Buku referensi ini terdiri dari tujuh bab yang mengupas tuntas, baik secara teori maupun praktik berdasarkan hasil riset dan studi literatur, akan pentingnya bermain dan pengembangan alat permainan edukatif sebagai salah satu media pendukung dalam kegiatan bermain bagi anak usia dini dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini.

Kehadiran buku ini memberikan gambaran kepada anda tentang bagaimana teori-teori pendidikan anak usia dini, bermain dan permainan, aspek-aspek perkembangan dan kecerdasan, serta alat permainan edukatif disesuaikan dengan praktik pengembangan alat permainan edukatif yang sederhana, mudah, dan murah serta menggunakan bahan-bahan bekas yang ada di lingkungan sekitar. Sehingga, tidak ada lagi anggapan bahwa alat permainan edukatif itu sulit, mahal, dan harus dibeli.

Sanabil
Puri Bunga Amanah
Jl. Kerajinan 1 Blok C/13 Mataram
Telp. 0370- 7505946
Mobile: 081-805311362
Email: sanabilpublishing@gmail.com
www.sanabilpublishing.com

ISBN 978-623-317-196-0
9 786233 171960

Muammar Qadafi, M.Pd. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini

Sanabil

Pengembangan Alat Permainan Edukatif

Untuk Pendidikan Anak Usia Dini

Muammar Qadafi, M.Pd.

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Muammar Qadafi, M.Pd.

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Sanabil

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

© Sanabil 2021

Penulis : Muammar Qadafi, M.Pd.
Editor : Neneng Agustiningsih, M.Pd.
Layout : Muhammad Amalahanif
Desain Cover : Sanabil Creative

All rights reserved
Hak Cipta dilindungi Undang Undang
Dilarang memperbanyak dan menyebarkan sebagian atau keseluruhan isi buku dengan media cetak, digital atau elektronik untuk tujuan komersil tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit.

ISBN : 978-6233-317-196-0
Cetakan 1 : Oktober 2021

Penerbit:
Sanabil
Jl. Kerajinan 1 Blok C/13 Mataram
Telp. 0370- 7505946, Mobile: 081-805311362
Email: sanabilpublishing@gmail.com
www.sanabil.web.id

DAFTAR ISI

Daftar Isi v
Daftar Gambar x
Daftar Singkatan xi
Kata Pengantar Dekan xii
Persembahan xiv
Prakata Penulis xv

BAB I
PENDAHULUAN 1

BAB II 4
KONSEP PENDIDIKAN ANAK USIA DINI 4
A. Pengertian Anak Usia Dini 4
B. Karakteristik Anak Usia Dini 5
C. Gaya Belajar Anak Usia Dini 9
D. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini 15
   1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini 15
   2. Tujuan dan Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini 17
   3. Prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini 18

BAB III
BERMAIN BAGI ANAK USIA DINI 23
A. Teori Bermain bagi Anak Usia Dini 23
   1. Moritz Lazarus 23
   2. Erikson 23
   3. Herbert Spencer 24
   4. Sigmund Freud 24

5. Lev Vygotsky 24
6. Froebel 24
7. Schaler dan Lazarus 25
8. Herbert Spencer 25
9. Karl Groos 25
B. Hakikat Bermain Bagi Anak Usia Dini 26
1. Pengertian Bermain 26
2. Tujuan Bermain 28
3. Manfaat Bermain 30
4. Prinsip-prinsip Bermain 35
C. Perkembangan Bermain Bagi Anak Usia Dini 41
1. Karakteristik Bermain 41
2. Tahap-tahap Perkembangan Bermain 43
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Bermain 47
4. Jenis-jenis Bermain 49

BAB IV
ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK ANAK
USIA DINI 54
A. Pengertian Alat Permainan Edukatif 54
B. Urgensi Alat Permainan Edukatif 55
C. Tujuan Alat Permainan Edukatif 56
D. Manfaat Alat Permainan Edukatif 59
E. Karakteristik Alat Permainan Edukatif 63
F. Prinsip-prinsip Alat Permainan Edikatif 68
G. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif 70
H. Penggunaan Alat Permainan Edikatif Sebagai Media
Pembelajaran 74
I. Penggunaan Alat Pemainan Edukatif sebagai Sumber Belajar 76
1. Pengertian Sumber Belajar 76
2. Jenis Sumber Belajar 77
3. Manfaat Sumber Belajar 78
4. Penggunaan APE sebagai Sumber Belajar 80

BAB V
PERAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENGEMBANGKAN 6 ASPEK PERKEMBANGAN DAN KECERDASAN ANAK 83
A. Enam Aspek Perkembangan Anak 83
B. Hubungan APE dengan Enam Aspek Perkembangan Anak 90
C. APE untuk Perkembangan Kecerdasan Anak 93

BAB VI
PRAKTIK PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF TRADISIONAL 110
A. Ular Melompat 110
B. *Foot* (*Feet*) *Print* 115
C. Kotak Ajaib 119
D. *Bouble Game* 126
E. Kelbol (Kelereng Botol) 130
F. *Smart City* 133
G. *Surprising Snake* 138
H. *Dragon Ball* 141
I. Papan Tombol Geometri 145
J. Panah Geometri 148
K. KERIPIK (Kereta Api Pintar dan Kreatif) 153
L. Marbel Berhitung 157

BAB VII
PERAN ORANG TUA DAN GURU DALAM MEMBIMBING PERMAINAN ANAK USIA DINI 161
A. Peran Anda sebagai Orang Tua 162
B. Peran Anda sebagai Guru 166

Daftar Pustaka 170
Biodata Penulis 179

DAFTAR GAMBAR

Gambar 6.1 Ular Melompat 110
Gambar 6.2 *Foot/Feet Print* 115
Gambar 6.3 Kotak Ajaib 120
Gambar 6.4 *Bouble Game* 126
Gambar 6.5 Kelbol (Kelereng Botol) 130
Gambar 6.6 *Smart City* 133
Gambar 6.7 *Surprising Snake* 138
Gambar 6.8 *Dragon Ball* 141
Gambar 6.9 Papan Tombol Geometri 145
Gambar 6.10 Panah Geometri 149
Gambar 6.11 Keripik (Kereta Api Pintar dan Kreatif 154
Gambar 6.12 Marbel Berhitung 159

DAFTAR SINGKATAN

A

AECT : *Association for Educational Communications and Technogy*

APE : Alat Permainan Edukatif

E

ECCE : *Early Childhood Care and Education*

N

NAEYC : *National Association for The Education of Young Children*

P

PAUD : Pendidikan Anak Usia Dini

R

R & D : *Research and Development*

S

SD : Sekolah Dasar

T

TK : Taman Kanak-kanak

U

UNESCO : *United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization*

UIN : Universitas Islam Negeri Mataram

UU : Undang-undang

KATA PENGANTAR DEKAN

Alhamdulillah, dan shalawat atas junjungan Nabi Muhammad SAW. sungguhpun produksi keilmuan dosen tidak akan pernah berakhir, setidaknya tuntasnya penulisan Buku Ajar dan Referensi oleh para dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram ini merupakan satu bagian penting di tengah tuntutan akselerasi pengembangan kompetensi dosen, dan penguatan blanded learning sebagai implikasi dari pandemi Covid-19 saat ini.

Penerbitan Buku Ajar dan Referensi melalui program Kompetisi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram tahun 2021 adalah upaya untuk diseminasi hasil-hasil dosen dan buku ajar yang selama ini belum memperoleh perhatian yang memadai. Sebagian besar hasil riset para dosen tersimpan di lemari, tanpa terpublish, sehingga tidak accessible secara luas, baik hardcopy maupun secara online. Demikian juga buku ajar, yang selama ini hanya digunakan secara terbatas di kelas, kini bisa diakses secara lebih luas, tidak hanya mahasiswa dan dosen FTK UIN Mataram, juga khalayak luar. Dengan demikian, kebutuhan pengembangan karir dosen dapat berjalan lebih cepat di satu sisi, dan peningkatan kualitas proses dan output pembelajaran di sisi lain.

Kompetisi buku Referensi dan Buku Ajar pada tahun 2021 berjumlah 95, masing-masing buku referensi 75 judul dan buku ajar 20 judul. Di samping itu, 95 buku tersebut juga memiliki Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia RI, sehingga tahun 2021 menghasilkan 95 HKI dosen.

Kompetisi buku ajar dan referensi tahun 2021 berorientasi interkoneksi-integrasi antara agama dan sains, berspirit Horizon Ilmu UIN Mataram dengan inter-multi-transdisiplin ilmu yang

mendialogkan metode dalam Islamic studies konvensional berkarakteristik deduktif-normatif-teologis dengan metode humanities studies kontemporer seperti sosiologi, antropologi, psikologi, ekonomi, hermeneutik, fenomenologi dan juga dengan metode ilmu eksakta (natural scincies) yang berkarakter induktif-rasional. Buku yang dikompetisikan dan diterbitakan pada Tahun 2021 sejumlah 75 buku referensi dan 20 buku ajar untuk kalangan dosen. Disamping kompetisi buku untuk dosen, FTK UIN Mataram juga menyelenggarakan kompetisi buku bagi mahasiswa. Ada 20 judul buku yang dikompetisikan dan telah disusun oleh mahasiswa. Hal ini tentunya menjadi suatu pencapaian yang patut untuk disyukuri dalam meningkatkan kemampuan literasi dan karya ilmiah semua civitas akademika UIN Mataram.

Mewakili Fakultas, saya berterima kasih atas kebijakan dan dukungan Rektor UIN Mataram dan jajarannya, kepada penulis yang telah berkontribusi dalam tahapan kompetisi buku tahun 2021, dan tak terlupakan juga editor dari dosen sebidang dan penerbit yang tanpa sentuhan zauqnya, perfomance buku tak akan semenarik ini. Tak ada gading yang tak retak; tentu masih ada kurang, baik dari substansi maupun teknis penulisan, di 'ruang' inilah kami harapkan saran kritis dari khalayak pembaca. Semoga agenda ini menjadi amal jariyah dan hadirkan keberkahan bagi sivitas akademika UIN Mataram dan ummat pada umumnya.

Mataram, 25 Oktober 2021
Dekan

Dr. Jumarim, M.H.I
NIP. 197612312005011006

PERSEMBAHAN

Buku ini secara khusus ku persembahkan untuk Alm. Papa, Ishaka H. Mansyur, yang sudah mendahului kami tepat pada tanggal 1 Agustus 2021. Tanpamu, tentu anakmu ini bukan siapa-siapa. Semoga karya ini menjadi amal jariyah yang mengantarkanmu ke syurga-Nya.

PRAKATA PENULIS

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah *Azza wa Jalla* yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga buku referensi dengan judul "Pengembangan Alat Permainan Edukatif untuk Pendidikan Anak Usia Dini" dapat diselesaikan dengan baik. Selanjutnya *shalawat* dan *salam* senantiasa tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi wa Sallam* yang menuntun kita ke jalan yang benar.

Buku referensi ini terdiri dari tujuh bab yang mengupas tuntas, baik secara teori maupun praktik berdasarkan hasil riset dan studi literatur, akan pentingnya bermain dan pengembangan alat permainan edukatif sebagai salah satu media pendukung dalam kegiatan bermain bagi anak usia dini dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini.

Kehadiran buku ini memberikan gambaran kepada anda tentang bagaimana teori-teori pendidikan anak usia dini, bermain dan permainan, aspek-aspek perkembangan dan kecerdasan, serta alat permainan edukatif disesuaikan dengan praktik pengembangan alat permainan edukatif yang sederhana, mudah, dan murah serta menggunakan bahan-bahan bekas yang ada di lingkungan sekitar. Sehingga, tidak ada lagi anggapan bahwa alat permainan edukatif itu sulit, mahal, dan harus dibeli.

Penulis berhara semoga buku ini memberikan manfaat bagi anda dan dapat menambah khazanah keilmuan di bidang pendidikan anak usia dini. Akhir kata, penulis menyadari bahwa penyusunan

buku ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan buku ini.

Mataram, 1 Agustus 2021
Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan periode emas yang menjadi pusat perkembangan manusia dan penentu perkembangan-perkembangan pada tahap berikutnya. Parker dan Leeson dalam bukunya menyatakan "*Early childhood is a period of very rapid growth and change and for this reason development is more apparent. We all change throughout our lives, but early development can be especially powerful in shaping the person we will become.*"[1] (Masa kanak-kanak merupakan periode perkembangan dan perubahan yang sangat cepat, dan dengan alasan inilah perkembangan menjadi tampak nyata. Kita semua mengalami perubahan sepanjang hidup kita, tetapi perkembangan di masa awal dapat lebih kuat dalam menentukan nasib seseorang).

Children are born curious and have an amazing capacity for learning, but not all learn in the same way. Education is not about showmanship. Education is about sensitivity, understanding, and creativity.[2] (Anak-anak terlahir dengan rasa ingin tahu dan memiliki kapasitas luar biasa untuk belajar, tetapi mereka semua tidak belajar dengan cara yang sama. Pendidikan bukan

---

[1] Aleeya Healey and Alan Mendelsohn, 'Selecting Appropriate Toys for Young Children in the Digital Era', *Pediatrics*, 143.1 (2019), 1–10 <https://doi.org/10.1542/peds.2018-3348>. p. 15

[2] Rod Parker-Rees and Caroline Leeson, *Early Childhood Studies: An Introduction to the Study of Children's Lives and Children's World*, 4th edn (London: Sage Publication, 2015). p. 142

tentang kecakapan memainkan pertunjukan. Pendidikan adalah tentang kepekaan, pemahaman, dan kreativitas).

Melihat fakta bahwa periode ini merupakan periode emas (*golden age*) dalam perjalanan hidup manusia, kita perlu memberikan perhatian khusus dan melakukan upaya terbaik untuk mengoptimalkan setiap potensi yang dimiliki anak. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan mengajak, menemani, dan memfasilitasi anak untuk bermain.

Kegiatan bermain merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak karena bermain adalah proses mereka belajar dan mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang dimiliki. Kegiatan bermain dapat menjadi menarik dan tidak membosankan apabila dilakukan dengan berbagai variasi, termasuk variasi pada alat permainan edukatif yang menjadi pendukung kegiatan bermain.

Buku ini memberikan gambaran kepada para pembaca, khususnya guru dan orang tua, tentang pemanfaatan alat permainan edukatif dalam kegiatan bermain anak usia dini mulai dari teori sampai dengan praktik pengembangan alat permainan edukatif yang merupakan karya orisinil maupun modifikasi mahasiswa Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Mataram.

Karya ini merupakan hasil penelitian yang dilakukan di beberapa satuan PAUD di Kota Mataram menggunakan metode *Research and Development* (R & D). Penelitian ini menjadi jawaban atas temuan di lapangan terkait minimnya upaya guru dalam mengembangkan alat permainan edukatif yang sederhana dan sesuai dengan kebutuhan anak. Sebagian besar satuan PAUD memiliki alat permainan edukatif yang sudah instan dan tersedia di pasaran atau dari bantuan pemerintah. Sehingga prinsip sederhana, mudah, dan murah serta pelibatan anak dalam proses pembuatan tidak tercapai. Padahal prinsip-prinsip itulah yang merupakan bagian dari proses dalam pengembangan kreativitas dan stimulasi bagi perkembangan anak.

Metode *Research and Development* dipilih karena di dalamnya terdapat produk-produk baru yang merupakan hasil pengembangan, baik dari hasil modifikasi maupun pengembangan dari berbagai sumber yang sudah ada. Pengembangan yang dilakukan mengedepankan prinsip kebutuhan dan keterlibatan anak agar alat permainan yang dihasilkan memberikan dampak terhadap perkembangan anak, mulai dari proses pengumpulan alat dan bahan sampai dengan lahirnya produk yang diinginkan. Pelibatan anak juga dapat menumbuhkan kepercayaan diri siswa bahwa alat permainan yang ada di sekitarnya merupakan hasil karya mereka sendiri.

Selain itu, produk-produk ini sudah melalui tahap validasi dari dosen pengampu mata kuliah. Pada tahap ini mahasiswa mempresentasikan produk yang sudah dibuat di hadapan dosen pengampu mata kuliah dan teman sejawat, kemudian dosen pengampu memberikan masukan yang kemudian direvisi lagi sesuai dengan masukan-masukan tersebut. Hasil akhir kemudian dibuat dibuat laporan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran di berbagai satuan PAUD.

Akhir kata, semoga kehadiran buku ini dapat memberikan gambaran dan inspirasi bagi anda dalam mengembangkan alat permainan edukatif dari pemanfaatan barang-barang bekas yang ada di sekitar lingkungan rumah/sekolah. Sehingga, kegiatan pembelajaran, baik di sekolah maupun di rumah, dapat menumbuhkan motivasi, kreativitas, dan kemandirian anak yang berdampak pada pengembangan seluruh aspek perkembangan anak.

BAB II

KONSEP PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

If You should give us a good (child),
We will surely be among the grateful.
(Qs. Al-A'raf 189)
Didiklah anak-anakmu sesuai dengan zamannya karena mereka hidup bukan di zamanmu (Ali bin Abi Thalib)

A. Pengertian Anak Usia Dini

Usia dini adalah titik awal kehidupan manusia yang sangat menentukan kehidupan-kehidupan berikutnya. Anak usia dini di Indonesia ditujukan kepada anak yang baru lahir atau usia 0-6 tahun.[1] Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun.[2] Sedangkan Anak usia dini menurut NAEYC (*National*

[1] Kelli Allen, Jeanna Scheve, and Vicki Nieter, *Understanding Learning Styles: Making a Difference for Diverse Learners* (California: Shell Education, 2010). hlm. 78

[2] Masnipal, *Siap Menjadi Guru Dan Pengelola PAUD Profesional* (Jakarta: Alex Media Komputindo, 2013). Hlm. 13

Association for The Education of Young Children) adalah anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik negeri maupun swasta, taman kanak-kanak (TK) dan sekolah dasar (SD).[3] Hal ini dapat disebabkan pendekatan pada kelas awal sekolah dasar kelas I, II dan III hampir sama dengan usia TK 4-6 tahun.

Senada dengan pengertian di atas, UNESCO juga mendefinisikan anak usia dini sebagai berikut *"Early childhood, defined as the period from birth to eight years old, is a time of remarkable growth with brain development at its peak. During this stage, children are highly influenced by the environment and the people that surround them."*[4] (Anak usia dini didefinisikan sebagai periode sejak lahir hingga delapan tahun. Ini merupakan masa pertumbuhan yang luar biasa dengan perkembangan otak pada puncaknya. Selama tahap ini, anak-anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan dan orang-orang di sekitarnya).

Merujuk dari beberapa pengertian di atas, anak usia dini merupakan istilah bagi anak yang baru lahir sampai pada usia 6 tahun untuk klasifikasi di Indonesia, dan 8 tahun untuk klasifikasi secara global. Sehingga di Indonesia, sebutan anak usia dini diperuntukkan bagi anak dengan usia sampai duduk di bangku PAUD. Sedangakn secara global sampai dengan kelas awal sekolah dasar.

B. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang memiliki keunikan dan perbedaan dengan orang dewasa dari berbagai aspek. Tingkah laku dan karakterisktik anak usia dini sangat berbeda dengan

---

[3] Siti Aisyah, *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011).

[4] Aisyah.

orang dewasa, sehingga perlakuan terhadap mereka juga tidak bisa disamakan dengan orang dewasa.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral dan sebagainya. Masa kanak-kanak juga masa yang paling penting untuk sepanjang usia hidupnya. Sebab masa kanak-kanak adalah masa pembentukan pondasi dan masa kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya. Sedemikian pentingnya usia tersebut maka memahami karakteristik anak usia dini menjadi mutlak adanya bila ingin memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal. Beberapa karaktereristik anak usia dini menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut:

1. Guslinda dan Rita Kurnia memaparkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang memiliki karakteristik suka bergerak, mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi (*curiosity*), senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, mempunyai imajinasi dan senang berbicara.[5]
2. Menurut Hartati dalam Agusniatih dan Manopa bahwa anak usia dini memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dengan orang dewasa. Karakteristik tersebut adalah a) memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu yang tinggi dari seorang anak ditunjukkan dengan munculnya berbagai pertanyaan, bahkan pertanyaan anak sering kali membuat orang dewasa merasa kebingungan untuk memberikan jawaban yang dapat dengan mudah diterima oleh nalar mereka. b) memiliki keunikan. Pada umumnya setiap anak memiliki keunikan masing-masing. Setiap individu tidak dapat diberikan perlakuan yang sama karena memiliki bakat, minat, dan gaya belajar yang berbeda-beda. c) kaya dengan fantasi. Masa kanak-kanak adalah masa yang sangat menyenangkan. Pada masa ini anak-anak senang berfantasi atau berimajinasi; menghayal

[5] UNESCO, 'Early Childhood Care and Education', 2021.

menjadi tokoh-tokoh tertentu seperti yang sering mereka lihat di televisi maupun di kehidupan nyata. d) masa belajar yang paling potensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kecerdasan anak usia dini dapat mencapat 80% pada usia 0-8 tahun, sedangkan perkembangan fisik otak dapat mencapai 85% pada usia 6 tahun.[6] Hal ini menunjukkan bahwa masa ini menjadi momentum untuk memberikan pendidikan terbaik bagi setiap individu. e) bersifat egosentris. Pada umumnya anak masih bersifat egosentris atau mau menang sendiri. Hal ini dapat dilihat dari kebiasaan anak yang suka berebut mainan dan menangis saat keinginannya tidak dituruti. f) memiliki daya konsentrasi yang pendek. Anak usia dini adalah individu yang aktif dan tidak dapat duduk di satu tempat dalam waktu yang lama. Seperti di sekolah, guru sering merasa kewalahan saat menghadapi anak yang sulit diminta untuk duduk diam dan memperhatikan guru yang sedang menjelaskan di depan. g) anak adalah makhluk sosial. Usia dini adalah masa yang tepat untuk memberikan stimulasi berbagai aspek perkembangan anak, salah satunya adalah aspek sosial emosional. Pada masa ini anak harus dikenalkan dengan lingkungan sosial, sehingga mampu berkembang dan berinteraksi dengan baik.[7]

3. Menurut Syaikh Muhammad Said Mursi terdapat 14 sifat khusus yang menjadi karakteristik anak usia dini adalah: a) tidak bisa diam dan banyak bergerak; b) selalu ingin meniru; c) suka membangkang; d) tidak dapat membedakan antara benar dan salah; e) banyak bertanya; f) memiliki daya ingat yang sangat kuat; g) senang diberi motivasi; h) gemar bermain dan bersuka ria; i) senang bersaing; j) senang berkhayal; k)

---

[6] Guslinda and Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Surabaya: CV. Jakad Publishing, 2018).

[7] Miftahul Ahyar Kertamuda, *Golden Age: Strategi Sukses Membentuk Karakter Emas Pada Anak*, 1st edn (Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2015).

kecenderungan untuk memiliki keterampilan; l) cepat menguasai suatu bahasa; m) menyukai permainan bongkar pasang; dan n) sensitif.[8]

4. Hartati dalam Sudirman menjabarkan karakteristik anak usia dini sebagai berikut: a) memiliki rasa ingin tahu yang besar; b) merupakan pribadi yang unik; c) suka berfantasi dan berimajinasi, d) masa paling potensial untuk belajar; e) menunjukkan sikap egosentris; f) memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek; g) sebagai bagian dari makhluk sosial; h) membutuhkan rasa aman, istirahat, dan makan yang baik; i) datang di dunia yang diprogramkan untuk meniru; j) membutuhkan latihan dan rutinitas; k) memiliki kebutuhan untuk banyak bertanya dan memperoleh jawaban; l) cara berpikir anak beda dengan orang dewasa; m) membutuhkan pengalaman langsung; n) *trial and error* menjadi hal pokok dalam belajar; o) bermain merupakan dunia masa kanak-kanak.[9]

Pendapat para ahli di atas menunjukkan bahwa usia dini merupakan masa-masa yang sangat istimewa dalam kehidupan manusia. Keistimewaan tersebut ditunjukkan dengan beberapa karakteristik yang hanya terjadi pada masa "*golden* age" manusia. Misalnya, anak usia dini sangat senang bermain, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan banyak bergerak seakan-akan memiliki tenaga yang tidak ada habisnya. Selain itu, anak usia dini juga senang berfantasi dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar karena lebih dari 50% perkembangan otak manusia terjadi pada masa ini.

---

[8] Andi Agusniatih and Jane M Manopa, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori Dan Metode Pengembangan*, 1st edn (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2019). Hlm. 165

[9] I Nyoman Sudirman, *Modul Karakteristik Dan Kompetensi Anak Usia Dini*, 1st edn (Badung: Nilacakra Publishing House, 2021). Hlm. 15

Pengalaman yang dialami anak pada usia dini akan berpengaruh kuat terhadap kehidupan selanjutnya. Pengalaman tersebut akan bertahan lama, bahkan tidak dapat terhapuskan, walaupun bisa hanya tertutupi. Bila suatu saat ada stimulasi yang memancing pengalaman hidup yang pernah dialami maka efek tersebut akan muncul kembali walau dalam bentuk yang berbeda.

Oleh sebab itu, pengetahuan tentang karakteristik anak usia dini merupakan sesuatu yang sangat penting bagi orang dewasa, khususnya guru PAUD dan orang tua agar dapat melaksanakan program pendidikan anak usia dini yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak. Jika tidak, maka keselarasan antara stimulasi yang diberikan dan kebutuhan anak akan sulit didapatkan dan tentu berujung pada pencapaian pendidikan anak usia dini yang tidak optimal.

Dalam memberikan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak tersebut, perlu adanya media yang dapat mendukung dan memudahkan guru atau orang tua dalam pemberian stimulasi yang dimaksud, salah satunya adalah alat permaian edukatif yang sesuai dengan usia dan perkembangan anak. Alat permainan edukatif merupakan salah satu media pembelajaran yang wajib ada di setiap satuan PAUD karena memiliki manfaat yang besar dalam stimulasi perkembangan anak.

Pengembangan alat permainan edukatif harus memperhatikan karakteristik anak usia dini, sehingga alat yang dibuat dapat menarik perhatian dan cocok digunakan sesuai dengan usia anak tersebut. Alat permainan edukatif yang mengacu pada karakteristik anak pasti akan mudah diterima dan menambah minat belajar anak, apalagi jika alat permainan edukatif dibuat dengan berbagai macam bentuk dan warna.

C. Gaya Belajar Anak Usia Dini

Dalam kurun waktu satu dekade terakhir, cukup banyak kita mendengar berita spesies ikan paus mati atau terdampar di

berbagai belahan dunia. Hal ini disebabkan oleh beragam faktor diantaranya adalah lingkungan yang sudah tidak aman, tidak tersedianya kebutuhan dasar yang diperlukan untuk bertahan hidup, dan ancaman-ancaman terhadap kehidupan yang diakibatkan oleh ulah tangan manusia. Kondisi seperti ini tentu saja sangat memprihatinkan bukan saja bagi spesies itu sendiri, melainkan bagi lingkungan secara keseluruhan.

Apabila kita membandingkan contoh dari dunia binatang di atas dengan situasi yang dihadapi oleh anak atau siswa akhir-akhir ini, tentu saja kita menemukan banyak permasalah yang terjadi dalam dunia pendidikan kita; terutama dalam hal ketersediaan lingkungan belajar yang kondusif dan pemenuhan kebutuhan dasar yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pendidikkan. Kondisi ini tentu saja tidak akan mampu menciptakan pembelajaran yang berhasil dan memuaskan. Apalagi jika kita berhadap mampu memberikan stimulus yang baik untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Justru yang akan kita temukan adalah anak-anak yang tumbuh di luar dari fitrahnya.[10]

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu upaya yang harus dilakukan guru adalah dengan memahami gaya belajar siswa. Gaya belajar adalah usaha individu dalam menggunakan berbagai strategi untuk menyelesaikan permasalahan belajarnya atau bisa juga disebut sebagai sebuah cara di mana anak-anak menerima informasi baru dan proses yang akan mereka gunakan untuk belajar.[11] Menurut Rita dan Kenneth Dunn, gaya belajar merupakan cara manusia mulai berkonsentrasi, menyerap, memproses, dan menampung informasi yang baru dan sulit.[12]

---

[10] I Nyoman Sudirman, *Modul Karakteristik Dan Kompetensi Anak Usia Dini*, 1st edn (Badung: Nilacakra Publishing House, 2021). Hlm. 25

[11] Barbara Prashnig, *The Power of Learning Styles*, ed. by Rahmani Astuti, 1st edn (Bandung: Penerbit Kaifa, 2007). Hlm. 2

[12] Andri Priyatna, *Pahami Gaya Belajar Anak! Memaksimalkan Potensi Anak Dengan Modifikasi Gaya Belajar*, 1st edn (Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2013).

Setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, tidak terkecuali anak usia dini. Di lembaga PAUD kita dapat menemukan anak yang senang belajar secara berkelompok maupun individu, adapula yang butuh bantuan dan bimbingan dari guru, serta sebagian lain merasa termotivasi jika didampingi oleh orang tua.

Mengenali gaya belajar anak dapat membantu anak dalam menyelesaikan persoalan belajarnya dengan lebih mudah dan cepat, serta mampu mempererat hubungan emosional anda dengan anak tersebut. Gaya dalam pembelajaran dimaksudkan untuk dapat menyerap informasi dengan mudah dan memahami cara mengolah dan mengatur informasi tersebut. Semua orang dalam segala usia, termasu anak usia dini, dapat mempelajari apapun apabila dirikan kebebasan melakukannya dengan gaya unik yang sesuai dengan kekuatan pribadi mereka sendiri.

Penelitian selama 25 tahun terakhir, terutama yang dilakukan para akademisi di St. John's University New York, menunjukkan bahwa manusia mampu mempelajari materi subjek apapun dengan sukses apabila metode instruksi yang digunakan sesuai dengan preferensi pembelajaran individual mereka. Pada saat keragaman manusia diperhatikan dan dipertimbangkan dalam proses belajar, hasil yang didapatkan selalu positif; mereka merasa senang, merasakan sensasi keberhasilan meraih sesuatu tanpa stres dan frustrasi, mengalami peningkatan prestasi, dan selalu bisa mengendalikan proses belajar.[13]

Pada awal pengalaman belajar, langkah pertama kita adalah mengenali modalitas anak sebagai modalitas visual, auditorial, atau kinestetik. Anak visual belajar melalui apa yang mereka lihat, sedangkan anak auditorial belajar melalui apa yang mereka dengar, dan anak kinestetik belajar melalui gerakan dan sentuhan. Sebagian anak dapat belajar melalui ketiga modalitas tersebut,

[13] Prashnig.

sebagian lagi hanya kombinasi dari dua modalitas, namun sebagian lain lebih cenderung kepada salah satu dari ketiganya.[14]

Menurut Bobbi Deporter dan Mike Hernacki dalam Maryani, dkk., gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Karakteristik tipe visual

   Tipe visual merupakan tipe yang dominan terhadap visual. Anak-anak dengan tipe ini lebih mudah menerima pelajaran menggunakan visual mereka. Beberapa karakteristik tipe visual adalah sebagai berikut:

   a. Teliti dan detail;
   b. Berbicara dengan cepat;
   c. Mementingkan penampilan, baik dalam berpakaian maupun dalam prestasi;
   d. Pengeja yang baik dan dapat memahami kata-kata yang sebenarnya;
   e. Mengingat apa yang dilihat daripada yang didengar;
   f. Biasanya tidak tergantung oleh keributan;
   g. Mempunyai masalah untuk mengingat instruksi verbal kecuali ditulis;
   h. Pembaca cepat dan tekun;
   i. Lebih suka membaca daripada dibacakan;
   j. Mencorat-coret tanpa arti selama berbicara di telfon;
   k. Lebih suka melakukan demonstrasi daripada berpidato.[15]

2. Karakteristik tipe Auditorial

   Tipe auditorial adalah tipe yang mendominasi melalui audio. Berikut ini adalah karakteristik anak dengan tipe gaya belajar auditorial:

   a. Berbicara pada diri sendiri saat bekerja;
   b. Mudah terganggu oleh keributan;

---

[14] Prashnig. Hlm. 112

[15] Ika Maryani and others, *Model Intervensi Gangguan Kesulitan Belajar*, 1st edn (Yogyakarta: K-Media, 2018). Hlm. 43

c. Menggerakkan bibir mereka dan mengucapkan tulisan di buku ketika membaca;
d. Senang membaca dengan keras dan mendengarkan;
e. Dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, birama, dan warna suara;
f. Kesulitan dalam menulis, tetapi hebat dalam bercerita;
g. Berbicara dalam irama yang terpola;
h. Biasanya pembicara yang fasih;
i. Lebih suka musik daripada seni;
j. Belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada yang dilihat;

3. Karakteristik tipe kinestetik

Tipe gaya belajar ini adalah belajar dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh. Beberapa karakteristik tipe kinestetik adalah sebagai berikut:

a. Berbicara dengan perlahan;
b. Menanggapi perhatian fisik;
c. Menyentuh orang untu mendapatan perhatian mereka;
d. Berdiri dekat ketika berbicara dengan orang;
e. Selalu berorientasi pada fisik dan banyak bergerak;
f. Mempunyai perkembangan awal otot-otot yang besar;
g. Belajar melalui manipulasi dan praktik;
h. Menghafal dengan cara berjalan dan melihat;
i. Menggunakan jari sebagai petunjuk ketika membaca;
j. Banyak menggunakan isyarat tubuh.[16]

Melihat beberapa gaya belajar yang beragam di atas, seorang guru harus mengetahui bagaimana modalitas seorang anak dalam belajar, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan optimal. Cara yang dapat digunakan guru adalah melalui *assessment* atau penilaian untuk mengetahui kekurangan/kelemahan dan

[16] Ika Maryani and others, *Model Intervensi Gangguan Kesulitan Belajar*, 1st edn (Yogyakarta: K-Media, 2018).

kelebihan anak.[17] Asesmen dapat dilakukan selama kegiatan belajar/bermain berlangsung dengan cara mengamati berbagai aktivitas yang dilakukan oleh anak. Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk merekam berbagai aktivitas anak di sekolah, sehingga berbagai karakter dan gaya berlajar siswa dapat terindentifikasi.

