

# **BAB III**

## **PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DI TAMAN KANAK-KANAK**

### **A. PENDAHULUAN**

Kegiatan bermain (belajar) merupakan dunia anak. Pada usia 4 - 6 tahun atau pada masa pendidikan Taman Kanak-kanak anak sudah sangat membutuhkan alat untuk bermain dalam rangka mengembangkan kemampuannya, sesuai dengan apa yang dilihat, dialami dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar mereka. Bermain dengan menggunakan alat permainan dapat memenuhi seluruh aspek kebahagiaan anak. Pada saat anak merasakan senang, maka pertumbuhan otak anak pun kian meningkat sempurna sehingga akan makin memudahkan anak dalam melakukan proses pembelajarannya. Oleh karena itu alat permainan ini tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak.

Pada modul ini Anda akan mempelajari dan mencermati Pengembangan Alat Permainan Edukatif di Taman Kanak-kanak. Alat permainan sebagai sumber belajar mengandung makna bahwa alat permainan tersebut dirancang, dibuat, dan dimanfaatkan untuk memberikan kemudahan kepada anak TK dalam kegiatan bermainnya (belajar). Mudah-mudahan Anda dapat memahami dengan jelas materi modul ini.

Guru sebagai ujung tombak dan fasilitator dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak (TK) hendaknya memiliki pemahaman yang memadai dan menyeluruh mengenai alat permainan dan pengembangannya yang digunakan untuk anak TK karena alat permainan ini selain untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya juga sebagai sumber yang mutlak diperlukan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak TK. Aspek-aspek tersebut meliputi aspek moral, agama, sosial, emosi, kognitif, bahasa, fisik-motorik, dan seni. Kesemua aspek perkembangan tersebut hendaknya dikembangkan secara serempak dan bersamaan sehingga anak diharapkan lebih siap untuk menghadapi lingkungannya dan untuk mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya yang lebih tinggi.

Selain itu, guru TK juga hendaknya memiliki kemampuan merancang, membuat, memanfaatkan, memelihara, dan menilai sendiri alat permainan untuk anak TK karena alat permainan yang dikembangkan dengan baik akan lebih menarik daripada alat yang tidak dikembangkan terlebih dahulu.

Modul ini akan mengarahkan Anda pada pemahaman mengenai alat permainan khususnya alat permainan edukatif dan langkah-langkah pengembangannya untuk anak TK.

Pemahaman Anda tentang alat permainan akan membuka wawasan dan pengetahuan Anda menjadi lebih luwes dan luas tentang alat permainan edukatif sebagai salah satu sumber belajar yang mutlak dalam pendidikan anak TK.

Setelah mempelajari modul ini Anda diharapkan dapat:

1. Menjelaskan pengertian alat permainan edukatif
2. Menjelaskan tujuan alat permainan edukatif
3. Menguraikan fungsi alat permainan edukatif
4. Mendeskripsikan berbagai jenis alat permainan edukatif untuk anak TK
5. Membuat alat permainan edukatif untuk anak TK

## **B. PENGERTIAN, TUJUAN DAN FUNGSI ALAT PERMAINAN EDUKATIF**

### ***1. Pengertian Alat Permainan Edukatif***

Tahukah Anda bahwa kegiatan belajar anak di TK dilakukan melalui bermain? Ya, benar! Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat digemari oleh anak TK dan kegiatan bermain pada anak pada intinya adalah proses belajar anak itu sendiri. Dengan melalui bermain anak-anak dapat melakukan kegiatan yang merangsang dan mendorong pengembangan aspek-aspek kemampuan dan potensi yang telah dimiliki anak. Anak belajar di mulai dari objek nyata, maka dari itu agar bermain anak lebih bermakna dan hasilnya baik harus ditunjang dengan sarana atau alat permainan yang mengandung nilai-nilai pendidikan.

Kegiatan bermain itu sendiri sebenarnya ada yang dapat dilakukan tanpa menggunakan alat tetapi pada umumnya kegiatan bermain lebih banyak menggunakan alat. Alat permainan yang digunakan, ada yang dibuat khusus untuk kegiatan bermain seperti boneka, mobil-mobilan dan lain-lain yang dijual di toko-toko mainan tetapi ada pula yang dibuat sendiri dengan menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitar anak seperti mainan dari kulit jeruk, pistol-pistol dari pelepah pisang dan lain-lain.

Berdasarkan uraian tersebut, coba menurut Anda apakah yang dimaksud alat permainan itu? Tepat sekali! Alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya. Alat permainan untuk anak dalam pengadaannya selain dapat dibeli di toko mainan, juga dapat digali dan dikumpulkan dari sekeliling kita. Alat permainan yang dimaksud misalnya bola sepak dari plastik, mobil-mobilan, kapal-kapalan, pistol-pistol, boneka, tiruan alat-alat memasak dan lain sebagainya.

Dalam perkembangannya, istilah alat permainan ini seringkali dilengkapi. menggunakan istilah yang lain yaitu alat permainan edukatif yang disingkat APE. Coba anda renungkan kira-kira, apakah alat permainan edukatif atau APE itu?. Jawabannya tentu sangat beragam. Banyak ahli yang mencoba memberikan pengertian secara khusus mengenai APE ini.

Mayke Sugianto, T. 1995, mengemukakan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah *alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan*. Pengertian alat permainan edukatif tersebut menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan anak di TK itu dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Sebagai contoh bola sepak yang dibuat dari plastik yang dibeli langsung dari toko mainan. Dalam hal ukurannya seringkali susah untuk dipegang secara nyaman oleh anak, jika mau saling melempar dengan teman-temannya akan terasa sakit di telapak tangan. Warnanya pun sering kali menggunakan satu warna saja sehingga tidak menarik bagi anak karena anak biasanya menyenangi benda-benda yang berwarna-warni.

Nah, hal tersebut terjadi karena pembuat bola plastik tersebut tidak sejak awal merancang alat permainan tersebut dengan memperhatikan karakteristik dan aspek-aspek perkembangan anak pemakai bola tersebut. Padahal dengan bola plastik saja jika dirancang sesuai dengan kebutuhan anak dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Anak dapat mengenali berbagai jenis warna karena bolanya menggunakan berbagai warna (warna-warni), mengembangkan motorik kasar jika bola itu digunakan untuk bermain lempar-lemparan dengan temannya, melatih motorik halus jika teksturnya (kasar-halus) menggunakan berbagai bahan, dan kemampuan-kemampuan yang lainnya.

Sampai disini, apakah Anda telah memahami perbedaan antara alat permainan dengan alat permainan edukatif atau APE? Baiklah jika sudah difahami, mari kita lanjutkan!

Tidak terlalu jauh berbeda dengan pengertian atau definisi alat permainan edukatif di atas, Direktorat PADU, Depdiknas (2003) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai *segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak*.

Apabila kita menelaah pengertian tersebut, tampak rumusannya tidak terlalu jauh berbeda dengan pengertian sebelumnya. Kedua pengertian tersebut menggarisbawahi bahwa perbedaan antara alat permainan yang biasa dengan alat permainan edukatif adalah bahwa

pada alat permainan edukatif terdapat unsur perencanaan pembuatan secara mendalam dengan mempertimbangkan karakteristik anak dan mengaitkannya pada pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Sedangkan alat permainan biasa dibuat dengan tujuan yang berbeda, mungkin saja hanya dalam rangka memenuhi kepentingan bisnis semata tanpa adanya kajian secara mendalam tentang aspek-aspek perkembangan anak apa saja yang dapat dikembangkan melalui alat permainan tersebut.



***Gambar 3.1***  
***Bola Suara sebagai Alat Permainan Edukatif***

Untuk dapat melihat dan memahami secara lebih mendalam mengenai apakah suatu alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak TK atau tidak, terdapat beberapa ciri yang harus dipenuhinya yaitu:

- alat permainan tersebut ditujukan untuk anak TK
- difungsikan untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak TK
- dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna
- aman atau tidak berbahaya bagi anak
- dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas anak
- bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan
- mengandung nilai pendidikan

Alat permainan edukatif (APE) untuk anak TK selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam tentang karakteristik anak dan disesuaikan dengan rentang usia anak TK. APE untuk tiap kelompok usia dirancang secara berbeda. Untuk anak pada rentang usia 4 - 5 tahun tentunya berbeda dengan APE untuk anak pada rentang usia 5 - 6 tahun. Sebagai contoh dalam pembuatan Puzzle. Puzzle merupakan salah satu jenis APE yang menarik untuk diperkenalkan kepada anak TK.



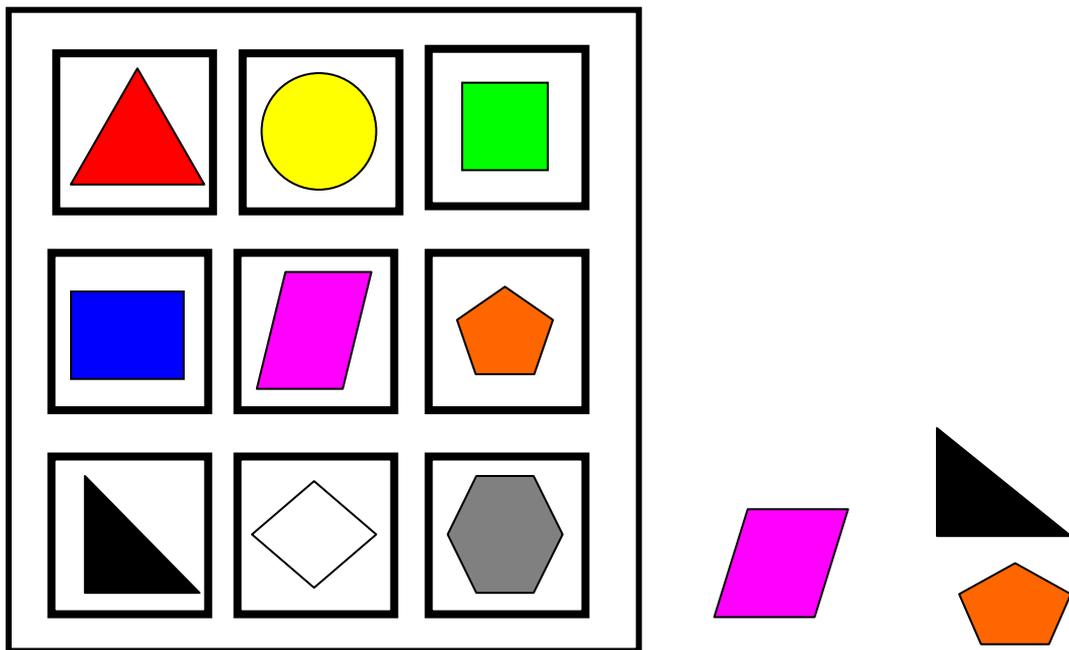
**Gambar 3.2**  
**Puzzle**

Puzzle untuk anak usia 4 - 5 tahun memiliki bentuk sederhana dengan potongan atau keping puzzle yang sederhana pula dan jumlahnya pun tidak terlalu banyak. Berbeda dengan puzzle untuk anak usia 5 - 6 tahun jumlah kepingannya lebih banyak lagi. Hal tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa anak pada rentang usia 5 – 6 tahun telah memiliki kemampuan dan kematangan yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak pada rentang usia 4 – 5 tahun. Oleh karena itu sangatlah jelas bahwa APE dirancang dan ditujukan untuk anak dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangannya termasuk masalah perbedaan usia. Perbedaan rentang usia anak menjadi hal yang sangat fondasional untuk diperhatikan karena perbedaan usia berpengaruh terhadap tahap perkembangan dan kemampuan yang dimiliki anak.

APE juga difungsikan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak TK.

Aspek-aspek yang dikembangkan meliputi aspek moral, agama, sosial, emosi, bahasa, kognitif, fisik-motorik dan seni. APE yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif biasanya dapat digunakan anak untuk melatih daya nalarnya. APE jenis ini dirancang dengan rancangan tertentu baik dari segi bentuk, ukuran dan warnanya.

