

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK ANAK TAMAN KANAK-KANAK

**Makalah Disajikan dalam Kegiatan
Seminar dan Pelatihan Guru-guru Taman Kanak-kanak (TK)
3 - 13 Desember 2006**

**Oleh :
BADRU ZAMAN, M.Pd**

**PROGRAM PENDIDIKAN GURU TAMAN KANAK-KANAK (PGTK)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2006**

A. PENGERTIAN, TUJUAN DAN FUNGSI ALAT PERMAINAN EDUKATIF

1. *Pengertian Alat Permainan Edukatif*

Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di TK. Ketersediaan alat permainan tersebut sangat menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.

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.

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
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

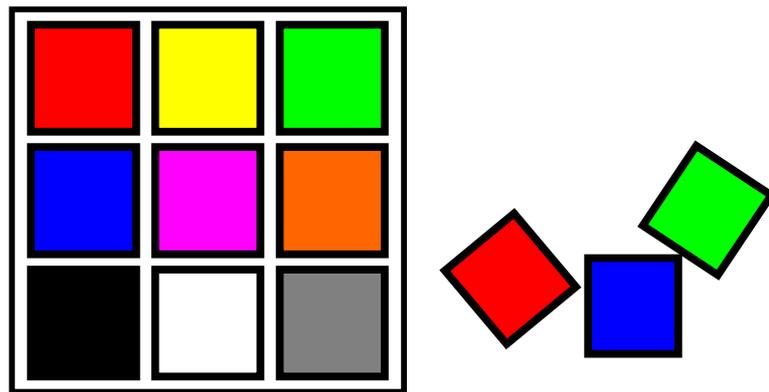
2. Tujuan Alat Permainan Edukatif

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, memasangkan, dan mengenali berbagai warna.



*Gambar
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 kegiairahan 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. 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 hakikatnya 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, Lotto Warna, Lotto Warna dan Bentuk, Botol Aroma, dan Bola Suara.

Nama Alat Permainan	:	BONEKA JARI
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