Setelah mengetahui karakter dan gaya belajar siswa, guru hendaknya memberikan stimulasi dengan cara yang berbeda pada setiap anak yang memiliki karakter dan gaya belajar yang berbeda tersebut. Bagi anak yang memiliki modalitas visual dan kinestetik tidak dapat dipaksa belajar dengan mendengarkan audio. Sehingga guru harus dapat memaklumi jika semangat belajar mereka rendah saat mendengarkan audio dan segera memberikan kegiatan yang berkaitan dengan kemampuan visual. Sebaliknya, anak dengan modalitas auditorial hendaknya diberikan stimulasi dengan menggunakan audio dan anak dengan modalitas kinestetik hendaknya lebih banyak diberikan stimulasi dengan gerakan dan sentuhan.

Setelah memahami gaya belajar anak, pengembangan alat permainan edukatif (APE) sebagai salah satu media pembelajaran juga hendaknya memperhatikan bagaimana gaya belajar anak, sehingga jenis APE yang dikembangkan juga dapat disesuaikan dengan modalitas yang dimiliki anak. Jika di dalam kelas terdapat beberapa anak dengan beragam modalitas, maka pendidik harus menyiapkan beragam jenis APE sesuai kebutuhan tersebut. Misalnya, untuk anak dengan modalitas kinestetik bisa mendesain APE yang banyak menggunakan gerakan, seperti APE ular tangga pintar yang mengganti pionnya dengan manusia (anak itu sendiri), dan sebagainya. Begitu juga dengan anak yang memiliki modalitas auditorial dan visual.

---

[17] Ni Nyoman Supuwiningsih, *E-Learning Untuk Pembelajaran Abad 21 Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*, 1st edn (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021). Hlm. 111

D. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini

1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

The practice of early childhood education is a human service. All human service professionals, whether they are educators, trainers, or classroom teachers, perform their service from philosophical and theoretical perspectives. They should be knowledgeable about their philosophy because it is reflected in their performance and interactions with learners.[18] (Praktek pendidikan anak usia dini adalah pelayanan terhadap manusia. Semua layanan manusia profesional, apakah mereka pendidik, pelatih, atau guru kelas, melakukan layanan mereka dari perspektif filosofis dan teoritis. Mereka harus memiliki pengetahuan tentang filosofi mereka karena tercermin dalam kinerja dan interaksi mereka dengan peserta didik).

Penjelasan di atas memberikan penegasan bahwa pelayanan terhadap anak usia dini haruslah dikelola secara profesional karena berkaitan dengan pelayanan terhadap manusia yang akan menjadi penerus dan penentu kelangsungan hidup di masa yang akan datang. Dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, hendaknya tidak ada alasan untuk para pendidik, pelatih, guru, dan semua unsur yang berperan dalam manajemen lembaga tidak belajar dan memiliki pengetahuan yang luas karena anak usia dini sangat bergantung pada perlakuan dan pemberian stimulasi dari orang-orang dewasa yang ada di sekitarnya.

Hal ini dipertegas dengan pendapat dari badan PBB, UNESCO bahwa *"Early childhood care and education (ECCE) is more than preparation for primary school. It aims at the holistic development of a child's social, emotional, cognitive and physical needs in order to build a solid and broad foundation for lifelong learning and wellbeing. ECCE has the possibility to nurture caring, capable and*

[18] M. Fadlillah and others, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, 1st edn (Jakarta: Kencana, 2014). p. viii

responsible future citizens."[19] (Pendidikan dan perawatan anak usia dini (ECCE) lebih dari sekedar persiapan untuk sekolah dasar. Ini bertujuan untuk pengembangan holistik dari kebutuhan sosial, emosional, kognitif dan fisik anak untuk membangun fondasi yang solid dan luas untuk menjadi pembelajaran seumur hidup dan kesejahteraan. ECCE memungkinkan untuk menjadikan warga negara yang peduli, cakap, dan bertanggung jawab).

UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupkan jenjang pendidikan sebelum masuk ke pendidikan dasar sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang dilaksanakan melalui jalur formal, nonformal, dan informal.[20]

Beberapa penjelasan di atas menunjukkan bahwa pendidikan anak usia dini tidak hanya sekedar bernyanyi dan bertepuk tangan seperti yang selama ini menjadi persepsi umum di masyarakat, tetapi justru jenjang pendidikan anak usia dini merupakan peletakan batu pertama yang sangat berpengaruh terhadap proses perkemngan seseorang pada masa yang akan datang. Delapan tahun pertama kehidupan manusia ini mampu menentukan seperti apa masa depan seseorang karena pada masa inilah pondasi itu dibangun.

---

[19] Harry Morgan, *Early Childhood Education: History, Theory, and Practice* (Maryland: Rowman & Littlefield Publisher, 2011).

[20] https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf

2. Tujuan dan Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh potensi dan aspek perkembangan anak sebagai modal untuk menyesuaikan diri dan beradaptasi dengan lingkungannya. Contohnya, mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal lingkungan sekitarnya. Anak-anak diharapkan memiliki kepekaan terhadap lingkungan tempat tinggalnya, mengenal kehidupan sosial di sekitarnya, melihat lingkungan sebagai pusat sumber belajar, dan menganggap lingkungan sebagai tempat yang harus dijaga kelestariannya.[21]

Pendapat lain menyatakan bahwa tujuan utama dari pendidikan anak usia dini adalah untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya, mengarungi kehidupan di masa dewasa.[22]

Secara khusus tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah:[23]

a. Agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah dan mencintai sesamanya.
b. Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya, termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus, serta mampu menerima stimulasi motorik.
c. Agar anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berpikir dan belajar.

---

[21] UNESCO. Hlm. 260

[22] Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak*, 1st edn (Jakarta: Kencana, 2016).

[23] Djoko Adi Walujo and Anies Listyowati, *Kompedium PAUD: Memahami PAUD Secara Singkat*, ed. by Eko Sugandi, 1st edn (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017). Hlm. 23

d. Agar anak mampu berpikir logis, kritis, dan mampu memberikan alasan, memecahkan masalah, serta menemukan hubungan sebab akibat.
e. Agar anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat, menghargai keragaman sosial dan budaya, serta mampu mengembangkan konsep diri yang positif.
f. Agar anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai karya kreatif.

Tujuan pendidikan anak usia dini yang disebutkan di atas dapat dicapai melalui berbagai kegiatan bermain menggunakan alat permain edukatif. Alat permainan eduatif memiliki banyak variasi sesuai dengan kebutuhan dan jenis aspek perkembangan yang ingin dikembangkan. Alat permainan edukatif dapat memberikan pengalaman, kemudahan, dan tantangan tersendiri bagi anak saat bermain, sehingga anak tidak mudah bosan dan selalu termotivasi untuk selalu bermain dan mengembangkan potensi yang dimiliki.

3. Prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Prinsip merupakan dasar yang menjadi tolak ukur untuk berpikir, bentindak, dan sebagainya.[24] Artinya, segala sesuatu yang merupakan sebuah prinsip harus dipedomani sebagai dasar dalam melakuan tindakan tertentu. Misalnya, dalam pelaksanaan pendidikan ana usia dini, segala sesuatu yang direncanakan harus berlandaskan pada prinsip-prinsip pendidian anak usia dini tersebut.

Terdapat beberapa prinsip pendidikan anak usia dini yang harus diperhatikan, yaitu:[25]

a. Konsep belajar sambil bermain

[24] Mukhtar Latif and others, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, 1st edn (Jakarta: Kencana, 2016).

[25] Kemendikbud, 'Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring'. Hlm. 160

Bermain merupakan aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan anak karena melalui bermainlah anak mengeksplorasi dan mengekspresikan dirinya. Saat anak terlihat sedang bermain bermain, mereka sebenarnya sedang belajar dan mengembangkan seluruh potensi dan aspek-aspek perembangan mereka. Sehingga tidak ada pendidikan anak usia dini tanpa bermain.

b. Kedekatan dengan lingkungan

Esensi dari pendidikan anak usia dini adalah menjadikan anak dekat dengan lingungannya. Oleh sebab itu, lingkurangan sekitar hendaknya menjadi tempat bealajar bagi anak agar mereka dapat lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.

c. Alam sebagai sarana pembelajaran

Belajar dari alam selalu memberikan makna yang sangat mendalam bagi anak. Alam menyediakan seluruh kebutuhan manusia yang dapat menjadi sarana pembelajaran dengan berbagai varian yang beragam. Ketersediaan sumberdaya pada alam sekitar sangat banyak, tidak terbatas, dan tidak memerlukan biaya yang besar. Belajar di alam bebas juga memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan berimajinasi seluas sumberdaya yang terdapat di dalamnya.

d. Anak belajar melalui sensorinya

Anak memperoleh pengetahuan melalui sensorinya. Oleh karena itu pembelajaran pada anak hendaknya mengarahkan anak pada berbagai kemampuan. Sensori merupakan sistem saraf yang bertugas untuk menerima dan mengantarkan rangsangan atau stimulus dari luar.[26] Beberapa jenis sensori anak antara lain taktil/perabaan, vestibular/keseimbangan, olfaktori/penciuman,

[26] Herdina Indrijati and others, *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini: Sebuah Bunga Rampai*, 1st edn (Jakarta: Kencana, 2017). Hlm. 1

visual/penglihatan, auditori/pendengaran, pengecapan, dan propioseptif/gerak antar sendi.

e. Mengembangkan keterampilan hidup

Pembelajaran pada anak hendaknya membekali anak untuk memiliki keterampilan hidup dalam arti yang sangat sederhana sesuai dengan kemampuan anak. Keterampilan hidup perlu diajarkan sejak dini agar mereka mampu beradaptasi dengan lingkungan tempat tinggalnya. Beberapa kecakapan hidup yang harus dimiliki oeh anak adalah kecakapan sosial, kecakapan personal, kecakapan intelektual, dan kecakapan vokasional.

f. Anak sebagai pembelajar aktif

Anak usia dini merupakan pembelajar aktif yang harus diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Anak akan terbiasa belajar dan mempelajari berbagai aspek pengetahuan, keterampilan, dam kemampuan melalui kegiatan mengamati, mencari, menemukan, mendiskusikan, menyimpulkan, dan mengemukakan sendiri berbagai hal yang ditemukan di lingkungan sekitarnya.

Pendapat lain juga menyebutkan beberapa prinsip dalam pendidikan anak usia dini adalah:[27]

a. Berorientasi pada kebutuhan anak

Pendidikan anak usia dini harus berorientasi pada kebutuhan anak agar dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan anak. Oleh sebab itu, salah satu prinsip dalam pendidikan anak usia dini hendaknya sesuai dengan kebutuhan setiap anak yang sangat beragam.

b. Lingkungan yang kondusif

---

[27] Dewi Ratih Rapisa, *Program Latihan Koordinasi Sensomotorik Bagi Anak Usia Dini Dan Berkebutuhan Khusus*, ed. by Rona Wulandari, 1st edn (Yogyakarta: Deepublish, 2019). Hlm. 9

Lingkungan menjadi salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini. Lingkungan yang kondusif dapat memberikan kenyamanan dalam pelaksanaan pendidikan anak usia dini, sebaliknya lingkungan yang tidak kondusif tidak akan memberikan kenyamanan dan justru dapat merusak perkembangan anak.

c. Menggunakan pembelajaran terpadu

Pendidikan anak usia dini harus mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan dalam waktu yang bersamaan. Oleh sebab itu, prinsip pendidikan anak usia dini harus menggunakan pembelajaran terpadu yang berpusat pada satu tema tertentu. Pada satu tema tersebut, berbagai aspek perkembangan anak distimulasi dengan menggunakan beragama metode dan media pembelajaran.

d. Mengembangkan keterampilan hidup

Prinsip pendidikan anak usia dini selanjutnya adalah mengembangkan keterampilan hidup. Pada tahap pendidikan paling dasar ini anak diharapkan mampu mengembangkan keterampilan hidup dasar mereka seperti mampu beradaptasi dengan lingkungan, membantu kegiatan keluarga, mandiri dalam melakukan berbagai kegiatan, dan sebagainya.

e. Menggunakan berbagai media dan sumber belajar

Media dan sumber belajar merupakan unsur yang wajib dimiliki dalam pendidikan anak usia dini. Media dan sumber belajar dapat berfungsi sebagai alat untuk mempermudah guru dan orang tua dalam menjelaskan sesuatu materi yang bersifat abstrak atau sulit digambarkan dengan kata-kata serta dapat menjadi alat bermain anak sembari melakukan kegiatan belajar.

f. Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang

Kegiatan pengembangan di PAUD harus dilakukan secara bertahap dan berulang-ulang sesuai dengan tingkat

perkembangan dan kemampuan anak. Pada setiap kelompok usia, anak memiliki tahapan yang berbeda-beda dalam setiap aspek perkembangannya. Oleh sebab itu, guru dan orang tua tidak boleh melewati setiap tahapan tersebut dan harus terus dilakukan secara berulang-ulang dan berkelanjutan.

Prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini di atas merupakan hal yang sangat fundamental dan perlu diperhatikan oleh setiap pendidik danpengelola lembaga pendidikan anak usia dini. Dengan memahami prinsip-prinsip tersebut, anda dapat merancang sebuah kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Sehingga, satuan PAUD dapat menjadi lembaga pendidikan yang ramah anak dan berkualitas.

BAB III

BERMAIN BAGI ANAK USIA DINI

A. Teori Bermain bagi Anak Usia Dini

Banyak teori dari hasil-hasil penelitian para ahli yang membahas tentang pentingnya bermain bagi anak usia dini. Para ahli memiliki pendapat yang sama bahwa bermain merupakan kebutuhan anak dalam mencapai perkembangan yang optimal. Beberapa teori tentang bermain dikemukakan oleh para ahli berikut ini:[1]

1. Moritz Lazarus

Menurut Lazarus, anak bermain karena membutuhkan penyegaran atau mengembalikan energy yang habis digunakan untuk kegiatan rutin sehari-hari. Artinya, saat anak tidak bermain maka mereka anak tidak akan bergairah akibat tidak adanya penyegaran kembali.

2. Erikson

Bermain membantu anak mengembangkan rasa harga diri karena dengan bermain mereka memperoleh kemampuan untuk menguasasi diri mereka sendiri, menguasai dan memahami benda-benda, dan belajar keterampilan sosial.

---

[1] Eliyyil Akbar, *Metode Belajar Anak Usia Dini*, 1st edn (Jakarta: Kencana, 2020). Hlm. 3

3. **Herbert Spencer**

   Anak bermain karena mereka memiliki energi berlebih. Energy inilah yang mendorong mereka untu melakukan aktivitas sehingga mereka terbebas dari tekanan. Hal ini menunjukan bahwa anak akan mengalami masalah besar jika tida bermain karena energi mereka tidak tersalurkan.

4. **Sigmund Freud**

   Dari kacamata psikoanalisis, Freud mengungkapkan bahwa bermain bagi anak merupaan suatu mekanisme untuk mengulang kembali peristiwa traumatik yang dialami sebelumnya sebagai cara untuk memperbaiki pengalaman tersebut demi kepuasan anak. Dengan demikian, bermain merupakan sarana untuk melepaskan kenangan, perasaan, atau trauma masa lalu yang menyakitkan.

5. **Lev Vygotsky**

   Bermain adalah sumber perkembangan anak terutama untuk aspek berpikir. Menurut Vygotsky, penguasaan anak terhadap suatu pengetahuan bukan semata-mata disebabkan oleh faktor kematangan, tetapi lebih karena adanya interaksi aktif dengan lingkungannya. Dalam perspektif ini, bermain menyediakan ruang bagi anak untuk mengkonstuksi pengetahuan melalui interaksi secara aktif dengan berbagai aspek yang terlibat.

6. **Froebel**

   Froeble memiliki ide-ide yang menekankan pada pendekatan yang berpusat pada anak. Dia meyakini bahwa anak membutuhkan pengalaman nyata dan aktif secara fisik. Dari sinilah adanya kaitan antara bermain dan belajar. Froebel juga menekankan pentingnya permainan di luar ruangan (*outdoor*) dan alat main alami yang didapatkan dari lingkungan sekitar anak. Lebih lanjut dia berpendapat bahwa bermain merupakan cara anak untuk belajar atau anak belajar dengan berbuat. Anak didik bukanlah bejana pasif yang menerima

begitu saja apa yang diberikan kepadanya, tetapi ikut andil dalam proses yang dilaluinya.

7. **Schaler dan Lazarus**

   Schaler dan Lazarus mengembangkan teori rekreasi atau teori pelepasan, yaitu bermain itu merupakan kegiatan manusia yang berlawanan dengan kerja dan kesungguhan hidup, tetapi bermain itu merupakan imbangan antara kerja dengan istirahan. Orang yang merasa penat, dia akan bermain untuk dapat mengembalikan kesegaran jasmani maupun rohani.[2]

8. **Herbert Spencer**

   Ilmuwan Inggris ini mengutarakan teori surplus atau kelebihan tenaga. Ia mengutarakan bahwa kelebihan tenaga (kekuatan atau vitalitas) pada anak yang belum digunakan, disalurkan untuk bermain. Kelebihan tenaga dimaksudkan sebagai kelebihan energi, kelebihan kekuatan hidup, dan vitalitas yang dianggap oleh manusia dapat dipelihara melalui permainan.[3]

9. **Karl Groos**

   Ilmuwan berkebangsaan Jerman ini mengemukakan teori teleology yang berarti bahwa bermain memiliki tugas biologik yang mempelajari fungsi hidup sebagai sebagai persiapan untuk hidup yang akan datang.[4]

Teori-teori bermain yang disampaikan oleh para pakar di atas memberikan gambaran kepada anda bahwa bermain merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak usia dini. Saat anda berusaha untuk menjauhkan anak dari bermain atau permainan, itu sama halnya dengan anda mencabut nyawa dari jasad anak, atau sama halnya membiarkan

---

[2] Tesya Cahyani Kusuma and Heni Listiani, *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*, 1st edn (Jakarta: Kencana, 2021). Hlm. 13

[3] Abdul Salam Hidayat and Rustam Effendi, *Teori Bermain Dalam Pendidikan Jasmani*, ed. by Untung Nugroho, 1st edn (Grobogan: CV. Sarnu Untung, 2020).

[4] Hidayat and Effendi.

anak tidak berkembang dan memiliki masa depan yang baik. Oleh sebab itu, kegiatan bermain harus difasilitasi dengan baik sesuai dengan prinsip-prinsip yang sudah ditentukan agar kelak lahir gerasi-generasi yang sehat, cerdas, dan berkualitas.

B. Hakikat Bermain Bagi Anak Usia Dini

Manusia adalah makhluk yang tidak dapat dipisahkan dari dunia bermain mulai dari masa kanak-kanak sampai usia lanjut. Bermain tidak hanya memberikan kebahagiaan, tetapi juga bermanfaat untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. saat ini, bermain dimanfaatkan untuk memberikan stimulasi di bidang pendidikan maupun perkembangan anak.[5]

Menurut Healey dan Mendelsohn *Play is essential to optimal child development because it contributes to the cognitive, physical, social, and emotional well-being of children and youth. It also offers an ideal and significant opportunity for parents and other caregivers to engage fully with children using toys as an instrument of play and interaction.*[6] (Bermain sangat penting untuk perkembangan anak yang optimal karena memberikan kontribusi terhadap perkembangan kognitif, fisik, sosial, dan kesejahteraan emosional anak-anak dan remaja. Ini juga menawarkan kesempatan yang ideal dan signifikan bagi orang tua dan pengasuh lainnya untuk terlibat sepenuhnya dengan anak-anak menggunakan mainan sebagai instrumen bermain dan interaksi.

1. Pengertian Bermain

Menurut bahasa, bermain berasal dari kata main yang berarti melakukan aktivitas untuk bersenang-senang.[7] Dengan kata lain, bermain merupakan aktivitas yang membuat orang

[5] Hidayat and Effendi. Hlm. 1

[6] Healey and Mendelsohn.

[7] Kemendikbud, 'Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring', 2021 <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/bermain> [accessed 28 September 2021].

merasa senang atau bahagia dengan melakukan berbagai hal yang disukai. Menurut para ahli pendidikan anak usia dini, bermain didefinisikan sebagai berikut:[8]

a. Menurut Peaget, bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan dan kepuasan pada diri seseorang.
b. Menurut Parten, bermain adalah kegiatan yang dijadikan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.
c. Menurut Buhler dan Danziger, bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan.
d. Menurut Docket dan Fleer, bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena disinilah anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan diri.
e. Menurut Mayesti, bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak sepanjang hari karena bagia anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain.
f. Hurlock dalam Iswinarti mendefinisikan bermain sebagai kegiatan yang menyenangkan namun memberikan manfaat yang sangat besar bagi perkembangan anak.[9] Artinya, kegiatan bermain berguna untuk mengembangkan aspek perkembangan anak dengan cara yang menyenangkan.

Beberapa pengertian di atas menunjukkan bahwa bermain merupakan aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dari dunia anak-anak karena saat bermain sebenarnya anak-anak sedang mengembangkan berbagai aspek perkembangan dan potensi

---

[8] M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, 1st edn (Jakarta: Prenada Media Group, 2019). Hlm. 22

[9] Iswinarti, *Permainan Tradisional: Prosedur Dan Analisis Manfaat Psikologis*, 1st edn (Malang: UMM Press, 2017). Hlm. 1

yang dimiliki. Bermain bagi anak-anak tidak dapat dilihat dari sudut pandang orang dewasa yang identik dengan hiburan dan senda gurau semata, tetapi merupakan sebuah proses yang tidak dapat dipisahkan dari perkembangan mereka.

Selain itu, bermain mampu memberikan kenikmatan dan kebahagiaan kepada anak. Saat anak merasa bahagia, seluruh aspek perkembangan anak akan berkembang dengan baik dan emosinya lebih stabil. Misalnya, anak yang sedang merasa bahagia akan lebih mudah diajak berkomunikasi, diminta untuk melakukan sesuatu, atau diajak mengerjakan pekerjaan-pekerjaan sederhana di rumah rumah.

Menurut Ben-Shahar, kebahagiaan merupakan hirarki tertinggi dari tujuan hidup manusia. Kebahagian adalah tujuan akhir yang diharapkan oleh setiap orang.[10] Bagi anak usia dini, bermain merupakan sumber kebahagiaan yang tidak dapat dipisahkan dari dunianya dan orang-orang dewasa di sekitarnya harus mampu memfasilitasi berbagai aktivitas bermain bagi anak.

2. Tujuan Bermain

Tujuan bermain dimaksudkan untuk mengetahui peranan bermain dalam perkembangan anak usia dini. Secara umum, terdapat beberapa tujuan bermain bagi anak sebagai berikut:[11]

a. Eksplorasi

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, eksplorasi diartikan sebagai aktivitas penjelajahan untuk memperoleh pengetahuan lebih banyak, penyelidikan, penjajakan, dan kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dari situasi yang baru.[12]

---

[10] Fatemeh Talebzadeh and Mahmoud Samkan, 'Happiness for Our Kids in Schools : A Conceptual Model', *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 29 (2011), 1462–71 <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.11.386>.

[11] Fadlillah. Hlm. 9

[12] Kemendikbud, 'Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring'.

Salah satu karakteristik anak usia dini adalah memiliki jiwa petualang atau rasa ingin tahu yang tinggi. Melalui bermain, anak dapat memenuhi rasa penasarannya dengan melakukan eksplorasi terhadap berbagai benda atau lingkungan baru yang ada di sekitarnya. Dengan demikian, anak akan mampu memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru dari aktivitas tersebut.

b. Eksperimen

Eksperimen diartikan sebagai sebuah percobaan yang bersistem dan berencana untuk membuktikan kebenaran suatu teori dan sebagainya.[13] Menurut Putri, eksperimen adalah serangkaian percobaan yang dilakukan anak sehingga mampu membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan percobaan yang dilakukan.[14]

Saat bermaian dengan berbagai alat permainan edukatif, anak-anak dilatih untuk melakukan percobaan agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Misalnya, saat bermain dengan menggunakan *puzzle,* anak bereksperimen yang mencoba berbagai bentuk potongan *puzzle* sehingga dapat menghasilkan bantuk *puzzle* yang utuh. Contoh lainnya, anak dapat mencoba melempar bola ke atas untuk membuktikan teori gravitasi.

c. Imitasi

Pada saat bermain anak-anak cenderung melakukan imitasi atau peniruan terdahap tokoh-tokoh yang dikagumi atau disenanginya. Kita tentu masih ingat masa-masa kecil kita yang senang menirukan gaya *power ranger,* si Unyil, Doraemon, *spider man,* dan sebagainya. Imitasi ini tidak hanya terkait dengan tokoh-tokoh yang disenangi, tetapi juga terkait dengan karakter, pekerjaan, atau aktivitas sehari-

---

[13] Kemendikbud, 'Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring'.

[14] Suci Utami Putri, *Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini*, 1st edn (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2019). Hlm. 32

hari. Biasanya anak-anak senang memerankan diri sebagai dokter, guru, pedagang, pemadam kebakaran, dan sebagainya.

d. Adaptasi

Tujuan lain dari kegiatan bermain adalah untuk melatih adaptasi anak-anak dengan lingkungan sekitarnya. Beradaptasi berarti kemampuan anak-anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan di mana mereka hidup dan tinggal.[15] Pada saat anak bermain bersama teman-teman sebanyanya secara otomatis akan melatih anak bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Pendapat lain juga menyebutkan beberapa tujuan bermaian bagi anak usia dini adalah sebagai berikut:[16]

a. Menanamkan kebiasaan disiplin dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.
b. Melatih sikap ramah dan suka bekerja sama dengan teman, serta menunjukkan kepedulian.
c. Menanamkan budi pekerti yang baik.
d. Melatih anak untuk berani dan menantangnya untuk memiliki rasa ingin tahu yang besar.
e. Melatih anak untuk menyayangi, mencintai lingkungan, dan mencintai serta mengenal ciptaan Tuhan.
f. Melatih untuk mencari berbagai konsep moral yang mendasar, seperti salah, benar, jujur, adil, dan sportif.

3. Manfaat Bermain

Bermain bagi anak tentu saja dapat memberikan banyak manfaat, khususnya dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangannya. Saat bermain anak melakukan berbagai

---

[15] Sudarti, *Adaptasi Makhluk Hidup*, ed. by Usman, 1st edn (Semarang: Alprin, 2019).

[16] Yuliani Nurani, Sofia Hartati, and Sihadi, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*, ed. by Bunga Sari Fatmawati, 1st edn (Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara, 2020). Hlm. 33

aktivitas fisik yang melibatkan banyak aspek lain, misalnya: saat bermain anak memulainya dengan berdoa, berinteraksi dengan teman-teman lainnya, berpikir untuk mencapai tujuan bermain, menata emosi, bekerjasama dengan anggota tim, memahami dan mengenal aturan, dan mengatur strategi untuk memenangkan permainan.

Lebih spesifik, berikut ini beberapa manfaat bermain bagi anak usia dini:[17]

a. Manfaat motorik, yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada jasmani anak. Misalnya, unsur kesehatan, keterampilan, ketangkasan, dan kekuatan fisik. Piaget berpendapat bahwa anak terlahir dengan kemampuan reflex dan pada akhirnya ia mampu mengontrol gerakannya. Melalui bermain anak belajar mengontrol gerakannya menjadi lebih terkoordinasi. Selain itu, bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas, sehingga mampu mengembangkan kemampuan motoriknya.
b. Manfaat afeksi, yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak. Misalnya, emosi, perasaan, kepribadian, karakter, moral, sifat, dan naluri atau insting. Kemampuan ini dapat dikembangkan dan dilatih melalui kegiatan bermain, yaitu dengan mengikuti aturan-aturan dalam permainan yang telah disepakati bersama. Aturan-aturan dalam permainan yang harus dipatuhi ini menuntut anak untuk disiplin, menahan keinginan pribadi yang keluar dari aturan, dan mampu bekerja sama untuk mencapai tujuan yang diharapkan.
c. Manfaat kognitif, yaitu manfaat permainan untuk perkembangan kecerdasan anak. Misalnya, kemampuan menalar, berhitung, imajinasi, logika, maupun pengetahuan

[17] Fadlillah and others. Hlm. 33

sistematis. Menurut Piaget, anak belajar mengkonstruikan pengetahuan melalui interaksi dengan objek yang ada di sekitarnya. Dengan bermain, anak dapat mengetahui sifat-sifat objek menggunakan indranya, seperti menyentuh, mencium, melihat, dan mendengar.

d. Manfaat spiritual, yaitu manfaat bermain yang menjadi dasar pembentukan nilai kesucian maupun keluhuran akhlaq manusia. Pada saat bermain, anak-anak harus mengikuti aturan-aturan bermain, tidak boleh mengganggu teman, saling menghargai, menang atau kalah hal yang wajar, dan menjunjung tinggi sportifitas. Sifat-sifat positif yang muncul saat bermain tersebut secara tidak langsung akan mengantarkan anak pada perkembangan spiritual yang lebih baik.
e. Manfaat keseimbangan, yaitu manfaat bermain yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu permainan. Setiap permainan tentu dapat mengajarkan anak sisi positif dan negatif pada saat yang sama. Misalnya, permainan seringkali menimbulkan candu yang akhirnya membuat anak lupa waktu, namun di sisi lain anak dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan, nilai-nilai karakter, dan sebagainya.
f. Manfaat bahasa, yaitu kemampuan anak dalam mengeksresikan diri saat bermain. Pada sat bermain anak pasti akan berinteraksi dengan teman-teman lain atau sekedar mengungkapkan isi dalam pikiran atau perasaannya. Menurut Vygotsky, bermain dengan bercakap-cakap menggambarkan anak sedang dalam tahap menggabungkan pikiran dan bahasa sebagai satu kesatuan.
g. Manfaat sosial, yaitu kemampuan anak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, baik dengan teman-teman sebaya maupun orang-orang dewasa. Permainan tradisional

maupun modern sering didesain untuk dimainakan secara berkelompok. Hal ini mengajarkan anak bagaimana merespon, memberi dan menerima, menolak, atau menyetujui ide dan perilaku temannya yang lain. Sikap yang demikian sedikit demi sedikit akan mengurangi sifat egosentrisme pada anak yang selama ini menjadi bagian dari karakternya.

Sedangkan menurut Ardini dan Lestariningrum, dalam kegiatan stimulasi perkembangan anak bermain memiliki beberapa manfaat antara lain:[18]

a. Menjadi salah satu cara bagi guru untuk mengamati dan melakukan asesmen terhadap anak;
b. Menjadi media terapi dan intervensi bagi anak yang memiliki kebutuhan khusus;
c. Pengembangan berbagai aspek perkembangan (moral agama, fisik motorik, sosial emosional, kognitif, bahasa, dan seni);
d. Mengasah ketajaman panca indera; dan
e. Pengembangan keterampilan fisik.

Selain manfaat di atas, bermain juga dapat menjadi terapi bagi anak-anak yang sedang menderita sakit, khususnya yang sedang di rawat di rumah sakit. Anak-anak yang sedang dirawat di rumah sakit merasa berada di tempat asing yang membuat mereka merasa kesepian dan cemas, sehingga bermain menggunakan mainan atau alat yang mereka sukai dapat menjadi hiburan yang menghilangkan kecemasan dan kesepian.[19]

---

[18] Pupung Puspa Ardini and Anik Lestariningrum, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini: Sebuah Kajian Teori Dan Praktek*, 1st edn (Nganjuk: CV Adjie Media Nusantara, 2018). Hlm. 6

[19] Peter K. Smith, *Children and Play: Understanding Children's Worlds* (Hongkong: Wiley-Blackwell Publication, 2010). P. 207

Beberapa penelitian juga memperkuat manfaat bermain yang sudah disebutkan di atas. Misalnya penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Vina, dkk menunjukkan adanya manfaat bermain dalam mengembangkan kemampuan menyimak anak. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan dengan jenis permainan dan instruksi yang berbeda-beda pada setiap pertemuannya. Hasilnya menunjukkan rata-rata siswa dapat menyimak setiap instruksi yang diberikan dalam permainan tersebut di atas 85%.[20]

Penelitian lain dilakukan oleh Rohimah dan Rohmalina yang menguji efektivitas bermain lego dalam meningkatkan kemampuan kerja sama pada anak kelompok usia *play group*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan hasil penelitian menunjukkan permainan lego dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama. Hal ini dapat dilihat dari adanya anak yang bermain bermain lebih dari 2 orang atau berkelompok. Untuk membuat pengaturan lego yang ingin anak ciptakan bersama, atau membuat ide sebagai hasil dari pemikiran bersama, maka munculah keinginan bekerja sama sehingga kepuasan timbal balik muncul berdasarkan rasa dan keinginan yang sama. Kerja sama pada anak usia dini sangat penting terkait dengan perkembangan sosial-emosional yang akan menghubungkan anak-anak dengan lingkungan, teman, dan masyarakatnya.[21]

Terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh Proffitt dan Lange juga menunjukkan adanya kelayakan program latihan telerehabilitasi di rumah berbasis permainan bagi penderita stroke kronis menggunakan sensor Microsoft Kinect. Semua

---

[20] Vina Anggia Nastitie Ariawan, Eka Dwi Agustin, and Rahman, 'Bermain Sebagai Sarana Mengembangkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini', *JAPRA: Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 2.1 (2019), 25–36.

[21] Rima Rohimah and Rohmalina, 'Efektivitas Bermain Lego Dalam Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Pada Kelompok Play Group', *Jurnal Ceria*, 2.5 (2019), 216–20.

peserta memainkan permainan dengan tingkat kenikmatan yang cukup tinggi. Intervensi berbasis permainan seperti ini dapat dilakukan meskipun tetap diharapakan ada penelitian-penelitian lebih lanjut untuk mengetahui efek dari intervensi terhadap fungsi, aktivitas, dan keterlibatan dari peserta.[22]

Lebih lanjut, penelitian lain juga menunjukkan adanya manfaat pembelajaran etnomatematika menggunakan permainan trasional *engklek* terhadap pemahaman konsep geometri pada siswa kelas 3 sekolah dasar menggunakan *mixed method* yang mengkombinasikan antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Kesimpulan ini didapatkan dari hasil ketuntasan klasikal sebesar 84,6% dan hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan adanya pengaruh yang singnifikan terhadap pemahaman konsep geometri siswa.[23]

Beberapa penelitian di atas menunjukkan kepada kita bahwa permainan memiliki manfaat yang sangat besar terhadap perkembangan hidup manusia, mulai dari anak-anak, hingga orang dewasa. Manfaat ini dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak mulai dari pengembangan fisik-motorik, sosial-emosional, kreativitas, hingga upaya untuk penyembuhan penyakit serta meningkatkan berbagai kecerdasan jamak yang dimiliki anak.