APE jenis ini dikembangkan khusus pula, jadi jika anak salah mengerjakan dia pulalah yang segera menyadarinya dan membetulkannya. Contohnya loto warna dan bentuk. Anak TK dapat diperkenalkan pada loto jenis ini untuk melatih motorik halus dan daya nalarnya.



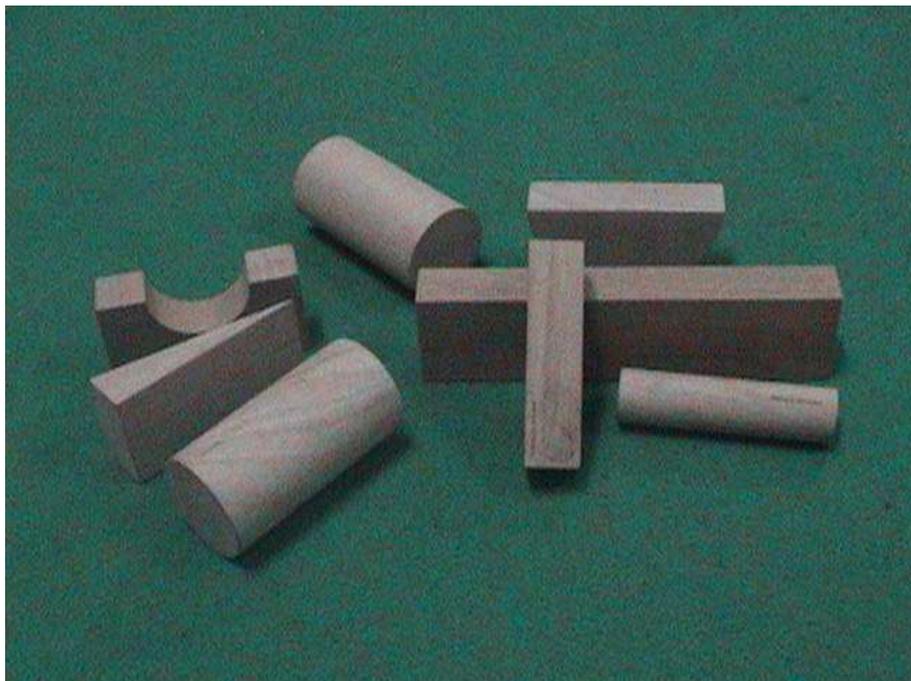
**Gambar 3.3**  
**Lotto Warna dan Bentuk**

Setiap APE dapat difungsikan secara multiguna (mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak) sekalipun masing-masing alat permainan memiliki kekhususan untuk mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak tetapi tidak jarang satu alat permainan dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan misalnya mainan balok-balok bangunan dalam berbagai macam ukuran besar, sedang dan kecil dengan warna yang disukai anak. Balok-balok dapat disusun sesuai kehendak anak apakah berdasarkan ukuran besar, sedang atau kecil atau berdasarkan warna tertentu jadi dapat dimainkan dengan berbagai cara dan bentuk dan untuk melatih tidak hanya motorik halus tetapi juga mengenalkan konsep warna, ukuran, dan bentuk pada anak.



***Gambar 3.4***  
***Balok***

APE dirancang dengan memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anak, misalnya jika menggunakan cat, cat yang digunakan tidak beracun (non toxic) dan tidak mudah mengelupas, jika alat bersudut maka sudut mainan tidak runcing atau harus tumpul agar tidak membahayakan anak. APE juga didesain secara sederhana dan ringan sehingga mudah dibawa dan dijinjing oleh anak.



***Gambar3.5***

### ***Balok***

APE juga mendorong anak untuk beraktifitas dan bersifat konstruktif atau menghasilkan sesuatu, berbeda dengan menonton TV atau mendengarkan radio, anak hanya pasif melihat dan mendengarkan. Dengan APE anak dapat berimajinasi dan berkreasi menghasilkan sesuatu misalnya anak yang bermain lego atau membangun balok-balok.



***Gambar 3.6***  
***Anak Membangun Balok***

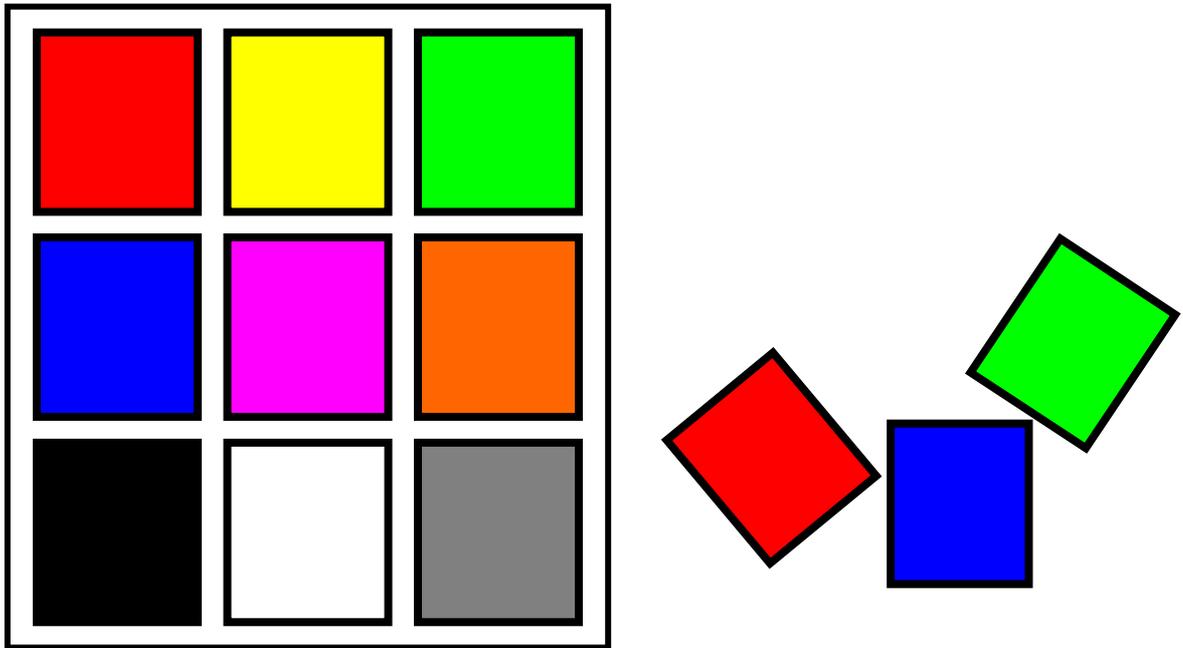
### ***2. Tujuan Alat Permainan Edukatif***

Adanya berbagai alat permainan edukatif, pada intinya diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan sebagai berikut:

- **Memperjelas materi yang diberikan.**

Pemanfaatan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar anak diharapkan dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Sebagai contoh apabila guru ingin menjelaskan konsep warna-warna dasar seperti merah, biru, hitam, putih, kuning dan lain sebagainya jika penyampaian kepada anak hanya secara lisan atau diceritakan, anak hanya sebatas mampu menirukan ucapan guru tentang berbagai warna tanpa tahu secara nyata bagaimana yang dimaksud warna merah, kuning dan lain sebagainya. Akan sangat berbeda jika guru memanfaatkan alat permainan edukatif misalnya dengan menggunakan

Lotto Warna. Dengan memanfaatkan alat permainan tersebut anak dapat secara langsung melihat, mengamati, membandingkan, memasang, dan mengenali berbagai warna.



*Gambar 3.7*  
*Lotto Warna*

Dengan demikian kita dapat menyimpulkan bahwa dengan memanfaatkan alat permainan edukatif selain anak menguasai kemampuan menirukan ucapan guru tentang berbagai warna, anak juga mampu menguasai kemampuan yang lainnya seperti kemampuan membandingkan berbagai warna karena warna yang satu dengan yang lain berbeda dan kemampuan-kemampuan yang lainnya.

- Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya. Motivasi dan minat anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen merupakan faktor penting yang menunjang keberhasilan belajar anak. Oleh karena itu harus dilakukan berbagai upaya sehingga motivasi dan minat anak bisa tumbuh dengan baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memenuhi hal tersebut adalah dengan memanfaatkan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif berupa balok merupakan alat permainan yang sangat potensial untuk meningkatkan motivasi dan minat anak untuk bereksperimen. Anak TK pada umumnya menyukai alat permainan ini. Dengan bermain balok anak dapat membentuk bangunan

tertentu sesuai dengan imajinasinya, anak mencoba/bereksperimen untuk menyusun benda tertentu misalnya bangunan rumah dengan memilih berbagai bentuk balok yang ada, anak menemukan sendiri konsep bahwa jika menyusun benda yang tinggi dengan fondasi yang kecil dan kurang kokoh akan menyebabkan bangunan yang telah disusunnya runtuh berantakan. Alat permainan seperti itu akan menumbuhkan kegairahan belajar anak sehingga berbagai potensi anak berkembang dengan baik.

- Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain.

Apabila kita mengamati anak-anak TK yang sedang memainkan alat permainan tertentu dan mereka sangat tertarik untuk memainkannya, mereka tampak sangat serius dan terkadang susah untuk diganggu dan dialihkan perhatiannya pada benda atau kegiatan yang lain. Kondisi tersebut terjadi karena anak-anak merasa senang dan nyaman dengan alat permainan yang mereka gunakan. Alat permainan yang dirancang secara khusus dan dibuat dengan baik akan menumbuhkan perasaan senang anak dalam melakukan aktivitas belajarnya. Jika anak sudah merasa senang dengan kegiatannya, maka belajar tidak lagi dianggap sebagai beban yang ditimpakan guru di pundaknya. Anak mengartikan belajar dengan baik bahwa belajar ternyata tidak selalu dikesankan sebagai kegiatan yang membosankan bahkan menyebalkan tapi justru bermakna dan menyenangkan.

### ***3. 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:

- 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.

- 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.
- Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar

Pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar merupakan fokus pengembangan pada anak usia TK. 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 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.

### **C. JENIS-JENIS ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK ANAK TK**

Dewasa ini terdapat beraneka ragam jenis alat permainan edukatif yang telah dikembangkan untuk anak TK. Pada umumnya jenis APE untuk anak TK dirancang dan dikembangkan berakar pada jenis permainan yang telah dikembangkan lebih dulu oleh para pakar pendidikan anak dari negara maju, walaupun ada juga beberapa jenis APE yang dirancang dan dibuat oleh guru sendiri disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi lingkungan setempat.

Jenis-jenis APE untuk anak TK yang telah dikembangkan ini diilhami oleh alat-alat permainan yang diciptakan oleh para ahli pendidikan anak seperti Maria Montessori, George Cuisenaire, Peabody dan Frobel. APE-APE tersebut banyak ditemukan pada TK-TK di Indonesia.

Selanjutnya akan dijelaskan secara singkat jenis alat permainan edukatif yang diciptakan oleh para ahli tersebut.

#### ***(1) APE untuk kemampuan berbahasa***

Untuk pengembangan kemampuan berbahasa ini, kakak beradik Elizabeth Peabody membuat boneka tangan. APE ini terdiri atas dua boneka tangan yang berfungsi sebagai tokoh mediator yaitu tokoh P. Mooney dan Joey. Boneka tersebut dilengkapi papan magnet, gambar-gambar, piringan hitam berisi lagu dan tema cerita serta kantong pintar sebagai pelengkap.

APE 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 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 TK di Indonesia.