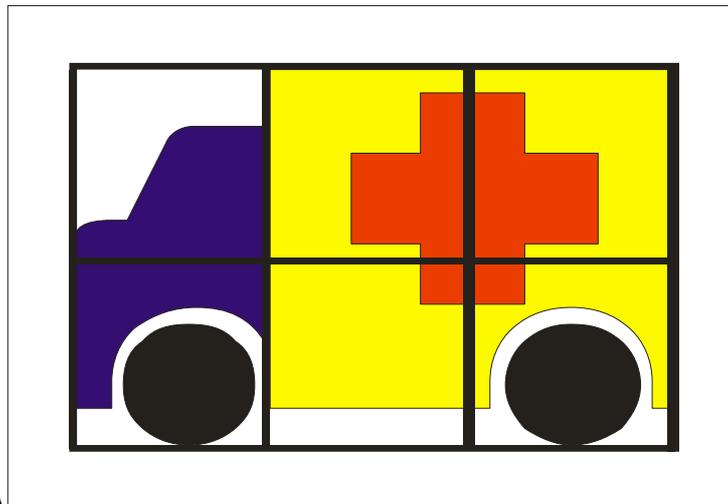


*Gambar
Boneka Jari*

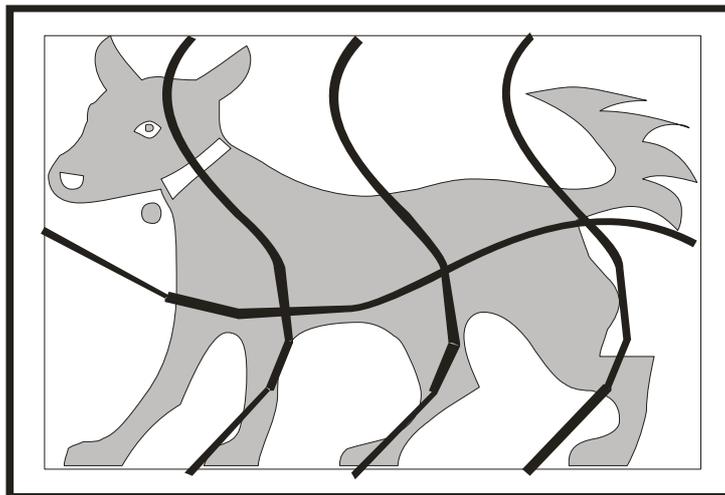
- Nama Alat Permainan Fungsi : **PUZZLE BESAR**
- ✎ mengenal bentuk-bentuk yang tak beraturan
 - ✎ melatih daya pengamatan dan daya konsentrasi
 - ✎ melatih menguraikan dan menyatukan kembali pada bentuk semula
 - ✎ melatih keterampilan jari-jari anak (motorik halus)
- Bahan yang diperlukan : ✎ triplek 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 dipotong dengan ukuran yang sama
 ✎ Satu bagian dibuat lukisan misalnya gambar mobil atau gambar lainnya.
 ✎ Gambar lukisan dipotong menjadi 10 – 12 keping
 ✎ Sebelum dipotong gambar terlebih dahulu dicat/diwarnai

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

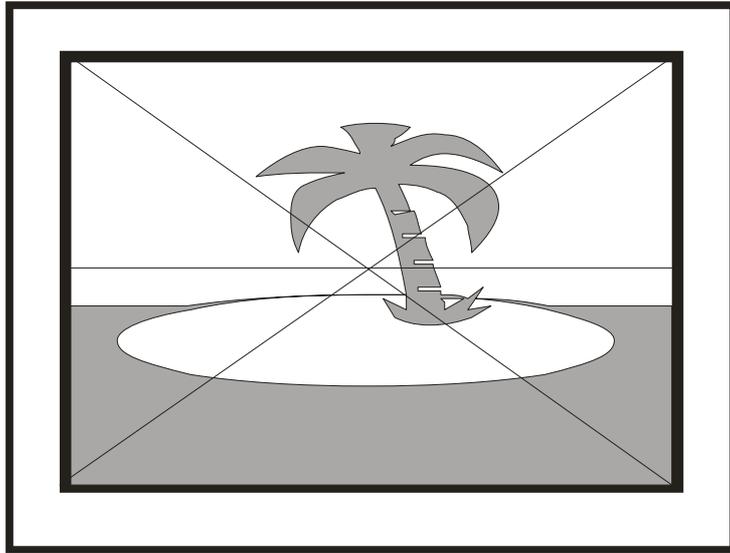
- Cara Penggunaan :
- ✎ Memperlihatkan gambar puzzle sebagai kesatuan lalu mengeluarkan gambar-gambar tersebut menjadi bagian-bagian
 - ✎ Menyusun kembali gambar itu disesuaikan dengan lekuk-lekuk yang sudah ada di papan dasar
 - ✎ Mengajak anak untuk mencoba menyusun puzzle
 - ✎ Memberi kesempatan pada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