4. Prinsip-prinsip Bermain

Tidak jauh berbeda dari kegiata-kegiatan edukatif lainnya, bermain juga memiliki beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh guru dan orang tua. Prinsip-prinsip bermain

---

[22] Rachel Proffitt and Belinda Lange, 'The Feasibility of a Customized, In-Home, Game-Based Stroke Exercise Program Using the Microsoft Kinect Sensor', *International Journal of Telerehabilitation*, 7.2 (2015), 23–34 <https://doi.org/https://doi.org/10.5195/ijt.2015.6177>.

[23] Dini Wahyu Mulyasari, Abdussakir, and Dewi Rosikhoh, 'Efektivitas Pembelajaran Etnomatematika " Permainan Engklek " Terhadap Pemahaman Konsep Geometri Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Tadris Matematika*, 4.1 (2021), 1–14 <https://doi.org/https://doi.org/10.21274/jtm.2021.4.1.1-14>.

ini untuk memperjelas bahwa bermain yang dimaksudkan di sini bukanlah bermain yang sembarangan, tetapi memiliki prinsip sesuai dengan tujuan edukatif yang ingin dicapai pada anak. Beberapa prinsip bermain menurut Fadlillah sebagai berikut:[24]

a. Memiliki tujuan yang jelas

Setiap kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak, baik di rumah maupun di sekolah harus memiliki tujuan yang jelas. Tujuannya bisa berbeda-beda sesuai dengan yang diinginkan oleh anak atau guru dan orang tua.

Bagi anak-anak, bermain bertujuan untuk mendapatkan kepuasan atau kebahagiaan terutama jika mampu mencapai apa yang diinginakan dalam permainan tersebut. Anak-anak biasanya senang bermain bersama dengan teman-teman sebayanya, misalnya bermain sepak bola, kelereng, layang-layang, ular tangga, lompat kelinci, dan lain sebagainya.

Bagi guru dan orang tua, permainan biasanya dilakukan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu yang sudah dirancang untuk perkembangan anak. Misalnya, anak-anak diajak bermain ular tangga yang sudah dimodifikasi untuk menstimulasi aspek perkembangan kognitif, fisik motirik, atau bahasa.

b. Dilakukan dengan bebas

Saat bermain, anak-anak tidak bisa diatur untuk memainkan permainan apa atau berperan menjadi apa. Jika hal itu terjadi, maka anak-anak biasanya menjadi tidak bersemangat atau bahkan menangis dan tidak mau bermain lagi.

Seperti yang diketahui bahwa anak memiliki daya imajinasi yang tinggi. Oleh sebab itu, saat bermain mereka

[24] Fadlillah. Hlm. 21

cenderung berimajinasi untuk melakukan sesuatu atau menjadi sesuatu. Misalnya, saat anak ingin menajadi polisi, maka guru atau orang tua tidak bisa memaksanakn anak tersebut untuk menjadi dokter karena akan berpotensi menimbulkan penolakan yang berujung pada berkurangnya minat anak untuk bermain. Begitu juga saat anak ingin menggunakan alat permainan edukatif, maka anak harus diberikan kebebasan untuk memilih alat permainan edukatif yang diinginkan.

c. Mementingkan proses, bukan hasil

Bagi anak usia dini, sebuah proses merupakan momentum yang sangat penting dalam menentukan perkembangannya. Dalam sebuah permainan, hasil akhir bukanlah tujuan utama, tetapi hanya sebatas bonus dari setiap permainan yang dilakukan. Yang paling penting adalah proses yang dilalui karena disitulah tahapan demi tahapan dilewati, sehingga mampu menumbuhkan kreativitas, nilai-nilai karakter, dan berbagai aspek perkembangannya.

Hasil akhir yang didapatkan oleh anak saat bermain merupakan upaya untuk membuat anak lebih semangat. Guru atau orang tua sebaiknya memberikan apresiasi kepada setiap anak terlepas dari kalah atau menang meskipun dalam bentuk yang berbeda-beda.

d. Memperhatikan keselamatan

Kegiatan bermain yang dilakukan bersama anak harus memperhatikan keselamatan anak. Spesifikasi tempat, alat, dan bahan untuk bermain hendaknya disesuaikan dengan usia, postur tubuh, perkembangan, dan karakteristik anak. Karena keselamatan dalam bermain merupakan hal yang paling utama. Anda tidak boleh memfasilitasi permainan anak yang berpotensi membahayakan dirinya. Misalnya kegiatan bermain untuk

anak usia dua tahun, anda perlu memperhatikan alat permainan yang digunakan, jenis kegiatan bermainnya, teman-teman bermainnya, dan lokasi bermainnya.

Dari sisi alat permainan yang digunakan, usahakan tidak menggunakan bahan-bahan yang mudah dirusak dan dihancurkan dalam ukuran kecil karena anak usia ini sangat senang memasukkan benda ke dalam mulutnya. Dari sisi jenis kegiatan bermain, sebaiknya tidak memfasilitasi kegiatan yang membuat mereka harus memanjat karena sangat rawan terjatuh. Dari sisi teman bermain, hindari mengikutkannya dengan anak-anak usia lima tahun ke atas yang sedang aktif berlari dan bergerak, sehingga memungkinkan tertabrak atau tersenggol. Dari sisi lokasi bermain harus diperhatikan adanya lubang, benda-benda yang bisa membuat tersandung, lantai yang mungkin licin, dan sebagainya.

e. Menyenangkan dan dapat dinikmati

Bermain harus memiliki prinsip menyenangkan dan dapat dinikmati oleh pemainnya. Oleh sebab itu, kegiatan bermain harus dirancang agar dapat menyenangkan dan dinikmati oleh anak. Kegiatan yang membosankan bagi anak tidak akan memberikan semangat dan tentu tidak akan memberikan dampak yang baik terhadap perkembangan yang diharapkan.

Oleh sebab itu, kegiatan bermain harus muncul dari diri anak sendiri, bukan atas dasar paksaan dari anda sebagai guru dan orang tua. Anda hanya perlu memfasilitasi dan mengawasi agar anak tidak mengalami cidera atau masalah-masalah lain yang membahayakan dirinya, tidak perlu terlalu banyak mengintervensi, apalagi melarang tanpa memberikan alasan yang jelas.

Hal ini diperkuat oleh Brown dan Vaughan dalam Iswinarti yang mengutaraan ciri-ciri dalam bermain yaitu:[25]

a. Sukarela

Kegiatan bermain harus berlandaskan pada kesukarelaan, bukan atas dasar pakasaan dari pihak-pihak lain. Kegiatan bermain yang dipaksakan oleh orang lain tidak akan dinikmati oleh anak dan akan menjadi beban yang justru membuat anak menjadi *stress*. Oleh sebab itu, di sekolah maupun di rumah anda harus memberikan pilihan-pilihan kegiatan bermain sesuai dengan keinginan anak dan sebisa mungkin tidak memaksakan kehendak agar anak bermain sesuai dengan kehendak guru. Anda hanya memfasilitasi dan mengelola kegiatan bermain berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, menyiapkan berbagai pilihan permainan dan alat permainan yang mendukung, lalu mempersilahkan anak untuk memilih secara bergantian, serta melakukan pengawasan agar kegiatan bermain berjalan lancar dan kondusif.

b. Menarik

Segala kegiatan bermain haruslah menarik. Kegiatan bermain yang tidak menarik tidak akan menumbuhkan semangat anak dan pasti tidak memberikan dampak yang baik bagi anak. Menarik atau tidaknya sebuah permainan tergantung pada kreatifitas anda sebagai guru dan orang tua dalam mendesain sebuah permainan. Anda juga harus memperhatikan karakteristik anak agar permainan tidak melenceng dari hal-hal tersebut. Misalnya, karakteristik anak yang aktif dan tidak dapat berkonsentrasi dalam waktu yang lama, maka kegiatan bermain akan menarik jika pada saat bermain anak-anak dapat bergerak bebas atau tidak pasif.

c. Bebas dari batasan waktu

[25] Iswinarti.

Bermain dilakukan tanpa batasan waktu karena batasan waktu akan mempengaruhi kenikmatan anak saat bermain. Maksud dari poin ini bukan berarti anak dapat bermain tanpa memperhatikan waktu untuk melakukan hal-hal lain, tetapi anak diberikan waktu yang cukup untuk melakukan aktivitas bermainnya. Karena pada prinsipnya, saat anak merasa sudah cukup puas dengan bermain maka mereka akan berhenti dengan sendirinya. Anda juga dapat membuat kesepakatan dengan anak terkait dengan waktu yang dapat digunakan untuk bermain dan melakukan aktivitas-aktivitas lain. Sehingga anak diajarkan untuk disiplin mengelola kegiatan bermain sesuai dengan kesepakatan yang sudah ditentukan.

d. Dapat berimprovisasi

Saat bermain, anak sebaiknya tidak didikte sesuai dengan keinginan anda. Anda juga sebaiknya tidak terlalu kaku dalam memfasilitasi kegaitan bermain anak. Misalnya pada saat anak bermain balok untuk membuat sebuah rumah, berikan kesempatan kepada mereka untuk berimprovisasi berdasarkan imajinasi dan kreativitasnya. Luas bangunan, jumlah kamar, lokasi garasi, ruang keluarga, taman, gerbang, dan sebagainya merupakan aspek-aspek yang mungkin akan sangat bervariasi antara satu anak dengan anak yang lainnya. Pada poin inilah mereka memiliki kesempatan untuk berkreasi. Anda dapat memantau dan sesekali menanyakan apa yang dibuat anak dan mengapa membuat seperti itu. Beri mereka apresiasi agar menumbuhkan kepercayaan diri anak untuk terus berimprovisasi.

e. Ketika sudah melakukan kegiatan tersebut ingin mengulanginya lagi

Kegiatan bermain yang menyenangkan dan atas dasar keinginan sendiri pasti menimbulkan candu. Saat anak ingin

mengulangi kegiatan bermain tersebut menunjukkan kemenarikan dan keasyikan dari permainan yang dimainkan. Hal ini dapat menumbuhkan kesenangan yang bermanfaat bagi perkembangan fisik dan psikis anak. Dari indikator ini anda dapat mengetahui bahwa prinsip bermain ini sudah terpenuhi, sehingga dapat terus anda dukung dan fasilitasi.

C. Perkembangan Bermain Bagi Anak Usia Dini

1. Karakteristik Bermain

Bermain hendaknya dilakukan berdasarkan keinginan sendiri tanpa dipaksa oleh orang lain, sehingga anak merasa bebas dan tidak takut saat bermain selama tidak menyalahi aturan dan norma-norma yang berlaku. Orang-orang dewasa (orang tua, guru, kakak, dan sebagainya) hanya perlu memantau, menfasilitasi, dan membimbing seperlunya jika mereka tidak mampu melakukannya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith, dkk. terdapat beberapa karakteristik kegitan bermain yaitu: 1) dilakukan berdasarkan motivasi instrisik; artinya kegiatan bermain itu muncul berdasarkan pada keinginan dan kepentingan sendiri, 2) perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain dipenuhi oleh emosi-emosi yang positif; artinya anak yang terlibat dalam sebuah permainan pasti dipenuhi oleh rasa bahagia, semangat, antusias, dan sebagainya, 3) fleksibilitas yang ditandai dengan mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya.[26]

George W Maxim dalam Darmadi mengemukakan lima karakteristik bermain adalah: 1) motivasi instrisik; 2) menekankan pada proses, bukan hasil; 3) perilaku nonliteral, anak-anak menggunakan kekuatan yang luar biasa untuk

[26] M. Imran Hasanuddin and M. Iqbal Hasanuddin, *Model Pendekatan Bermain Pada Peningkatan Kesegaran Jasmani Sekolah Dasar*, ed. by Abdul Kadir, 1st edn (Yogyakarta: Deepublish Puplisher, 2020). Hlm. 12

berpura-pura saat bermain; 4) kebebasan; 5) kesenangan. Sedangkan menurut Mary Mayeski karakteristik bermain adalah: 1) merupakan bagian alami dalam diri anak; 2) langsung pada diri sendiri; 3) aktivitas kreatif, bukan hasilnya; 4) aktivitas total; 5) sesuatu yang sensitif bagi anak.[27]

Menurut Jeffree, dkk. dalam Fadlillah, karakteristik bermain pada anak diklasifikasikan menjadi lima, yaitu:[28]

1) Bermain muncul dari dalam diri anak
   Keinginan bermain harus muncul dari dalam diri, atas dasar kesukarelaan, dan tidak bisa atas dasar paksaan atau keinginan orang lain, sehingga anak dapat menikmati kegiatan bermain dengan caranya sendiri.
2) Bermain adalah kegiatan untuk dinikmati dan harus bebas dari aturan yang mengikat
   Bermain tidak bisa diatur berlebihan. Aturan-aturan hanya dibuat agar anak bisa disiplin dan tidak mengganggu temannya, bukan untuk membatasi anak berekspresi, berkreasi, dan berimajinasi.
3) Bermain adalah aktivitas nyata dan sesungguhnya
   Bermain tidak bisa dilakukan dengan angan-angan atau bersifat abstrak karena bermain melibatkan partisipasi aktif secara fisik dan mental. Misalnya pada saat anak bermain dengan air, maka anak melakukan aktivitas dengan air yang sesungguhnya, mengenal, merasakan, dan mempelajari air secara nyata.
4) Bermain harus didominasi oleh pemain
   Anak sebagai pemain harus dominan dalam kegiatan bermain, bukan justru didominasi oleh orang-orang dewasa yang tidak menjadi pemain. Jika orang-orang dewasa lebih

---

[27] Darmadi, *Asyiknya Belajar Sambil Bermain: Menelisik Nilai-Nilai Permainan Edukatif Dan Manfaatnya Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan*, 1st edn (Online: Guepedia, 2018). Hlm. 60

[28] Fadlillah. Hlm. 42

dominan, tentu saja anak-anak tidak akan mendapatkan kebebasan, kesenangan, dan makna dari kegiatan itu yang sesungguhnya.

5) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain
   Anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam kegiatan bermain karena dengan berperan secara aktif anak akan mendapatkan pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan baru dari kegiatan tersebut.

Dari uraian di atas dapat digaris bawahi bahwa bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan dan sumber pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan baru bagi anak. Oleh sebab itu, bermain harus didasari atas kemauan yang muncul dari dalam diri anak sendiri tanpa ada paksaan dari orang lain, serta menuntut peran dan keterlibatan secara aktif para pemain dalam aktivitas nyata yang sesungguhnya.

2. Tahap-tahap Perkembangan Bermain

Hurlock dalam Iswinarti membagi tahapan perkembangan bermain menjadi empat tahapan sebagai berikut:[29]

a. *Exploratory Stage* (Tahap Penjelajahan)

Saat usia 0-3 bulan, tahap bermain anak hanya terbatas pada melihat atau memperhatian orang atau benda di sekelilingnya. Pada usia berikutnya, mulai berusaha meraih benda yang ada di dekatnya. Saat mulai bisa merangka atau berjalan, anak mulai meraih dan memperhatikan benda-benda yang ada di sekelilingnya. Inilah yang disebuh dengan tahap penjelajahan yang dilalui ana dalam bermain.

b. *Toy Stage* (Tahap Mainan)

Mulai tahun pertama, anak sudah mulai senang bermain dengan barang mainan hingga mencapai puncaknya

[29] Iswinarti.

pada usia 5-6 tahun. Pada mulanya, anak menganggap semua benda yang dimainan sebagai benda hidup, seiring bertambahnya usia, hal itu tidak lagi terjadi sehingga semakin berurang minatnya terhadap barang mainan.

c. *Play Stage* (Tahap Bermain)

Tahap ini bersamaan dengan anak beranjak ke jenjang sekolah dasar. Pada mulanya, anak masih meneruskan bermain dengan barang mainan, terutama saat bermain sendirian, kemudian mulai mecoba dan tertarik dengan beragam permainan, seperti olahraga, *games,* dan berbagai bentu permainan orang dewasa lainnya.

d. *Daydream Stage* (Tahap Melamun)

Tahapan ini mulai muncul saat anak beranjak pubertas. Anak yang sudah masuk pada tahap ini biasanya sudah mulai kehilangan minat terhadap permainan yang sebelumnya disenangi. Anak mulai suka melamun dan memikirkan hal-hal yang terjadi pada dirinya, misalnya perlakuan orang tua atau teman-teman terhadap dirinya.

Dari segi teori perilaku bermain sosial, Midlred Parten mengidentifikasi enam tahapan perkembangan bermain anak yang disebut dengan *Parten's Classic Study of Play.* Keenam tahapan perkembangan bermain tersebut dijelaskan sebagai berikut:[30]

a. *Unoccupied Play*

Pada tahapan ini, anak lebih banyak mengamati setiap kejadian di sekitar yang menarik perhatiannya. Apabila tidak ada hal yang menarik, anak akan menyibukkan dirinya dengan berbagai gerakan atau gaya seperti berdiri atau duduk di suatu sudut, melihat-lihat di sekeliling ruangan, atau melakukan gerakan-gerakan tanpa tujuan tertentu. Pada

[30] Kusuma and Listiani.

tahap ini, anak belum menunjukkan minat pada aktivitas atau objek lainnya.

b. *Solitary Play*

Tahapan ini sudah menunjukkan anak mulai suka bermain, tetapi masih asyik sendiri tanpa menghiraukan orang-orang yang ada di sekitarnya, belum menunjukkan antusiasme terhadap lingkungan sekitar, dan tidak memperhatikan hal-hal lain yang terjadi.

c. *Onlooker Play*

Pada tahapan ini, anak sudah mulai memperhatikan lingkungan sekitarnya. Dia senang melihat atau memperhatikan anak lain yang sedang bermain dan menunjukkan antusiasme yang luar biasa. Pada tahap inilah anak mulai mengembangkan kemampuannya untuk memahami bahwa dia adalah bagian dari lingkungan tersebut. Meskipun sudah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas lain yang diamatinya, tetapi dia belum memutuskan untuk bergabung, dia hanya mempertimbangkan apakah akan bergabung atau tidak.

d. *Parralel Play*

Pada tahapan ini, anak bermain terpisah dengan teman-temannya, tetapi dia menggunakan mainan yang sama atau melakukan kegiatan yang sama dengan teman-temannya. Dia bahkan sudah masuk dalam satu kelompok dengan yang lain, meskipun belum atau tidak ada interaksi di antara mereka. Biasanya mereka sudah mulai tertarik satu sama lain, tetapi belum merasa nyaman untuk bermain bersama.

e. *Associative Play*

Tahapan ini menunjukkan anak sudah mulai melakukan interaksi sosial yang cukup intens dan mau bekerja sama dengan yang lain. Sudah ada kesamaan tujuan, meskipun biasanya belum ada peraturan yang dibuat atau

disepakati dalam permainan. Misalnya saat anak bermain kejar-kejaran biasanya belum jelas siapa mengejar siapa, tetapi hanya sebatas saling kejar-kejaran saja. Tahapan perkembangan bermain ini biasanya dilakukan oleh anak-anak pra sekolah.

f. *Cooperative Play*

Pada tahapan ini, anak sudah memiliki intaraksi sosial yang teratur. Kerja sama dan pembagian tugas atau aturan-aturan permaian mulai diterapkan untuk mencapai tujuan tertentu. Misalnya bermain rumah-rumahan menggunakan balok, menyusun *puzzle,* bermain peran, dan sebagainya. Model permainan ini yang mendorong timbulnya kompetisi dan kerja sama anak. Tahapan bermain ini dapat kita lihat pada anak pra sekolah dalam bentuk yang sederhana.

Tahapan bermain menurut Jean Piaget dibagi menjadi empat sebagai berikut:[31]

a. *Sensory Motor Play* (3 bulan-2 tahun)

Pada tahap ini, anak menikmati bermain melalui sensor otot yang terdapat di dalam tubuh terutama yang terdapat di dalam panca indera. Contohnya, anak suka memasukkan mainan ke dalam mulut karena anak menikmati aktivitas tersebut. Piaget mendasari tahapan tersebut berdasarkan tahapan perkembangan kognitif anak usia 0-2 tahun melalui sensori motor karena mereka berusaha mengenali lingkungan dan memperoleh informasi mengenai lingkungan melalui sensor-sensor otot.

b. *Symbolic / Make Believe Play* (2-7 tahun)

Pada tahap ini, kognitif anak sudah mulai masuk pada masa pra operasional konkret, yaitu tahap pemahaman informasi melalui benda-benda konkret. Pada tahap ini juga kemampuan anak berimajinasi berkembangan sangat pesat.

[31] Ardini and Lestariningrum. Hlm. 6

Dengan demikian pada tahap ini anak masuk pada masa bermain pura-pura.

c. *Social Play Games with Rules* (8-11 tahun)

Perkembangan sosial anak pada tahap ini semakin membaik. Mereka sudah mulai senang bermain dengan teman sebaya. Selain itu, menurut Kohlberg pada usia ini anak sangat mematuhi sebuah aturan yang disepakati sebelumnya. Berdasarkan hal tersebut, pada tahapan ini Piaget mengklasifikasikan bahwa usia 8-11 tahun adalah tahap bermain *social* dengan aturan.

d. *Games with Rules and Sports* (11 tahun ke atas)

Pada usia 11 tahun ke atas anak sudah mulai masuk pada tahap perkembangan kognitif formal operasional. Pada tahap ini, anak sudah mampu berpikir secara abstrak seperti orang dewasa. Dengan demikian pada masa ini anak sudah mampu menikmati bermain menggunakan aturan dan juga olahraga.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Bermain

Ada beberapa faktor yang mempengeruhi bermain anak usia dini. Faktor-faktor ini menentukan jenis permainan yang akan dipilih anak. Berikut ini faktor-faktor yang mempengaruhi bermain anak menurut Hurlock:[32]

1. Kesehatan

   Faktor kesehatan memiliki pengaruh paling besar dalam permainan anak. Semakin sehat seorang anak, maka semakin banyak jenis permainan yang bisa dimainkan. Sebaliknya anak yang kurang sehat tidak memiliki tenaga yang cukup untuk bermain.

2. Perkembangan motorik

   Kegiatan bermain sebagian besar menggunakan koordinasi motorik, baik motorik harus maupun kasar. Hal ini

[32] Fadlillah. Hlm. 48

menjadikan perkembangan motorik sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi bermain. Semakin baik perkembangan motorik anak, maka semakin banyak kegiatan bermain yang dapat dilakukan.

3. Inteligensi

   Anak yang memiliki inteligensi yang baik cenderung menyukai kegiatan bermain, baik yang bersifat aktif maupun pasif, karena biasanya anak yang pandai akan lebih aktif dan memiliki banyak inisiatif daripada anak yang tidak pandai. Anak yang pandai juga akan lebih kreatif dan penuh rasa ingintahu, sehingga mereka suka dengan permainan yang membutuhkan kemampuan problem solving (misal *puzzle*) melibatkan daya fantasi dan imajinasi (drama), permainan konstruktif (lego, balok) juga permainan membaca buku, dan musik.

4. Jenis kelamin

   Beberapa penelitian menunjukkan bahwa terdapat kecenderungan perbedaan antara anak laki-laki dan anak perempuan dalam memilih kegiatan bermain. Perbedaan ini terjadi karena secara alamiah dan ditentukan secara genetik. Tetapi juga dapat muncul juga karena adanya perbedaan perlakuan yang diterima oleh anak laki-laki dan anak permpuan sejak mereka bayi. Anak laki-laki cenderung menyukai kegiatan bermain aktif tetapi anak perempuan menyukai permainan konstruktif dan permainan lainnya yang bersifat 'tenang'. Berbagai kecenderungan ini bersifat umum dan belum tentu terjadi pada setiap anak, karena pasti akan terjadi perbedaan-perbedaan pada setiap individu mengingat manusia adalah mahluk yang unik.

5. Lingkungan

   Lingkungan dapat mempengaruhi jenis kegiatan bermain dan alat permainan yang digunakan oleh anak. Anak kota dengan anak desa menggunakan alat permainan yang

berbeda, misal anak kota biasa bermain dengan mobil-mobilan bertenaga baterai, komputer dan video games, sedangkan anak desa bermain dengan mobil-mobilan yang terbuat dari kulit jeruk bali, serta bermain dengan daun, ranting kayu, kerikil dan bahan alam lainnya.

6. Status sosial ekonomi

   Status sosial juga mempengaruhi jenis permainan yang dimainkan anak. Mereka yang berasal dari keluarga dengan status sosial ekonomi yang tinggi lebih menyukai kegiatan-kegiatan yang mengeluarkan biaya yang besar, sebaliknya anak dengan status sosial ekonomi menengah ke bawah cenderung memilih permainan yang lebih sederhana dan tersedia di lingkungan sekitar rumahnya.

7. Jumlah waktu bebas

   Bermain dilakukan pada waktu-waktu tertentu karena selain bermain anak juga harus melakukan aktivitas lain, seperti tidur, makan, atau sekedar *quality time* bersama keluarga. Oleh sebab itu, jumlah waktu bebas anak berpengaruh terhadap kegiatan bermain anak. Semakin banyak waktu bebas yang dimiliki anak, maka kemungkinan semakin besar waktu tersebut digunakan untuk bermain.

8. Peralatan bermain

   Ketersediaan berbagai alat permainan yang dimiliki anak mempengaruhi jenis kegiatan bermain. Alat permainan merupakan alat bantu untuk membuat permainan lebih menarik dan bervariasi. Hampir di setiap permainan membutuhkan alat bantu, misalnya seperti bermain peran anak membutuhkan alat-alat bantu untuk memperagakan peran yang dimainkan. Keberagaman alat permainan juga menentukan jenis permainan yang akan dimainkan.

4. Jenis-jenis Bermain

Seiring berkembangnya zaman, jenis permainan juga semakin banyak bermunculan tergantung pada tujuan dan

manfaat yang ingin didapatkan dari permainan tersebut. Jenis permainan tersebut memiliki berbagai bentuk mulai dari yang tradisional sampai yang modern. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin memungkinkan jenis permainan semakin beragam, baik yang nampak secara fisik maupun dalam bentuk aplikasi yang ada di gawai pintar (*smart phone*).

Keberagaman mainan semakin banyak dan sejalan dengan munculnya jenis mainan yang baru sehingga secara perlahan jenis mainan yang lama akan hilang secara perlahan. Tetapi tidak menutup kemungkinan jenis permainan yang sudah ada sejak lama berubah bentuk dan kemasan yang lebih bagus dan *modern* meskipun tetap dengan fungsi yang sama. Contohnya, permainan tanah liat berubah menjadi *plasticine* dan kemudian *clay* dan *slime* yang mucul belakangan ini, pada prinsipnya memiliki cara kerja dan fungsi yang sama dengan tanah liat yang sering dimainkan di masa lalu.[33]

Santrock dalam Iswinarti mengemukakan beberapa kegiatan yang masuk dalam ketegori bermain antara lain:[34]

a. Bermain sensomotor, merupakan perilaku yang ditunjukkan oleh anak untuk memperoleh kenikmatan dari melatih perkembangan sensorimotor mereka.
b. Bermain pura-pura/simbolis, merupakan permainan yang terjadi ketika anak mentransformasikan lingkungan fisik ke dalam satu simbol.
c. Permainan sosial, merupakan permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman-teman sebayanya.
d. Bermain konstruktif, merupakan permainan yang mengkombinasikan kegiatan sensorimotor/praktis yang

[33] Dewi Retno Suminar, *Psikologi Bermain: Bermain Dan Permainan Bagi Perkembangan Anak*, ed. by Akhmad Riyanto, 1st edn (Surabaya: Airlangga University Press, 2019). Hlm. 31

[34] Iswinarti.

berulang dengan representasi gagasan-gagasan simbolis. Permainan ini terjadi ketika anak melibatkan diri dalam suatu kreasi suatu produk atau suatu pemecahan masalah ciptaan sendiri.

e. *Games,* merupakan kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan dengan aturan-aturan yang terdapat di dalamnya dan biasanya dilakukan dalam bentuk kompetisi dengan satu atau lebih orang.

Sedangkan menurut jenisnya, berdasarkan pendapat Hurlock bermain dibagi menjadi dua, yaitu bermain aktif dan pasif. Bermain aktif adalah suatu kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada diri anak melalui aktivitas yang banyak melibatkan aktivitas tubuh. Beberapa contohnya antara lain:[35]

a. Bermain bebas dan spontan

Bermain bebas dan spontan adalah bermain yang tidak memiliki aturan. Kegiatannya bebas sesuai dengan spontanitas anak. Kegiatan bermain bebas dan spontan ini sangat sering anda temukan saat bersama anak-anak baik di sekolah maupun di rumah. Kadang-kadang mereka juga mengajak anda untuk ikut terlibat dalam permainan untuk menambah keseruan meskipun anda sendiri tidak mempersiapkan diri untuk bermain.

b. Bermain konstruktif

Bermain konstruktif adalah permainan membangun, membentuk, dan menyusun. Kegiatan bermain ini biasanya menggunakan alat permainan edukatif atau manipulatif. Saat berada di sekolah, tentu anda tidak asing dengan alat-alat permainan edukatif dalam bentuk balok kayu. Alat permainan jenis ini merupakan alat permainan yang paling sering digunakan untuk kegiatan bermain konstuktif.

[35] Ardini and Lestariningrum. Hlm. 23

c. Bermain khayal/peran

Bermain peran adalah permainan imajinatif yang menuntut anak untuk berperan seseorang/sesuatu sebagai atau menjadi seseorang/sesuatu. Pada saat bermain peran, anak akan menggunakan benda atau alat-alat di sekitar sebagai simbol dari permainan yang diperankan. Contohnya, saat anak berperan sebagai petani, maka mereka akan menggunakan tongkat atau benda yang menyerupai cangkul untuk menunjukkan diri sebagai petani. Sebisa mungkin guru/orang tua juga menyediakan alat-alat yang sesungguhnya untuk memberikan pemahaman kepada anak.

d. *Collecting*

Collecting adalah kegiatan bermain dengan mengumpulkan benda-benda yang unik dan menarik menurut anak. Biasanya anak selalu merasa tertarik dengan hal-hal yang menurutnya menarik, unik, atau baru dilihatnya. Kemenarikan benda-benda tersebut menumbuhkan rasa penasaran pada diri anak yang akhirnya memicu untuk menjangkau dan mengumpukannya.

e. Eksplorasi

Eksplorasi adalah kegiatan bermain dengan cara mencari tahu dan mencoba hal-hal yang baru berdasarkan tema yang ditentukan. Kegiatan bermain ini memberikan pengalaman secara langsung kepada anak terkait dengan hal-hal yang dipelajarinya.

f. *Games* dan *sport*

Kegiatan bermain dan olahraga ini biasanya memiiki aturan yang harus dipatuhi oleh para pemain. Misalnya sepak bola yang harus mematuhi aturan-aturan sepak bola seperti *hand's ball, free kick, out, penalty, red and yellow card,* dan sebagainya.

g. Musik

Musik adalah permainan menggunakan alat musik seperti bermain gitar, piano, drum, harmonika, dan sebagainya. Anak usia dini biasanya menggunakan alat musik mainan dan bergaya seolah-olah sedang memainkan alat musik sungguhan dan hal ini dapat anda kreasikan menggunakan berbagai benda yang tersedia di lingkungan sekitar. Jika memungkinkan, menghadirkan alat-alat musik sungguhan pasti akan lebih baik dan sangat membantu pengembangan kreativitas dan kesenian anak.

Berbagai jenis bermain dapat diterapkan sesuai dengan kebutuhan secara fleksibel. Anda dapat mengkombinasikan berbagai jenis permainan tersebut dalam satu hari untuk mencegah kebosanan pada anak. Jenis permainan yang beragam tentu saja memberikan banyak opsi kepada anak sesuai dengan kesukaan mereka, sehingga mereka dapat mengasah kemampuan yang memang mereka minati.

BAB IV

ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK ANAK USIA DINI

A. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif (APE) terdiri dari tiga kata, yaitu alat, permainan, dan edukatif. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, alat diartikan sebagai benda yang digunakan untuk mengerjakan atau mencapai suatu tujuan; permainan berasal dari kata "main" yang artinya melakukan aktivitas yang menyenangkan hati; sedangkan edukatif adalah berkenaan dengan pendidikan atau bersifat mendidik.[1]

Secara terminologi terdapat beberapa pengertian alat permainan edukatif seperti yang dikemukakan oleh Riany bahwa alat permainan edukatif adalah segala sesuatu, baik yang berasal dari alam maupun yang dibuat oleh manusia, yang dapat digunakan sebagai sarana bermain yang mengandung nilai pendidikan serta dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.[2]

Menurut Mayke alat permainan edukatif merupakan alat yang dirancang secara khusus untuk tujuan pendidikan yang

---

[1] Kemendikbud, 'Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring'.

[2] Riany Ariesta, *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar Untuk Anak Usia 0-1 Tahun*, 1st edn (Bandung: PT Sandiarta Sukses, 2017). Hlm. 2

bertujuan untuk membantu perkembangan anak.[3] Senada dengan pendapat di atas, Guslinda dan Kurnia juga mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai alat atau benda yang dapat digunakan untuk bermain dalam rangka menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak.[4]

Andang Ismail mendefinisikan APE sebagai alat yang dirancang khusus dengan tujuan membantu pendidikan yang ditujukan untuk membantu perkembangan anak.[5] Sedangkan Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa APE merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana bermain yang mengandung nilai pendidikan di dalamnya serta dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.[6]

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif merupakan sebuah benda atau alat yang mengandung nilai edukatif dan digunakan untuk kegiatan bermain yang bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak yang terdiri dari moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Alat permainan edukatif dapat berupa alat permainan tradisional maupun *modern* dengan menggunakan teknologi.

B. Urgensi Alat Permainan Edukatif

Dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini alat permainan edukatif memiliki peranan yang cukup penting karena alat permainan edukatif dapat memberikan kemudahan dalam berbagai kegiatan yang dilakukan anak. Alat permainan edukatif

---

[3] Fadlillah. Hlm. 56

[4] Guslinda and Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Hlm. 29

[5] Eka Sri Handayani, 'Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pembelajaran PAUD Seatap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat', *Empowerment: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 1.2 (2012), 92–104.

[6] Badru Zaman, *Media Dan Sumber Belajar PAUD*, 1st edn (Banten: Universitas Terbuka, 2016). Hlm. 5.3

juga dapat menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menenangkan, serta menjadikan kegiatan lebih bervariasi.

Alat permainan edukatif juga menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi anak karena memiliki banyak manfaat. Banyak penelitian yang menunjukkan manfaat alat permainan edukatif terhadap perkembangan anak, seperti perkembangan nilai moral agama, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, kognitif, dan seni.