*Gambar 3.8*  
*Boneka Tangan yang dikembangkan di Indonesia*

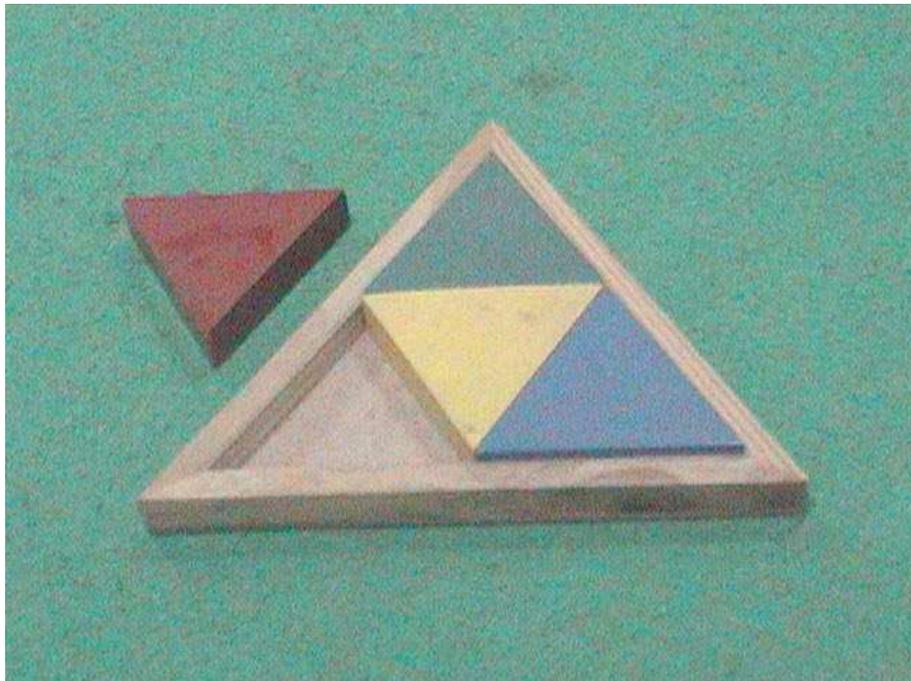


*Gambar 3.9*  
*Panggung Boneka*

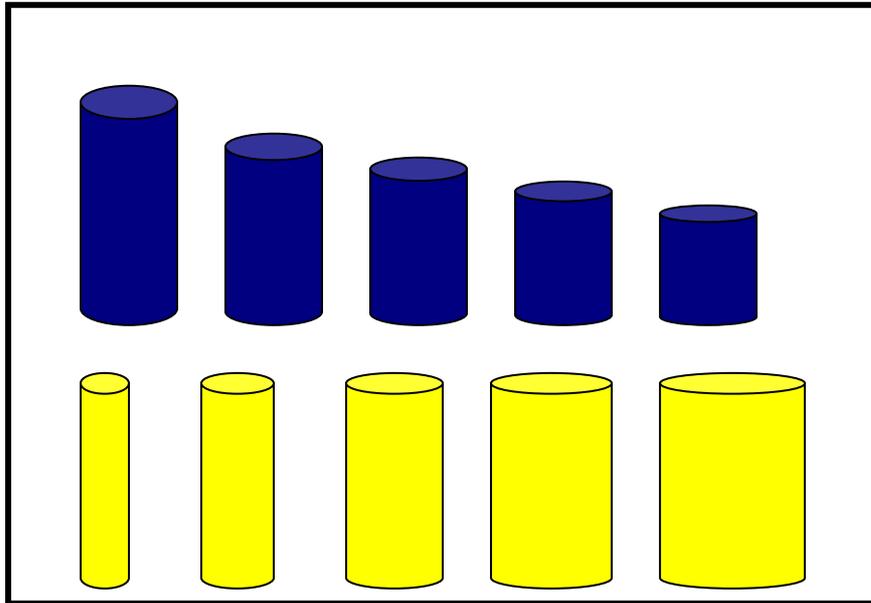
***(2) APE ciptaan Montessori***

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. APE ciptaannya telah dirancang sedemikian rupa sehingga anak mudah memeriksa sendiri bila salah dan segera menyadarinya. APE ciptaan Montessori ini banyak terdapat di TK khususnya anak TK di Indonesia walaupun alat permainannya itu sendiri sudah disesuaikan dengan kebutuhan anak TK di Indonesia.

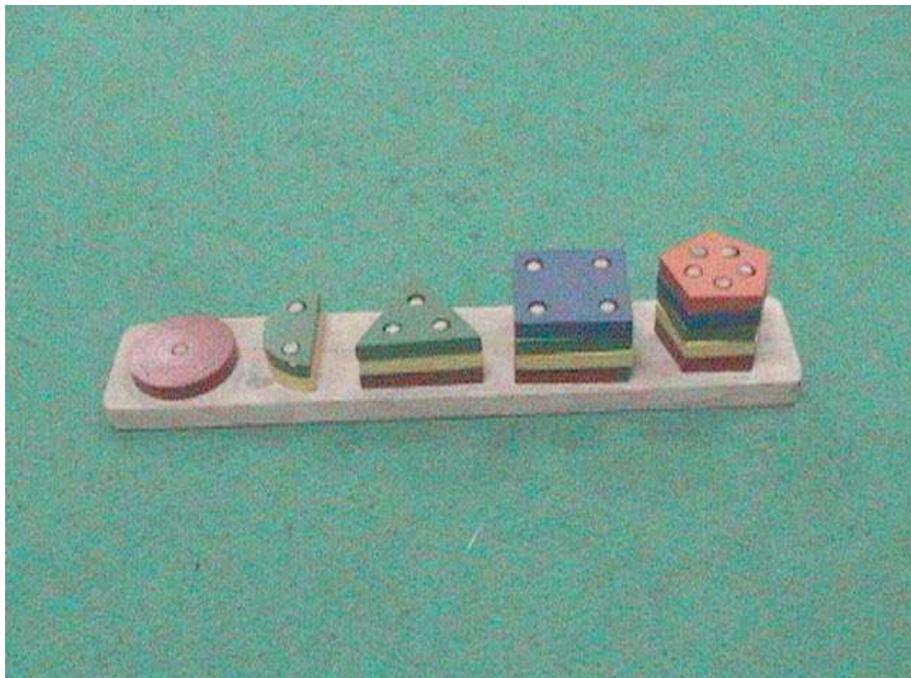
Beberapa contoh APE ciptaan Montessori adalah Puzzle bentuk geometri.



***Gambar 3.10***  
***Puzel Geometri***



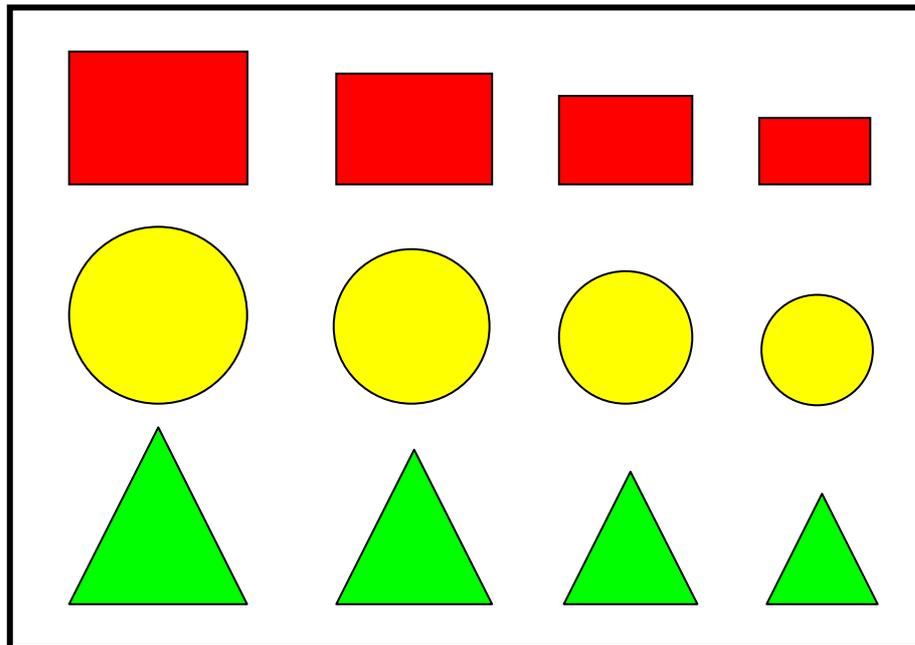
**Gambar 3.11**  
*Silinder yang berukuran dengan ukuran serial*



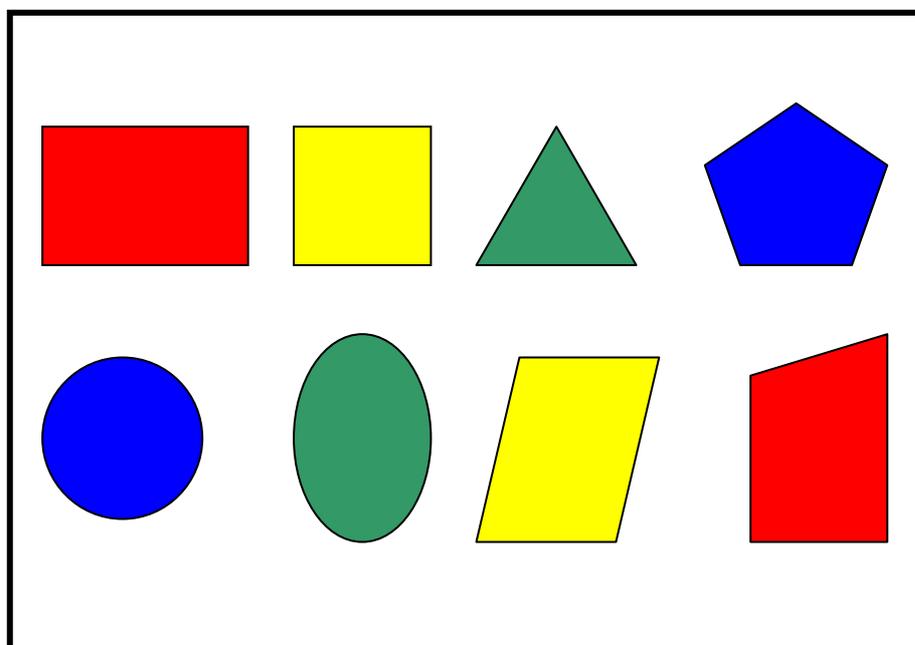
**Gambar 3.12**  
*Berbagai bentuk geometri*

Jenis APE yang telah dikembangkan di Indonesia berakar dari konsep Montessori ini

diantaranya adalah papan bentuk bidang I dan papan bentuk bidang II dan kantong keterampilan tangan yang konsepnya untuk melatih kemandirian.



*Gambar 3.13  
Papan Bidang I*



*Gambar 3.14  
Papan Bidang II*



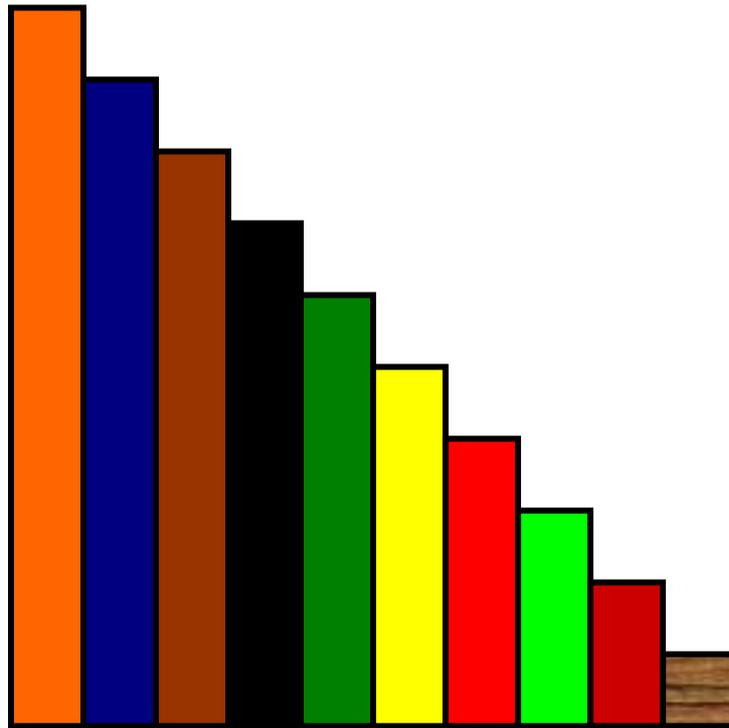
**Gambar 3.15**  
**Kantong keterampilan tangan**

### **(3) Balok Cuisenaire**

George Cuisenaire menciptakan balok Cuisenaire untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan dan untuk peningkatan keterampilan anak dalam bernalar.