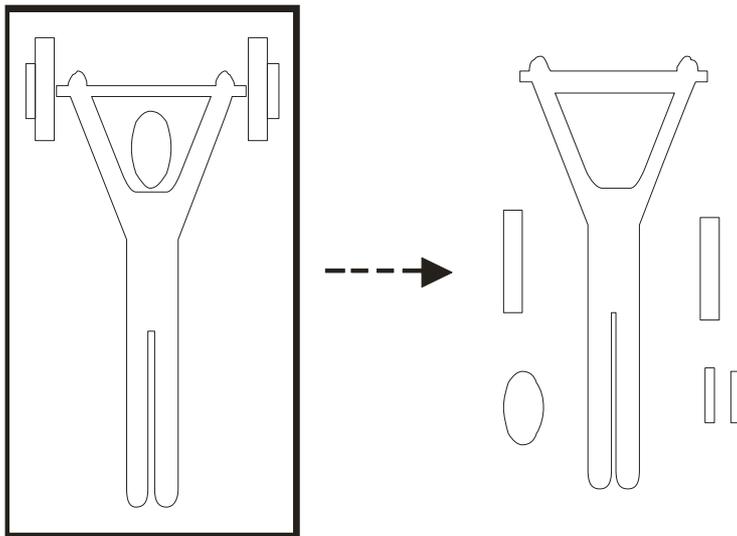
*Gambar
Puzzle Model Potongan Lurus*



*Gambar
Puzzle Model Potongan Lengkung*



*Gambar
Puzzle Model Potongan Geometris*

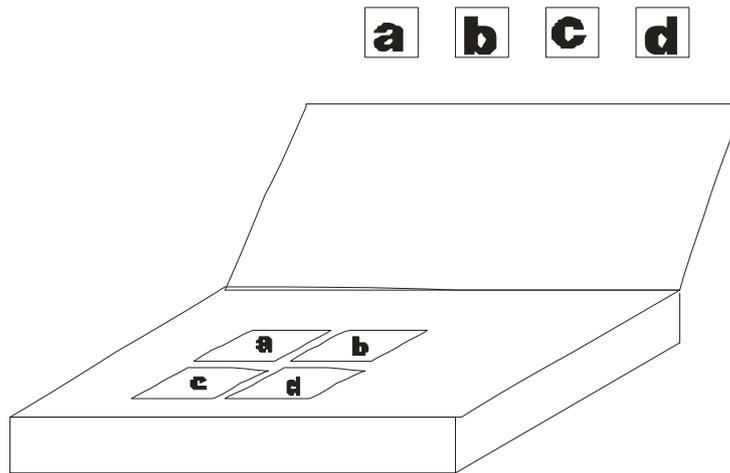


*Gambar
Puzzle Model Potongan Menurut Bagian*

Nama Alat
Permainan
Fungsi

- : **KOTAK ALFABET**
- : ☺ mengenal huruf,
- ☺ menimbulkan gairah atau semangat untuk belajar membentuk kata-kata dan

- Bahan yang diperlukan :
- ☺ belajar membaca
 - 📖 karton duplek 5 x 5 cm
 - 📖 lem kertas
 - 📖 Spidol warna-warni
 - 📖 Gunting
- Teknik Pembuatan :
- ✂️ karton duplek dipotong-potong dengan ukuran 5 x 5 cm
 - ✂️ Potongan duplek tersebut diberi ditulisi satu huruf alfabet
 - ✂️ Agar menarik, huruf-huruf tersebut di warnai
 - ✂️ Selanjutnya buat kotak untuk menyimpan potongan-potongan duplek tersebut
- Cara Penggunaan :
- ✂️ Hiaslah kotak penyimpanan duplek sehingga menarik
 - ✂️ Ambillah keping huruf dan cobalah mengucapkannya
 - ✂️ cobalah membentuk kata dengan jalan menjajarkan huruf-huruf yang dikehendaki
 - ✂️ selanjutnya dapat membentuk kalimat pendek.

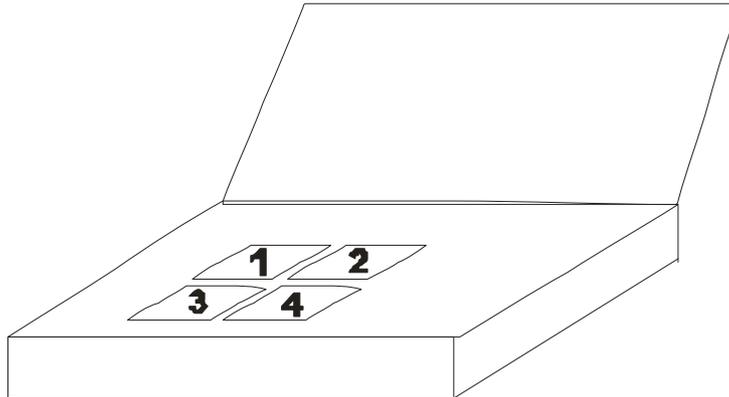


*Gambar
Kotak Alfabet*

- Nama Alat Permainan : **KARTU LAMBANG BILANGAN**
- Fungsi :
- ☺ mengenal lambang bilangan
 - ☺ belajar menghitung
- 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
 - ✂️ Potongan duplek tersebut diberi ditulisi satu angka
 - ✂️ Agar menarik, angka-angka tersebut di warnai
 - ✂️ Selanjutnya buat kotak untuk menyimpan potongan-potongan