Selain itu, alat permainan edukatif dapat membantu guru dan orang tua untuk mengatasi berbagai keterbatasan komunikasi yang dialami bersama anak karena tidak semua hal yang disampaikan oleh guru atau orang tua dapat dipahami dengan mudah oleh anak. Oleh sebab itu, alat permainan edukatif dapat menjadi jembatan yang mampu memudahkan komunikasi antara anak dan guru atau orang tua.

C. Tujuan Alat Permainan Edukatif

Alat permain edukatif adalah salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Penggunaan alat dalam kegiatan belajar dan bermain anak dapat memberi variasi yang mampu menarik perhatian dan menghilangkan kebosanan. Disamping itu alat permainan edukatif juga memungkinkan anak untuk selalu bergerak atau berpindah-pindah, tidak berdiam diri dan monoton dengan satu aktivitas saja.

Sesuai dengan karakteristik anak yang mudah bosan, selalu ingin bergerak, senang dengan yang bersifat konkrit, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan senang berimajinasi maka penggunaan alat permainan edukatif sangat cocok untuk anak usia dini. Selain itu, alat ini juga dapat membantu mempermudah tugas guru dalam memberikan stumulasi kepada anak.

Tujuan alat permaianan edukatif dibagi atas dua yakni tujuan untuk anak dan tujuan untuk guru, dimana keduanya terdiri atas:[7]

1. Tujuan untuk anak
   a) Memudahkan anak untuk belajar, dimana APE ini digunakan sebagai media atau sarana pembelajaran sehingga selain bermain juga bisa mengembangkan potensi anak.
   b) Melatih konsentrasi anak, dalam melakukan setiap permainan agar dapat menyelesaikan permainan anak butuh konsentrasi.
   c) Media kreativitas serta uji coba, dalam kegiatan main anak melakukan coba-coba, sehingga meningkatkan kreativitasnya untuk melakukan permainan dan menyelesaikan permainan.
   d) Untuk menghilangkan rasa jenuh anak, kejenuhan ini bisa dikarenakan kegiatan yang monoton sehingga penggunaan APE dengan bermain akan membuat anak tidak merasa bosan dan tidak menyadari sedang belajar ketika bermain.
   e) Untuk menambah ingatan anak, karena sesuatu yang menyenangkan dan menarik secara otomatis lebih cepat diingat anak, sehingga APE ini akan membuat anak lebih cepat mengingat materi yang telah disampaikan guru.
   f) Sebagai bahan percobaan anak, hal ini bisa menjadi penyaluran rasa ingin tahu anak untuk memecahkan masalah yang ditemukan anak.
2. Tujuan untuk guru dan orang tua
   a) Mempermudah dalam penyampaian materi
      Alat permainan edukatif dapat memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi kepada siswa

[7] Fadlillah. Hlm.57-61

terutama materi-materi yang bersifat abstrak dan membutuhkan contoh konkret. Misalnya, guru ingin mengenalkan huruf kepada anak sebagai pengenalan literasi awal, guru tidak mungkin mendeskripsikan bentuk huruf A, B, C, dan seterusnya, tetapi dapat mengenalkan kepada anak dengan cara menunjukkan bentuk-bentuk huruf melalui alat permainan edukatif. Dengan begitu, anak akan lebih mudah mengenal dan mengingat huruf-huruf yang diajarkan oleh guru dan guru juga lebih mudah menyampaikan materi tersebut.

b) Melatih kreativitas pendidik

Alat permainan edukatif membutuhkan kreativitas yang tinggi karena terdiri dari berbagai bentuk, ukuran, warna, dan digunakan untuk berbagai permainan dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang berbeda-beda. Untuk mencegah kebosanan anak, alat permainan edukatif harus bervariasi dan tidak monoton. Sebisa mungkin guru harus menciptakan alat permainan edukatif yang berbeda-beda agar anak bisa merasakan kegiatan bermain dengan alat permainan edukatif yang berbeda dan memiliki tantangan yang berbeda. Hal ini dapat menumbuhkan rasa penasaran dan tantangan baru bagi anak.

c) Mengatasi keterbatasan waktu, tempat, dan bahasa

Dalam pelakasanaan pembelajaran anak usia dini, guru kadang-kadang mengalamai kendaal dalam mengatur waktu, tempat, dan bahasa. Alat permainan edukatif dapat menjadi penghubung berbagai keterbatasan yang dihadapi guru tersebut. Dalam hal keterbatasan waktu, alat permainan edukatif hadir dengan berbagai bentuk yang dapat digunakan tanpa khawatir dengan keterbatasan waktu. Dalam hal keterbatasan tempat, alat permainan edukatif sebagian besar dapat digunakan di

mana saja, baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Sedangkan dalam hal keterbatasan bahasa, alat permainan edukatif diciptakan untuk mempermudah guru menyampaikan materi yang tidak dapat dijelaskan dengan bahasa verbal, sehingga siswa dapat dengan mudah memahaminya melalui alat permainan edukatif yang diciptakan khusus terkait dengan materi tersebut.

d) Membangkitkan motivasi belajar anak

Motivasi belajar anak bisa naik dan turun tergantung dari *mood* atau perasaan anak. Untuk terus menumbuhkan motivasi belajar, guru atau orang tua harus pandai mencari cara termasuk memilih dan menyediakan alat-alat permainan edukatif yang beragam. Keragaman alat permainan edukatif ini dapat membangkitkan motivasi belajar anak karena mereka selalu melihat hal-hal baru, tantangan baru, dan permainan-permaian baru. Apalagi salah satu karakteristik anak adalah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga adanya alat permainan edukatif yang beragam dapat menumbuhkan rasa ingin tahu anak terhadap benda atau permainan yang baru.

e) Sebagai media penilaian anak

Tujuan terakhir adalah sebagai media untuk penilaian anak dimana guru melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang dilakukan oleh anak secara alamiah dengan menggunakan alat permainan edukatif tanpa diketahui oleh anak bahwa dirinya sedang dalam pemantauan atau penilaian oleh guru. Dari hasil penilaian inilah guru bisa mengetahui perkembangan anak secara otentik, alamiah, dan tanpa rekayasa.

D. Manfaat Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif memiliki banyak manfaat terhadap tumbuh kembang anak, baik dari segi fisik motorik, moral agama,

sosial emosional, kognitif, seni, maupun bahasa. Tidak ada satupun aspek perkembangan anak yang tidak dapat dikembangkan melalui alat permainan edukatif karena alat permainan edukatif dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.

Satu alat permainan edukatif tidak hanya bermanfaat untuk mengembangkan satu aspek saja, tetapi banyak aspek karena salah satu karakteristik alat permainan edukatif adalah multiguna. Misalnya dalam proses pembuatan alat permainan edukatif, guru atau orang tua dapat melibatkan anak sesuai dengan kapasitas dan kemampuannya. Saat proses pembuatan, anak distimulasi perkembangan fisik motoriknya karena ada proses menggungting, menempel, mewarnai, dan sebagainya. Anak juga distimulasi kemampuan seni melalui pemilihan warna, model, atau bentuk alat permainan edukatif yang dibuat. Selain itu, kemampuan kognitif juga terstimulasi dari proses pemilihan alat dan bahan, menentukan warna, menghitung jumlah bahan yang digunakan, menentukan model yang sesuai kebutuhan, dan sebagainya.

Dari proses pembuatan saja semua aspek dapat distimulasi, apalagi pada saat alat permainan edukatif tersebut dimainkan. Anda hanya perlu menjelaskan aturan dalam menggunakan alat permainan edukatif dan mengawasi anak saat bermain agar tidak keluar dari tujuan yang sudah ditentukan. Selebihnya, anak-anak diberikan kebebasan sesuai dengan yang mereka sukai.

Menurut Suyadi dalam Kusuma dan Listiana, manfaat alat permainan edukatif adalah sebagai berikut:[8]

1. Melatih kemampuan motorik

   Memainkan alat permainan edukatif tidak bisa lepas dari penggunaan motorik, baik kasar maupun halus. Motorik anak dapat distimulasi pada saat anak diajak membuat sampai dengan memainkan alat permainan edukatif tersebut. Stimulasi

[8] Kusuma and Listiani. Hlm. 12

motorik dapat dibagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan halus. Motorik kasar identik dengan penggunaan kaki dimana alat permainan edukatif dapat dibuat dalam ukuran besar agar anak dapat memainkannya menggunakan gerakan kaki. Misalnya alat permainan edukatif berupa ulat tangga ukuran besar yang dapat dimainkan oleh anak secara langsung sebagai pengganti pion. Sedangkan motorik halus identik dengan penggunaan tangan atau jari-jari di mana anda dapat membuat alat permainan edukatif yang memungkinkan anak menggunakan kemampuan tangan atau jarinya untuk memainkan alat permainan edukatif tersebut seperti bermain menggunakan bola, balok, dan *puzzle*.

2. Melatih konsentrasi

   Saat bermain anak-anak membutuhkan konsentrasi agar permainan dapat diselesaikan dengan baik. Contohnya saat anak menyusun *puzzle,* mereka membutuhkan konsentrasi untuk menyusun *puzzle* sesuai dengan pola-pola yang sudah dibuat. Contoh lain lagi pada saat anak bermain menyusun balok, anak harus berkonsentrasi agar dapat menyusun balok yang sesuai dengan bangunan atau bentuk yang diinginkan.

3. Mengembangkan konsep sebab akibat

   Saat bermain menggunakan alat permainan edukatif, anak dapat melakukan berbagai cara tetapi langkah-langkah yang diambil anak saat menggunakan alat permainan edukatif akan memberikan akibat yang berbeda-beda. Misalnya saat menyusun *puzzle,* anak harus menyesuaikan kepingan-kepingan *puzzle* sesuai dengan tempat yang sudah ditentukan, jika tidak, maka kepingan-kepingan itu tidak membentuk gambar atau model yang sesuai. Contoh lain saat menyusun berbagai bentuk balok, anak harus menyesuaikan bentuk balok yang berada di posisi bawah, atas, samping, atau yang digunakan untuk membuat bentuk jendela, atap, pintu, dan sebagainya. Jika tidak, maka bangunan yang dibuat tidak terlihat bagus dan

eksotis. Hal-hal yang dilakukan tersebut di atas mengajarkan kepada anak konsep sebab akibat.

4. Melatih bahasa dan wawasan

   Alat permainan edukatif biasanya digunakan juga untuk melatih bahasa anak, khusunya saat anda bercerita atau mendongeng. Mendongeng menggunakan alat permainan edukatif dapat memberikan kesan yang lebih menarik dan lebih hidup dibandingkan mendongeng tanpa alat bantu. Selain itu, pada saat anak bermain menggunakan alat permainan edukatif, anda dapat mengatur permainan tersebut agar anak mau berbicara atau mengucapkan kata dan kalimat tertentu. Latihan berbahasa juga dapat dilakukan pada saat anak selesai membuat karya dengan menggunakan alat permainan edukatif, misalnya setelah menyusun sebuah gedung menggunakan balok, anak-anak dapat menceritakan kepada teman-temannya terkait gedung yang dibangun tersebut.

5. Mengenalkan warna dan bentuk

   Alat permainan edukatif pasti memiliki warna dan bentuk yang bervariasi. Tujuannya adalah untuk menghasilkan alat permainan edukatif yang menarik perhatian dan sekaligus mengenalkan warna dan berbagai bentuk kepada anak yang memainkan alat permainan edukatif tersebut.

Selain manfaat yang disebutkan di atas, Rose menjelaskan manfaat lain dari alat permainan edukatif yaitu:[9]

1. Mendekatkan anak dengan keluarga

   Anak usia dini merupakan sosok yang belum mampu melakukan segala sesuatu secara mandiri. Mereka masih sangat membutuhkan sosok orang dewasa terutama keluarga yang mampu menemani, mendampingi, dan membimbing dalam berbagai hal termasuk dalam menggunakan alat permaina edukatif. Ketika anda mendampingi anak bermain bersama,

[9] Nancy Rose, *Educational Toys: 20 Tips You Can't Afford to Miss*, 1st edn (Lulu.com, 2016).

anda mengajarkan anak tentang keseimbangan, batasan-batasan, dan ikatan. Selain itu, menurut Rose, alat permainan edukatif saat ini menjadikan keluarga lebih dekat karena alat permainan edukatif membantuk anak untuk bersosialisasi, berpikir, menggunakan logika, menyelesaikan masalah, dan sebagainya.

2. Mengajarkan anak banyak hal baru

   Alat permainan edukatif juga mengajarkan anak banyak hal baru karena alat permainan edukatif mengajarkan anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Saat anda menginginkan anak anda memahami bahasa asing, anda cukup menggunakan alat permainan edukatif yang dapat mengucapkan berbagai bahasa asing dalam satu kali klik. Anda juga dapat mengajarkan anak anda bagaimana mengendarai mobil dengan menggunakan mobil-mobilan yang dirancang khusus untuk anak usia dini. Kemudian anda juga dapat mengajarkan anak anda bagaimana mendayung perahu tanpa harus khawatir tenggelam di laut yang dalam.

   Bagi anak yang baru lahir, alat permainan edukatif dapat digunakan untuk mengajarkan anak sentuhan, suara, maupun kata-kata baru sesaat setelah mereka lahir. Dengan alat permainan edukatif, semua hal dapat diajarkan kepada anak sesuai dengan kondisi dan perkembangannya masing-masing.

E. Karakteristik Alat Permainan Edukatif

Alat permainan memiliki banyak ragam dan jenis, namun tidak semua memiliki unsur edukatif. Bahkan tidak sedikit alat permainan yang justru berbahaya dan dapat menjerumuskan anak ke dalam hal-hal yang negatif. Alat permainan dapat dikatakan edukatif apabila memiliki karakteristik edukatif seperti menurut Fadlillah berikut ini:[10]

[10] Fadlillah. Hlm. 63

1. Sesuai dengan usia anak

   Alat permainan edukatif harus dirancang dan diberikan kepada anak sesuai dengan usia dan perkembangannya. Hal ini peru diperhatikan karena aat permainan edukatif yang diberikan tanpa memperhatikan usia dan perkembangan anak akan membahayakan bagi anak atau tidak dapat digunakan secara maksimal. Misalnya, anak usia 0-2 tahun sebaiknya tidak diberikan alat permainan edukatif dengan ukuran kecil dan mudah ditelan seperti kelereng atau koin karena pada usia tersebut anak sedang dalam tahap penasaran dan senang memasukkan benda ke dalam mulut dan berbahaya bagi keselamatan anak. Selain itu, kesesuaian alat permainan edukatif dengan usia dimaksudkan untuk memberikan stimulasi yang tepat sesuai dengan kebutuhannya.
2. Membantu merangsang tumbuh kembang anak

   Ciri utama sebuah alat permainan dikatakan edukatif yaitu apabila dapat membantu merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal karena tujuan utama dibuatnya alat permainan edukatif adalah untuk memudahkan guru atau orang tua dan orang-orang dewasa lainnya dalam menstimulasi perkembangan anak serta dijadikan sarana untuk bermain sambil belajar.
3. Menarik dan bervariasi

   Anak usia dini sangat menyukai benda-benda yang menarik dan beragam bentuk maupun warnanya. Apabila alat permainan edukatif dibuat dengan bentuk dan warna yang menarik serta bervariasi, tentu saja anak akan merasa bersemangat dan tertarik untuk terus memainkannya. Sebaliknya apabila bentuk dan warnanya tidak menarik atau monoton, anak tidak akan mendekati bahkan akan membuang alat permainan tersebut.
4. Memiliki banyak kegunaan

Alat permainan edukatif harus memiliki banyak kegunaan, seperti dapat dimainkan dengan berbagai cara atau model dan berguna untuk mengembangkan banyak aspek perkembangan. Prinsip multiguna ini dapat mengurangi kebosanan anak saat bermain dan tentu saja dapat menghemat pembiayaan karena satu alat permainan edukatif dapat mengembangkan banyak aspek.

5. Aman digunakan

   Ciri edukatif juga dapat dilihat dari faktor keamanan sebuah alat permainan, apalagi anak usia dini merupakan kelompok yang sangat rentan dan masih membutuhkan bantuan, pengawasan, dan bimbingan orang dewasa. Pada kelompok usia tertentu, anak belum mampu mebendakan alat permainan yang aman digunakan. Oleh sebab itu, alat permainan edukatif harus memenuhi unsur keamanan saat digunakan untuk bermain.

6. Bentuk sederhana

   Alat permainan edukatif hendaknya sederhana dari sisi bentuk dan cara memainkannya, tidak rumit saat dibuat dan membimbungkan saat dimaikan. Hal ini dikarenakan cara berpikir anak yang masih sangat sederhana. Apabila alat permainan dibuat dengan bentuk yang rumit, anak akan mudah menyerah dan putus asa, sehingga tujuan anda untuk mengembangkan aspek perkembangan dengan media alat permainan edukatif tidak akan tercapai.

7. Melibatkan aktivitas anak

   Alat permainan edukatif harus mampu membuat anak terlibat secara aktif, baik pada saat pembuatan maupun dimainkan. Artinya, alat permainan edukatif menekankan pada permainan aktif, bukan pasif di mana anak dapat terlibat secara langsung dalam permainan, baik secara fisik maupun psikis. Dengan terlibat secara langsung, pertumbuhan dan perkembangan anak akan terstimulasi secara maksimal.

Tidak jauh berbeda dengan yang disampaikan di atas, menurut Zaman dalam Guslinda dan Kurnia mengemukakan beberapa ciri alat permainan edukatif untuk anak usia dini sebagai berikut:[11]

1. Ditunjukkan untuk anak usia PAUD

   Alat permainan edukatif untuk anak usia dini tentu saja dirancang untuk anak usia PAUD, baik dari segi bentuk, ukuran, model, dan kegunaan. Apabila alat permainan tidak sesuai dengan usia, maka tidak akan memberikan dampak yang positif bagi anak, bahkan sebaliknya akan menjadi negatif dan tidak dapat menstumulasi perkembangan anak.

2. Berfungsi untuk perkembangan aspek-aspek perkembangan anak PAUD

   Tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk pengembangan aspek-aspek perkembangan anak. Salah satu cara untuk mengembangkan aspek-aspek tersebut adalah dengan menggunakan alat permainan edukatif. Oleh sebab itu, unsur ini harus terpenuhi dalam pembuatan alat permainan edukatif agar tujuan dari pendidikan anak usia dini dapat tercapai dengan maksimal.

3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan atau bermanfaat multiguna

   Alat permainan edukatif harus multiguna karena anak usia dini sangat mudah bosan. Untuk menghindari kebosanan tersebut, setiap alat permainan edukatif harus dibuat multiguna, baik dari cara memainkan maupun bentuk fisiknya. Aspek multiguna ini juga dapat meminimaisir pengeluaran keuangan anda karena anda tidak harus membuat atau membeli banyak alat permainan edukatif untuk mengembangkan setiap aspek perkembangan anak, tetapi satu

[11] Guslinda and Rita Kurnia, *Media Pembeajaran Anak Usia Dini*, 1st edn (Surabaya: Jakad Publishing, 2018).

alat dapat mengembangkan banyak aspek serta dapat dimainkan dengan berbagai cara.

4. Aman bagi anak

   Keamanan dalam sebuah permainan adalah yang paling utama. Oleh sebab itu, alat permainan edukatif yang digunakan harus memenuhi standar keamanan, terutama bagi anak usia dini yang menggunakannya. Faktor keamanan ini diutamakan karena anak usia dini belum mampu mengontrol dan menjaga dirinya dengan baik. Sedangkan anda sebagai guru dan orang tua belum tentu mampu menemani dan mengontrol setiap kegiatan yang dilakukan oleh anak. oleh sebab itu, langkah antisipatif yang dilakukan adalah dengan memastikan alat permainan yang digunakan aman bagi anak meskipun tanpa pengawasan yang ketat.

5. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas

   Alat permainan edukatif yang baik adalah yang mampu merangsang anak untuk terlibat secara langsung, baik saat proses pembuatan maupun proses memainkan. Dari keterlibatan inilah akan muncul semangat dan kreativitas anak saat bermain.

6. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan

   Saat bermain menggunakan alat permainan edukatif, anak harus mampu menghasilkan sesuatu. Misalnya saat bermain menggunakan balok, anak dapat menyusun sejumlah balok untuk menghasilkan beragam bentuk bangunan atau hasil karya lain berdasarkan imajinasinya.

7. Mengandung nilai pendidikan

   Alat permainan edukatif tentu saja harus mengandung nilai-nilai pendidikan. Oleh sebab itu, saat pembuatan alat permainan edukatif harus jelas aspek-aspek apa saja yang dapat dikembangkan melalui alat permainan edukatif tersebut. Selain itu, agar dapat mengandung nilai pendidikan, alat permainan

edukatif harus dibuat sesuai dengan usia dan perkembangan anak yang akan menggunakannya.

F. Prinsip-prinsip Alat Permainan Edikatif

Pemilihan alat permainan edukatif untuk anak usia dini harus benar-benar memperhatikan nilai-nilai pendidikan yang terkandung di dalamnya. Tidak hanya itu, alat permainan edukatif bagi anak usia dini juga harus memperhatikan kebutuhan anak dilihat dari usia, perkembangan, dan karakteristik anak yang akan menggunakan alat permainan tersebut. Yang lebih utama lagi adalah kebermanfaatannya dalam menstimulasi tumbuh kembang anak karena hal ini merupakan syarat utama dan prinsip sebuah alat permainan dikatakan memiliki nilai edukatif.

Menurut Ismail, terdapat beberapa prinsip alat permainan edukatif yang harus diperhatikan oleh guru dan orang tua, yaitu:[12]

1. Prinsip produktivitas

   Alat permainan edukatif harus mampu menghasilkan sesuatu yang baru, baik dari segi pengetahuan maupun kreativitas anak. Dari segi pengetahuan, anak diharapkan dapat mengetahui banyak informasi baru saat menggunakan alat permainan edukatif. Misalnya mengetahui warna, bentuk geometri, angka, huruf, kosa kata baru, dan sebagainya. Sedangkan dari segi kreativitas, anak diharapkan mampu mengembangkan diri dengan mencoba berbagai hal saat membuat dan memainkan alat permainan edukatif karena alat permainan edukatif merupakan media untuk menyalurkan rasa ingin tahu anak yang sangat tinggi. Untuk itu, prinsip produktivitas sangat diperlukan agar anak dapat membangun, mengembangkan, dan memunculkan pengetahuan baru yang berguna bagi kehidupannya di kemudian hari.

---

[12] Adang Ismail, *Education Games*, 1st edn (Yogyakarta: Pro-U Media, 2012). Hlm. 158-161

2. Prinsip aktivitas

Prinsip aktivitas dimaksudkan agar alat permainan edukatif dibuat untuk menjadikan anak terlibat secara aktif dalam setiap permainan yang menggunakan alat permainan edukatif tersebut. Masa kanak-kanak tidak dapat dihindarkan dari aktivitas fisik yang sangat aktif dan seakan-akan tenaganya tidak pernah habis untuk bergerak kesana-kemari. Hal ini yang menjadi salah satu rujukan bagi guru dan orang tua untuk membuat dan mengembangkan alat permainan edukatif agar anak tetap dapat menyalurkan tenaganya yang berlebih, namun dalam konteks mendidik dan mengembangkan aspek perkembangannya. Jika alat permainan edukatif dibuat pasif, maka tidak akan menarik perhatian anak dan sudah pasti tidak akan diminati.

3. Prinsip kreativitas

Kreativitas merupakan aspek yang sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini karena kreativitas menentukan kesuksesan anak dalam mengarungi kehidupan di masa-masa berikutnya. Melihat pentingnya kreativitas bagi anak usia dini, guru dan orang tua harus menghadirkan alat permainan edukatif yang mampu menumbuhkan kreativitas anak, baik dari segi bentuk, warna, serta permainan yang dilakukan menggunakan alat permainan edukatif tersebut. Kreativitas anak akan muncul jika anda memberikan kesempatan anak untuk berekspresi, oleh sebab itu, saat bermain dengan alat permainan edukatif anda harus memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada anak untuk terlibat secara aktif dan mengekspresikan dirinya secara bebas.

4. Prinsip efektivitas dan efisien

Efektif artinya dapat membawa hasil yang positif. Sedangkan efisien adalah tepat guna tanpa membuang waktu, tenaga, dan biaya yang banyak. Dalam konteks alat permainan edukatif, keberadaannya harus memberikan nilai-nilai yang

positif bagi perkembangan anak, tidak mendatangkan *mudharat* atau kerusakan, menghambat perkembangan anak, dan merusak mental dan pikirannya. Bagi anak, bermain menggunakan alat permainan edukatif harus penuh keceriaan, semangat, dan mampu mengeluarkan semua potensi ang dimiliki anak. Di sisi lain, alat permainan edukatif juga harus efisien dalam konteks menstimulasi perkembangan anak. Setiap alat permainan edukatif yang dibuat harus dalam rangka mengembangkan banyak aspek perkembangan anak, sehingga tidak membuang waktu, tenaga, dan biaya yang banyak.

5. Prinsip mendidik dengan menyenangkan

   Alat permainan edukatif tentu saja harus berfungsi untuk mendidik dengan cara yang menyenangkan karena di dalamnya ada kegiatan bermain yang sarat akan kesenangan dan kebahagiaan. Setiap alat dan bahan yang digunakan, model yang ditampilkan, serta jenis permainan yang diperagakan pasti diperhitungkan dengan sebaik-baiknya agar dapat memberikan pendidikan dengan cara yang tidak membosankan dan seolah-olah tidak sedang belajar seperti di sekolah yang monoton.

G. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif

Alat permain edukatif (APE) memiliki banyak jenis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pada masing-masing satuan PAUD. Guru dapat berkreasi dan melibatkan siswa dalam setiap kegiatan yang menggunakan APE. Jenis-jenis APE dapat dibedakan ke dalam beberapa kategori yang dilihat dari penempatan, tujuan dan aspek perkembangan yang ingin dicapai, dan proses pembuatan.[13]

1. Berdasarkan penempatan

   Berdasarkan lokasi penempatan, APE dibedakan menjadi APE di dalam dan di luar ruangan (*outdoor*). Saat berkunjung ke

[13] Guslinda and Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Hlm. 35

satua PAUD, biasanya akan terlihat dengan jelas berbagai APE yang disimpan di luar ruangan. APE di luar ruangan bersifat besar dan tahan terhadap air dan panas. Oleh sebab itu, satuan PAUD harus memiliki lahan yang cukup untuk menyimpan APE di luar ruangan, sehingga siswa dapat bermain dengan aman dan nyaman.

Beberapa contoh APE di luar ruangan antara lain: ayunan, papan luncur, tangga pelangi, dan jungkitan.[14] APE di luar ruangan biasanya lebih dominan dimanfaatkan untuk pengembangan fisik motorik dan sosial emosional. Seperti contoh papan seluncur, siswa harus menaiki anak tangga terlebih dahulu, kemudian berseluncur. Saat bermain mereka juga harus menunggu giliran karena seluncuran hanya muat untuk satu orang. Aktivitas menaiki tangga, berseluncur, dan saling menunggu giliran ini merupakan stimulasi terhadap perkembangan fisik motorik dan sosial emosional.

Jenis APE ke dua berdasarkan penempatan adalah APE yang ditempatkan di dalam ruangan (*indoor*). APE jenis ini biasanya berukuran kecil, tidak sebesar yang berada di luar ruanga. APE ini biasanya berjenis manipulatif, yaitu dapat dimainkan anak dengan disimpan di atas meja atau kursi, dapat dibongkar pasang, dijinjing, dipindah-pindah, disusun, bahkan dibuat bersama dengan siswa.[15]

Beberapa contoh APE di dalam ruangan antara lain: lego, puzzle, balok bangunan, boneka, kotak pos, alat memasak, papan pasak, tanah liat, kotak alfabet, kartu lambang bilangan, loto warna dan bentuk, peralatan memancing, botol-botol bekas, orang-orangan, boneka jari, dan bioskop mini.

---

[14] Yasbiati and Gilar Gandana, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik*, 2nd edn (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2019). Hlm. 8

[15] Yasbiati and Gilar Gandana, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik*, 2nd edn (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2019).

APE di dalam ruangan dapat dibuat oleh guru dan siswa dengan cara-cara yang sederhana dan sebagian dapat dibeli. APE yang dibeli biasanya yang cukup sulit untuk dibuat seperti balok, peralatan memasak, dan lain-lain. Tetapi sebisa mungkin APE dapat dibuat bersama dengan siswa agar dapat melatih dan mengembangkan aspek motorik, seni, kognitif, kreativitas, dan imajinasi anak. Selain itu, APE yang dibuat bersama juga memiliki kesan dan kepuasan tersendiri bagi siswa dan guru, sehingga muncul rasa semangat untuk bermain dan menjaganya kembali agar tidak mudah rusak.

2. Berdasarkan tujuan dan aspek perkembangan yang ingin dicapai

   Pembuatan alat permainan edukatif untuk anak usia dini tidak bisa lepas dari tujuan utamanya, yaitu mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak yang terdiri dari aspek perkembangan nilai agama dan moral, sosial emosional, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan seni.

   Meskipun alat permainan edukatif harus multiguna dan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan, tetapi ada kecenderungan beberapa jenis alat permainan edukatif lebih dominan untuk perkembangan aspek tertentu. Misalnya, alat permainan edukatif *puzzle* biasanya lebih dominan untuk perkembangan aspek kognitif, alat permainan edukatif ular tangga lebih dominan untuk perkembangan aspek fisik motorik, dan sebagainya.

3. Pembagian APE berdasarkan pendapat ahli

   Jenis yang terakhir adalah alat permainan edukatif berdasarkan pendapat para ahli yang mengembangkan atau menciptakan alat permainan edukatif tersebut. Beberapa jenis Alat permainan edukatif berdasarkan pendapat para penciptanya adalah sebagai berikut:

   a. APE ciptaan Elizabeth Peabody

APE ciptaan Elizabeth Peabody ini berupa boneka tangan yang berfungsi sebagai tokoh mediator, yaitu P. Mooney dan Joey. Boneka tersebut dilengkapi dengan papan magnet, gambar, dan piringan hitam berisi lagu, tema cerita, serta kantong pintar sebagai pelengkap. APE ini lebih dominan untuk pengembangan aspek bahasa.

Saat ini, jenis APE boneka tangan sudah sangat beragam. Banyak bentuk-bentuk modifikasi yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Karakter yang dimunculkan dalam boneka tangan juga disesuaikan dengan karakter-karakter lokal yang ada di daerah masing-masing, seperti tokoh si Unyil, Upin dan Ipin, binantang-binatang lucu, dan sebagainya.

b. APE ciptaan Maria Montessori

Dr. Maria Montessori menciptakan alat permainan edukatif (APE) yang memudahkan anak mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari tanpa perlu bimbingan sehingga memungkinkan anak bekerja secara mandiri. Montessori merancang APE lebih mengutamakan pada prinsip anak belajar secara mandiri karena APE yang diciptakannya lebih menuntut anak untuk berfikir dan mandiri. Contoh APE ciptaan Montessori adalah puzzle geometri, Berbagai bentuk Geometri, Papan bidang I dan II.

c. APE ciptaan Geogle Cruissenaire

Geogle Cruissenaire menciptakan balok Cruissenaire untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan, dan untuk meningkatkan kemampuan menalar. Balok yang dikembangkan Cruissenaire cukup banyak dikembangkan pada lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini. APE yang diciptakan Cruissenaire terkenal dengan balok berserinya dengan ukuran yaitu:

1x1x1 cm dengan warna kayu asli
2x1x1 cm dengan warna merah
3x1x1 cm dengan warna hijau muda
4x1x1 cm dengan warna merah muda
5x1x1 cm dengan warna kuning
6x1x1 cm dengan warna hijau tua
7x1x1 cm dengan warna hitam
8x1x1 cm dengan coklat
9x1x1 cm dengan warna biru tua
10x1x1 cm dengan warna jingga

Berawal dari balok Cruissenaire inilah kemudian menjadi inspirasi bagi para guru dan pengrajin alat permainan edukatif untuk mengembangkan berbagai jenis balok yang sering kita jumpai di lembaga-lembaga PAUD di Indonesia.

d. APE ciptaan Froebel

Froebel memiliki alat permainan khusus yang dikenal dengan nama balok *Blockdoss*. APE ini berupa balok bangunan, yaitu suatu kotak besar berukuran 20x30 cm yang terdiri dari balok-balok kecil berbagai ukuran yang merupakan kelipatannya. Di Indonesia *blockdoss* dikenal dengan kotak kubus yang sering kita temukan di lembaga pendidikan anak usia dini. APE ini banyak digunakan sebagai salah satu jenis APE untuk melatih motorik dan daya nalar anak.

H. Penggunaan Alat Permainan Edikatif Sebagai Media Pembelajaran

Cara berfikir anak usia dini sangat berbeda dengan cara berfikir orang dewasa. Kadang-kadang cara berfikir mereka tidak masuk akal dan sangat membingungkan bagi orang dewasa. Menurut Piaget anak usia 2-6 tahun berada pada tahap praoperasional dimana anak sudah mulai menggunakan simbol-simbol untuk mengenalkan lingkungannya. Suryanto juga

menyatakan bahwa anak pada tahap ini belajar melalui kehadiran benda-benda. Anak akan berfikir berdasarkan pengalaman akan benda-benda konkret. Untuk menfasilitasi perkembangan tersebut, daam pembelajaran perlu menggunakan media pembelajaran, termasuk alat permainan edukatif.[16]

Alat permainan edukatif adalah salah satu jenis media pembelajaran yang sangat digemari oleh anak-anak di satuan PAUD. Saat anda berkunjung ke satuan PAUD, mustahil rasanya jika anda tidak menemukan media pembelajaran yang satu ini karena manfaatnya yang sangat banyak dalam membantu dan memudahkan guru melaksanakan proses pembelajaran. Media ini juga digemari karena sifatnya yang tidak hanya dapat dimainkan, tetapi juga sekaligus memberikan pembelajaran dan mengembangkan aspek perkembangan anak sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini, yaitu belajar dan bermain dalam waktu yang bersamaan.

Beberapa peranan media (alat permainan edukatif) dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:[17]

1. Memperjelas penyajian pesan dan mengurangi verbalitas

   Sesuai dari karakteristik dari media, penggunaan media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas. Penggunaan media dapat mengurangi verbalitas karena media dapat mendorong anak untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar sehingga anak tidak hanya mendapatkan informasi dari guru tetapi juga dari keaktifannya mencari dan mendapatkan secara mandiri.

2. Memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran

   Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memperjelas informasi atau pesan tentang materi yang diterima siswa. Selain itu, peran aktif siswa dapat distimulus untuk memperoleh pengetahuan tentang materi yang ingin dijelaskan.