Balok ini terdiri dari balok-balok yang berukuran

1 x 1 x 1 cm	dengan warna kayu asli
2 x 1 x 1 cm	berwarna merah
3 x 1 x 1 cm	berwarna hijau muda
4 x 1 x 1 cm	berwarna merah muda
5 x 1 x 1 cm	berwarna kuning
6 x 1 x 1 cm	berwarna hijau tua
7 x 1 x 1 cm	berwarna hitam
8 x 1 x 1 cm	berwarna coklat
9 x 1 x 1 cm	berwarna biru tua
10 x 1 x 1 cm	berwarna jingga



*Gambar 3.16*  
*Balok Cuisenaire*

Balok Cuisenaire ini juga dikembangkan sebagai salah satu jenis APE untuk anak TK walaupun ukuran dan warna telah dimodifikasi sedemikian rupa.

Sebenarnya masih banyak jenis-jenis APE untuk anak TK yang ada. Bahkan keragaman APE ini dikelompokkan berdasarkan sudut pandang dan cara masing-masing. Apakah dari segi kegunaannya atau aspek perkembangan yang dipantau maupun dampak pemakaian dan berdasarkan penempatannya.

Berikutnya akan dikemukakan beberapa contoh jenis APE untuk anak TK yang dilengkapi dengan spesifikasi alat dan tujuan pengembangannya sebagai berikut.

### **Boneka Jari**

Boneka jari ini dibuat dari kain yang tidak mudah bertiras. Kain dibentuk sesuai dengan figur cerita. Satu narasi cerita dapat 10 boneka. Penyelesaian boneka dijahit dengan tusuk feston.

Tujuan yang diharapkan dapat dicapai melalui pengembangan alat permainan ini yaitu: mengembangkan bahasa anak, mempertinggi keterampilan dan kreatifitas anak, belajar

bersosialisasi dan bergotong royong di samping melatih keterampilan jari jemari tangan.



*Gambar 3.17*  
*Boneka jari*

### **Puzzle Besar**

Legpuzzle atau puzzle besar ini dimainkan untuk anak usia 5 tahun. Dibuat dari dua bagian triplek dengan ukuran yang sama. Satu bagian dibuat lukisan sederhana, misalnya gambar seekor kelinci atau gambar lainnya, sedangkan bagian lainnya dijadikan sebagai alas untuk menyusun kepingan gambar yang dibuat. Lukisan dipotong menjadi 10 – 12 keping.

Alat permainan ini dibuat untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan yaitu mengenal bentuk, melatih daya pengamatan dan daya konsentrasi serta melatih keterampilan jari-jari anak.

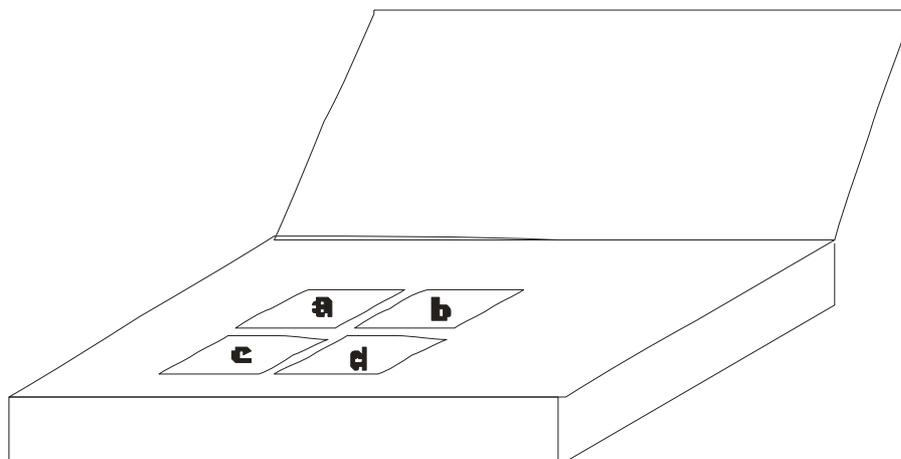


*Gambar 3.18  
Puzel Kelinci*

### **Kotak Alfabet**

Kotak ini berisi huruf-huruf alfabet yang dibuat di atas potongan karton duplek berukuran 5 x 5 cm. Dibuat untuk anak yang berumur 5 tahun yang sedang belajar membaca. Tujuan pengembangan alat permainan ini adalah: mengenalkan huruf, menimbulkan gairah atau semangat untuk belajar membentuk kata-kata dan belajar membaca.

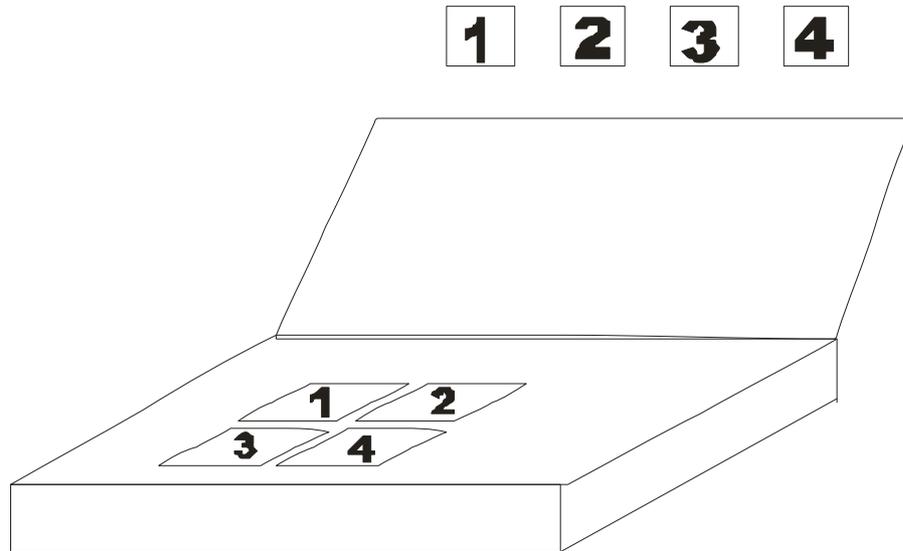
**a** **b** **c** **d**



*Gambar 3.19  
Kotak Alfabet*

## Kartu Lambang Bilangan

Kartu ini berisikan tulisan angka dari 1 s.d 50, 1 s.d 100 dsb. Dibuat dari bahan kertas duplek berukuran 5 x 5 cm Alat ini dimainkan oleh anak berumur 5 s.d 6 tahun. Tujuan : mengenal lambang bilangan, belajar menghitung.



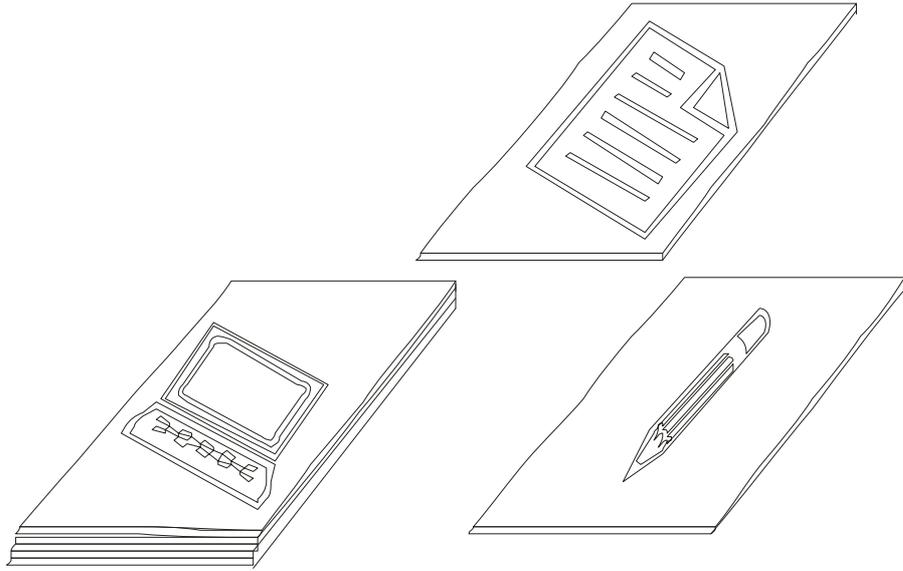
*Gambar 3.20*  
*Kartu Lambang Bilangan*

## Kartu Pasangan

Kartu ini untuk dimainkan anak usia 4 – 6 tahun. Dibuat dari bahan kertas duplek berukuran 10 – 8 cm. Setiap kartu digambari secara berpasangan, misalnya :

ayah-ibu	meja-kursi	sendok-garpu
daun-bunga	sikat-odol	sepatu-kaus
baju-celana	gelas-piring	buku-pinsil

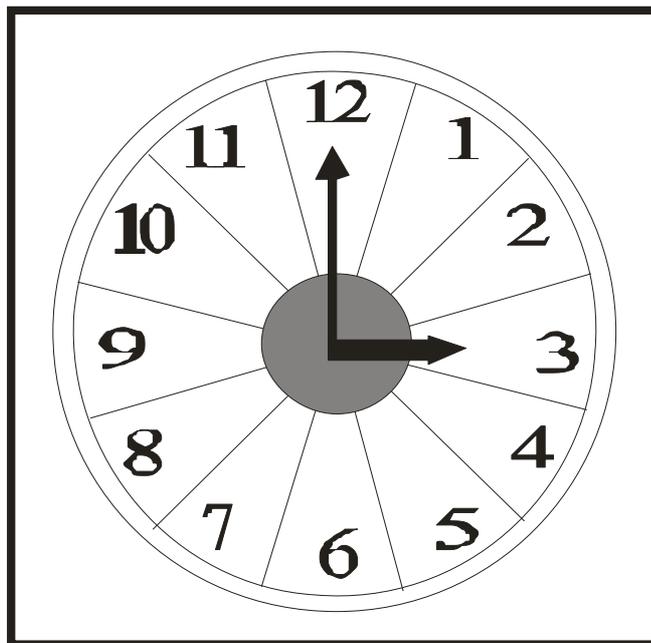
Tujuan : Melatih anak belajar mengelompokkan dengan cara sederhana, anak sekaligus mengenal lambang-lambang benda.



**Gambar 3.21**  
**Kartu Pasangan**

### **Puzzle Jam**

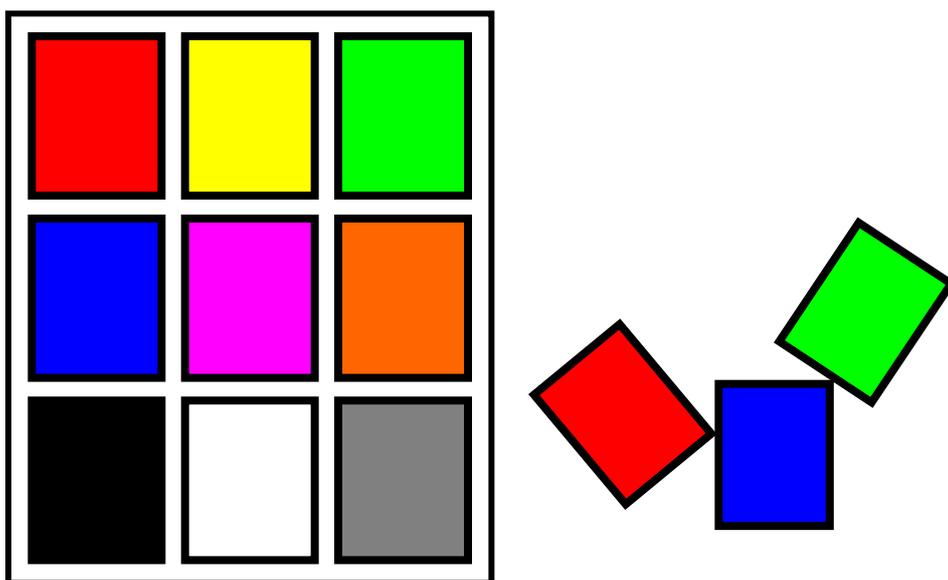
Puzzle ini dibuat dari triplek ukuran 30 x 20 cm, sesuai untuk anak usia 5 – 6 tahun. Papan didasari dengan bahan yang sama, digambari sebuah jam lengkap diberi jarum penunjuk. Potongan yang diberi angka dapat dilepas pasang. Tujuan : Anak dapat mengenal waktu dan mengenal lambang bilangan, mengatur angka-angka membentuk deretan yang sesuai dengan arah jarum jam.



