, Jurnal Publikasi Pendidikan, Vol. 2 No. 1 Februari-Mei 2012.
- Wiyani, Novan Ardy. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Gava Media. 2014.
- Zaman, Badru, dkk. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2010.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.