[16] Guslinda and Kurnia, *Media Pembeajaran Anak Usia Dini*. Hlm. 5
[17] Guslinda and Kurnia, *Media Pembeajaran Anak Usia Dini*. Hlm. 5

Hal ini secara otomatis dapat memperdalam pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

3. Memperagakan pengertian yang abstrak kepada pengertian yang konkret dan jelas

   Materi pelajaran pada anak usia dini sering kali merupakan sesuatu yang bersifat abstrak atau sulit dijangkau secara langsung pada saat proses belajar mengajar. Sesuatu yang bersifat abstrak tidak mudah dipahami, terutama oleh anak usia dini. Oleh sebab itu, peran media sangat penting untuk memperjelas sesuatu yang abstrak menjadi lebih kontkrit dan mudah dipahami oleh anak.

4. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera manusia

   Manusia memiliki keterbatasan indera untuk bisa memahami tentang seluk beluk lingkungan kehidupannya juka hanya mengandalkan kemampuan inderanya. Oleh karena itu, manusia membutuhkan bantuan alat atau media untuk membantu keterbatasan tersebut.

I. Penggunaan Alat Pemainan Edukatif sebagai Sumber Belajar

1. Pengertian Sumber Belajar

   Menurut *Association for Educational Communications and Technogy* (AECT), sumber belajar ialah semua sumber (berupa data, orang, atau benda) yang dapat digunakan untuk menfasilitasi (memudahkan) belajar siswa. Sumber belajar dapat meliputi pesan, orang, bahan, peralatan, teknik, dan lingkungan atau latar.[18] Guslinda dan Kurnia mendefinisikan sumber belajar sebagai segala macam sumber, bahan, dan daya yang dirancang khusus maupun dimanfaatkan secara langsung untuk memberikan informasi dan keterampilan bagi guru dan

[18] Nizwardi Jalinus and Ambiyar, *Media Dan Sumber Pembelajaran*, 1st edn (Jakarta: Kencana, 2016). Hlm. 133

siswa dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.[19]

Pengertian sumber belajar di atas memberikan gambaran kepada kita bahwa alat permainan edukatif merupakan salah satu peralatan yang dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber informasi untuk memudahkan guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan dan memudahkan siswa untuk menerima dan memahami penyampaian dari guru serta meningkatkan aspek-aspek perkembangan lainnya.

2. Jenis Sumber Belajar

Ditinjau dari asal usulnya, sumber belajar dapat diberdakan menjadi dua jenis, yaitu: sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*) dan sumber belajar yang sudah tersedia (*learning resources by utilization*).[20] Dua jenis sumber belajar ini dapat kita temukan pada jenis alat permainan edukatif meskipun sebagian besar dalam bentuk yang pertama, dibuat dan dirancang secara khusus.

Sumber belajar dalam bentuk alat permainan edukatif yang dirancang (*learning resources by design*) adalah sumber belajar yang memang sengaja dibuat untuk keperluan pembelajaran. Saat kita berkunjung ke satuan PAUD, baik di kota maupun di desa, sumber belajar jenis ini sangat mudah kita jumpai, baik di dalam maupun di luar ruangan. Di luar ruangan dapat berupa permainan *outdoor* yang banyak digunakan untuk pengembangan fisik motorik. Sedangkan di dalam ruangan banyak kita jumpai tersusun rapi di rak-rak, lemari, serta dipajang di dinding-dinding kelas.

Sedangkan sumber belajar dalam bentuk alat permainan edukatif yang sudah tersedia (*learning resources by utilization*) adalah sumber belajar yang sudah tersedia secara alami dari lingkungan dan alam sekitar kita. Misalnya pepohonan, dedaunan, biji-bijian, pelepah daun, bambu, dan sebagainya.

---

[19] Guslinda and Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Hlm. 20

[20] Jalinus and Ambiyar. Hlm 133

Sumber belajar yang sudah tersedia ini dapat juga dijadikan sebagai bahan dasar dalam pengembangan sumber belajar yang dirancang. Misalnya, bambu dapati dibuat menjadi mobil-mobilan, rumah-rumahan, dan sebagainya. Begitu juga dengan pohon yang dapat dimanfaatkan dahannya untuk membuat balok, dan sebagainya.

3. Manfaat Sumber Belajar

Sumber belajar bagi anak sangatlah penting karena memiliki banyak manfaat. Melalui sumber belajar pesan dapat disampaikan dengan kreatif, menyenangkan, dan menarik, sehingga dapat mengurangi kejenuhan saat anak mengikuti kegiatan pembelajaran yang menguras banyak waktu dan tenaga. Menurut Badru Zaman, dkk. dalam Fadlillah, terdapat beberapa manfaat sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran anak sua dini, antara lain:[21]

a. Dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan langsung.

Sumber belajar, seperti alat permainan edukatif dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada anak. Pengalaman yang konkret dirasakan karena anak dapat melihat dan merasakan secara langsung dengan panca inderanya. Saat bermain, anak dapat meraba, memegang, melihat ukuran besar dan kecil, dan sebagainya. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak yang sulit mempelajari sesuatu yang bersifat abstrak. Sehingga, kehadiran sumber belajar dapat memberikan pengalaman yang berbeda meskipun dalam bentuk miniatur, seperti mobil-mobilan, rumah-rumahan, kepal-kapalan, dan sebagainya.

b. Dapat mempermudah dalam menjelaskan mengenai hal-hal yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi, dan dilihat secara langsung.

[21] Fadlillah. Hlm. 187

Seperti penjelasan pada poin sebelumnya bahwa anak belajar dengan sesuatu yang bersifat konret. Mereka tidak mungkin merasa nyaman saat diminta untuk membayangkan sesuatu yang tidak nampak di depan mata mereka. Namun, tidak semua materi atau tema pembelajaran dapat anda hadirkan di ruang kelas atau dapat anda kunjungi bersama anak-anak karena keterbasan waktu dan biaya serta ketersediaan yang memang tidak ada di daerah anda. Oleh sebab itu, sumber belajar dapat menjadi solusi atas permasalah tersebut. Misalnya, anda ingin menjelaskan tetang binatang gajah, maka tanpa harus ke kebun binantang anda dapat menghadirkan gambar, video, atau alat permainan edukatif dalam bentuk miniature gajah.

c. Dapat memperluas wawasan anak melalui pemanfaatan sumber belajar.

Dari berbagai sumber belajar dengan beragam jenis, anak akan mendapatkan banyak informasi yang belum dia dapatkan sebelumnya. Sesuatu yang mungkin sebelumnya menurut anda mustahil untuk diajarkan kepada anak, tetapi dengan menggunakan berbagai sumber belajar semua bisa diajarkan kepada anak dengan cara yang sangat menyenangkan dan lebih konret. Hal ini pasti berdampak pada pemahaman anak tentang informasi-informasi baru yang belum mereka dapatkan sebelumnya.

d. Dapat memberi informasi yang akurat dan terbaru.

Berbagai jenis sumber belajar dapat memberikan informasi baru dan akurat kepada anak. Misalnya dari buku, video, dan televisi, anak dapat mengetahui informasi yang sebelumnya belum mereka ketahui. Contohnya saat terdapat pandemic Covid-19, anak-anak dengan mudah mendapatkan informasi dari berbgai media, baik televisi, radio, majalah, dan sebagainya. Selain itu, sumber belajar lain juga berupa guru, orang tua, saudara yang lebih tua

dapat memberikan informasi-informasi yang terbaru dan akuran kepada anak.

e. Dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar yang merupakan fokus perhatian guru dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran.

Sumber belajar dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Hal ini dapat terjadi karena sumber belajar memiliki banak variasi yang mencegah anak dari kebosanan. Dari satu jenis sumber belajar saa, seperti APE, anda dapat membuatnya dengan beragam bentuk yang dapat dimainkan dengan berbagai cara pula. Berbagai variasi inilah yang membuat anak terus bersemangat dan termotivasi untuk selalu belajar bersama teman-temannya.

f. Dapat mengembangkan kemampuan berpikir anak secara lebih kritis dan positif.

Sumber belajar dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak karena anak belajar banyak hal-hal baru dari berbagai sumber belajar tersebut. Semakin banyak hal baru yang anak-anak ketahui, maka semakin mereka ingin mengeksplorasi dan memahami lebih mendalam. Hal inilah yang dimaksud dengan pengembangan kemampuan berpikir kritis anak.

4. Penggunaan APE sebagai Sumber Belajar

Alat permainan edukatif adalah salah satu jenis sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajarna anak usia dini. Jenis sumber belajar ini sangat lumrah dijumpai di berbagai satuan pendidikan anak usia dini baik berupa yang *indoor* maupun *outdoor,* dan yang sudah tersedia oleh alam maupun buatan manusia. Alat permainan edukatif penting untuk dijadikan sumber belajar karena karakteristik belajar anak yang sambil bermain. Oleh sebab itu, kehadiran alat permainan edukatif sangat mendukung kegiatan belajar anak dan bermain anak untuk mencapai berbagai aspek

perkembangannya. Terdapat beberapa syarat alat permainan yang dapat digunakan sebagai sumber belajar, antara lain:[22]

a. Mempunyai nilai pendidikan

Setiap alat permainan dapat digunakan sebagai sumber belajar apabila memenuhi unsur pendidikan di dalamnya. Sebab, sumber belajar bertujuan untuk memberikan informasi yang edukatif kepada anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif, fisik motorik, moral agama, bahasa, seni, dan sosial emosional. Nilai pendidikan tidak hanya berkaitan dengan hal-hal yang biak, tetapi juga hal-hal yang tidak baik juga merupakan nilai pendidikan untuk meberikan pelajaran kepada anak hal-ha negative yang seharusnya dihindari dalam kehidupan sehari-hari.

b. Aman digunakan

Setiap alat permainan dapat menjadi sumber belajar apabila aman digunakan oleh anak. Artinya, alat permainan yang dibuat jangan sampai menimbulkan cidera dan keselamatan jiwa anak. Oleh sebab itu, setiap bahan yang digunakan harus memenuhi standar keamanan, seperti terhindar dari bahan-bahan kimia. Hal ini penting untuk diperhatikan karena anak belum mampu membedakan mana yang baik dan buruk, mana yang boleh dan tidak. Segala sesuata yang diberikan akan dianggap baik oleh anak, sehingga sangat mungkin untuk dimakan, dicium, atau dijilat.

c. Mudah didapat

Sumber belajar harus mudah didapat dan sebisa mungkin tersedia dalam jumlah banyak di sekitar kita. Begitu juga dengan alat permainan sebaiknya mudah didapatkan di sekitar lingkungan tempat belajar anak. Alat permainan tidak harus berbentuk mewah karena yang paling

[22] Fadlillah. Hlm. 189

penting adaah kebermanfaatannya, mudah didapat, dan mudah dijangkau tanpa harus mengeluarkan biaya yang besar.

d. Bermanfaat bagi perkembangan anak

Sumber belajar haruslah bermanfaat bagi perkembangan anak. Sehingga, setiap alat permainan edukatif yang digunakan sebagai sumber belajar harus diperhatikan baik-baik apakah memberikan manfaat yang besar terhadap perkembangan anak atau tidak. Anda dapat membuat alat permainan edukatif yang lebih dominan mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang diinginkan.

Setiap alat permainan edukatif yang memenuhi kriteria di atas dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi anak usia dini. Harapannya, alat permainan edukatif dapat memberikan alternatif yang menarik dan menyenangkan dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.

BAB V

PERAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENGEMBANGKAN 6 ASPEK PERKEMBANGAN DAN KECERDASAN ANAK

A. Enam Aspek Perkembangan Anak

1. Aspek Perkembangan Nilai Agama dan Moral

Pendidikan di era modern ini cenderung berpengaruh pada pemahaman setiap individu bahwa tujuan akhir dari pendidikan adalah kecerdasan intelektual. Hal ini berdampak pada pemahaman para orang tua dan praktisi pendidikan bahwa keberhasilan anak atau siswa dilihat dari nilai berupa angka yang diperolehnya. Semakin tinggi nilai yang diperoleh, maka semakin sukses anak tersebut. Cara pandang seperti ini yang menjadikan seluruh *stake holder* pendidikan berpikir praktis dan materialistis, sehingga melupakan hal lain yang sangat esensial, yaitu aspek moral agama atau spiritual.[1]

Moral berasal dari bahasa latin, *mores*, yang berarti tata cara, kebiasaan, adat istiadat, cara tingkah laku, dan kelakuan. Moral dapat diartikan sebagai nilai dan norma yang menjadi pegangan bagi seseorang dalam mengatur tingkah lakunya.[2]

---

[1] Mhd. Habibu Rahman, Rita Kencana, and Nurfaizah, *Pengembangan Nilai Moral Dan Agama Anak Usia Dini*, ed. by Ria Astuti, 1st edn (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020). Hlm. 1

[2] Rahman, Kencana, and Nurfaizah. Hlm. 5

Sedangkan agama memiliki makna ikatan yang harus dipegang dan dipatuhi seseorang. Ikatan yang dimaksud berasal dari kekuatan yang lebih dari manusia sebagai kekuatan gaib yang tidak dapat ditangkap dengan panca indera, tetapi berpengaruh besar dalam kehidupan manusia.[3]

2. Aspek Perkembangan Fisik Motorik

Perkembangan fisik motorik merupakan aspek dasar yang harus dimiliki anak untuk dapat melakukan aktivitas lain dengan baik karena salah satu karakteristik anak usia dini adalah aktif secara fisik, sehingga anak usia dini harus memiliki perkembangan fisik motorik yang baik. Menurut Hurlock dalam Fatmawari, selain karakteristik yang aktif, terdapat beberapa alasan mengapa aspek fisik motorik harus dikembangkan sejak dini, yaitu: pada masa usia dini tubuh anak lebih lentur sehingga mudah menerima rangsangan fisik motorik, anak belum banyak memiliki keterampilan yang berbenturan dengan keterampilan yang baru dipelajarinya sehingga anak lebih mudah mempelajarinya, anak lebih suka melakukan pengulangan sehingga pola otot terlatih untuk melakukan secara efektif.[4]

Perkembangan fisik motorik anak sangat berbeda antara satu dengan yang lain, meskipun usia anak tersebut relatif sama atau kondisi ekonomi yang relatif sama. Hal ini dapat disebabkan oleh perbedaan gizi, lingkungan, pola asuh orang tua, kebiasaan hidup, dan sebagainya.

Motorik sendiri berasal dari bahasa Inggris, *motor ability,* yang artinya kemampuan gerak. Hurlock dalam Khadijah dan Amelia menjelaskan bahwa motorik adalah suatu perkembangan pengendalian atas tubuh yang dilakukan oleh

---

[3] Rahman, Kencana, and Nurfaizah. Hlm. 12

[4] Fitri Ayu Fatmawati, *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, 1st edn (Gresik: Caremedia Communication, 2020). Hlm. 2

saraf dan otot yang terkoordinasi dengan urat saraf.[5] Menurut Fatmawati, perkembangan motorik adalah gerakan yang memerlukan pengendalian jasmani melalui aktivitas yang terkoordinasi antara pusat saraf dan otot, serta memerlukan kematangan dalam suatu gerakan. Perkembangan motorik pada anak ditandai dengan perubahan aktivitas yang tidak terkendali menjadi aktivitas yang terkendali.[6]

Perkembangan motorik terbagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar merupakan gerak fisik yang memerlukan keseimbangan dan koordinasi anggota tubuh dengan menggunakan otot besar pada sebagian atau seluruh anggota tubuh, seperti berjalan, berlari, dan melompat. Sedangkan motorik halus yaitu kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata, seperti mewarnai, meremas, memasukkan benang dalam jarum, dan menempel.

Christina dalam Rapisa menjelaskan bahwa gerakan tubuh dimulai dari bekerjanya reseptor atau penerima stimulus, lalu masu ke dalam sistem saraf sensori, kemudian diproses oleh saraf motorik, dan terjadilah gerakan pada organ.[7] Stumulus inilah yang dapat diberikan melalui permainan menggunakan alat permainan edukatif, sehingga anak dapat melakukan gerakan-gerakan untuk meningkatkan kemampuan fisik motoriknya.

3. Aspek Perkembangan Kognitif

Kognitif merupakan aspek yang membedakan manusia dengan makhluk yang lain. Aspek perkembangan kognitif merupakan proses berpikir anak dan menemukan solusi dari

---

[5] Khadijah and Nurul Amelia, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik*, 1st edn (Jakarta: Kencana, 2020). Hlm. 10

[6] Fatmawati. Hlm. 8

[7] Rapisa. Hlm. 19

apa yang dipikirkan tersebut.[8] Dalam pengembangan kognitif, Khadijah dan Amelia membagi ranah pengembangannya menjadi beberapa bagian, yaitu:[9]

a. Pengembangan auditori

Kemampuan auditori berkaitan dengan bunyi dan indera pendengaran anak. Dengan kemampuan itu, anak dapat mendengarkan nyanyian, menirukan suara binatang, dan mendengarkan cerita atau dongeng yang dibacakan oleh guru atau orang tua. Tujuan dari pengembangan kognitif ranah auditori ini adalah untuk memperoleh informasi dan pemahaman yang menjadi bekal untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan lingkungan sekitarnya.

b. Pengembangan visual

Pengembangan ini berkaitan dengan proses melihat, mengamati, memperhatikan, menanggapi, hingga pada tahap memersepsi. Adapun kemampuan yang dikembangkan dalam pengembangan visua adalah mengenal benda-benda yang ada di sekolah, membandingkan benda-benda dari yang sederhana sampai ke yang lebih kompleks, mengelompokkan benda berdasarkan warna dan ukuran, dan mengetahui bagian yang hilang jika ditunjukkan gambar tidak lengkap.

c. Pengembangan kinestetik

Kinestetik berkaitan dengan kelihaian dalam menggerakkan anggota tubuh berupa fisik. Kegiatan ini tentu saja memainkan peran kognitif yang bertujuan untuk menyeimbangkan tubuh, ketahanan tubuh, serta kelenturan tubuh.

---

[8] Khadijah and Nurul Amelia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik*, 1st edn (Jakarta: Kencana, 2021). Hlm. 7

[9] Khadijah and Amelia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik*. Hlm. 13

d. Pengembangan aritmatika

Aritmatika ditujukan untuk kemampuan matematika anak usia dini. Kemampuan ini berkaitan dengan hitung menghitung atau pengenalan dasar untuk konsep bilangan. Capaian perkembangannya meliputi: menyebutkan, mengurutkan, menghitung, menilai, dan menghubungkan. Perkembangan aritmatika pada anak merupakan kemampuan yang berarah pada konsep menghitung atau berhitung secara sederhana. Dalam praktiknya, konsep berhitung sederhana dapat diterapkan dengan cara menggunakan konsep waktu, menyatakan waktu dengan jam, mengurutkan lima sampai dengan sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi besar, dan mengenal penjumlahan dan pengurangan.

e. Pengembangan geometri

Geometri berasal dari bahasa Yunani yaitu "*ge*" yang artinya bumi dan "*metrein*" yang artinya mengukur. Pengembangan geometri pada anak usia dini berkaitan dengan kemampuan mengenal suatu konsep bentuk dan ukuran. Kegiatannya dapat berupa hal-hal sederhana yang ada di lingkungan sekitar, seperti mengukur benda, memilih benda berdasarkan warna serta ukuran dan bentuk, menggunakan bahasa yang menunjukkan ukuran seperti panjang, pendek, besar, kecil, tinggi dan rendah, menciptakan bentuk geometri, membandingkan benda sesuai dengan ukuran, mencocokkan benda sesuai ukuran, bentuk, dan warna, menyebutkan bentuk geometri yang ada di sekitarnya, mengukur benda, mencontoh bentuk geometri, mengenal ukuran berat, isi, dan panjang, dan lain sebagainya.

f. Pengembangan sains (eksperimen) permulaan

Pengembangan sains pada anak usia dini berkaitan dengan berbagain macam eksperimen atau percobaan serta

praktik langsung secara logis. Pengembangan sains bertujuan untuk mengeksplorasi apa yang ada di sekitar kehidupan anak dan mereka mampu melakukan pengamatan terhadap suatu proses perubahan, melakukan ujicoba kegiatan eksperimen sederhana, melakukan pembandingan, memprediksi, menyampaikan informasi kepada teman, dan meningkatkan kreativitas. Jadi, kemampuan sains permulaan berkaitan dengan pembelajaran untuk melakukan ujicoba untuk menghasilkan dan memahami pengetahuan melalui kegiatan yang menyenangkan dengan pendekatan saintifik.

4. Aspek Perkembagan Sosial Emosional

Keterampilan sosial merupakan suatu kemampuan untuk menilai apa yang sedang terjadi dalam suatu situasi sosial, keterampilan untuk merasa dan menginterpretasikan tindakan dan kebutuhan, kemampuan untuk membayangkan bermacam-macam tindakan dan memilih salah satu yang sesuai. Sedangkan emosi adalah keadaan yang ditimbulkan oleh situasi tertentu dan cenderung berkaitan dengan perilaku yang mengarah atau menghindari terhadap sesuatu dimana perilaku tersebut umumnya disertai dengan adanya ekspresi jasmaniah, sehingga orang lain dapat mengetahui bahwa seseorang sedang mengalami emosi.[10]

Aspek sosial emosional merupakan salah satu aspek yang sangat penting bagi anak karena berkaitan dengan kepercayaan diri, kemampuan bersosialisasi, dan kemampuan mengendalikan emosi. Anak yang perkembangan sosial emosionalnya kurang optimal cenderung mengalami hambatan dalam bersosialisasi dengan teman dan orang lain yang ada di sekitarnya. Hal ini tentu saja akan berdampak buruk bagi anak karena teman-teman sebanya mungkin saja akan menjauhinya.

[10] Nur Hamzah, *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*, 1st edn (Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2015). Hlm. 16

5. **Aspek Perkembangan Bahasa**

Dilihat dari fungsinya, bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain yang mencakup segala bentuk komunikasi, baik yang diutarakan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, gerak tubuh, atau ekspresi wajah.[11] Perkembangan bahasa anak terjadi dengan cara yang sistematis sesuai dengan bertambahnya usia atau perkembangan biologisnya.

Setidaknya terdapat tiga tahapan perkembangan bahasa anak usia dini, yaitu: a) Periode prelingual yang dilalui oleh anak usia 0-1 tahun. Ciri utama dari periode ini adalah anak mengoceh untuk dapat berkomunikasi dengan orang tuanya, anak masih bersifat pasif saat menerima stimulus dari luar tapi anak akan menerima respon yang berbeda. Misalnya menangis saat bertemu orang yang dikenal atau menangis saat merasa takut dengan seseorang. b) Periode lingual untuk anak berusia 1-2,5 tahun. Pada taha ini anak sudah mampu mengucapkan satu atau dua kata saat berkomunikasi dengan orang lain. c) Periode diferensiasi untuk anak usia 2,5-5 tahun. Para periode ini anak sudah memiliki kemampuan bahasa yang baik dan benar. Perbendaharaan katanya sudah berkembang secara baik dilihat dari segi kualitas dan kuantitas.[12]

6. **Aspek Perkembangan Seni**

Pendidikan seni berperan penting untuk merangsang perkembangan belahan otak bagian kanan anak. Pelajaran seni terbukti dapat meningkatkan kepandaian berekspresi anak, pemahaman sisi-sisi kemanusiaan, kepekaan dan konsentrasi yang tinggi, serta kreativitas yang gemilang. Dengan begitu, diharapkan anak yang diberikan kebebasan untuk mengembangkan bakat seninya seperti melukis, menulis puisi,

---

[11] Muhammad Usman, *Perkembangan Bahasa Dalam Bermain Dan Permainan Untuk Anak Usia Dini*, 1st edn (Yogyakarta: Deepublish, 2015). Hlm. 6

[12] Usman.

bernyanyi atau bermain alat musik, akan mudah menapaki tangga menuju puncak prestasi.

Hal yang paling utama dari sebuah seni adalah ditemukannya ruang bagi ekspresi diri, artinya seni menjadi wahana untuk mengungkapkan keinginan, perasaan, pikiran melalui berbagai bentuk aktivitas seni sehingga menimbulkan kesenangan dan kepuasaan. Berekspresi seni rupa melalui elemen visual berupa garis, warna, bidang, tekstur, volume, dan ruang. Berekspresi seni musik melalui nada, irama, melodi, dan harmoni. Berekspresi seni tari melalui elemen gerak, ruang (bentuk dan volume), waktu (irama), energi (dinamika). Berekspresi teater melalui pemeranan/pelakonan, bahasa, dan dialog. Secara implisit ekspresi diri mengandung makna komunikasi karena siapa pun mengeskpresikan sesuatu mempunyai tujuan untuk menyampaikan pesan kepada orang lain.[13]

B. Hubungan APE dengan Enam Aspek Perkembangan Anak

Aspek perkembangan anak tidak dapat berkembang dengan sendirinya tanpa adanya stimulasi yang tepat dari guru atau orang tua serta orang-orang dewasa yang ada di sekitar anak. Oleh sebab itu, stimulasi terhadap anak harus dirancang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak agar mampu memberikan hasil yang maksimal.

Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan menggunakan alat permainan edukatif sebagai salah satu media dalam kegiatan belajar dan bermain anak. Penggunaan alat permainan eduaktif untuk menstimulasi aspek perkembangan anak sangat lumrah dijumpai, baik di sekolah maupun di rumah. Oleh sebab itu, banyak para ilmuwan dan peneliti yang mengembangkan berbagai

---

[13] Putu Aditya Antara, 'Pengembangan Bakat Seni Anak Pada Taman Kanak-Kanak', *VISI: Jurnal Ilmiah Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Non Formal*, 10.1 (2015), 29–34 <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JIV.1001.4>.

jenis alat permainan edukatif dengan segala fungsi dan tujuannya. Beberapa penelitian yang menunjukkan hubungan antara alat permainan edukatif dengan perkembangan anak sebagai berikut:

1. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Rahmawati terkait metode bermain peran dan penggunaan alat permainan edukatif dalam meningkatkan rasa empati anak usia dini. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dengan menggunakan alat permainan edukatif membuat anak lebih semangat dan menghayati permainan. Hal inilah yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan rasa simpati anak. Rasa simpati merupakan bagian dari aspek perkembangan nilai agama dan moral.[14]
2. Penelitian yang dilakukan oleh Widayati, dkk. menunjukkan adanya perkembangan literasi sains berupa konsep sains, proses sains, dan aplikasi sains dengan menggunakan alat permainan edukatif. Beberapa jenis alat permainan edukatif yang digunakan antara lain: mesin berputar yang bertujuan untuk mengenalkan konsep sains gerak berputar pada porosnya; telepon pipa yang digunakan untuk mengenalkan konsep sains bunyi; dan papan gelinding yang digunakan untuk mengenakan konsep sains berupa bidang miring.[15]
3. Penelitian yang dilakukan oleh Astini, dkk. memberikan gambaran tentang pemanfaatan alat permainan edukatif untuk mengembangkan motorik halus anak usia dini pada satuan PAUD yang ada di Kota Mataram. Berbagai jenis APE yang banyak digunakan adalah yang berasal dari bahan alam seperti kertas, koran, serbuk gergaji, dan pasir. Selain

---

[14] Anayanti Rahmawati, 'Metode Bermain Peran Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Anak*, 3.1 (2014), 382–92 <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpa.v3i1.2875>.

[15] Jeni Roes Widayati, Rien Safrina, and Yetti Supriyati, 'Alat Permainan Edukatif : Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini Abstrak', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.1 (2021), 654–64 <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.692>.

itu, jenis-jenis APE lain juga digunakan meskipun frekuensinya lebih sedikit misalnya seperti plastisin, balok, *puzzle,* krayon dan pensil, dan *playdog.*[16]

4. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Dore, dkk. menunjukkan perkembangan alat permainan edukatif dalam bentuk elektronik yang dapat mengoptimalkan perkembangan bahasa anak usia dini. Mereka berpendapat bahwa mainan elektronik dan media digital tidak semata-mata bermanfaat atau hanya mahal untuk perkembangan bahasa anak. Sebaliknya, teknologi saat ini telah membuka berbagai fitur dan kemungkinan baru untuk permainan dan media anak-anak, dan masing-masing kemudahan atau keterjangkauan ini harus dipertimbangkan dalam konteks apa yang penelitian tunjukkan kepada kita tentang bagaimana anak-anak belajar bahasa. Tentu saja, penelitian yang ada telah menunjukkan beberapa cara bahwa media digital ini dapat memiliki efek negatif pada kemampuan belajar anak-anak, tetapi jika digunakan dengan cara yang bijaksana dan bertanggung jawab, sumber-sumber ini mungkin dapat digunakan untuk memberikan dampak positif pada perkembangan bahasa.[17]

Beberapa penelitian di atas memberikan gambaran kepada anda bahwa alat permainan edukatif cukup banyak memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan anak. Tetapi bukan berarti semua alat permainan edukatif baik dan dapat digunakan untuk anak usia dini. Terlebih di zaman yang sudah sangat

---

[16] Baik Nilawati Astini and others, 'Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Anak*, 6.1 (2017), 31–40 <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/jpa.v6i1.15678>.

[17] Rebecca A. Dore and others, *Plugging Into Word Learning: The Role of Electronic Toys and Digital Media in Language Development*, ed. by Fran C. Blumberg and Patricia J. Brooks (Academic Press, 2017) <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-0-12-809481-5.00004-3>.

berkembang seperti sekarang, jenis alat permainan edukatif juga berkembang pesat terutama yang muncul dalam bentuk digital. Anda harus mengambil peran untuk menentukan alat-alat permainan edukatif yang dapat mendukung perkembangan anak sesuai dengan kebutuhannya, bukan membiarkan anak berselancar bebas tanpa ada kontrol dan aturan yang jelas.

C. APE untuk Perkembangan Kecerdasan Anak

Dalam menstimulasi dan mengembangkan kecerdasan anak, salah satu sarana yang dapat digunakan adalah dengan memanfaatkan alat permainan edukatif. Dalam konteks ini, alat permaitan edukatif dapat dijadikan sebagai media dan sumber belajar anak. Berikut ini adalah beberapa contoh bermain dan alat permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dan menstimulasi kecerdasan anak:[18]

1. APE untuk Kecerdasan Linguistik

   Verbal-linguistic intelligence is intelligence in organizing words or ability in using words effectively both verbally or written. Kindergarten's curriculum in 2010 explains that verbal-linguistic intelligence of early children includes: a) the ability of language receiving. This language receive can be seen at children's ability in listening other's utterances and understand two orders at once. b) the language expressing ability. Children who have an ability in expressing language can be seen by indicator: repeating simple sentences, answering simple question, expressing feeling by using adjectives, etc. c) scripture ability; acknowledging symbols, acknowledging voices of animals and nouns surround them.[19] (Kecerdasan verbal-linguistik adalah kecerdasan

[18] Sigit Purnama, Heldanita, and Yuli Salis Hijriyani, *Pengembangan Alat Permainan Edikatif Anak Usia Dini*, 1st edn (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2018).

[19] Nugroho and Harizki Agung, 'Implementing Beyond Centers and Circle Time for Linguistics Intelligence of Children with Hearing Impairment at an Early Age', in *Proceedings of the International Conference on Special and Inclusice Education (ICSIE*

dalam mengorganisasikan kata-kata atau kemampuan menggunakan kata-kata secara efektif baik lisan maupun tulisan. Kurikulum TK tahun 2010 menjelaskan bahwa kecerdasan verbal-linguistik anak usia dini meliputi: a) kemampuan menerima bahasa. Kemampuan menerima bahasa ini dapat dilihat pada kemampuan anak dalam mendengarkan ucapan orang lain dan memahami dua perintah sekaligus. b) Kemampuan mengungkapkan bahasa. Anak yang memiliki kemampuan dalam mengungkapkan bahasa dapat dilihat dengan indikator: mengulang kalimat sederhana, menjawab pertanyaan sederhana, mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata sifat, dll. c) kemampuan memahami naskah. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak mengenali simbol, mengenal suara binatang, dan kata benda di sekitar mereka.)

Menurut Armstrong, kecerdasan linguistik adalah *the capacity to use words effectively, whether orally (e.g., as a storyteller, orator, or politician) or in writing (e.g., as a poet, playwriting, editor, or journalist). This intelligence includes the ability to manipulate the syntax or structure of language, the phonology or sounds of language, the semantics or meanings of language, and the pragmatic dimensions or practical uses of language. Some of these uses include rhetoric (using language to convince others to take a specific course of action), mnemonics (using language to remember information), explanation (using language to inform), and metalanguage (using language to talk about itself).*[20] (kemampuam untuk menggunakan kata-kata secara efektif, baik secara lisan (misalnya, sebagai pendongeng, orator, atau politisi) atau secara tertulis (misalnya, sebagai penyair, penulis naskah drama, editor, atau jurnalis). Kecerdasan ini meliputi kemampuan memanipulasi sintaksis atau struktur bahasa,

---

2018) (Paris: Atlantis Press, 2019), CCXCVI, 285–88 <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.2991/icsie-18.2019.51>.

[20] Thomas Armstrong, *Multiple Intelligences in the Classroom*, 3rd edn (Virginia: ASCD, 2009). P. 6

fonologi atau bunyi bahasa, semantik atau makna bahasa, dan dimensi pragmatis atau penggunaan praktis bahasa. Beberapa dari kegunaan ini termasuk retorika (menggunakan bahasa untuk meyakinkan orang lain untuk mengambil tindakan tertentu), mnemonik (menggunakan bahasa untuk mengingat informasi), penjelasan (menggunakan bahasa untuk menginformasikan), dan metabahasa (menggunakan bahasa untuk berbicara tentang dirinya sendiri)).

Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan linguistik adalah sebagai berikut:[21]

a. Usia 0-1 tahun: merespon jika namanya dipanggil dan berceloteh atau mengucapkan sepatah atau dua patah kata.
b. Usia 1-2 tahun: mengenal suara orang-orang terdekatnya, mampu menyebutkan nama-nama benda, dan mengerti perintah sederhana.
c. Usia 2-3 tahun: mampu mengenal benda, binatang, atau orang lain, mampu menyatakan sesuatu dalam kalimat pendek, mampu mengajukan pertanyaan sederhana, dan tertarik dengan gambar berwarna pada buku.
d. Usia 3-4 tahun: mampu mengenali dan hampir bisa menirukan berbagai suara, tertarik untuk dibacakan buku cerita, mampu mengenali nama benda dan fungsinya.
e. Usia 4-5 tahun: mampu mengenal masing-masing bunyi huruf, senang belajar membaca, dan mampu diajak berdialog sederhana.
f. Usia 5-6 tahun: mampu berbicara dengan lancar, mampu bertana lebih banyak dan menjawab lebih

[21] Purnama, Heldanita, and Hijriyani. Hlm. 63

kompleks, dan mampu mengenal bilangan dan berhitung sederhana.