**Gambar**  
**Puzel Jam**

## Loto Warna

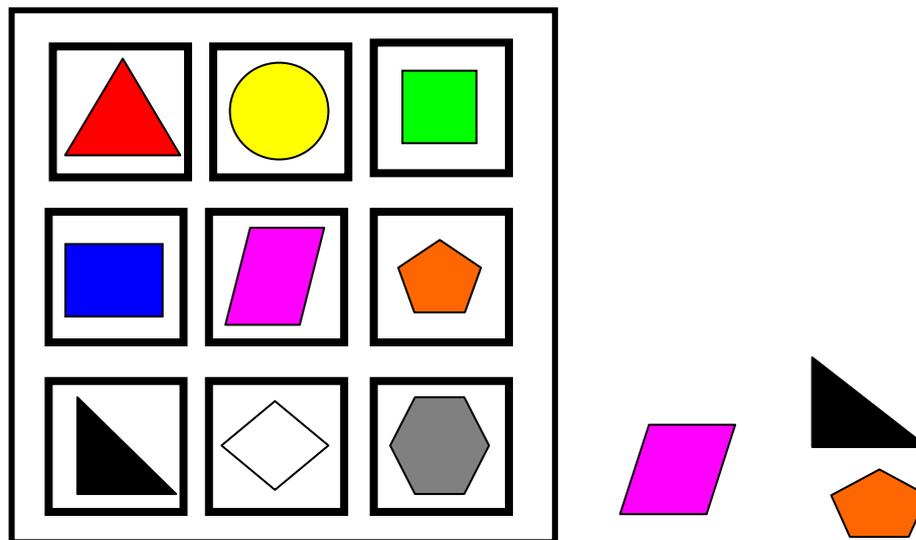
Permainan ini untuk anak usia 3 – 4 tahun dibuat dari triplek atau dupleks. Terdiri dari papan loto berukuran 17,5 x 17,5 cm, 9 kartu loto yang terdiri dari 9 macam warna. Papan loto dibagi menjadi 9 bagian yang masing-masing diberi warna sesuai dengan warna yang ada pada kartu lotonya. Tujuan : Mengetahui warna dan melatih daya pengamatan, belajar membedakan.



*Gambar  
Loto warna*

## Loto Warna dan Bentuk

Permainan ini dapat dimainkan secara perorangan atau kelompok oleh anak usia 4 tahun ke atas. Dibuat dari tripleks atau dupleks terdiri dari papan loto berukuran 17,5 x 17,5 cm, 9 kartu loto. Papan loto dibuat 9 bagian, yang masing-masing bagian ditempel dengan bentuk-bentuk dan warna yang berbeda, mengembangkan daya konsentrasi dan daya pengamatan anak.



**Gambar**  
**Loto Warna dan Bentuk**

Guru dapat merancang dan menentukan jenis-jenis APE sesuai dengan kebutuhan anak dan aspek perkembangan anak dan karena pada dasarnya APE itu sifatnya multiguna maka satu jenis APE untuk mengembangkan aspek bahasa dapat juga digunakan untuk menstimulasi aspek perkembangan yang lain contohnya boneka jari yang dilengkapi dengan cerita anak yang bermuatan pesan moral selain untuk mengembangkan aspek bahasa anak juga untuk mengembangkan aspek moral. Guru hendaknya menyediakan APE yang bervariasi sehingga berbagai jenis kegiatan bermain dapat dilakukan dan yang terpenting adalah mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak TK secara optimal.

#### **D. PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK ANAK TK**

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 alat permainan edukatif yang dibuat betul-betul efektif dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.

Sebelum membuat alat permainan edukatif, guru harus memperhatikan dulu beberapa persyaratan pembuatannya. Persyaratan tersebut meliputi syarat edukatif, syarat teknis dan

syarat estetika. Penjabaran mengenai syarat-syarat tersebut adalah sebagai berikut :

- Syarat edukatif

Syarat edukatif maksudnya bahwa 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:

- a. APE yang dibuat disesuaikan dengan memperhatikan program kegiatan pendidikan (program pendidikan/ kurikulum yang berlaku)
- b. APE yang dibuat disesuaikan dengan didaktik metodik artinya dapat membantu keberhasilan kegiatan pendidikan, mendorong aktifitas dan kreatifitas anak dan sesuai dengan kemampuan (tahap perkembangan anak)

- 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. Secara lebih rinci syarat-syarat teknis dalam pembuatan alat permainan edukatif adalah:

- a. APE dirancang sesuai dengan tujuan, fungsi sarana (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.
- b. APE hendaknya multiguna, walaupun ditujukan untuk tujuan tertentu tidak menutup kemungkinan digunakan untuk tujuan pengembangan yang lain.
- c. APE dibuat dengan menggunakan bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar, murah atau dari bahan bekas/sisa.
- d. Aman (tidak mengandung unsur yang membahayakan anak misalnya tajam, beracun dan lain-lain)
- e. APE hendaknya awet, kuat dan tahan lama (tetap efektif walau cahaya berubah)
- f. mudah dalam pemakaian, menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi
- g. dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasikal.

- Syarat estetika

Persyaratan 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 estetis ini menyangkut hal-hal sebagai berikut:

- a. bentuk yang elastis, ringan (mudah dibawa anak)
- b. keserasian ukuran (tidak terlalu besar atau terlalu kecil)
- c. warna (kombinasi warna) serasi dan menarik.

Jika guru telah memahami berbagai persyaratan pembuatan APE, selanjutnya guru harus memahami bagaimana prosedur pembuatan APE. Prosedur pembuatan APE itu sendiri dapat dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Guru mengkaji dan memahami karakteristik anak yang ada di TK.

Jika guru akan membuat APE maka guru perlu terlebih dahulu memahami karakteristik anak yang menjadi sasaran pembuatan APE yang dilakukan guru. Setiap anak pada hakekatnya mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, maka guru perlu menentukan secara khas siapa sesungguhnya anak yang akan kita layani dengan APE tersebut.

- b) Guru menelaah program kegiatan dan tujuan belajar anak.

Langkah selanjutnya yang harus diperhatikan guru dalam pembuatan alat permainan adalah menelaah program kegiatan dan tujuan belajar anak. Program kegiatan dan tujuan belajar anak yang dimaksud adalah kurikulum yang digunakan di TK. Di dalam kurikulum telah secara jelas dan gamblang disajikan mengenai rumusan kemampuan atau kompetensi dan penjabarannya berupa indikator-indikator kemampuan yang harus dicapai atau diperoleh oleh anak.

Rumusan kompetensi dan indikator-indikator yang terdapat didalam kurikulum harus ditelaah dan difahami oleh guru sehingga guru memperoleh pemahaman yang utuh mengenai apa saja yang harus dicapai oleh anak TK melalui kegiatan belajar/ bermainnya. Dengan pemahaman yang memadai mengenai isi program kegiatan dan tujuan belajar anak akan memudahkan guru dalam membuat alat permainan edukatif dan disisi lain APE yang dibuat menjadi efektif untuk mengembangkan kemampuan anak.

- c) memilih isi/ tema dan tujuan belajar dari tema tersebut

Langkah berikutnya yang dilakukan guru dalam pembuatan APE adalah memilih tema dan yang terdapat di dalam kurikulum TK atau tema yang dirancang sendiri. Tema adalah alat yang digunakan untuk mencapai berbagai aspek perkembangan anak. Sebenarnya penentuan tema tersebut tidak harus selalu terpaku pada tema-tema yang terdapat di dalam kurikulum, guru dapat membuat dan mengembangkan tema sendiri.

- d) Menginventarisasi APE yang sudah ada dan menelaah apakah APE tersebut telah sesuai dengan kurikulum atau belum.

Proses ini penting dilakukan guru sehingga guru dapat mengetahui APE apa saja yang sebenarnya sangat penting diadalah dan dibuat oleh guru. Seringkali guru membuat APE yang sudah ada dan sebenarnya tidak diperlukan lagi sementara yang belum ada terabaikan.

- e) Menentukan jenis APE yang akan dibuat dan dikembangkan.

Setelah dilakukan inventarisasi terhadap berbagai APE yang telah ada di TK, guru akan mengetahui secara pasti apa saja APE yang dibutuhkan untuk kegiatan belajar anak. Dalam kenyataannya berdasarkan daftar kebutuhan yang dibuat seringkali APE yang harus dibuat sangat banyak jumlahnya dan semuanya ingin kita buat. Hal tersebut tentunya kurang realistis sehingga harus ditentukan prioritas pembuatan APE yang benar-benar penting atau krusial untuk dipenuhi.

- f) Membuat rancangan untuk pembuatan alat permainan

Jika APE yang akan dibuat telah ditentukan maka selanjutnya guru membuat rancangan atau desain alat permainan tersebut untuk memudahkan dalam pembuatannya. Dalam rancangan pembuatan APE tersebut biasanya dikemukakan aspek perkembangan anak yang dapat dikembangkan melalui APE tersebut, Alat dan bahan pembuatan yang dibutuhkan, teknik pembuatan dan bagaimana cara menggunakannya.

- g) Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan

Pada tahap berikutnya berdasarkan rancangan yang telah ada, guru mempersiapkan alat dan bahan-bahan yang diperlukan sehingga pada saat proses pembuatan tidak menghadapi kendala dan dapat dilakukan sesuai rencana. Ketersediaan alat dan bahan

ini akan sangat menunjang pembuatan alat permainan edukatif yang dibutuhkan oleh TK.

- h) Membuat alat permainan sesuai dengan rencana atau sesuai dengan kondisi alat dan bahan yang ada.

Pada tahap ini apa yang telah menjadi rencana dilaksanakan dengan mengikuti prosedur pembuatan yang telah ditentukan. Pada tahap ini ide dan rencana dilaksanakan dengan memanfaatkan alat dan bahan yang telah dipilih. Kejelian dan kreativitas guru akan sangat mendukung dihasilkannya alat permainan yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan TK.

- i) Memeriksa hasil pembuatan alat permainan, apakah sesuai atau benar telah menghasilkan alat permainan edukatif.

Setelah guru membuat alat permainan edukatif tertentu, guru masih perlu mengecek apakah alat permainan edukatif yang dibuat telah sesuai dengan APE yang diharapkan dalam arti telah memenuhi syarat edukatif, teknis dan estetis. Hal tersebut perlu diperhatikan sebab tidak jarang guru yang membuat alat permainan edukatif, setelah ditelaah belum menghasilkan alat permainan edukatif yang sesuai dengan persyaratan yang ada (standar).

Berikut ini petunjuk pembuatan beberapa jenis APE untuk anak TK, yaitu Boneka Jari, Puzzle Besar, Kotak Alfabet, Kartu Lambang Bilangan, Kartu Pasangan, Puzzle Jam, Loto Warna, Loto Warna dan Bentuk, Botol Aroma, dan Bola Suara.

Nama Alat : **BONEKA JARI**

Permainan

- Fungsi :
- ☺ mengembangkan bahasa anak,
  - ☺ mempertinggi keterampilan dan kreatifitas anak,
  - ☺ mengembangkan aspek moral/menanamkan nilai-nilai kehidupan anak
  - ☺ melatih daya fantasi
  - ☺ melatih keterampilan jari jemari tangan

Bahan yang diperlukan :  kain warna warni (velut atau jenis kain lainnya yang tidak bertiras)

-  gunting
-  jarum
-  benang sulam

- Teknik Pembuatan :
-  Kain dibentuk sesuai dengan figur cerita.
  -  Satu narasi cerita dapat 10 boneka.
  -  Potongan kain ukuran 4 – 6 cm
  -  Penyelesaian boneka dijahit dengan tusuk feston.