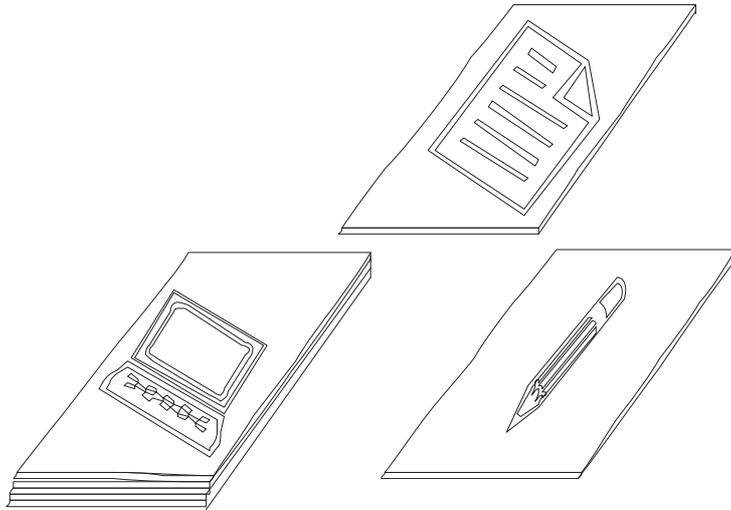
- Cara Penggunaan :  duplek tersebut
 Hiaslah kotak penyimpanan duplek sehingga menarik
 Ambillah keping angka dan cobalah mengucapkannya
 cobalah membentuk urutan angka dari angka terkecil sampai angka terbesar

1 **2** **3** **4**



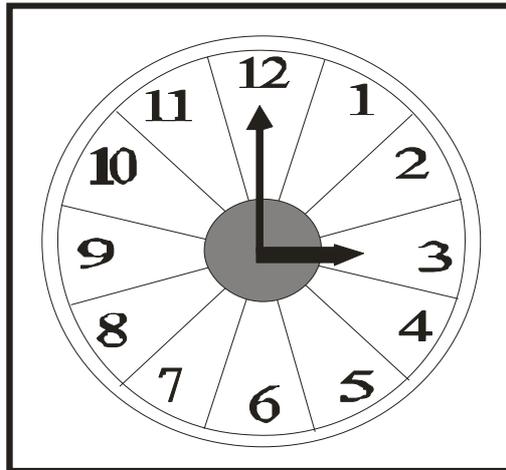
*Gambar
Kotak Angka*

- 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 :  Buatlah kartu menggunakan karton duplek dengan ukuran 10-8 cm
 Setiap kartu digambari secara berpasangan: ayah-ibu, meja-kursi, baju-celana, dll.
 Cara Penggunaan :  Warnai gambar-gambar tersebut agar menarik
 Semua kartu disebar di hadapan anak
 Anak diminta untuk mengambil satu kartu dan diminta untuk mencari pasangannya