Beberapa APE yang dapat digunakan untuk mengembangkan kecerdasan lingusitik anak antara lain: buku cerita dan *puzzle* huruf. Buku cerita berperan sangat penting dalam pengembangan kecerdasan linguistik (sejak anak berada dalam kandungan ibu) karena banyak kosakata-kosakata baru yang didapatkan anak dari buku cerita. Bagi anak yang belum bisa membaca, buku cerita dapat dibacakan oleh guru, orang tua, atau orang-orang dewasa lain, sedangkan anak dapat mendengar dan menikmati gambar-gambar yang ada dalam buku cerita tersebut. Sedangkan *puzzle* huruf biasana dapat digunakan untuk anak usia 2 tahun ke atas dengan cara mencocokkan potongan-potongan huruf ke dalam papan/tempat yang sudah disediakan.

2. APE untuk Kecerdasan Logis-Matematis

Kecerdasan logis-matematis berhubungan dengan kemampuan seseorang dalam berpikir secara induktif dan deduktif, berpikir menurut aturan logika, memahami dan menganalisis pola angka-angka, serta memecahkan masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir. Seseorang yang dapat menyelesaikan masalah dengan mudah maka orang tersebut memiliki kecerdasan logis matematis.[22]

Menurut Asis, secara teoritis kecerdasan logis-matematis sebagai salah satu dari kecerdasan majemuk (*multiple intellegences*) bisa didefinisikan sebagai kapasitas seseorang untuk berpikir secara logis dalam memecahkan kasus atau permasalahan dan melakukan perhitungan matematis. Orang dengan kecerdasan logis matematis mempunyai kemampuan mengelola logika dan

[22] Farah Faizah, Imam Sujadi, and Rubono Setiawan, 'Proses Berpikir Siswa Kelas VII E Dalam Memecahkan Masalah Matematika Pada Materi Pecahan Ditinjau Dari Kecerdasan Logis-Matematis', *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika (JPMM)*, 1.4 (2017), 15–25.

angka dengan aktivitas utama berpikir logis, berhitung, menyusun pola hubungan serta memecahkan masalah.[23]

Sedangkan menurut Armstrong, kecerdasan logis-matematis adalah *the capacity to use numbers effectively (e.g., as a mathematician, tax accountant, or statistician) and to reason well (e.g., as a scientist, computer programmer, or logician). This intelligence includes sensitivity to logical patterns and relationships, statements and propositions (if-then, cause-effect), functions, and other related abstractions. The kinds of processes used in the service of logical-mathematical intelligence include categorization, classification, inference, generalization, calculation, and hypothesis testing.*[24] (kapasitas untuk menggunakan angka secara efektif (misalnya, sebagai ahli matematika, akuntan pajak, atau ahli statistik) dan untuk bernalar dengan baik (misalnya, sebagai ilmuwan, pemrogram komputer, atau ahli logika). Kecerdasan ini mencakup kepekaan terhadap pola dan hubungan logis, pernyataan dan proposisi (jika-maka, sebab-akibat), fungsi, dan abstraksi terkait lainnya. Jenis-jenis proses yang digunakan dalam layanan kecerdasan logika-matematis meliputi kategorisasi, klasifikasi, inferensi, generalisasi, perhitungan, dan pengujian hipotesis.)

Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan logis-matematis antara lain sebagai berikut:[25]

a. Usia 0-1 tahun: mampu mengenal benda dan warna.
b. Usia 1-2 tahun: mampu mengenal bentuk, mengenal rasa (pahit, manis, dan asam), dan mengenal bilangan 1 dan 2.

---

[23] Musdalifah Asis, Nurdin Arsyad, and Alimuddin, 'Profil Kemamuan Spasial Dalam Menyelesaikan Masalah Geometri Siswa Yang Memiliki Kecerdasan Logis Matematis Tinggi Ditinjau Dari Perbedaan Gender (Studi Kasus Di Kelas XI SMAN 17 Makassar)', *Jurnal Daya Matematis*, 3.1 (2015), 78–87 <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26858/jds.v3i1.1320>.

[24] Armstrong. P. 6

[25] Purnama, Heldanita, and Hijriyani. Hlm. 65

c. Usia 2-3 tahun: mampu mengelompokkan benda yang berbentuk sama, mampu membedakan bentuk lingkaran dan bujur sangkar, mampu membedakan rasa dan warna, dan mengenal bilangan hingga hitungan ke 5.
d. Usia 3-4 tahun: mampu membedakan bentuk dan ukuran (besar atau kecil, panjang atau pendek, sedikit atau banyak, dan lain-lain), mampu mengurutkana angka satu sampai sepuluh, dan mampu membedakan warna lebih banyak.
e. Usia 4-5 tahun: mampu menunjukkan rasa ingin tahu mengenai cara kerja sesuatu, suka membongkar mainannya sendiri sekedar melihat apa yang ada di dalamnya dan merangkainya lagi, dan suka mengurutkan benda dari yang paling besar sampai yang paling kecil dan sebaliknya.
f. Usia 5-6 tahun: mampu mengurutkan bilangan satu hingga minimal lima puluh, senang dengan permainan utak-atik bilangan, menyukai permainan dalam computer, dan dengan mudah meletakkan benda sesuai dengan kelompoknya.

Beberapa contoh APE yang dapat menstimulasi perkembangan logis-matematis antara lain: *puzzle* angka dan balok. *Puzzle* angka merupakan permainan membongkar pasang potongan-potongan angka yang sudah dibuat dalam sebuah papan *puzzle* yang mampu mengembangkan pengetahuan anak tentang angka dan perhitungan. Sedangkan permainan balok adalah dengan cara menyusun potongan-potongan balok dengan berbagai bentuk geometri untuk menghasilkan karya sesuai keinginan anak.

3. APE untuk Kecerdasan Visual-Spasial

Kemampuan visual-spasial merupakan salah- satu dari sembilan kecerdasan menurut Ho-ward Gardner. Kecerdasan

ini diperoleh anak secara bertahap, dimulai dari pengenalan objek melalui persepsi dan aktivitas anak di lingkungannya. Gardner menyebutkan bahwa anak-anak dengan kecerdasan visual-spatial yang tinggi cenderung berpikir secara visual. Mereka kaya dengan hayalan internal (*internal imagery*), sehingga cenderung imajinatif dan kreatif.[26]

Seorang anak dengan kecerdasan visual-spasial cenderung mudah memahami konsep yang abstrak, mempunyai kepekaan pada garis, warna, bentuk, ruang, keseimbangan, bayangan, harmoni, pola, dan hubungan antar unsur. Kecerdasan ini benar-benar bertumpu pada ketajaman melihat dan ketelitian pengamatan. Selain itu, kecerdasan visual-spasial memiliki jenis kemampuan yang banyak dan berbeda-beda, mulai dari menangkap secara detail, memahami pengaturan menjadi berbagai pola, sampai pada mencocokkan pola-pola tersebut ke dalam suatu landasan pengetahuan sehingga mengetahui apa yang harus dilakukan dengannya. Anak yang memiliki kecerdasan visual-spasial ditandai dengan beberapa hal, yaitu: (1) dapat mengobservasi gambar secara mendetail; (2) dapat membayangkan bentuk dalam pikirannya dengan mudah; (3) dapat memperhatikan gambaran yang ada dari berbagai sudut sehingga dapat mengenali suatu lokasi dan tempat tertentu; dan (4) cenderung imajinatif dan kreatif.[27]

Menurut Armstrong, kecerdasan Visual-Spasial adalah *the ability to perceive the visual-spatial world accurately (e.g., as a hunter, scout, or guide) and to perform transformations upon those perceptions*

---

[26] Yani Setiani and Isna Rafianti, 'Pengaruh Tingkat Kecerdasan Visual-Spasial Terhadap Literasi Kuantitatif Mahasiswa Calon Guru Matematika', *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 9.1 (2018), 38–46 <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/kreano.v9i1.12258>.

[27] Ulwan Syafrudin, 'Strategi Pembelajaran Pada Siswa Yang Memiliki Kecerdasan Visual-Spasial Yang Mengalami Kesulitan Belajar (Studi Deskriptif Siswa Kelas IVB SDIT Harapan Ummat Jakarta)', *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4.Juli-Desember (2018), 149–60.

(e.g., as an interior decorator, architect, artist, or inventor). This intelligence involves sensitivity to color, line, shape, form, space, and the relationships that exist between these elements. It includes the capacity to visualize, to graphically represent visual or spatial ideas, and to orient oneself appropriately in a spatial matrix.[28] (kemampuan untuk memahami dunia visual-spasial secara akurat (misalnya, sebagai pemburu, pramuka, atau pemandu) dan untuk melakukan transformasi atas persepsi tersebut (misalnya, sebagai dekorator interior, arsitek, seniman, atau penemu). Kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, wujud/rupa, ruang, dan hubungan-hubungan yang ada di antara unsur-unsur tersebut. Ini mencakup kapasitas untuk memvisualisasikan, untuk secara grafis mewakili ide visual atau spasial, dan untuk mengorientasikan diri dengan tepat dalam matriks spasial.)

Beberapa ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan visual-spasial adalah sebagai berikut:[29]

a. Usia 0-1 tahun: senang melihat gambar warna-warni dan sering asyik bermain sendiri.
b. Usia 1-2 tahun: menikmati barang mainannya sendiri dan melihat setiap barang mainan atau sembarang objek dalam waktu yang agak lama seolah-olah dia sangat memperhatikan apa yang dilihatnya.
c. Usia 2-3 tahun: mampu menggambar, membuat sketsa, dan melukis, mampu membuat barang mainan yang disenangi dengan peralatan yang ada, dan mampu memahami permainan teka-teki.
d. Usia 3-4 tahun: mampu membuat komposisi warna lukisannya sendiri, mampu melihat gambar atau lukisan dengan ketajaman tertentu, dan mampu berimajinasi kreatif.

[28] Armstrong. P. 7
[29] Purnama, Heldanita, and Hijriyani. Hlm. 67

e. Usia 4-5 tahun: mampu memahami peta, gambar, skema, dan sebagainya, mampu berfantasi dan berimajinasi lebih kreatif, dan mampu membayangkan atau menggambarkan benda-benda yang pernah dilihatnya.
f. Usia 5-6 tahun: mampu menghitung dengan cara mengawang, mampu membuat benda seperti yang tergambar dalam pikirannya, dan mampu mengarang cerita pendek.

Beberapa APE yang dapat mengembangkan kecerdasan visual-spasial antara lain: bak pasir dan peralatan menggambar. Bak pasir adalah bak yang diisi dengan pasir yang dapat digunakan untuk mengembangkan imajinasi anak dalam membuat berbagai kreativitas dari pasir seperti membuat lubang, gua, dan rumah-rumahan. Sedangkan peralatan menggambar dapat digunakan untuk aktivitas mengambar sesuai dengan imajinasi dan kreativitas anak yang dapat mengembangkan kecerdasan visual-spasialnya.

4. APE untuk Kecerdasan Musikal

Kecerdasan musikal didefinisikan Gardner sebagai kemampuan untuk mengembangkan, mengekspresikan, dan menikmati bentuk-bentuk musik dan suara. Kecerdasan musikal meliputi kepekaan terhadap ritme, melodi dan intonasi, kemampuan menikmati lagu/musik, kemampuan menyanyi dan kemampuan memainkan alat musik.[30]

Menurut Armstrong, kecerdasan musikal adalah *the capacity to perceive (e.g., as a music aficionado), discriminate (e.g., a music critic), transform (e.g., as a composer), and express (e.g., as a performer) musical forms. This intelligence includes sensitivity to the rhythm, pitch or*

[30] Gabriel Serani, 'Euretmika Dalcroze Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Kecerdasan Musikal Anak Di PAUD', *Dunia Anak: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2.November (2019), 60–75 <https://doi.org/https://doi.org/10.31932/jpaud.v2i2.766>.

melody, and timbre or tone color of a musical piece. One can have a figural or "top-down" understanding of music (global, intuitive), a formal or "buttom-up" understanding (analytic, technical), or both.[31] (kapasitas untuk memahami (misalnya, sebagai penggemar musik), membedakan (misalnya, kritikus musik), mengubah (misalnya, sebagai komposer), dan mengekspresikan (misalnya, sebagai pemain) bentuk musik. Kecerdasan ini mencakup kepekaan terhadap ritme, nada atau melodi, dan timbre atau warna nada dari sebuah karya musik. Seseorang dapat memiliki pemahaman musik figural atau "top-down" (global, intuitif), pemahaman formal atau "buttom-up" (analitik, teknis), atau keduanya.

Secara fitrah, semua orang memiliki ketertarikan terhadap musik dengan beragam genrenya. Secara sederhana, anak yang memiliki kecerdasan musical memiliki ciri-ciri sebagai berikut:[32]

a. Usia lahir – 1 tahun: mendengarkan music dan mampu bertepuk tangan
b. Usia 1-2 tahun: mampu mendengarkan music dan mengikuti irama dan mampu bertepuk tangan mengikuti irama
c. Usia 2-3 tahun: senang mendengarkan music dan mengikuti irama, mampu bertepuk tangan secara bervariasi, mampu memukul-mukul benda membentuk irama, dan senang bernyanyi atau menari
d. Usia 3-4 tahun: senang menari-narikan tangan jika mendengar music (gerak refleks), mampu menyanyikan cuplikan-cuplikan lagu sesuai irama, mampu bertepuk tangan membentuk irama, dan suka memukul-mukul benda sesuai irama

[31] Armstrong. P. 7
[32] Purnama, Heldanita, and Hijriyani. Hlm. 68

e. Usia 4-5 tahun: mengenal dan mampu menyebut nama-nama lagu popular, sering meliuk-liukkan tubuh sesuai dengan irama, mampu menyanyikan sebagian dari lagu sesuai irama, mampu menepuk-nepukkan tangannya membentuk irama, dan mampu memainkan alat musik tertentu
f. Usia 5-6 tahun: mampu bernyani secara kelompok, mampu mengikuti gerak tari sebuah lagu sederhana, menyanyikan lagu diiringi musik, dan mampu memaikan alat musik.

Beberapa APE yang dapat mengembangkan kecerdasan musikal anak antara lain: rebana dan gitar mainan. Rebana adalah salah satu APE yang dapat mengenalkan anak pada berbagai suara musik. APE ini cukup sederhana dan sangat mudah didapatkan atau dibuat dengan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar. Sedangkan gitar mainan juga merupakan APE yang dapat mengenalkan suara musik dengan cara yang sederhana dan mudah dibuat bersama dengan anak.

5. APE untuk Kecerdasan Kinestetik

Menurut Armstrong, kecerdasan kinestetik adalah *expertise in using one's whole body to express ideas and feelings (e.g., as an actor, a mime, an athlete, or a dancer) and facility in using one's hands to produce or transform things (e.g., as a craftperson, sculptor, mechanic, or surgeon). This intelligence includes specific physical skills such as coordination, balance, dexterity, strength, flexibility, and speed, as well as proprioceptive, tactile, and haptic capacities.*[33] (keahlian dalam menggunakan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan (misalnya, sebagai aktor, pantomim, atlet, atau penari) dan fasilitas dalam menggunakan tangan untuk menghasilkan atau mengubah sesuatu (misalnya, sebagai pengrajin, pematung, mekanik, atau ahli bedah). Kecerdasan ini mencakup keterampilan fisik tertentu seperti koordinasi,

[33] Armstrong. P. 7

keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas, dan kecepatan, serta kapasitas proprioseptif, taktil, dan haptik.

Beberapa ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan kinestetik antara lain sebagai berikut:[34]

a. Usia 0-1 tahun: menggerak-gerakkan tangan, mengengkat kepala, bisa tengkurap dan membalikkan badan tanpa bantuan, mampu duduk sendiri, dan mampu merangkak dan berjalan pendek.
b. Usia 1-2 tahun: mampu berdiri tegap dan berjalan pendek, berlari-lari kecil, naik turun tanggan dengan berpegangan, dan memanjat meja atau kursi.
c. Usia 2-3 tahun: mampu berjalan dengan stabil, lancar berlari, mampu menendang bola ke arah depan, mampu melompat-lompat kecil, dan senang bermain air.
d. Usia 3-4 tahun: berjalan dan berlari dengan penuh keseimbangan badan, naik turun tangga berpegangan, memanjat bidang miring, mampu berdiri dengan satu kaki beberapa detik, bergerak mengikuti irama musik, dan melipat kertas dengan rapi.
e. Usia 4-5 tahun: berjalan dengan berbagai variasi (maju, mundur, dan menyamping), mampu memanjat pohon atau tangga pendek dan bergelantungan pada ayunan, mampu menendang bola, menangkap, dan melempar bola dari jarak tiga meter, mampu melompati parit atau benda lain, mampu mengayuh sepeda roda tiga, dan mampu menggunting kertas.
f. Usia 5-6 tahun: mampu menjaga keseimbangan bada ketika berjalan di atas titian menyerupai jembatan tanpa berpegangan, mampu senam dengan gerakan, mampu melompat dengan satu atau dua kaki secara

[34] Purnama, Heldanita, and Hijriyani. Hlm. 71

bervariasi, memakai baju kaos dan sepatu tanpa tali sendiri tanpa dibantu, mampu mengendarai sepeda roda tiga, mampu melakukan gerak akrobat, dan mampu menggunting kertas dan menempelnya.

Beberapa jenis APE yang dapat menstimulasi perkembangan kecerdasan kinestetik antara lain: perosotan dan jungkat-jungkit. Perosotan merupakan APE yang banyak dijumpai di satuan PAUD dan di tempat-tempat umum seperti taman atau *play ground*. APE ini dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik karena menggunakan koordinasi kaki dan tangan untuk menaiki tangga dan melakukan perosotan. Sedangkan jungkat-jungkit juga merupakan APE yang pasti dijumpai di satuan PAUD dan tempat-tempat umum. APE ini menimbulkan gerakan ke atas dan ke bawah saat dimainkan yang dapat menguatkan otot, keseimbangan, dan ketangkasan pada anak.

6. APE untuk Kecerdasan Interpersonal

Menurut Armstrong, kecerdasan interpersonal adalah *the ability to perceive and make distinctions in the moods, intentions, motivations, and feelings of other people. This can include sensitivity to facial expressions, voice, and gestures; the capacity for discriminating among many different kinds of interpersonal cues; and the ability to respond effectively to those cues in some pragmatic way (e.g., to influence a grou of people to follow a certain line of action).*[35] (kemampuan untuk memahami dan membuat perbedaan dalam suasana hati, niat, motivasi, dan perasaan orang lain. Ini dapat mencakup kepekaan terhadap ekspresi wajah, suara, dan gerak tubuh; kapasitas untuk membedakan di antara berbagai jenis isyarat interpersonal; dan kemampuan untuk merespon secara efektif isyarat tersebut dengan cara pragmatis (misalnya, untuk

[35] Armstrong. P. 7

mempengaruhi sekelompok orang untuk mengikuti garis tindakan tertentu).)

Beberapa ciri anak yang memiliki kecerdasan interpersonal antara lain sebagai berikut:[36]

a. Usia 0-1 tahun: mengamati mainan yang digantungkan di atasnya dan menatap siapa saja yang di sampingnya.
b. Usia 1-2 tahun: mudah berbaur dengan anak-anak lain ketika bermain dan senang bermain secara kelompok.
c. Usia 2-3 tahun: mudah berkenalan dengan anak-anak lain, senang berada di dekat kerumunan teman-temannya, dan memperbolehkan mainannya dipinjam temannya.
d. Usia 3-4 tahun: senang pinjam-meminjam atau tukar-menukar benda atau mainan dengan anak lain, tidak menangis ketika berpisah dengan orang tua, dan sabra menunggu giliran bermain.
e. Usia 4-5 tahun: mau mengalah dengan bermainnya, tidak mengganggu temannya dengan sengaja, mengerti dan mematuhi aturan bermain dengan baik, mampu memimpin kelompok bermain kecil (2-4 anak), dan mampu memecahkan masalah sederhana.
f. Usia 5-6 tahun: mengetahui bagaimana caranya menunggu giliran ketika bermain, berani berangkat ke sekolah tanpa di antar, tertib menggunakan alat atau benda mainan sesuai dengan fungsinya, tertib dan terbiasa menunggu giliran, memahami akibat jika melakukan pelanggaran dan berani bertanggung jawab, mampu memimpin kelompok bermain yang

[36] Purnama, Heldanita, and Hijriyani. Hlm. 73

lebih besar (antara 4-8 orang), dan terampil memecahkan masalah sederhana.

7. APE untuk Kecerdasan Intrapersonal

Menurut Armstrong, kecerdasan intrapersonal adalah *self-knowledge and the ability to act adaptively on the basis of that knowledge. This intelligence includes having an accurate picture of oneself (one's strengths and limitations); awareness of inner moods, intentions, motiations, temperaments, and desires; and the capacity for self-discipline, self-understanding, and self-esteem.*[37] (Pengetahuan diri dan kemampuan untuk bertindak secara adaptif atas dasar pengetahuan itu. Kecerdasan ini termasuk memiliki gambaran yang akurat tentang diri sendiri (kekuatan dan keterbatasan seseorang); kesadaran akan suasana hati, niat, motivasi, temperamen, dan keinginan batin; dan kapasitas untuk disiplin diri, pemahaman diri, dan harga diri.)

Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal antara lain sebagai berikut:[38]

a. Usia 0-1 tahun: senang mengamati benda yang disentuhnya dan senang bermain sendiri (mandiri).
b. Usia 1-2 tahun: bisa mengungkapkan perasaan atau emosinya dan mampu menyalurkan emosinya sendiri.
c. Usia 2-3 tahun: bermain tanpa disuruh dan mengembalikan benda-benda permainan pada tempatnya.
d. Usia 3-4 tahun: senang mengajak temanna bermain, senang merenung atau berpikir ketika sendirian, dan sering mengungkapkan cita-citanya kepada orang lain.
e. Usia 4-5 tahun: menunjukkan sikap percaya diri yang tinggi, selalu bermain aktif dan menggunakan waktu

[37] Armstrong. P. 7
[38] Purnama, Heldanita, and Hijriyani. Hlm. 75

dengan baik, dan mampu menetapkan target bermain misalnya menyusun balok dalam waktu 10 menit.

f. Usia 5-6 tahun: selalu bersemangat ketika bermain dan memiliki motivasi yang tinggi, sering menyendiri, berhayal atau berpikir, sering menunjukkan mainan kebanggaannya kepada orang lain, dan diam ketika marah seolah-olah sedang mengendalikan emosinya.

8. APE untuk Kecerdasan Naturalis

Kecerdasan naturalis memiliki peran yang sangat penting pada era yang *modern* sekarang ini. Pengetahuan anak mengenai lingkungan sekitar yang terdiri flora, fauna, fenomena alam, dan kepekaan terhadap lingkungan dapat mengantarkan anak pada kesuksesan yang sesuai dengan kecerdasan yang dimilikinya kelak. Kecerdasan naturalis memiliki peran yang sangat diperlukan dalam menjaga kelestarian alam sehingga dapat dimanfaatkan untuk kelangsungan hidup manusia.[39]

Menurut Armstrong, kecerdasan naturalis adalah *expertise in the recognition and classification of the numerious species –the flora and fauna – of an individual's environment. This also includes sensitivity to other natural phenomena (e.g., cloud formations, mountains, etc.), and in the case of those of growing up in an urban environment, the capacity to discriminate among inanimate objects such as cars, sneakers, and CD covers.*[40] (keahlian dalam pengenalan dan klasifikasi berbagai spesies – flora dan fauna – dari lingkungan individu. Ini juga termasuk kepekaan terhadap fenomena alam lainnya (misalnya, formasi awan, gunung, dll.), dan dalam kasus mereka yang tumbuh di lingkungan perkotaan, kemampuan untuk

[39] Selfa Maryanti, Nina Kurniah, and Yulidensi, 'Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Melalui Metode Pembelajaran Outing Class Pada Kelompok B TK Asyiyah X Kota Bengkulu', *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4.1 (2019), 22–31 <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.4.1.22-31>.

[40] Armstrong. P. 7

membedakan benda mati seperti mobil, sepatu kets, dan sampul CD.)

Beberapa ciri anak yang memiliki kecerdasan naturalis antara lain sebagai berikut:[41]

a. Usia 0-1 tahun: tertarik bermain di alam bebas dan senang melihat gambar pemandangan alam.
b. Usia 1-2 tahun: senang mengamati dan berinteraksi sederhana dengan tanaman (terutama tanaman hias atau bunga) dan hewan peliharaan seperti kucing dan mengenali sifat tnaman dan hewan peliharaan.
c. Usia 2-3 tahun: senang bermain dengan benda-benda alam seperti menata batu kerikil, membuat mobil-mobilan dari tanah liat, dan menggunakan uang dari daun, dan asyik mengamati gerak-gerik binatang peliharaan seperti ikan hias di dalam akuarium, burung terbang, dan kucing bermain.
d. Usia 3-4 tahun: mampu membedakan objek alam sesuai dengan karakteristiknya misalnya bisa membedakan batu dengan kerikil, kucing dengan anjing, dan bunga dengan tanaman pada umumnya dan mampu mengenali karakteristik benda dan hewan peliharaan secara lebih detail.
e. Usia 4-5 tahun: suka bermain cocok tanam dan senang memelihara hewan peliharaan.
f. Usia 5-6 tahun: mampu memberi makan hewan peliharaan secara sederhana, mampu menyiram tanaman secukupnya, dan mampu berkreasi memperindah taman atau halaman rumah.

[41] Purnama, Heldanita, and Hijriyani. Hlm. 77

BAB VI

PRAKTIK PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF TRADISIONAL

A. Ular Melompat[1]

Gambar 6.1 Ular Melompat

1. Deskripsi Produk

Ular melompat adalah alat permainan edukatif yang terbuat dari karpet, dibagi menjadi 20 bagian yang membentuk kotak. Pada setiap kotak dituliskan angka 1 sampai dengan 20. APE ini dimodifikasi dari permainan ular tangga. Jika ular tangga permainannya dengan cara melempar dadu dan pemain menjalankan pion sesuai dengan jumlah angka yang muncul

[1] APE adalah karya Wardaniatil Ummi, Sartikanawati, Aspiatul Aini, Ainun Fadila, dan Nisa Hulaeva (Mahasiswa Program Studi PIAUD UIN Mataram)

pada dadu tersebut, namun ular melompat mengganti peran pion dengan manusia. Hal ini memungkinkan anak terlibat secara langsung untuk bermain dan melompat-lompat pada karpet yang sudah dituliskan angka sesuai dengan jumlah dadu yang dilemparkan.

2. Sasaran usia

APE ini dapat digunakan oleh anak usia 4-6 tahun. Anak usia di bawah 4 tahun belum sepenuhnya dapat menggunakan APE ini karena permainannya yang menjadikan kaki sebagai tumpuan (melompat) dan terdapat beberapa peraturan yang harus dipatuhi dan mungkin sulit dijalankan oleh anak di bawah 4 tahun.

3. Aspek perkembangan yang dapat distimulasi

a) Kognitf

Perkembangan kognitif dapat distimulasi pada saat anak menghitung jumlah angka yang terdapat pada dadu dan menghitung jumlah lompatan yang harus dilakukan. Selain itu, anak juga harus menghitung jumlah lompatan selanjutnya agar dapat berdiri tepat pada gambar tangga atau berusaha menghindari gambar ular.

b) Bahasa

Aspek perkembangan bahasa dapat distimulasi melalui interaksi yang antara setiap anak dan guru pada saat bermain karena permainan ini akan melibatkan banyak anak dan membutuhkan bimbingan dari guru. Permainan ini juga dapat dimainkan secara kelompok yang terdiri dari pelempar dadu dan pemain yang akan melompat di karpet yang sudah disiapkan guru, sehingga akan terjalin interaksi antara tim.

c) Sosial emosional

Aspek sosial emosional dapat distimulasi melalui interaksi yang terjadi antara anak dan pada saat bermain karena APE ini dirancang untuk dimainkan oleh banyak

anak dalam waktu yang bersamaan. Selain itu, dalam proses bermain tentunya akan timbul berbagai emosi, seperti bahagia, sedih, marah, kecewa, dan takut.

d) Fisik motorik

APE ular melompat ini paling banyak menstimulasi perkembangan fisik motorik karena hampir semua tahapan menggunakan gerakan-gerakan. Misalnya, keterlibatan anak dalam membuat APE dapat membantu perkembangan motorik halus karena ada proses memotong, menggunting, dan menempel. Selaian itu anak diharuskan untuk melempar dadu yang menstimulus perkembagan motorik halus, kemudian anak juga harus melakukan lompatan atau gerakan dari satu kotak ke kotak yang lain sesuai dengan jumlah mata dadu yang didapatkan, selain itu mereka juga harus berpindah ke atas atau ke bawah jika mendapatkan tangga atau ular pada kotak yang disinggahinya.

e) Seni

Aspek perkembangan seni dapat distimulasi pada saat anak dilibatkan dalam pembuatan APE secara bersama-sama dengan guru. Mereka dapat membuat pola, mewarnai, dan memberi hiasan pada APE sesuai dengan yang mereka inginkan dengan arahan dari guru.

f) Moral agama

Nilai moral agama dapat dikembangkan pada saat anak bermain bersama dan terjadi interaksi. Melalui permainan ini anak dapat memahami nilai saling menghargai, kerjasama, dan kejujuran. Selian itu, pada saat memulai permainan atau saat melempar dadu, anak diharuskan untuk memulai dengan bacaan yang baik seperti "Bismillah" dan mengucapkan "Alhamdulillah" jika mendapatkan keberuntungan melompat ke kotak yang terdapat tangga di dalamnya. Dalam beberapa kotak juga terdapat amplop yang berisi perintah yang harus dilakukan oleh anak yang kebetulan berada di kotak tersebut,

salah satu perintahnya adalah menghafalkan ayat-ayat pendek/doa/hadits yang telah diajarkan oleh guru.

4. **Alat dan bahan**
   a. Gunting
   b. *Cutter*
   c. Tikar/karpet
   d. Isoasi
   e. Kardus
   f. Kertas manila
   g. Double tipe
   h. Spidol warna
   i. Kertas bekas
   j. Kertas origami
   k. Spidol permanen

5. **Cara pembuatan**
   a. Sediakan karpet bekas
   b. Rekatkan isolasi menjadi 20 kotak
   c. Buatkan pola angka 1-20 menggunakan spidol warna hitam
   d. Pada angka 4,7,11,16 dan 20 buatlah pola kecil dengan meletakkan tebak-tebakan hewan (dapat diganti dengan yang lain) yang ditulis diatas kertas origami
   e. Tebalkan pola angka tersebut menggunakan spidol warna
   f. Buatlah tangga dan ular menggunakan kertas origami
   g. Tempelkan tangga tersebut pada angka 2 dan 6, 14 dan 19. Dan menempelkan ular pada angka 12 dan 13, 15 dan 17.
   h. Buatlah dadu menggunakan kardus dengan ukuran 15x15 sebanyak 6 sisi.
   i. Tempelkan kertas manila pada kardus tersebut dengan menggunakan lem.
   j. Buatlah mata dadu dari kain palanel dengan berbagai macam warna.

k. Tempelkan mata dadu tersebut pada setiap sisi kardus tersebut.
l. Ular melompat siap dimainkan.

6. Cara memainkan APE

a. Permainan ular melompat mirip dengan permainan ular tangga, tetapi hanya terdapat modifikasi pada beberapa hal dan anak sendiri yang langsung memainkannya (berperan sebagai pion).
b. Guru menjelaskan aturan mainnya kepada anak.
c. APE dimainkan oleh 2-4 orang (bisa disesuaikan).
d. Pertama, anak harus melempar dadu tersebut dan melakukan lompatan sesuai dengan jumlah mata dadu, misalnya anak mendapatkan mata dadu tiga, maka anak akan melompat tiga kali, dan seterusnya.
e. Selanjutnya, pada beberapa angka disediakan pertanyaan atau perintah untuk melakukan sesuatu, jadi anak yang mendapatkan angka tersebut harus menjawab atau melaksanakan perintah dengan benar, kemudian diberikan izin untuk melanjutkan lompatan. Jika anak tidak dapat menjawab atau melaksanakan perintah, maka anak harus kembali dua lompatan. Apabila pada titik berhenti terdapat ekor ular, maka anak harus turun sampai ke angka yang terdapat kepala ular. Demikian juga jika terdapat tangga, maka anak berhak naik ke angka yang terdapat ujung tangga.
f. Misalkan anak mendaptkan mata dadu 3 maka anak akan melompat 3 kali dan apabila anak mendapatkan mata dadu 4 maka anak akan melompat 4 kali dan mendapatkan pertanyaan. Disetiap angka tertentu ada pertanyaan yang sudah disiapkan. Jika pertanyaan tersebut bisa dijawab maka anak akan melanjutkan lompatan, tetapi jika anak tidak bisas menjawab pertanyaan tersebut maka akan kembali 2 kali lompatan ke belakang dan begitu seterusnya. Begitu juga dengan ular apabila anak mendapatkan mata dadu tepat

diatas kepala ular maka anak akan turun ke ekor ular tersebut.Dan jika lompatan anak tepat dibawah tangga maka anak bisa naik ke nomor yang paling atas.

B. *Foot (Feet) Print*[2]

Gambar 6.2 *Foot/Feet Print*

1. Deskripsi Produk

Foot (feet) Print adalah APE yang terbuat dari kain flannel dan karpet dimana pola kaki dibuat menggunakan kain flanel dengan dua warna yaitu biru dan kuning, kemudian ditempelkan pada karpet. APE ini merupakan hasil modifikasi dari APE yang sedang viral di media sosial dengan mengganti alat, bahan, dan cara memainkannya agar lebih menarik perhatian anak.

2. Sasaran usia

APE *Foot print* ini bisa dimainkan oleh anak dengan rentang usianya 5-6 tahun.