- Cara Penggunaan :
-  Sebagai pendahuluan, guru menyebutkan judul cerita untuk menarik minat anak
  -  Guru memasang boneka jari pada sejumlah jarinya
  -  guru memberi kesempatan kepada anak untuk mengikuti jalannya cerita dengan mendengarkan dialog atau komentar
  -  guru menggerakkan boneka jari dengan jalan menggerakkan jari ketika tokoh cerita sedang dialog
  -  guru menjawab pertanyaan dan menanggapi komentar anak agar lebih menghayati cerita
  -  guru memberi kesempatan pada anak untuk menceritakan kembali (mengkomunikasikan ) cerita yang menggunakan boneka jari dengan bahasa sendiri secara individual
  -  guru memupuk dan mendorong keberanian anak menceritakan kembali cerita yang dilihat
  -  guru melakukan pengamatan terhadap penampilan murid yang meliputi aspek pengetahuan, kemampuan keterampilan dan sikap

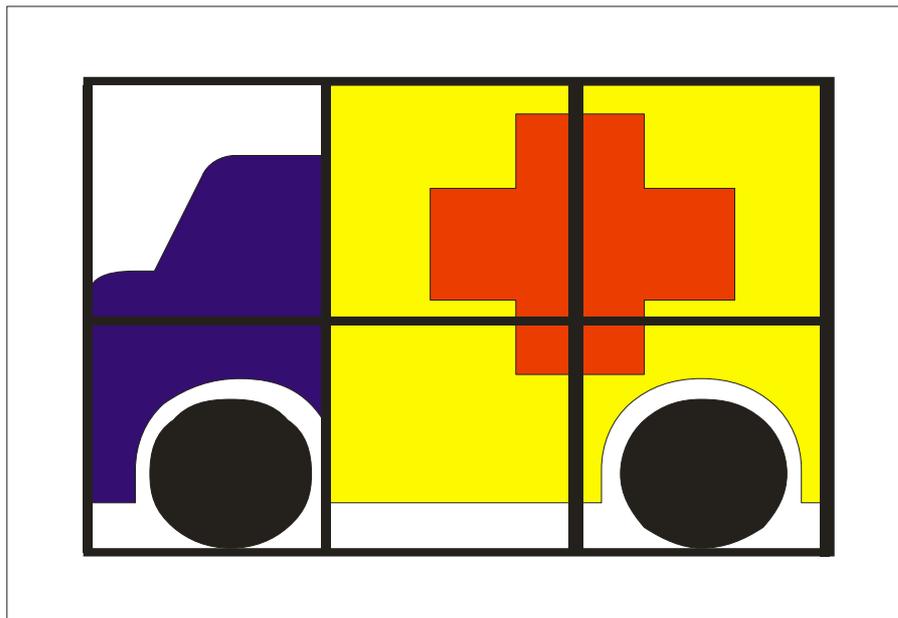


**Gambar  
Boneka Jari**

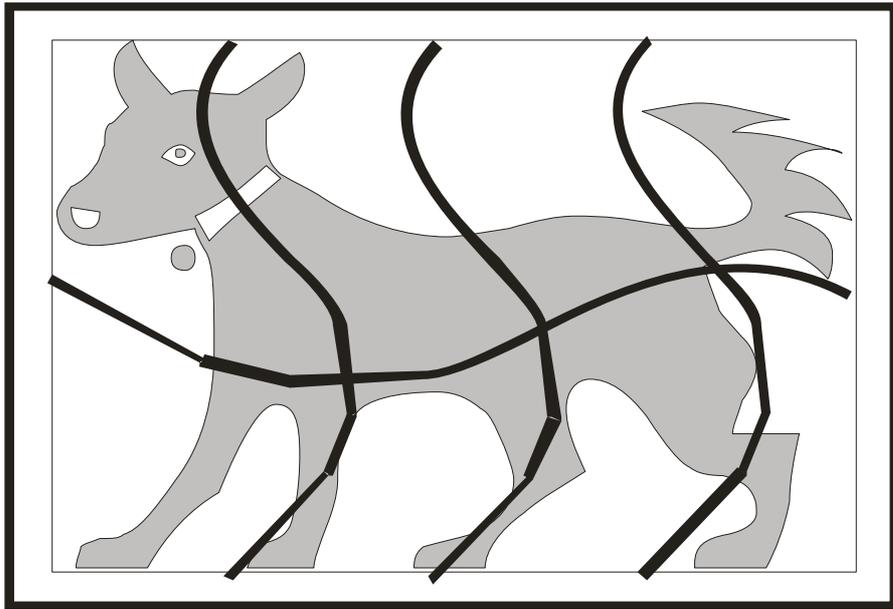
- Nama Alat : **PUZZLE BESAR**
- Permainan
- Fungsi :
  - ☺ mengenal bentuk-bentuk yang tak beraturan
  - ☺ melatih daya pengamatan dan daya konsentrasi
  - ☺ melatih menguraikan dan menyatukan kembali pada bentuk semula
  - ☺ melatih keterampilan jari-jari anak (motorik halus)
- Bahan yang diperlukan :
  - 📖 triplek atau kayu yang ringan berukuran 18 x 24 cm terdiri dari 2 bagian dengan ukuran yang sama.
  - 📖 cat kayu aneka warna sesuai desain
  - 📖 kuas untuk mengecat
  - 📖 lem kayu
- Teknik Pembuatan :
  - ✂ 2 buah triplek dengan ukuran yang sama, satu bagian dibuat lukisan binatang misalnya seekor bebek yang sedang berenang atau gambar lainnya.
  - ✂ Gambar dipotong menjadi 10 – 12 keping

- ✂ Sebelum dipotong gambar terlebih dahulu dicat
- ✂ Bagian lain direkat menggunakan lem kayu
- ✂ Sebelum dicat sebaiknya tumpukan dahulu bagian-bagian yang runcing dengan menggunakan amplas

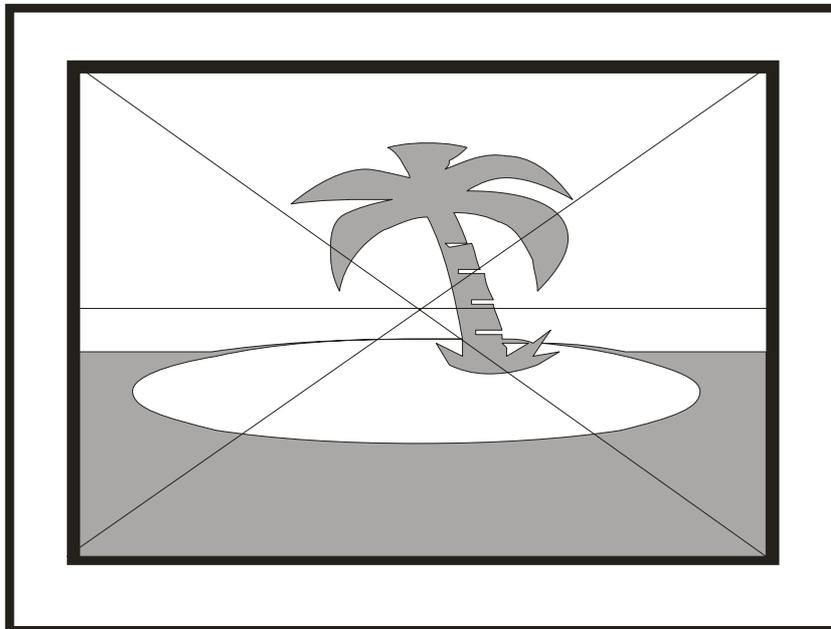
- Cara Penggunaan :
- ✎ Memerlihatkan gambar puzzle sebagai kesatuan lalu mengeluarkan gambar-gambar tersebut menjadi bagian-bagian
  - ✎ Menyusun kembali gambar itu disesuaikan dengan lekuk-lekuk yang sudah ada di papan dasar
  - ✎ Mengajak anak untuk mencoba menyusun puzzle
  - ✎ Memberi kesempatan pada anak untuk menyusun puzzle sendiri



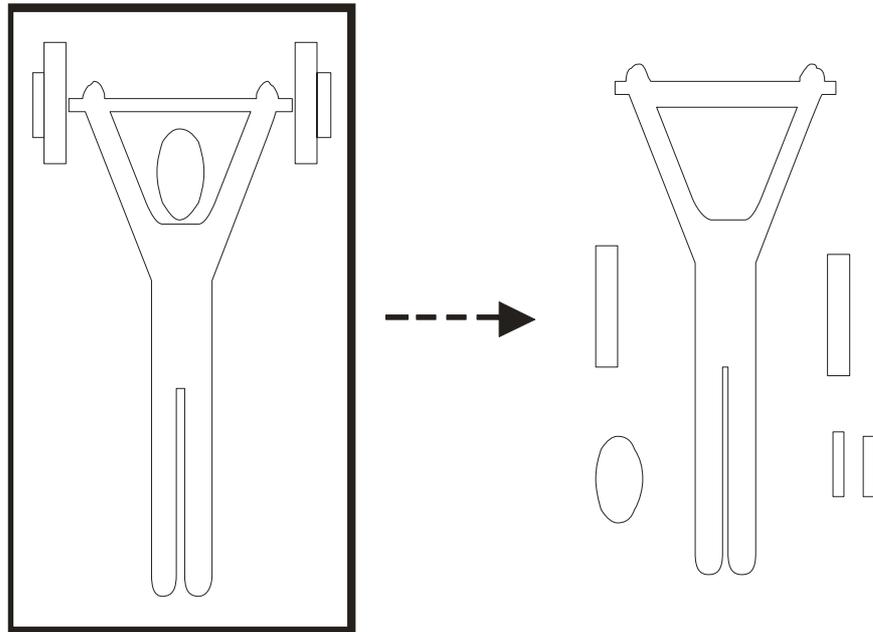
***Gambar  
Puzzle Model Potongan Lurus***



*Gambar  
Puzzle Model Potongan Lengkung*

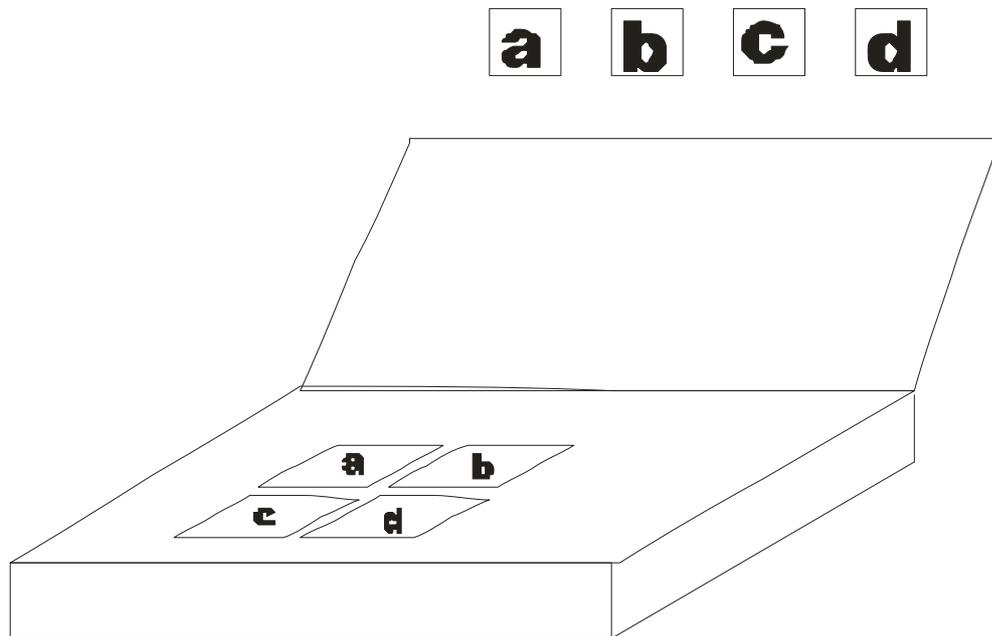


*Gambar  
Puzzle Model Potongan Geometris*



**Gambar**  
**Puzzle Model Potongan Menurut Bagian**

- Nama Alat : **KOTAK ALFABET**
- Permainan
- Fungsi :
  - ☹ mengenal huruf,
  - ☹ menimbulkan gairah atau semangat untuk belajar membentuk kata-kata dan
  - ☹ belajar membaca
- Bahan yang diperlukan :
  - 📖 karton duplek 5 x 5 cm
  - 📖 lem kertas
  - 📖 Spidol warna-warni
  - 📖 Gunting
- Teknik Pembuatan : ✂ karton duplek dipotong-potong dengan ukuran 5 x 5 cm
- Cara Penggunaan :
  - 👉 Ambillah keping huruf dan cobalah mengucapkannya
  - 👉 cobalah membentuk kata dengan jalan menjajarkan huruf-huruf yang dikehendaki
  - 👉 selanjutnya dapat membentuk kalimat pendek.