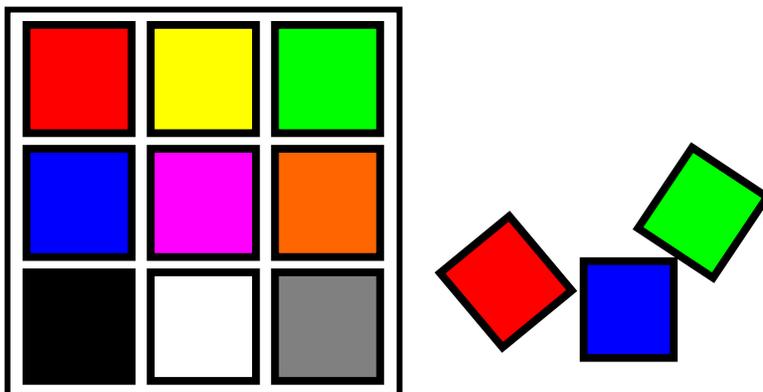
**Gambar
Kartu Pasangan**

- Nama Alat Permainan : **PUZZLE JAM**
- 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 :
 - ✂ 2 buah triplek dipotong dengan ukuran yang sama
 - ✂ Satu bagian dibuat lukisan yaitu gambar jam dan diberi jarum penunjuk
 - ✂ Sebelum dipotong gambar terlebih dahulu dicat/diwarnai
 - ✂ Bagian lain direkat menggunakan lem kayu
 - ✂ Sebelum dicat sebaiknya tumpukan dahulu bagian-bagian yang runcing dengan menggunakan amplas
- Cara Penggunaan :
 - 👤 Keping-keping diambil
 - 👤 Anak diminta untuk menyusun kembali angka-angka sesuai dengan arah jarum jam



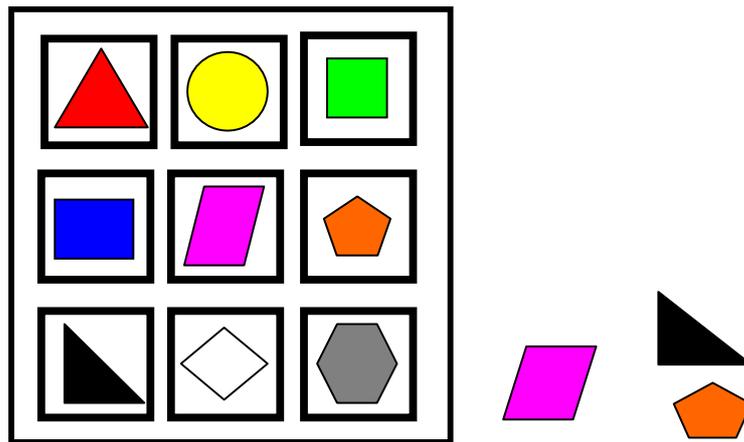
*Gambar
Puzzle Jam*

- Nama Alat : **LOTTO WARNA**
 Permainan
 Fungsi : ☺ Mengenal warna
 ☺ melatih daya pengamatan
 ☺ belajar membedakan
 Bahan yang : 📖 triplek atau duplek
 diperlukan : 📖 Papan lotto ukuran 17,5 x 17,5 cm
 📖 9 kartu lotto yang terdiri dari 9 macam warna.
 Teknik Pembuatan : ✂ Papan lotto dibagi menjadi 9 bagian yang masing-masing diberi warna sesuai dengan warna yang ada pada kartu lottonya
 ✂ Buat kartu lotto sesuai dengan warna yang ada pada papan lotto
 Cara Penggunaan : 🖐 Campur aduklah katru lotto
 🖐 Mintalah anak untuk menyusun kartu lotto pada papan lotto yang sesuai dengan warna yang ada pada papan lotto



*Gambar
Lotto Warna*

Nama Alat Permainan	:	LOTTO WARNA DAN BENTUK
Fungsi	:	<ul style="list-style-type: none"> ☺ mengembangkan daya konsentrasi ☺ daya pengamatan anak
Bahan yang diperlukan	:	<ul style="list-style-type: none"> 📖 triplek atau duplek 📖 Papan lotto ukuran 17,5 x 17,5 cm 📖 9 kartu lotto yang terdiri dari 9 macam warna yang masing-masing bagian ditemplei dengan bentuk-bentuk dan warna yang berbeda
Teknik Pembuatan	:	✂ Papan lotto dibagi menjadi 9 bagian yang masing-masing diberi warna sesuai dengan warna yang ada pada kartu lottonya yang masing-masing bagian ditemplei dengan bentuk-bentuk dan warna yang berbeda
Cara Penggunaan	:	<ul style="list-style-type: none"> 👉 Campur aduklah kartu lotto 👉 Mintalah anak untuk menyusun kartu lotto pada papan lotto yang sesuai dengan warna dan bentuk yang ada pada papan lotto



*Gambar
Lotto Warna dan Bentuk*

Nama Alat Permainan	:	BOTOL AROMA
Fungsi	:	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Mengenali berbagai aroma ☺ Melatih indera penciuman
Bahan yang diperlukan	:	<ul style="list-style-type: none"> 📖 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 memasang 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*

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.