---

[2] APE ini adalah karya Zakiatun Fitri, Titin Kurniati, Syauri Abni Ramdhani, ST. Ma'arifah, Baiq. Mar'atul Iffah, Sri Rahayu, Baiq Anggun Etika Ningsih, Darmawati, Maydio Tegar Rama Bongso, Kartini (Mahasiswa Program Studi PIAUD UIN Mataram)

3. **Aspek perkembangan yang dapat distimulasi**

a. Fisik motorik

APE ini dapat menstimulasi aspek perkembangan fisik motorik anak melalui berbagai kegiatan, misalnya pada saat bermain anak akan berjalan di atas gambar pola kaki, menempelkan bentuk angka dan huruf serta gambar hewan dan buah-buahan.

b. Kognitif

APE ini juga dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak, yaitu pada saat anak berfikir untuk berjalan sesuai dengan gambar pola kaki yang sudah disediakan dan ketika anak berfikir untuk berjalan diatas gambar pola kaki yang sesuai dengan warna bola yang didapatnya. Selain itu, permainan ini juga dapat menstmulasi perkembangan kognitif anak ketika anak berifikir untuk mencocokkan bentuk angka dan huruf serta gambar hewan dan buah-buahan.

c. Bahasa

Perkembangan bahasa anak dapat distimulasi melalui interaksi yang terjadi pada saat anak bermain. Oleh sebab itu, permainan ini diusahakan berkelompok, sehingga anak dapat berdialog dan memberikan dukungan pada teman yang sedang bermain.

d. Seni

Ketika anak bermain menggunakan APE *Foot Prints* ini anak akan berjalan diatas gambar pola kaki sesuai dengan warna bola yang didapatnya, sehingga kegiatan tersebut dapat mengajarkan anak mengenal warna dan menstimulasi perkembangan seni anak.

e. Sosial emosional

APE ini juga dapat menstimulasi aspek perkembangan sosial emosional anak, karena anak-anak akan bermain bersama teman-temannya, sehingga dapat menstimulasi

perkembangan sosialnya. Pada saat yang bersamaan, anak-anak juga melatih konsentrasi dan mengontrol emosinya untuk bisa mengikuti aturan permainan yang sudah disepakati bersama, sehingga kegiatan tersebut dapat menstimulasi perkembangan emosional anak.

f. Moral agama

Pada akhir permainan, guru memberikan pesan-pesan moral pada anak yang brkaitan dengan permainan yang mereka mainkan, misalnya guru menyampaikan pada anak untuk selalu mensyukuri nikmat allah karena telah dikaruniakan anggota tubuh yang lengkap, yaitu tangan dan kaki yang sempurna, sehingga anak dapat mengikuti permainan tersebut dengan baik, karena permainan tersebut dimainkan menggunakan tangan dan kaki.

4. Alat dan bahan

a. Gunting
b. Spidol
c. *Cutter*
d. Kain flannel
e. Karpet/spanduk bekas
f. Lem tembak
g. Kertas origami
h. Isolasi
i. Kardus
j. Kertas karton
k. Kertas manila
l. *Double tipe*
m. perekat

5. Cara Pembuatan

a. Siapkan 1 buah karpet dengan panjang kurang lebih 2 meter dan lebar kurang lebih 1 meter, kemudian guntinglah karpet tersebut menjadi dua bagian

b. Buatlah pola kaki, seukuran kaki anak kecil, kemudian siapkan dua kain flanel dengan warna yang berebeda, lalu jiplaklah pola kaki tersebut pada kain flanel yang telah disiapkan
c. Setelah itu, guntinglah pola kaki yang sudah dijiplak di atas kain flanel, kemudian tempelkan pada karpet yang sudah disediakan.
d. Selanutnya, buatlah bola-bola menggunakan sisa kain flanel dan kertas origami sesuai dengan warna pola kaki yang sudah ada.
e. Kemudian, buatlah tempat untuk menaruh bolanya berbentuk kotak menggunakan kardus dan buatkan lubang pada bagian atasnya, kemudian lapisi menggunakan kertas manila, lalu masukkan bola-bola yang sudah dibuat kedalam kotak tersebut.
f. Siapkan kertas karton coklat yang tebal kemudian bungkus dengan kertas manila.
g. Selanjutnya cetaklah bentuk angka dan huruf serta gambar hewan dan buah-buahan, kemudian gunting dan tempelkan pada kertas karton yang sudah dibungkus dengan kertas manila, dan sisanya ditempelkan pada kardus. Kemudian gunting sesuai dengan bentuknya.
h. Selanjutnya siapkan perekat dan guntinglah menjadi bagian kecil-kecil lalu tempelkan pada bagian atas bentuk angka, huruf, serta gambar hewan dan buah-buahan yang sudah ditempel pada kardus. Perekat ditempelkan juga pada bagian bawah bentuk angka dan huruf serta gambar hewan dan buah-buahan yang sudah ditempel pada kertas karton yang dilapisi dengan kertas manila.
i. Terakhir, buatlah wadah untuk menyimpan bentuk angka, huruf, serta gambar hewan dan buah-buahan yang sudah digunting menggunakan kardus kemudian lapisi dengan sisa kertas manila.

6. Cara Memainkan

a. Langkah pertama, guru menyiapkan alat permainannya, kemudian guru membagi anak menjadi dua kelompok.
b. Setelah itu, guru menjelaskan cara bermain dan aturan bermain.
c. Selanjutnya, guru meminta anak-anak untuk berbaris sesuai dengan kelompoknya.
d. Kemudian guru meminta dua anak untuk mulai bermain, pertama dua anak tersebut diminta untuk mengambil satu bola yang sudah disediakan.
e. Selanjutnya, anak diminta untuk memperlihatkan bola yang diambil kepada gurunya.
f. Kemudian anak diminta untuk berjalan dengan menginjak pola kaki yang sesuai dengan warna bola yang didapatnya.
g. Setelah sampai diujung, anak diminta untuk mencocokkan (lambang angka dan huruf serta gambar hewan dan buah-buahan), guru menentukan mana yang akan dicocokkan oleh anak, misalnya lambang angka, maka anak hanya akan mencocokkan angka. Begitu seterusnya.
h. Siapa yang paling cepat menyelesaikan apa yang dicocokkan, dialah pemenangnya.

C. Kotak Ajaib[3]

1. Deskripsi Produk

Kotak ajaib adalah APE yang dibuat dengan menggunakan papan dan triplek yang dibentuk menjadi kotak dan diberi ruangan-ruangan pembatas untuk setiap lubang. Kemudian setiap sisi diberi berbagai jenis mainan yang mengandung nilai edukatif, seperti: sisi depan kotak ini diberi lubang-lubang yang membentuk bangun datar seperti lingkaran, kotak dan segi tiga masing-masing 2 lubang sehingga menjadi 6 lubang. Pada sisi

[3] APE ini adalah karya Wardaniatil Ummi, Sartikanawati, Aspiatul Aini, Ainun Fadila, dan Nisa Hulaeva (Mahasiswa Program Studi PIAUD UIN Mataram)

belakang, terdapat bentuk-bentuk bangun datar sebagaimana yang ada di depan, namun pada sisi belakang ini tidak terdapat lubang, melainkan bangun datar timbul dan dipasangkan perekat pada setiap atas belakang bagian bangun datar sebagai media tempat bagi anak-anak untuk belajar mengenal warna dan bermain tebak-tebakan. Adapun pada sisi sebelah kanan kotak ini terdapat gelas-gelas plastik yang dibentuk seperti tangga *zigzag* untuk bermain *running ball*.

Gambar 6.3 Kotak Ajaib

APE ini adalah hasil karya orisinil yang mengkombinasikan beberapa jenis permainan sekaligus, sehingga lebih praktis dan menarik bagi anak.

2. Sasaran usia

APE ini ditujukan untuk anak usia 3-6 tahun, namun strategi memainkannya yang harus disesuaikan berdasarkan usia anak. Usia lebih kecil dibuat lebih sederhana, begitu juga sebaliknya.

3. **Aspek perkembangan yang dapat distimulasi**

a. Kognitif

Aspek perkembangan kognitif anak dapat berkembang dengan APE ini ketika anak melemparkan buah-buahan yang sudah disediakan sesuai dengan gambar buah-buahan yang tertempel pada setiap samping lubang kotak. Aspek kognitif anak juga dapat berkembang ketika anak bermain tebak-tebakan sebagi permainan yang ada pada sisi belakang kotak ajaib, yaitu ketika anak berkonsentrasi dan berfikir mengenai buah apa yang warnanya sama dengan bangun datar yang diangkatkan oleh temannya. Pada permainan *running ball* yang terdapat pada sisi kanan kotak ajaib, aspek kognitif anak dapat berkembang ketika anak mulai menghitung jumlah kelereng yang berhasil dimasukkannya hingga gelas plastic terbawah sebagai gelas finis kelereng.

b. Bahasa

Aspek bahasa anak terjadi ketika anak saling berinteraksi dengan teman-temannya saat memainkan APE ini. Semakin banyak jenis permainan yang dimanikan anak, maka perkembangan aspek bahasa anak akan semakin baik karena APE ini diprioritaskan untuk dimainkan secara berkelompok.

c. Sosial emosional

Aspek perkembangan sosial emosional anak dapat berkembang karena APE ini dimainkan secara kelompok yang mengharuskan anak-anak untuk bekerja sama dalam tim. Selain itu, anak-anak akan mengekspresiakan emosi yang berbeda-beda saat bermain bersama teman-teman, seperti rasa kecewa, bahagia, sedih, marah, semangat, dan lain-lain.

d. Fisik motorik

Aspek perkembangan fisik motorik anak dapat berkembangan dengan APE ini karena membutuhkan aktivitas fisik yang cukup banyak. Misalnya saat anak harus

berlari menuju garis yang sudah ditentukan sebagai garis jarak pelemparan buah-buahan, memetik buah-buahan dari pohon ajaib dengan tangannya lalu melemparkan buah-buahan tersebut ke dalam kotak ajaib yang sudah di sediakan, dan lain sebagainya.

e. Seni

Aspek seni anak dapat berkembang saat anak melihat berbagai bentuk dan warna yang terdapat dalam APE. Selain itu, anak juga dapat dilibatkan untuk membuat APE sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

f. Moral agama

Aspek moral agama dapat berkembang ketika anak bermain bersama dengan teman-teman yang memiliki karakter yang berbeda-beda. Dalam situasi seperti ini, anak banyak belajar tentang nilai-nilai moral seperti kesabaran, tolong menolong, kerja sama, pantang menyerah, saling menghargai, dan lain sebagainya. Saat bermain, anak-anak juga harus memulai dan mengakhiri dengan berdo'a.

4. Alat dan Bahan

a. Gunting
b. *Cutter*
c. Gelas plasti
d. Jarum
e. Alat lem tembak
f. Triplek
g. Paku
h. Kain flannel
i. Kardus
j. Perekat
k. Pohon jambu kecil
l. Cupsealer
m. Kayu
n. Lem

o. Kain bekas
p. Lakban
q. *Double tipe*
r. Kelereng
s. Benang wol
t. Isolasi

5. Cara pembuatan

a. Siapkan triplek yang sudah dipotong dengan ukuran sesuai keinginan.
b. Pada triplek bagain depan bentuklah 2 lingkaran, 2 segi empat dan 2 segi tiga atau bisa ditambah sesuai selera
c. Cat triplek dengan warna putih
d. Siapkan 8 buah kayu yang sudah dipotong sesuai ukuran triplek tersebut
e. Buatlah kerangka membentuk balok sesuai ukuran yang sudah ada
f. Paku setiap ujung sisi triplek tersebut agar kuat
g. Setelah membentuk balok rekatkan lakban hitam pada setiap pertemuan sisi triplek untuk menutupi kepala paku
h. Tempelkan pola buah-buahan yang dibuat dari kain flanel pada lingkaran, segi empat dan segi tiga.

Cara membuat buah-buahan:

a. Buat pola buah-buahan yang diinginkan pada kain flannel.
b. Jahit pinggir pola buah-buahan yang sudah dibentuk dengan menyisakan sedikit lubang untuk memasukkan kain perca sebagai isi buah.
c. Potong kain perca agar berukuran lebih kecil agar kain perca mudah dimasukkan kedalam pola yang sudah dibentuk.
d. Masukkan kain perca tersebut ke dalam pola buah-buahan lalu jahit pinggir pola buah yang tadi masih berlubang.

Cara membuat pohon buah

a. Siapkan pohon jambu kecil dan bersihkan semua daunnya serta potong ranting yang berukuran panjang.

b. Tempelkan perekat pada setiap bagian ranting yang cocok ditaruhi buah atau sesuai selera.
c. Siapkan *cup sealer* sebagai penopang pohon jambu agar bisa berdiri.
d. Masukkan pasir atau kardus-kardus bekas yang sudah diremas ke dalam lubang cup sealer sebagai isi cup sealer untuk menguatkan berdirinya pohon.

6. Cara memainkan APE

Cara memainkan sisi depan Kotak Ajaib untuk anak usia 5-6 tahun:

a. Buatkan garis star dengan jarak 2 meter dari kotak ajaib.
b. Buat pula garis pelemparan dengan jarak 1 meter dari kotak ajaib dan siapkan pohon ajaib pada garis pelemparan ini.
c. Bagi anak-anak/peserta didik menjadi dua kelompok
d. Minta anak-anak/ peserta didik untuk berbaris sesuai kelompoknya di belakang garis star.
e. Beritahukan kepada peserta didik mengenai peraturan permainannya.
f. Berikan kode sebagai pertanda dimulainya permainan, seperti dengan meniupkan peluit dengan bunyi yang panjang sebagai tanda bahwa peserta didik sudah boleh memulai permainannya..
g. Bila kode atau peluit sudah dibunyikan, anak-anak berlari dari garis star menuju pohon ajaib yang ada pada garis pelemparan.
h. Selanjutnya anak-anak harus memetik salah satu buah-buahan yang ada pada pohon ajaib dan melemparkannya ke dalam lubang yang sudah disediakan pada kotak ajaib.
i. Setelah salah satu anak selesai melemparkan buah-buahannya, anak tersebut harus berlari ke samping kotak ajaib dan membuat barisan sesuai kelompoknya lagi.
j. Bila anak pemain pertama sudah terlihat berada di samping kotak ajaib, anak selanjutnya sebagai pemain kedua harus

segera berlari sebagaimana anak pemain pertama tadi dan begitu seterusnya.

Cara memainkan sisi belakang Kotak Ajaib untuk anak usia 5-6 tahun:

a. Bagi anak-anak menjadi dua kelompok, yaitu kelompok penanya dan kelompok penjawab.
b. Kelompok penanya diminta untuk berbaris di belakang kotak dan kelompok penjawab diminta untuk berbaris di depan kotak ajaib.
c. Bila kelompok penanya mengangkat salah satu bangun datar dari belakang kotak, maka anak yang berada pada baris terdepan dari kelompok penjawab wajib menyebutkan warna dan bentuk bangun datar yang diangkat oleh kelompok penanya tersebut.

Cara memainkan sisi samping kotak ajaib untuk anak usia 3-6 tahun:

a. Guru memberi arahan kepada siswa bagaimana cara memainkan permainan running ball
b. Guru membagikan kelereng kepada setiap siswa sebanyak 3 buah kelereng
c. Anak-anak melakukan permainan dengan cara memasukkan kelereng pada gelas yang terdapat dibagian paling atas sehingga kelereng yang telah dimasukkan menggelinding mengikuti gelas-gelas yang ada dibawah gelas yang telah kelereng masuki
d. Selanjutnya anak melakukan permainan tersebut berulang-ulang sesuai jumlah kelereng yang diberikan
e. Bagi anak usia 3-4 tahun kelereng yan diberikan berukuran kecil dan usia 5-6 tahun berukuran besar, karena jika ukuran kecil yang dimasukkan ke Gekas tersebut maka akan lebih mudah untuk memasukkan bola sampai gelas terakhir teapi jika kelerenganya lebih besar dan bebannya menjadi lebih berat maka untuk memasukkan bola sampai gelas paling

bawah akan sulit, dari hal tersebut anak akan menjadi geregetan dan ingin mencoba dan terus mencoba sampai dia bisa memasukkan bola.

f. Bagi anak yang paling banyak memasukkan kelereng ke dalam gelas maka dialah pemenangnya.

D. *Bouble Game*[4]

Gambar 6.4 *Bouble Game*

1. Deskripsi Produk

Bouble game merupakan hasil karya mahasiswa Prodi PIAUD UIN Mataram yang terinspirasi dari berbagai permainan dan di desain sedemian rupa untu mengembangkan berbagai aspe perembangan anak usia dini. Hal yang menarik dari APE ini adalah bentunya yang *simple* dan sangat mudah untuk dibuat oleh guru dan dapat melibatan siswa dalam proses

[4] APE ini adalah karya Siti Khairunnisa, Ainun Nisak, Putri Handayani, Renita Hafsari, Eka Purnamasari, Yuli Rahmawati, Indra Wahyu Kusuma, Riyana Hastuti, dan Emilia Ismi (Mahasiswa Program Studi PIAUD UIN Mataram)

pembuatan. Selain itu, APE ini juga penuh dengan warna-warni untu menarik minat siswa.

2. **Sasaran usia**

   APE ini dapat digunakan untuk kelompok usia 3-6 tahun.

3. **Aspek perkembangan yang dapat distimulasi**

   a. Kognitif

      Aspek kognitif melalui kegiatan pemecahan masalah yang ada di dalam setiap kertas yang digulung, sehingga mampu menyelesaikan dengan penalaran semampunya.

   b. Bahasa

      Aspek bahasa dikembangkan dengan cara menjawab persoalan yang ada di setiap kertas

   c. Sosial-emosional

      Permainan menggunakan APE ini menuntut adanya interaksi, baik antara anak dengan guru, maupun dengan sesame teman lainnya.

   d. Fisik Motorik

      Fisik motorik dapat dikembangkan melalui kegiatan mengaduk-aduk bola dan usaha untuk mencari kertas.

   e. Seni

      APE ini dibuat dengan berbagai variasi bentuk, model, dan warna. Hal ini secara tidak langsung dapat menstimulasi perkembangan seni yang ada pada diri anak. Saat bermain menggunakan APE, anak diberikan kesempatan untuk berkreasi sesuai dengan keinginan mereka masing-masing.

   f. Moral agama

      Ketika bermain menggunakan APE ini, anak-anak dilatih untuk bersabar menunggu giliran karena jumlah teman yang ikut bermain cukup banyak.

4. **Alat dan bahan**

   Alat pembuatan APE

   a. Gergaji
   b. Kater

c. Penggaris dan pensil
d. Spidol
e. Gunting

Bahan pembuatan APE

a. Triplek
b. Pita
c. Bola warna-warni
d. Kertas kelap kelip
e. Kertas manila dan kertas origami
f. Lem kertas dan lem tembak
g. Gambar (hewan, transportasi, buah-buahan, angka, alfabet) tergantung tema yang diinginkan

5. Cara pembuatan

a. Ukur triplek dengan penggaris dan pensil (sesuai dengan ukuran bagian-bagiannya)
b. Potong triplek sesuai dengan ukuran bagian-bagiannya.
c. Setelah diukur, kemudian potong dengan gergaji sesuai dengan ukuran yang sudah dibuat.
d. Setelah semua terpotong rapi, lapisi triplek dengan kertas manila agar menutupi dasar triplek dan membuat triplek terlihat rapi.
e. Kemudian, bentuk bagian-bagian triplek yang sudah dibuat tadi kemudian lem dengan lem tembak agar triplek tidak mudah terpisah dengan bagian yang sudah ditentukian.
f. Setelah semua bagian yang menggunakan triplek sudah jadi, kemudian sekarang bagian hiasan dan mainannya.
g. Hias bola-bola warna dengan kertas warna-warni menggunakan double tips.
h. Buat kupu-kupu dan bunga dengan ketras origami (hiasan untuk APE yang dibuat).

i. Gunting gambar-gambar yang sudah dicetak kemudian gunting kertas manila berbentuk persegi panjang, kemudian tempelkan gambar yang sudah digunting di atas kertas manila, gulung, dan ikat dengan pita yang sudah digunting (lakukan terus menerus untuk semua bagian gambar).
j. Untuk bagian papan jawabannya, digunakan papan berukuran persegi empat.
k. Cara pembuatannya sama, lapisi dengan kertas manila kemudian temple bagian gambar untuk dijadikan sebagai jawaban dari setiap ketras yang ada di balik bola-bola warna.
l. Hiasi dengan sedotan warna dan origami yang sudah di bentuk menjadi kupu-kupu, bunga, dan lain-lain.

6. Cara memainkan APE

a. Permanan ini bisa dilakukan lebih dari dua anak.
b. Cara memainkan yang pertama yaitu, guru memerintakhan anak untuk memasukkan kedua tangannya ke dalam kotak bowbel, kemudian putar-putar bola diiringi oleh lagu yang di putar oleh guru.
c. Setelah lagu berhenti anak mengambil kertas yang ada di balik bola-bola warna.
d. Setelah anak menemukan kertas yang dimaksud, mereka membuka kertas tersebut bersamaan.
e. Di dalam kertas, ada sebuat gambar dimana anak harus memecahkan masalahnya, seperti mencocokkan gambar dan penjumlahan.

E. *Kelbol* (Kelereng Botol)[5]

Gambar 6.5 Kelbol (Kelereng Botol)

1. **Deskripsi Produk**

   Kelereng botol adalah APE yang dimodifikasi dari yang sudah ada. APE ini menggunakan bahan bekas yang sangat sederhan, yaitu botol air mineral ukurang besar, *styrofoam,* kelereng, dan penambahan kain flannel untuk menunjukkan setiap tingkatan. Bahan-bahan pembuatan APE ini dapat divariasikan sesuai dengan keinginan masing-masing.

2. **Sasaran usia**

   APE dapat dimainkan oleh anak usia 3-6 tahun.

3. **Aspek perkembangan yang dapat distimulasi**

   a. Kognitif

      Aspek kognitif dapat berkembang karena anak harus berfikir dan mencari cara bagaimana kelereng bisa masuk

[5] APE ini adalah karya Zakiatun Fitri, Titin Kurniati, Syauri Abni Ramdhani, ST. Ma'arifah, Baiq. Mar'atul Iffah, Sri Rahayu, Baiq Anggun Etika Ningsih, Darmawati, Maydio Tegar Rama Bongso, Kartini (Mahasiswa Program Studi PIAUD UIN Mataram)

ke dalam lubang dan akhirnya mencapai titik akhir yang sudah ditentukan.

b. Bahasa

Aspek bahasa dapat distumulasi karena anak akan melakukan interaksi dengan teman-teman yang lain saat bermain.

c. Sosial emosional

Aspek ini akan terstimulasi karena anak-anak akan bermain bersama yang menimbulkan interaksi antara satu dengan yang lainnya. Selain itu, emosi anak akan muncul saat berusaha memasukkan kelereng ke dalam lubang yang membutuhkan konsentrasi.

d. Fisik motorik

Aktivitas dalam permainan ini lebih dominan menggunakan tangan yang merupakan bagian dari motorik halus. Saat anak menggerak-gerakkan botol untuk dapat memasukkan kelereng ke dalam lubang, perkembangan motorik halus dapat terstimulasi dengan baik.

e. Seni

Aspek seni dapat terlihat ketika anak-anak diberikan kesempatan untuk membuat APE bersama-sama sesuai dengan kreasi masing-masing.

f. Moral agama

Aspek moral agama akan muncul ketika guru mengajak anak-anak untuk berdo'a sebelum dan sesudah bermain, saling menghargai dan mendukung ketika ada yang menang atau kalah, dan saling menunggu giliran bermain.

4. Alat dan bahan

a. Gunting
b. Botol air mineral plastik ukuran besar
c. Styrofoam
d. Kelereng
e. Lem tembak

5. **Cara pembuatan**
   a. Siapkan buah botol air mineral plastik bekas yang berukuran besar, *Styrofoam*, dan kelereng. Jumlah disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing.
   b. Potonglah botol tersebut menjadi tiga bagian, lalu ambil bagian yang tengah dan bagian yang bawah.
   c. Siapkan *styrofoam* dan bentuk pola lingkaran besar pada styrofoam, dan buatlah bentuk pola lingkaran kecil pada pola lingkaran yang besar menggunakan tutup botol.
   d. Warnailah pola lingkaran yang sudah dibuat menngunakan *styrofoam* dengan spidol warna, sesuai dengan warna yang disukai.
   e. Tempelkan *styrofoam* pada potongan botol yang bagian bawah, setelah itu masukkan kelereng yang sudah disediakan, selanjutnya tempelkan lagi potongan botol yang bagian tengah, kemudian temepelken bentuk pola lingkaran menggunakan styrofoam, begitu seterusnya sampai bentuk pola lingkaran dari styrofoam tersebut berjumlah tiga, kemudian bagian paling atas menggunakan potongan botol yang bagian bawah.
   f. Terakhir, lapisi dengan kain flanel pada bagian tengah-tengah botol.
6. **Cara memainkan APE**
   a. Langkah pertama, guru menyiapkan alat permainan kelereng botol yang sudah dibuat sendiri atau bersama anak-anak.
   b. Guru meminta dua orang anak untuk bermain.
   c. Kemudian guru meminta anak-anak untuk menggoyangkan botol sehingga kelereng yang ada didalam botol masuk kedalam lubang hingga sampai pada bagian bawah.

d. Anak yang tercepat memasukkan kelereng kedalam lubang *styrofoam* hingga bagian paling akhir, dialah pemenangnya.

F. *Smart City*[6]

Gambar 6.6 *Smart City*

1. Deskripsi Produk

APE ini adalah karya orisinil yang dikembangkan untuk menunjukkan berbagai aktivitas di perkotaan. Suasana di salah satu sudut kota lengkap dengan gedung-gedung, jalan, dan kendaraan terlihat jelas dan dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan masing-masing. Kehadiran APE ini dapat memberikan gambaran kepada anak-anak terkait dengan suasana perkotaan meskipun mereka berada di perdesaan. Untuk memberikan pemahaman dan kesan yang lebih konkrit, guru dapat mengajak anak bermain dengan APE ini sambil memberikan penjelasan

[6] APE ini adalah karya Raehanun, Hafizaturroyani, Nopsiah Sukawati, Halimatu Zuhra, Anisa Fitriani, Ayu Ansori, Siti Hajrah, Rukiyana, Sariwita, M. Pahrul, dan Putri Muliani (Mahasiswa Program Studi PIAUD UIN Mataram)

beberapa aspek kehidupan perkotaan agar anak mendapatkan penjelasan dan pemahaman yang lebih baik.

2. **Sasaran usia**

   APE ini ditujukan untuk anak antara usia 4-6 tahun.

3. **Aspek perkembangan yang dapat distimulasi**

   a. Kognitif

      APE *smart city* dapat menstimulais aspek kognitif melalui adanya bangunan-bangunan kota yang berbentuk bangun ruang, seperti bangunan hotel yang berbentuk persegi panjang. Anak juga dapat mengenal ukuran besar, kecil, tinggi, pendek, dan lain-lain. Saat bermain peran menggunakan APE ini, anak-anak pasti akan selalu dihadapkan dengan kegiatan yang memicu perkembangan kognitif.

   b. Bahasa

      Aspek ini dapat dikembangkan ketika anak bermain peran menggunakan APE *smart city*. Anak-anak dapat memainkan berbagai peran sesuai dengan tema yang diangkat pada saat itu. Saat bermain peran, anak-anak pasti berinteraksi dengan teman lainnya dan hal ini dapat mengembangkan aspek bahasa.

   c. Sosial emosional

      Smart city dimainkan secara berkelompok dan tidak bisa dimainkan secara individu atau perorangan. Pada saat bermain bersama, tentu saja akan muncul interaksi yang dapat menstimulasi perkembangan sosial emosional anak.

   d. Fisik motorik

      Saat bermain, anak-anak dapat memindahkan satu barang sesuai dengan skenario bermain peran yang sudah dibuat. Misalnya, salah seorang anak yang berperan sebagai supir mobil, makan tugasnya adalah memindahkan mobil dari satu tempat ke tempat lain sebagai tanda bahwa dia

mengemudikan mobil tersebut. Hal ini dapat mengembangkan aspek motorik halus anak.

e. Seni

APE ini dibuat dengan berbagai perpaduan warna dan desain, sehingga dapat menstimulasi aspek perkembangan seni anak.

f. Moral agama

Nilai moral agama dapat distimulasi pada saat anak bermain peran. Misalnya, anak yang berperan sebagai supir akan dilatih untuk menaati aturan lalu lintas ketika berkendara. Jika ada anak yang berperan sebagai pedagang, maka dia dilatih untuk bersikap jujur, dan lain sebagainya.

4. Alat dan bahan

a. Gunting
b. *Cutter*
c. Penggaris
d. Pensil
e. Penghapus
f. Kuas
g. Gergaji
h. Isolasi besar
i. Mobil-mobilan
j. Tiplek
k. Kardus bekas
l. Cat minyak warna-warni
m. Tinner
n. Air
o. Amplas
p. Lem tembak
q. Spidol warna
r. Stik es krim warna warni
s. Board marker warna hitam
t. Double tipe
u. Cat air
v. Kertas origami
w. Kertas HVS
x. Lem batang
y. Lem G
z. Kain flannel

5. Cara pembuatan

a. Siapkan semua alat dan bahan yang dibutuhkan
b. Haluskan sisi-sisi dari papan triplek persegi panjang sampai benar-benar halus menggunakan amplas, agar ketika anak memainkannya tidak membuat tangan anak terluka, sehingga aman digunakan.

c. Cat papan triplek persegi panjang ukuran 60x77 dengan menggunakan cat warna hijau, kemudian jemur sampai kering.
d. Setelah papan triplek kering, buatlah sketsa jalan pensil sehingga menyerupai sebuah jalanan kota. Lalu, warnailah sketsa tersebut menggunakan cat warna hitam. Kemudian, jemur sampai cat mengering.
e. Setelah itu, buatlah garis-garis putih di tengah-tengah jalanan kota. Sehingga, APE *Smart City* memiliki jalanan yang sama seperti jalanan pada dunia nyata. Kemudian dimpan beberapa saat sampai cat mengering.
f. Buatlah persegi panjang, kubus, segitiga, dan lain sebagainya sebagai bangunan *Smart City*
g. Lapisi bangun ruang yang telah dibuat menggunakan kertas HVS yang ada.
h. Bentuklah bangun ruang yang telah dibuat menjadi rumah, hotel, masjid, dan lain-lainnya.
i. Warnai bangunan yang telah dibuat sesuai dengan kreativitas anda.
j. Lalu keringkan beberapa saat sampai cat benar-benar kering
k. Setelah cat pada bangunan kering, maka susunlah bangunan di atas papan triplek Setelah itu, tempel bangunan tersebut menggunakan lem tembak supaya bangunan lebih kokoh.
l. Hiasilah masjid dan rumah dengan pagar dan tanaman menggunakan stik warna dan kertas origami
m. Buatlah tiga bentuk kubus sebagai wadah buah, lalu cat sesuai warna yang di inginkan, jemur, lalu tempel menggunakan lem tembak.
n. Buatlah sebuah kursi sebagai tempat duduk pedagang.
o. Buatlah plang pasar di pinggir jalan raya.
p. Buatlah buah-buahan menggunakan kardus yang dilapisi kertas HVS dan kain *flannel*. Lalu tulislah huruf di belakang setiap buah.

q. Buatlah beberapa pohon sebagai hiasan menggunakan kardus lalu warnai dengan cat supaya gambar terlihat lebih menarik dan lebih nyata, lalu jemur. Setelah itu, pasanglah pohon pada beberapa tempat yang menurut anda cocok. Contohnya, di depan halaman rumah, dll.
r. Buatlah sebuah plang menggunakan triplek, dimana pada bagian depannya tertulis "selamat datang" dan pada bagian akhirnya tertulis "selamat jalan" menggunakan spidol hitam besar. Tempel plang tersebut pada bagian depan jalan menggunakan lem tembak.
s. Buatlah 2 buah lampu lalu lintas menggunakan triplek. Warnailah lampu lalu lintas itu dengan warna hitam, keringkan, lalu bubuhi lagi dengan warna merah, kuning, dan hijau. Setelah dikeringkan, lalu pasanglah lampu lalu lintas tersebut di perempatan jalan kota.
t. Hiasilah jalan menggunakan mobil-mobilan kecil. Agar permainan smart city terlihat lebih nyata.

6. Cara memainkan APE

a. Guru menjelaskan terlebih dahulu tentang peraturan dan waktu yang dibutuhkan oleh anak untuk memainkan APE tersebut. Lalu, membagi kelompoknya.
b. Anak bermain secara berkelompok sekitar 3-4 anak
c. Lalu anak bisa memilih mobil-mobilan yang ia sukai
d. Anak memilih peran mereka masing-masing sesuai dengan minat anak, misalnya menjadi pedagang buah di pasar, dll.
e. Lalu tiap anak memegang mobil mereka masing-masing dan menjalankannya sesuai dengan imajinasi anak.
f. Apabila anak-anak sampai pada perempatan jalan, maka mereka menentukan apakah pada saat itu lampu lalu lintas sedang berwarna merah, kuning, atau hijau. Sehingga jalanan menjadi tertib dan tidak ada kecelakaan yang terjadi.
g. Anak-anak juga bisa berperan seolah-olah ia akan berangkat ke masjid untuk menunaikan ibadah menggunakan mobil

yang ia gunakan dan memarkir mobilnya pada halaman masjid.

h. Anak-anak juga bisa berperan ke pasar menggunakan mobil mereka dan melakukan transaksi jual beli ketikan akan membeli buah. Lalu, guru akan menanyakan tentang huruf apa yang ada di belakang gambar buah. Ketika, anak berhasil menjawab dengan tepat, maka guru memberikan anak hadiah berupa tepuk tangan yang meriah bersama dengan teman-temannya.

i. Anak juga bisa berperan seolah-olah ia baru selesai bekerja dan hendak pulang kerumahnya.

j. Setelah waktu habis anak sudah harus berhenti bermain.

G. *Surprising* Snake[7]

Gambar 6.7 *Surprising Snake*

1. Deskripsi Produk

APE ini terinspirasi dari permainan ular tangga *mainstream* di kalangan anak-anak dan biasa dijumpai di banyak toko mainan. Kemudian bentuk permainan ular tangga *mainstream* tersebut dimodifikasi menjadi lebih menarik dan memiliki

[7] APE ini adalah karya Mariani, Suhadah, Dewi Larasati, Gina Ardila, Nilawati A, Nila Andita, Ida Nurwahidah, Nofita Sari, Jaenab, Anita Putri, Feni Rizqia Mawaddah, dan Sri Wahyuni (Mahasiswa Program Studi PIAUD UIN Mataram

banyak aktivitas yang dapat langsung dimainkan oleh anak. Misalnya penambahan kantung yang berisi berbagai perintah atau kegiatan yang harus dilakukan oleh anak saat berada pada posisi atau angka tersebut.

2. **Sasaran Usia**

   APE dapat dimainkan oleh anak usia 3-6 tahun.