*Gambar  
Kotak Alfabet*

Nama Alat : **KARTU LAMBANG BILANGAN**

Permainan

Fungsi : 🧠 mengenal lambang bilangan  
🧠 belajar menghitung

Bahan yang : 📖 karton duplek 5 x 5 cm

diperlukan : 📖 lem kertas

📖 Spidol warna-warni

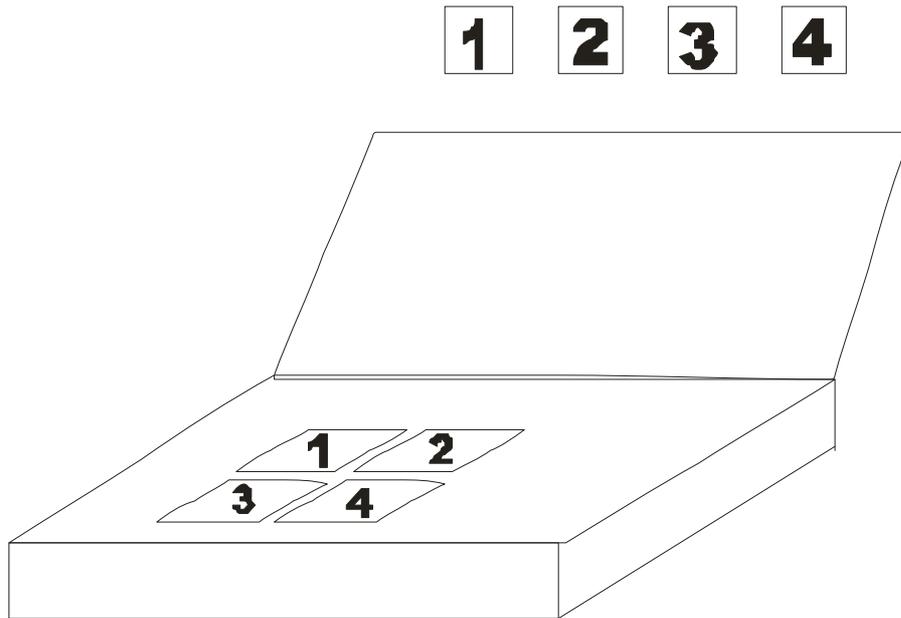
📖 Gunting

Teknik Pembuatan : ✂️ karton duplek dipotong-potong dengan ukuran 5 x 5 cm

Cara Penggunaan : 🖐️ Ambillah keping huruf dan cobalah mengucapkannya

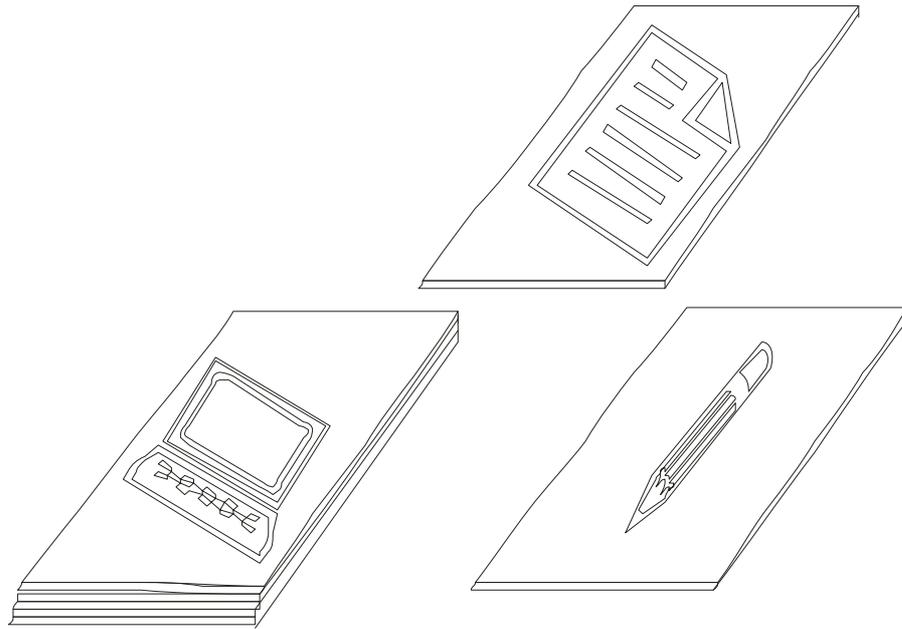
🖐️ cobalah membentuk kata dengan jalan menjajarkan huruf-huruf yang dikehendaki

🖐️ selanjutnya dapat membentuk kalimat pendek.



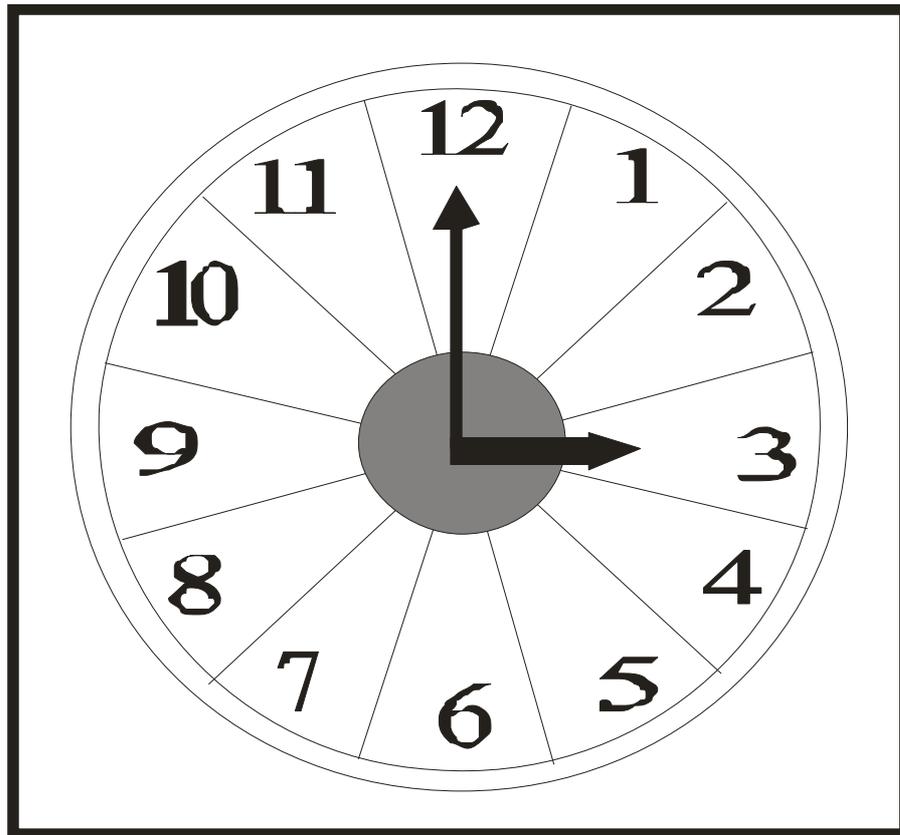
**Gambar  
Kotak Angka**

- Nama Alat : **KARTU PASANGAN**
- Permainan
- Fungsi :
  - ☹ Melatih anak belajar mengelompokkan dengan cara sederhana
  - ☹ mengenal lambang-lambang benda
- Bahan yang diperlukan :
  - 📖 karton duplek 10 - 8 cm
  - 📖 spidol warna-warni
- Teknik Pembuatan : ✂ Setiap kartu digambari secara berpasangan: ayah-ibu, meja-kursi, baju-celana, dll.
- Cara Penggunaan :
  - 👉 Semua kartu disebar di hadapan anak
  - 👉 Anak diminta untuk mengambil satu kartu dan diminta untuk mencari pasangannya



**Gambar  
Kartu Pasangan**

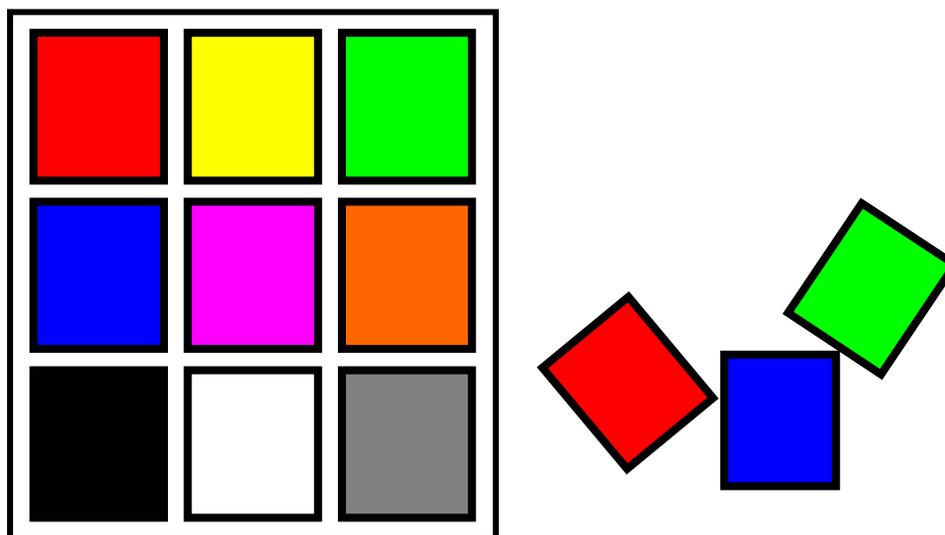
- Nama Alat : **PUZZLE JAM**
- Permainan
- Fungsi :
  - ☺ Anak dapat mengenal waktu
  - ☺ mengenal lambang bilangan,
  - ☺ mengatur angka-angka membentuk deretan yang sesuai dengan arah jarum jam
- Bahan yang diperlukan :
  - 📖 triplek ukuran 30 - 20 cm
  - 📖 cat kayu aneka warna sesuai desain
  - 📖 kuas untuk mengecat
  - 📖 lem kayu
- Teknik Pembuatan :
  - ✂ Papan didasari dengan bahan yang sama, digamبارi sebuah jam lengkap diberi jarum penunjuk
- Cara Penggunaan :
  - 👉 Keping-keping diambil
  - 👉 Anak diminta untuk menyusun kembali angka-angka sesuai dengan arah jarum jam



*Gambar  
Puzzle Jam*

- Nama Alat : **LOTO WARNA**
- Permainan
- Fungsi : ☹ Mengenal warna  
☹ melatih daya pengamatan  
☹ belajar membedakan
- Bahan yang diperlukan : 📖 triplek atau duplek  
📖 Papan loto ukuran 17,5 x 17,5 cm  
📖 9 kartu loto yang terdiri dari 9 macam warna.
- Teknik Pembuatan : ✂ Papan loto dibagi menjadi 9 bagian yang masing-masing diberi warna sesuai dengan warna yang ada pada kartu lotonya

- Cara Penggunaan : ✋ Campur aduklah kartu loto
- ✋ Mintalah anak untuk menyusun kartu loto pada papan loto yang sesuai dengan warna yang ada pada papan loto

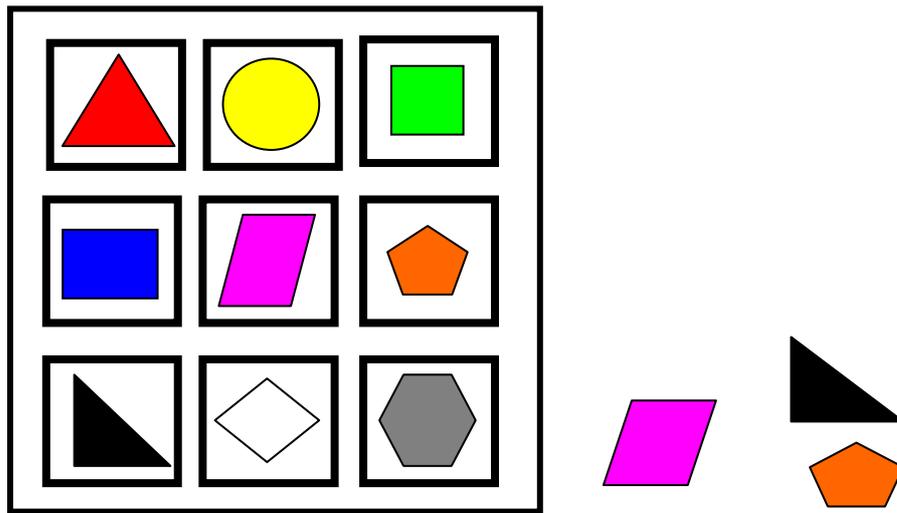


*Gambar  
Loto Warna*

- Nama Alat : **LOTO WARNA DAN BENTUK**
- Permainan
- Fungsi : ☺ mengembangkan daya konsentrasi  
☺ daya pengamatan anak
- Bahan yang diperlukan : 📖 triplek atau duplek  
📖 Papan loto ukuran 17,5 x 17,5 cm  
📖 9 kartu loto yang terdiri dari 9 macam warna yang masing-masing bagian ditempli dengan bentuk-bentuk dan warna yang berbeda
- Teknik Pembuatan : ✂ Papan loto dibagi menjadi 9 bagian yang masing-masing diberi warna sesuai dengan warna yang ada pada kartu lotonya yang masing-masing bagian ditempli dengan bentuk-bentuk

dan warna yang berbeda

- Cara Penggunaan :  Campur aduklah kartu loto
-  Mintalah anak untuk menyusun kartu loto pada papan loto yang sesuai dengan warna dan bentuk yang ada pada papan loto



*Gambar  
Loto Warna dan Bentuk*

- Nama Alat : **BOTOL AROMA**
- Permainan
- Fungsi :  Mengenali berbagai aroma  
 Melatih indera penciuman
- Bahan yang diperlukan :  botol plastik lebih aman  
 kain kasa untuk menutup mulut botol  
 bila botol tembus pandang sebaiknya ditutup dengan kain katun atau benang wol  
 lem uhu  
 botol boleh dibentuk sesuka hati sesuai dengan selera anak  
 bahan lainnya sesuai dengan desain yang dibuat (kain perca, pita, renda dll)

📖 berbagai jenis aroma yang dapat digunakan adalah aroma sabun, kapur barus, kulit jeruk, cengkih, kopi dll

Teknik Pembuatan : ✂️ membuat sketsa lebih dahulu sesuai dengan bentuk yang dikehendaki  
✂️ siapkan beberapa buah botol plastik  
✂️ setiap botol diisi satu jenis aroma yang berbeda satu sama lain  
✂️ tutup masing-masing botol dengan kain kasa  
✂️ botol tembus pandang ditutup dengan kain atau benang wol dikreasikan sesuai dengan desain yang dikehendaki

Cara Penggunaan : ✋ bawa dan letakkan botol ke meja anak  
✋ ciumlah bau botol atau aroma dalam botol  
✋ tunjukkan pada anak bagaimana memasangkan botol berdasarkan baunya



***Gambar  
Botol Aroma***

- Nama Alat : **BOLA SUARA**
- Permainan
- Fungsi :
  - ☹ Melatih indera pendengaran
  - ☹ Membedakan berbagai bunyi-bunyian
- Bahan yang diperlukan :
  - 📖 kain perca warna warni
  - 📖 dakron
  - 📖 kaleng bekas permen diisi dengan kerikil
  - 📖 gunting
  - 📖 benang
  - 📖 jarum
- Teknik Pembuatan :
  - ✂ buat pola bola dengan menggunting kain dibentuk segi lima dengan panjang 5 cm disisakan 0,5 cm untuk jahitan, banyaknya guntingan 13 buah atau disesuaikan dengan kebutuhan
  - ✂ kain dijahit sesuai pola dan warna diisi dengan dakron,
  - ✂ ditengah bola disimpan kaleng (krincingan) dan diselimuti dakron
  - ✂ bola diselesaikan sampai kain habis dan membentuk bulatan (bola).



*Gambar  
Bola Suara*

## RANGKUMAN

- Pada usia 4 - 6 tahun atau pada masa pendidikan Taman Kanak-kanak anak sudah sangat membutuhkan alat untuk bermain dalam rangka mengembangkan kemampuannya, sesuai dengan apa yang dilihat, dialami dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar mereka.
- Alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya.
- Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.
- Suatu alat permainan dikategorikan sebagai alat permainan edukatif jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut: alat permainan tersebut ditujukan untuk anak TK, difungsikan untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak TK, dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna, aman atau tidak berbahaya bagi anak, dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas anak, bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan, dan mengandung nilai pendidikan.
- Tujuan alat permainan edukatif adalah memperjelas materi yang diberikan, memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen, dan memberikan kesenangan pada anak dalam bermain.
- Adapun fungsi alat permainan edukatif yaitu menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak, menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif, memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar, dan memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya.
- Jenis alat permainan edukatif itu sangat banyak. Pada umumnya jenis APE untuk anak TK dirancang dan dikembangkan berakar pada jenis permainan yang telah dikembangkan lebih dulu oleh para pakar pendidikan anak dari negara maju, walaupun ada juga beberapa jenis APE yang dirancang dan dibuat oleh guru sendiri disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi lingkungan setempat.

- Jenis-jenis APE untuk anak TK yang telah dikembangkan ini diilhami oleh alat-alat permainan yang diciptakan oleh para ahli pendidikan anak seperti Maria Montessori, George Cuisenaire, Peabody dan Frobel. APE-APE tersebut banyak ditemukan pada TK-TK di Indonesia.

## LATIHAN

No	Soal	Jawaban
1.	<p>Pernyataan di bawah ini merupakan pengertian alat permainan edukatif menurut Mayke Sugianto, yaitu ....</p> <ol style="list-style-type: none"><li>segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.</li><li>semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya</li><li>alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan</li><li>segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana bermain yang dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.</li></ol>	<b>C</b>
2.	<p>Salah satu ciri yang menunjukkan bahwa suatu alat permainan itu dapat disebut alat permainan edukatif adalah ....</p> <ol style="list-style-type: none"><li>mengandung nilai pendidikan untuk guru</li><li>mengembangkan salah satu aspek perkembangan anak</li><li>lebih mengutamakan pengembangan aspek fisik-motorik anak</li><li>bersifat menghasilkan sesuatu/ konstruktif</li></ol>	<b>D</b>
3.	<p>Seorang guru membuat Puzzle dengan jumlah keping yang berbeda antara untuk anak TK kelompok A dan kelompok B. Contoh tersebut menunjukkan salah satu ciri APE yaitu ....</p> <ol style="list-style-type: none"><li>alat permainan ditujukan untuk anak</li><li>mengandung nilai pendidikan</li><li>mengembangkan berbagai aspek perkembangan</li><li>bersifat menghasilkan sesuatu/ konstruktif</li></ol>	<b>A</b>
4.	<p>Alat permainan yang dibuat guru harus aman dan tidak berbahaya bagi anak. Contoh alat permainan yang tidak aman dan berbahaya bagi anak adalah, <i>kecuali</i>....</p> <ol style="list-style-type: none"><li>balok yang ujungnya runcing</li><li>puzzle geometri yang ujungnya tumpul</li><li>loto warna-warni yang mengandung racun</li><li>pisau-pisauan yang sangat tajam</li></ol>	<b>B</b>
5.	<p>Tujuan dikembangkannya alat permainan edukatif adalah....</p> <ol style="list-style-type: none"><li>memperpanjang materi yang diberikan kepada anak</li><li>menunjukkan kepada anak bahwa belajar itu sulit</li><li>mengajarkan kepada anak untuk berfikir serba mudah</li><li>meningkatkan motivasi dan minat belajar anak</li></ol>	<b>D</b>
6.	<p>Manakah diantara pernyataan di bawah ini yang merupakan fungsi alat permainan edukatif ?</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan</li></ol>	<b>A</b>

- b. Menumbuhkan rasa rendah diri pada anak
  - c. Membentuk citra diri anak yang semi positif
  - d. Mengekang anak supaya tidak terlalu banyak bersosialisasi
7. Dengan menggunakan boneka tangan anak dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak melalui dialog dari tokoh-tokoh yang diperankan melalui boneka. Contoh tersebut merupakan fungsi alat permainan sebagai ....
- a. menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan
  - b. Menumbuhkan rasa percaya diri yang berlebihan
  - c. Memberikan rangsangan untuk pengembangan kemampuan dasar anak **C**
  - d. Mengembangkan kemampuan bersosialisasi pada anak usia dini
8. Para tokoh pendidikan anak berikut ini telah memberikan inspirasi bagi pengembangan alat-alat permainan edukatif di Indonesia, *kecuali* ....
- a. Pebody
  - b. Elizabeth **B**
  - c. Montessori
  - d. Frobel
9. Contoh alat permainan di Indonesia yang diinspirasi oleh Peabody adalah ....
- a. puzzle geometri
  - b. kantong keterampilan
  - c. papan geometri
  - d. boneka tangan **D**
10. Manakah yang merupakan ciri umum Boneka Jari ?
- a. Dikembangkan secara khusus untuk mengembangkan kognitif anak
  - b. Dibuat dari kain yang mudah bertiras
  - c. Penyelesaian boneka ini dengan dijahit dengan tusuk jarum
  - d. Dikembangkan untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak **D**
11. Alat permainan ini dibuat dari dua bagian triplek dengan ukuran yang sama. Satu bagian dibuat lukisan sederhana sedangkan bagian lainnya dijadikan sebagai alas untuk menyusun kepingan gambar yang dibuat. Alat permainan tersebut adalah ....
- a. Puzzle **A**
  - b. Loto warna
  - c. Loto warna dan bentuk
  - d. Papan pasak
12. Dalam pembuatan alat permainan edukatif perlu memperhatikan syarat-syarat yaitu, *kecuali*....
- a. edukatif
  - b. teknis
  - c. komunikatif **C**
  - d. estetis

13. Hal-hal yang harus diperhatikan oleh pembuat alat permainan edukatif sehingga dapat memenuhi syarat teknis adalah....
- a. APE ditujukan untuk mencapai satu aspek perkembangan tertentu
  - b. APE menggunakan bahan-bahan yang mahal sehingga hasilnya bagus
  - c. APE dibuat dari bahan berbahaya sehingga anak mengenali bahaya sejak dini
  - d. APE dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal **D**
14. Syarat estetika yang harus diperhatikan dalam pembuatan APE adalah, *kecuali* ....
- a. multiguna **A**
  - b. bentuk yang elastis, ringan
  - c. Keserasian ukuran
  - d. Kombinasi warna yang menarik
15. Langkah pertama yang perlu dilakukan dalam pembuatan APE adalah...
- a. guru memilih isi / tema dan tujuan belajar dari tema
  - b. guru mengkaji dan memahami karakteristik anak usia dini **B**
  - c. menentukan jenis APE yang akan dibuat dan dikembangkan
  - d. menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan

## DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar, Penilaian, Pembuatan dan Penggunaan Sarana (Alat Peraga) di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Kurikulum 2004 Kerangka Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Pedoman Pengembangan Silabus di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia. (2003). *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*. Jakarta : Depdiknas.
- Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia. (2003). *Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 Tahun*. Jakarta : Depdiknas.
- Balai Pengembangan Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda (BP-PLSP) Regional II Jaya Giri Bandung. (2004). *Panduan Pengembangan APE PAUD Bersumber Lingkungan Sekitar*. Bandung : Depdiknas.
- Sudono, Anggani. (1995). *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta : Depdiknas.
- Suhaenah, A.S. (1998). *Pemanfaatan dan Pengembangan Sumber Belajar di Sekolah Dasar*. Jakarta : Depdiknas.
- Zaman, B., Hernawan, A.H. dan Eliyawati, C. (2005). *Media dan Sumber Belajar TK*. Modul Universitas Terbuka. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.