3. **Aspek perkembangan yang distimulasi**
   a. Moral agama
   b. Fisik motorik
   c. Kognitif
   d. Bahasa
   e. Sosial emosional
   f. Seni

4. **Alat dan bahan**
   a. Triplek
   b. Kain planel aneka warna
   c. Gunting
   d. penggaris
   e. Spidol warna.
   f. Lem tembak
   g. Gergaji
   h. Cutter
   i. Lakban
   j. Kertas origami

5. **Cara pembuatan**
   a. Sediakan triplek, kemudian digaris berbentuk segi empat menggunakan pensil dan dipotong sesuai keinginan.
   b. Kemudian siapkan kain flannel warna warni.
   c. Lalu tempelkan isolasi dipinggir dan ditengah triplek sehingga membentuk segi empat sesuai dengan ukuran kain flannel untuk pembatas.

d. Setelah itu tempel kain flanel dengan menggunakan lem tembak di dalam kotak yang sudah dibatasi dengan isolasi tesebut.
e. Kemudian sediakan kertas origami untuk membentuk amplop tempat kejutan bagi anak ketika bermain.
f. Kemudian buat angka menggunakan kain flannel dan setelah selesai tempelkan angka-angka tersebut diatas kain flannel.
g. Kemudian tempelkan amplop diatas kain flannel yang berisi kejutan yang sudah tersedia.
h. Kemudian buat gambar ular dan gambar tangga, setelah itu tempelkan dikain flannel sesuai dengan angka yang diinginkan.
i. Kemudian buat gambar bintang dan tempelkan diangka terakhir dikotak finish.
j. Setelah itu potong kardus bekas berbentuk segi empat dan ditempelkan menggunakan lem tembak. Kemudian lapisi dengan kain flannel dan tempelkan gambar bulatan kecil dari angka satu sampai enam pada tiap sisi dadu.

6. Cara memainkan

a. Kita perkenalkan terlebih dahulu tentang APE tersebut kepada anak baik itu nama, angka-angka, dan warna-warna sesuai dengan yang ada di APE dan juga cara memainkan APE tersebut.
b. Kemudian anak-anak bisa memilih temannya untuk bermain, bisa menggunakan cara suit terlebih dahulu supaya adil, siapa yang menang akan bermain terlebih dahulu dan yang kalah bertugas melemparkan dadu.
c. Permainan ini dilakukan oleh dua orang anak.
d. Anak yang menang suit, berdiri dikotak *start* sementara yang kalah melemparkan dadu kemudian yang sudah siap dalam kotak *start* mulai melompat dengan kaki bergantian sesuai dengan angka yang muncul pada dadu.

e. Setelah anak yang menang pertama selesai melompat kemudian anak yang kedua bersiap untuk melompat dan anak yang pertama giliran yang melempar dadunya, tetapi tidak boleh keluar dari kotak angka tempat dia berdiri, lalu pemain kedua itu melompat seperti anak yang pertama.
f. Kegiatan tersebut dilakukan sampai di akhir. Namun ketika pemain menginjak ekor ular mereka harus turun kembali pada angka dimana kepala ular berada dan mengambil amplop yang tersedia yang berisi *reward and punishment*. Pemain yang sampai terlebih dahulu di akhir itulah yang menang.

H. *Dragon Ball*

Gambar 6.8 *Dragon Ball*

1. Deskripsi Produk

APE ini diberi nama *Dragon Ball* karena terinspirasi dari kartun pickacu di tahun 90-an. Selain itu, terlihat dari bentuk APE yang mirip seperti naga dengan beragam motif yang dimainkan dengan bola warna-warni. Proses pembuatannya sangat mudah dan ramah lingkungan karena alat dan bahan pembuatannya berasal dari barang-barang bekas yang mudah didapat di sekitar kita.

2. **Sasaran Usia**

   APE ini diperuntukkan bagi anak antara usia 4-6 tahun.

3. **Aspek Perkembangan yang Distimulasi**

   a. Kognitif

      Aspek perkembangan kognitif yaitu ketika anak memikirkan cara untuk memecahan setiap permasalahan dalam permainan dan ketika anak menghitung jumlah bola yang berhasil dikumpulkan selama bermain. Adapun cara yang dapat dilakukan guru untuk menstimulasi aspek perkembangan ini yaitu dengan mendorong anak untuk dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam bermain dan mengajak anak menghitung jumlah bola yang diperoleh dari setiap kelompok.

   b. Fisik motorik

      Aspek perkembangan fisik motorik yaitu ketika anak mengkoordinasi gerak dalam permainan seperti ketika anak berlari dan melewati rintangan dalam permainan sambil membawa bola dan memasukkan bola ke dalam APE *Dragon Ball* sambil berjoget atau menari sehingga aktivitas gerak yang dilakukan anak akan membantu anak dalam mengoptimalkan aspek perkembangannya secara optimal. Dalam menggunakan APE ini guru dapat mendesain permainan yang asyik dan menyenangkan sehingga anak dapat melakukan aktivitas gerak.

   c. Moral agama

      Aspek perkembangan agama dan moral yaitu ketika anak mengantri saat bermain bersama temannya. Guru dapat mengajarkan anak tentang bersyukur terhadap nikmat kesehatan yang Allah berikan sehingga dapat mengikuti permainan yang dimainkan dengan menggunakan APE *Dragon Ball*. Selain itu, guru juga bisa mengajarkan kebesaran Tuhan dengan memberi tahun bahwa meskipun APE ini

adalah ciptaan manusia, tetapi bahan-bahan dasar yang digunakan adalah ciptaan Tuhan.

d. Bahasa

Aspek perkembangan bahasa yaitu ketika anak menjawab berbagai pertanyaan yang diberikan guru serta mendengarkan penjelasan yang diberikan terkait dengan permainan dan APE yang digunakan. Guru dapat melakukan tanya jawab dengan anak pada saat atau setelah bermain menggunakan APE *Dragon Ball*. Sehingga akan terjadi interaksi dan komunikasi yang bersifat edukatif antara guru dan anak didiknya.

e. Sosial emosional

Aspek perkembangan sosial-emosional yaitu ketika anak bermain bersama teman dan melakukan kerja sama yang baik dengan tim dalam permainan. Guru dapat mengajak anak berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan permainan yang lebih mengutamakan kerja sama atau permainan kelompok yang asyik dan menyenangkan.

f. Seni

Proses pembuatan APE ini membutuhkan sentuhan seni yang tinggi karena di dalamnya ada berbagai model yang harus dibuat. Aspek seni juga dapat dikembangkan melalui pemilihan warna-warna bola dan dekorasi APE. Selain itu, pada saat bermain guru dapat mengkolaborasikan permainan dengan menggunakan musik sehingga permainan akan menjadi lebih seru dan menyenangkan.

4. Alat dan Bahan

a. Lem tembak
b. Kertas kartun
c. Selotip
d. Doble tip
e. Gunting

f. *Cutter*
g. Kertas kado motif
h. Kardus
i. Lem kertas
j. Bola warna-warni

5. Cara Pembuatan

a. Pertama, semua alat dan bahan disiapkan.
b. Selanjutnya, potong dan lubangi kotak kardus di bagian tengah, usahakan agar bola bisa masuk di dalam kardus.
c. Setelah itu, buat kertas karton menyerupai bentuk seperti pipa besar atau dapat disesuaikan dengan ukuran bola sebanyak 5 pipa. Dengan 4 pipa berukuran 15 cm dan 1 pipa berukuran 25 cm.
d. Lubangi setiap pipa kertas karton lebih besar dari ukuran bola yang digunakan.
e. Pipa ukuran 25 cm diapitkan dengan 2 pipa ukuran 15 cm di sebelah kanan dan kiri.
f. Tempel pipa dari kertas karton tersebut hingga rekat dan kuat pada kotak kardus untuk posisinya dapat disesuaikan.
g. Hias APE *Dragon Ball* menggunakan kertas kado motif atau dapat dicat agar tampilannya lebih menarik. Selamat mencoba!!!

6. Cara Memainkan

a. Permainan dapat dikreasikan sesuai dengan kreativitas guru.
b. Guru membagi anak menjadi 2 tim yang jumlah anggota dalam 1 tim terdiri dari 5-6 anak atau dapat disesuaikan dengan jumlah siswa.
c. Guru menjelaskan aturan permainan. Guru membuat garis lintasan yang terdiri dari garis *start* dan *finish* sebagai tempat meletakkan APE *Dragon Ball*. Permainan dilakukan selama kurang lebih 5 menit untuk setiap kelompok dan setiap anggota kelompok harus dapat memasukkan bola warna-

warni sebanyak mungkin ke dalam lingkaran yang terdapat pada APE.

d. Permainan dapat dilakukan dengan cara menari atau berjoget ketika mendengar musik dimainkan guru, ketika musik berhenti anak dapat melanjutkan untuk memasukkan bola warna-warni sebanyak mungkin sampai waktu permainan berakhir.
e. Guru mengajak anak-anak menghitung bersama berapa jumlah bola yang berhasil dikumpulkan dan warna apa saja yang terkumpulkan.
f. Tim yang paling banyak mengumpulkan bola dan bermain secara sportif itulah yang menjadi pemenangnya. Guru memberikan *reward* pada pemenang dan semua anak yang ikut dalam permainan.

I. Papan Tombol Geometri[8]

Gambar 6.9 Papan Tombol Geometri

[8] APE ini adalah karya Suhadah (Mahasiswa Program Studi PIAUD UIN Mataram).

1. **Deskripsi Produk**

   APE ini merupakan hasil karya orisinil yang memanfaatkan barang-barang bekas di sekitar lingkungan rumah. APE ini sangat mudah dibuat dan dimainkan sehingga anda dapat membuat dan memainkannya bersama anak. Anda juga dapat memodifikasi dan mengkreasikan

2. **Sasaran Usia**

   APE ini diperuntukkan bagi anak antara usia 4-6 tahun.

3. **Aspek Perkembangan yang Distimualasi**

   a. Moral agama

      Aspek moral agama dapat distimulasi pada saat anak memulai permainan dengan membaca do'a terlebih dahulu, saat bermain dapat melatih kesabaran untuk mengantri giliran, dan melatih tindakan sportif.

   b. Fisik motorik

      Pemainan ini lebih banyak melatih perkembangan motorik halus anak karena melibatkan tangan untuk melakukan berbagai aktivitas saat bermain, misalnya saat melempar dadu, mengambil karet, dan menyimpan karet sesuai dengan angka dadu ang didapatkan.

   c. Sosial emosional

      Setiap permainan yang melibatkan beberapa orang anak pasti memiliki pengaruh terhadap perkembangan sosial emosional karena selalu muncul interaksi antara satu anak dengan anak lainnya. Pada saat itu juga emosi anak dilatih karena dalam permainan pasti akan muncul emosi marah, kecewa, senang, dan sebagainya.

   d. Kognitif

      Kemampuan kognitif dapat dikembangkan melalui pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri.

   e. Bahasa

      Adanya interaksi pada setiap kegiatan bermain yang dilakukan dapat mengembangkan aspek bahasa anak. Selain

itu, beberapa kosa kata yang sering muncul dalam permainan ini seperti nama-nama warna, angka 1-6 pada dadu, dan nama-nama jenis geometri dapat menambah perbendaharaan kata anak yang mempengaruhi perkembangan bahasanya.

f. Seni

Saat membuat APE ini anda dapat melibatkan anak, sehingga akan muncul berbagai pengetahuan terntang aspek seni. Misalnya, penentuan warna papan, posisi tutup botol, jenis tulisan, bentuk dadu, dan sebagainya.

4. Alat dan Bahan

a. Kardus Bekas
b. Tutup Botol
c. Gunting
d. Kertas Bling
e. Kertas Manila
f. Kertas Origami
g. Kertas HVS
h. Pensil
i. Karet
j. Lem Tembak
k. Cutter
l. Spidol Warna

5. Cara Membuat

a. Sediakan kardus sesuai dengan ukuran yang diinginkan, kemudian potong kardus sampai berbentuk segi empat.
b. Kardus yang telah dipotong-potong tersebut ditempelkan atau disambungkan dengan bagian-bagian kardus yang lainnya menggunakan lem tembak.
c. Tempelkan kertas bling di kardus tersebut menggunakan *double tape*.
d. Tempelkan tutup botol warna- warni yang telah tersedia di kertas bling tersebut menggunakan lem tembak.

e. Setelah itu tulislah nama APE itu dibagian atas kardus menggunakan kertas HVS.
f. Kemudian berikan warna-warni di kertas HVS tersebut menggunakan spidol warna atau lainnya sesuai dengan kreaktivitas anda.

6. Cara Memainkan

a. Kita perkenalkan terlebih dahulu tentang APE tersebut kepada anak baik itu nama, kemudian warna-warna sesuai dengan yang ada di APE dan juga cara memainkan APE tersebut.
b. Permainan ini bisa dilakukan 1 (satu) atau 2 (dua) orang anak.
c. Kemudian anak mengambil dadu dan melemparnya.
d. Setelah itu misalnya didadu yang terlihat angka 3 (tiga) maka anak mengambil karet yang telah disediakan.
e. Kemudian anak tersebut memasukan karet kedalam tutup botol sesuai dengan angka yang tertera didadu tersebut.
f. Kemudian anak menyebutkan bentuk geometri dari karet yang dimasukan ke tutup botol tersebut.
g. Dan terahir anak juga menyebutkan nama warna dari botol tersebut.

J. Panah Geometri[9]

1. Deskripsi Produk

APE ini merupakan hasil karya orisinil yang diberi nama Panah Geometri. Panah Geometri ini adalah APE yang terbuat dari karton coklat keras yang ditempelkan bentuk-bentuk geometri (seperti segitiga, lingkaran, kotak, persegi panjang dan layang-layang) menggunakan kain flanel dengan warna-warna yang berbeda-beda (seperti merah, kuning, hijau. Biru, dan

[9] APE ini adalah karya Nur Hidayatussholihah (Mahasiswa Program Studi PIAUD UIN Mataram).

pink). Pada setiap bentuk geometri diberi angka, mulai dari angka 2 sampai dengan 6. Anak akan melempar anak panah berbentuk geometri dan warna yang sesuai dengan bentuk-bentuk geometri yang terdapat pada papan karton coklat dengan sasaran yang tepat. Jadi, dalam APE ini anak mengenal angka, dapat berhitung, mencocokkan waran maupun bentuk, tepat mengenai sasaran dan sebagainya. Anak panah disini tidak menggunakan benda tajam seperti paku atau jarum, tapi menggunakan perekat karena keselamatan anak yang paling utama.

Gambar 1.10 Panah Geometri

2. Sasaran Usia

APE ini diperuntukkan bagi anak antara usia 3-6 tahun.

3. Aspek Perkembangan yang Distimualasi

a. Aspek kognitif

Melatih konsentrasi anak pada saat melemparnya karena anak akan membidik apakah tepat sasaran atau sasarannya akan meleset atau salah sasaran, dapat mengenal anak panah yang telah disesuaikan dengan bidik berbentuk geometri, dapat mengurutkan geometri yang sama, dapat menyelesaikan lemparan dengan tujuan masing-masing

geometri, mengelompokkan warna dan bentuk geometri yang sama. Permainan 'Panah Geometri' juga dapat mencocokkan pola dengan anak panah yang ada sesuai dengan bentuk geometri yang ada dalam bidikan atau papan geometri. Anak dapat membedakan pola masing-masing bentuk geometri.

b. Aspek fisik-motorik

Anak mengatur jarak melempar dan juga anak dapat memegang, membolak-balikkan, melempar anak panah ke papan bidik yang ada sesuai dengan geometri yang ada, dan anak dapat melempar dan mencabut pola pada papan.

a. Aspek bahasa

Anak dapat menjelaskan, menyebutkan apa yang didapatkan dari Lempar Panah Geometri tersebut. Dalam permainan 'Lempar Panah Geometri' anak dapat menjelaskan dan menceritakan apa yang didapatkan.

b. Aspek sosial-emosional

Interaksi dengan teman ataupun gurunya pada saat menjelaskan car bermainnya, dapat sabar dalam menyelasaikan lemparannya dengan menyesuaikan bentuk geometri yang ada apabila tidak mengenai sasaran, dan pada permainan 'Lempar Panah Geometri' anak dapat dengan sabar mengantri melempar dan melepaskan anak panah pada papan bidik. Pada saat anak melempar anak panah geometri dan sasarannya meleset ataupun tepat ada keseruan tersendiri yang anak ciptakan dan itu akan berpengaruh dengan teman lainnya.

c. Aspek moral dan agama

Anak dapat membereskan mainan yang telah dimainkan. Dan dalam 'Lempar Panah Geometri' anak dapat mengetahui bahwa anak panah itu merupakan peluru yang digunakan berperang oleh Nabi Muhammad SAW dan berbahaya digunakan tanpa bimbingan.

d. Aspek seni

Permainan 'Lempar Panah Geometri' anak dapat berkreativitas dalam menyelesaikan permainannya, dan pada saat melempar posisi anak bebas baik itu berdiri ataupun duduk/berdiri dengan lutut.

4. Alat dan Bahan

a. 2 karton coklat
b. Kain planel
c. Sterofoam
d. Lem kertas
e. Double tipe
f. Sumpit kayu
g. Isi lem tembak
h. Perekat
i. Kertas origami
j. Spidol warna
k. Cutter
l. Gunting
m. Lem tembak
n. pisau
o. Penggaris
p. Pensil
q. Spidol
r. Penghapus

5. Cara Membuat

a. Siapkan 2 karton coklat, lalu ukur sesuai kebutuhan atau keinginan kemudian potong menggunakan cutter. Buatkan lubang untuk/sebagai wadaha berdirinya papan bidik geometri.
b. Gambar pola-pola geometri (segitiga, lingkaran, persegi empat, persegi panjang, dan layang-layang) pada kain planel dengan warna yang berbeda-beda (yakni merah. Kuning,

hijau, biru, dan pink), kemudian gunting dan tempelkan pada pada papan bidik geometri menggunakan lem tembak.

c. Untuk anak panah geometrinya, siapkan sterefoam kemudian gambar pola-pola geometri dan bentuk menggunakan cutter dengan sangat hati-hati karena sterofoan sifatnya rapuh jika salah cara memotongnya atau membentuknya.
d. Kemudian setelah itu siapkan stik untuk anak bisa memegang pada saat melempar dengan menggunakan sumpit kayu yang telah dibagi menjadi dua bagian lalu di belah lagi menjadi empat menggunakan pisau. Kemudian tancapkan pada setiap masing-masing bentuk geometri tepat ditengah-tengah sterofoam agar bentuk geometri seimbang.
e. Agar lebih kuat gunakan lem tembak.
f. Setelah itu lapis masing-masing bentuk geometri menggunakan kertas origami dengan warna yang berbeda-beda yakni segitiga berwarna merah, lingkaran: kuning, persegi empat: hijau, persegi panjang: biru, dan layang-layang berwarna pink. Tempelkan menggunakan double tipe ataupun lem tembak.
g. Pada bagian bawah tempelkan perekat bagian kasarnya menggunakan lem tembak, agar pada saat melempar langsung merekat.
h. Agar terlihat seperti anak panah maka buatlah bentuknya menggunakan kertas origami sesuai dengan warna bentuk geometrinya kemudian tempel menggunakan double tipe.
i. Anak panah geometri yang dibuat masing-masing ada sepuluh.
j. Sisa sterofoam yang ada, buatlah angka 2 sampai dengan 6 sebagai target jumlah yang akan dilempar. Potong mengguanakan cutter lalu kemudian tempelkan pada papan bidik geometri tepat diatas bentuk geometrinya.

k. Pada papan bidik yang sudah ditempelkan bentuk geometri menggunakan kain planel tidak lupa di tempelkan perekat bagian halusnya dengan lem tembak sesuai dengan ukuran bentuk geometri yang ada dan warnai menggunakan spidol warna sesuai dengan warna geometrinya agar pada saat anak melempar panahan geometrinya langsung merekat pada papan bidik tersebut.

6. Cara Memainkan

a. Menjelaskan kepada anak bahwa dalam permainan ini anak harus melemparkan anak panah sesuai dengan bentuk geometri yang ada pada papan bidik baik itu warna, bentuk maupun jumlah geometri yang sudah tertera.
b. Pada anak usia 3-4 tahun, anak hanya mampu memainkan sesuai dengan warnanya atau singkatnya mencocokkan warna saja dan tidak terlalu memperhatikan bentuk ataupun jumlah yang akan dilempar.
c. Anak usia 4-6 tahun, anak sudah mampu memainkannya sesuai dengan jumlah yang tertera.
d. Anak melemparkan anak panah dengan jarak 1 meter sesuai dengan warna dan bentuk geometri ataupun jumlahnya.

K. KERIPIK (Kereta Api Pintar dan Kreatif)[10]

1. Deskripsi Produk

APE ini adalah hasil karya orisinil yang memanfaatkan barang-barang bekas yang ada di sekitar. Bentuknya sangat sederhana dan mudah dibuat oleh anak tanpa harus mengeluarkan biaya yang besar. Jenis dan bentuk dapat dikreasikan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan anda masing-masing.

[10] APE ini adalah karya Marini (Mahasiswa Program Studi PIAUD UIN Mataram).

Gambar 1.11 Keripik (Kereta Api Pintar dan Kreatif)

2. **Sasaran Usia**

   APE Keripik (kereta api pintar dan kreatif) dapat dimainkan anak usia 4-7 tahun

3. **Aspek Perkembangan yang Distimulasi**

   a. Moral agama

      Aspek moral agama distimulasi saat anak melihat ada gambar ikan, bulan, bintang sehingga mereka mengenal Tuhan melalui ciptaanNya.

   b. Fisik motorik

      Aspek fisik motorik distimulasi saat anak merangkai kereta api menjadi satu dan memasang gambar kekancing baju (motorik halus) dan saat mereka menarik kereta sambil berjalan ataupun berlari (motorik kasar).

   c. Kognitif

      Aspek kognitif distimulasi saat mereka berfikir bagaimana cara merangkai kereta menjadi satu rangkaian dan bagaimana cara memasangkan gambar benda-benda ke kancing.

   d. Bahasa

      Aspek Bahasa distimulasi saat mereka berkomunikasi dengan teman dan saat mereka menyebutkan nama gambar yang dipasang.

e. Sosial emosional

   Aspek sosial emosional distimulasi saat anak mau bersabar saat mereka merangkai, memasang kekancing, dan sabar saat mereka mau bergantian untuk bermain.

f. Seni

   Aspek seni distimulasi saat anak mengenal berbagai macam warna dan saat mereka menyanyikan lagu kereta api.

4. Alat dan bahan

a. Botol bekas
b. Kain planel aneka warna
c. Gunting
d. Cat
e. Bambu
f. Botol bekas shampoo, handbody atau sejenisnya.
g. Tutup botol bekas
h. Pipet/sedotan air mineral
i. Lem tembak
j. Kancing baju
k. *Cutter*
l. Kuas lukis
m. Bensin
n. Kawat kecil

5. Cara Pembuatan

a. Terlebih dahulu sediakan botol bekas air mineral dengan dua ukuran yang besar dan kecil.
b. Kemudian siapkan cat dengan warna yang berbeda.
c. Lalu berikan warna yang berbeda pada setiap botol-botol yang sudah disediakan menggunakan cat yang dicampur dengan bensin sedikit agar cepat kering.
d. Setelah itu dijemur sampai kering.
e. Kemudian siapkan bambu, lalu dipotong-potong menjadi lebih kecil sebesar tusuk sate lalu dihaluskan agar aman bagi anak.
f. Kemudian siapkan tutup botol dan dilubangi bagian tengahnya sesuai dengan besar pipet air mineral.

g. Lalu potong botol bekas shampoo menjadi ukuran-ukuran kecil dan dilobangi yang berfungsi sebagai penahan agar roda tidak bergerak kesana kemari.
h. Kemudian potong sedotan sesuai keinginan dan masukkan kedalam lubang tutup botol yang sudah tersedia.
i. Setelah itu botol shampoo yang sudah dilobangi masukkan kedalam bamboo yang sudah disiapkan disisi kiri dan kanan setelah itu masukkan tutup botol yang sudah disediakan tadi lakukan hal tersebut sampai mencukupi jumlah botol air mineral yang disediakan.
j. Setelah botol-botol tersebut kering, kemudian tempelkan roda-roda yang sudah terpasang dibambu menggunakan lem tembak. Dalam setiap botol tersebut terdapat empat pasang ban atau roda.
k. Setelah itu lobangi bagian depan dan belakang botol tersebut untuk menempatkan besi kecil sebagai penyambung dari setiap rangkaian kereta apinya.
l. Lalu sediakan kain flannel aneka warna, dan buat berbagai macam bentuk sesuai yang diinginkan.
m. Kemudian tempelkan kancing baju pada tiap gerbong kereta dengan jumlah sesuai yang diinginkan.
n. APE Keripik siap dimainkan.

6. Cara memainkan

a. Kita perkenalkan terlebih dahulu tentang APE tersebut kepada anak baik itu nama, kemudian angka-angka dan warna-warna sesuai dengan yang ada di APE dan juga cara memainkan APE tersebut.
b. Kemudian pisahkan tiap-tiap gerbong yang sudah ada.
c. APE keripik bisa dimainkan anak sendiri dan bisa juga berkelompok.
d. Anak akan merangkai tiap gerbong menjadi rangkaian kereta api.

e. Setelah itu anak akan memasang bentuk-brntuk gambar yang dibuat dari kain flannel yang sudah disediakan kekancing yang sudah tertempel ditiap gerbong.
f. Anak bisa menarik kereta apinya sesuai keinginan mereka (ini ketika anak bermain sendirian), anak bisa juga sambil bernyanyi kereta api.
g. Ketika anak bermain kelompok anak bisa tidak merangkai keretanya menjadi satu namun bisa memainkannya satu-satu dan diimajinasikan menjadi sebuah bis kota atau mobil-mobilan.
h. Setelah ituanak bisa melakukan balapan dengan dibuatkan lintasan dari star dan finisnya, siapa yang lebih dahulu sampai garis *finish* dialah yang menang.
i.

L. Marbel Berhitung[11]

Gambar 1.12 Marbel Berhitung

[11] APE ini adalah karya Nila Andita (Mahasiswa Program Studi PIAUD UIN Mataram).

1. **Deskripsi Produk**

APE ini merupakan karya orisinil yang bertujuan untuk mengenalkan angka dan berhitung. Model APE ini cukup sederhana dan sangat mudah dibuat dan dimainkan oleh anak. Bahan yang digunakan juga dapat berupa bahan-bahan bekas seperti triplek bekas, kardus, atau *styrofoam* sesuai dengan keinginan anda.

2. **Sasaran Usia**

APE marbel berhitung dapat dimainkan oleh anak usia antara 4-6 tahun.

3. **Aspek Perkembangan yang Distimulasi**

a. Kognitif

APE ini dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak melalui pembelajaran berhitung pada anak, yaitu pada saat anak menghitung jumlah bintang yang terdapat pada setiap kolom pada papan.

b. Bahasa

Perkembangan bahasa dapat distimulasi melalui interaksi yang terjadi pada saat anak bermain. Selain itu, beberapa kosa kata baru juga dapat diketahui anak, khususnya berkaitan dengan angka.

c. Seni

Semua APE harus menampilkan nilai-nilai kesenian agar dapat menarik perhatian anak. APE ini juga dapat dikembangkan dengan berbagai macam warna, bentuk, dan kreasi yang dapat meningkatkan aspek seni anak.

d. Moral agama

Setiap interaksi yang melibatkan banyak anak secara sadar atau tidak akan berdampak pada perkembangan moral agama anak. Banyak nilai moral dan agama yang terbangun dalam permainan ini karena mereka dituntut untuk

menunggu giliran, saling menghargai, dan berdo'a pada saat harus memulai dan mengakhiri kegiatan.

e. Fisik motorik

Setiap permainan selalu melibatkan koordinasi fisik motorik. APE ini lebih dominan menstimulasi motorik halus, yaitu keterampilan tangan anak pada saat menjepitkan angka yang sesuai dengan jumlah bintang yang ada pada kolom.

f. Sosial emosional

Aspek sosial emosional terstimulasi pada saat anak melakukan interaksi sosial dengan teman saat bermain. Apabila permainan ini dilakukan secara kelompok, maka kerja sama dan saling mendukung akan menumbuhkan emosi dan tentu menstumulasi aspek sosial emosional anak.

4. Alat dan Bahan

a. Triplek
b. Gergaji
c. Pisau *Cutter*
d. Cat
e. Kuas
f. Kain planel
g. Lem tembak
h. Jepit rambut
i. Gunting

5. Cara Pembuatan

a. Sediakan triplek, lalu bentuk pola berbentuk lingkaran pada triplek.
b. Potong triplek menggunakan gergaji sesuai dengan pola.
c. Rapikan pinggir triplek menggunakan cutter
d. Buat pola lingkaran kecil pada tengah-tengah triplek
e. Buat 10 kolom pada pinggir lingkaran yang telah dibuat
f. Cat masing-masing kolom dengan warna yang berbeda, supaya kelihatan lebih menarik.

g. Buat bintang dengan menggunakan kain planel, lalu tempel bintang tersebut pada masing-masing kolom mulai dari bintang yang berjumlah 1-10.
h. Buat angka 1-10 menggunakan kain planel, lalu ditempelkan pada jepitan rambut.

6. Cara Memainkan

a. Anak terlebih dahulu menghitung jumlah bintang yang ada pada kolom
b. Setelah menghitung jumlah bintang, anak mencari angka pada jepitan rambut yang sesuai dengan jumlah bintang yang ia hitung tadi.
c. Kemudian anak menjepitkan angka yang sesuai dengan jumlah bintang pada kolom yang sesuai.

BAB VII

PERAN ORANG TUA DAN GURU DALAM MEMBIMBING PERMAINAN ANAK USIA DINI

Orang tua dan guru memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan anak, termasuk membimbing dalam permainan menggunakan alat permainan edukatif. Guru berperan dan memberikan bimbingan saat anak berada di sekolah dan pemantauan terhadap kegiatan anak di rumah melalui kerja sama dengan orang tua. Sedangkan orang tua memiliki peran utama saat berada di rumah, yaitu melanjutkan upaya-upaya yang sudah dilakukan oleh guru di sekolah. Oleh sebab itu, ke dua unsur ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Masing-masing harus bekerja sama dalam pendidikan anak agar anak bisa memiliki perkembangan yang optimal.

Mendampingi anak saat bermain (dalam konteks anak usia dini, bermain adalah bagian dari proses belajar anak) merupakan hal yang sangat penting. Saat berada di sekolah, mungkin guru tidak dapat memberikan sentuhan personal pada setiap anak karena jumlahnya yang banyak. Tugas orang tua yang kemudian memberikan sentuhan personal saat berada di rumah. Orang tua setidaknya meluangan waktu minimal dua jam untuk menemani anak belajar dan bermain.[1]

---

[1] Hamid Darmadi, *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi: Konsep Dasar, Teori, Strategi, Dan Implementasi Dalam Pendidikan Globalisasi*, ed. by M.S. Gumelar, 1st edn (Tangerang Selatan: An1mage, 2019). Hlm. 144

Saat mendampingi anak, setidaknya orang tua dan guru dapat mengontrol kegiatan bermain agar tidak keluar dari aturan dan norma-norma yang berlaku. Kehadiran orang tua dan guru juga dapat memastikan permainan dan alat permainan yang digunakan aman dan cocok bagi anak berdasarkan usia dan tingkat perkembangannya. Selain itu, kehadiran orang tua dan guru dapat memberikan rasa aman, kehangatan, dan kedekatan dengan anak. Mereka juga dapat berinteraksi langsung dengan guru dan orang tua apabila terdapat hal-hal yang perlu dipertanyakan saat bermain.

A. Peran Anda sebagai Orang Tua

Beberapa hal yang sebaiknya dilakukan oleh orang tua ketika bermain bersama anak adalah sebagai berikut:[2]

1. Memastian jadwal kesibukan sehari-hari dan membuat jadwal khusus untuk menemani anak bermain. Pastikan orang tua bisa terlibat secara langsung dalam permainan yang dilakukan anak.
2. Mendukung kreativitas anak dalam bermain, seperti memberi kesempatan anak untuk berekspresi, memilih dan menetukan permainan yang diinginkan, dan membuat berbagai aktivitas yang menarik perhatiannya. Orang tua hanya memberikan fasilitas, mendukung kebutuhan anak, dan mengawasi serta mengontrol kegiatan yang dilakukan anak.
3. Membimbing dan mengawasi anak dalam bermain. Peran orang tua bukan mendikte anak yang sedang bermain berdasaran pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki, tetapi memberikan bimbingan dan mengawasi jika ada hal-hal yang menyimpang dan membahayakan.
4. Melakukan kegiatan bermain selama anak merasa senang dan tertarik dengan kegiatan tersebut.
5. Memfasilitasi anak dengan alat-alat permainan yang sesuai dengan ukuran tubuh dan kemampuannya.

[2] Purnama, Heldanita, and Hijriyani.

6. Jika anak terlihat sangat keranjingan dengan alat-alat permainan tersebut, berilah kebebasan padanya selama hal itu tidak menggangu pertumbuhan fisik maupun kepribadiannya.

Hasil penelitian kepustakaan yang dilakukan oleh Iftitah dan Anawaty menjabarkan manfaat yang didapatkan oleh anak dari pendampingan orang tua yaitu:[3]

1. Anak merasa tidak sendiri

   Pada tahap perkembangannya, anak masih sangat butuh didampingi dan dibimbing oleh orang dewasa, khususnya orang tua. Saat anak bermaian atau belajar, anak belum sepenuhnya mandiri, sehingga butuh orang yang mendampingi. Kehadiran orang tua dapat menghilangkan rasa kesepian, ketakutan, atau kebingungan sehingga anak merasa lebih bersemangat dan percaya diri.

2. Orang tua sebagai pemberi semangat

   Masa usia dini merupakan masa di mana emosi anak masih sangat labil. Pada satu waktu kita mendapati anak dalam keadaan bersemangat, namun sesaat kemudian tiba-tiba *down, badmood,* atau tidak bersemangat. Kondisi ini sangat wajar ditemukan pada diri anak sehingga kehadiran orang tua bisa menjadi penyemangat alamiah seorang anak, apalagi jika orang tua selalu memberikan motivasi dengan kata-kata yang mengandung makna positif.

3. Orang tua memfasilitasi kebutuhan anak

   Orang tua adalah fasilitator bagi seorang anak karena anak belum bisa memenuhi kebutuhannya sendiri. Saat ditemani oleh anda, anak dapat menunjukkan kebutuhan-kebutuhan yang harus anda fasilitasi, misalnya kebutuhan secara materi maupun batin seperti kasih sayang, cinta, ketulusan, dan lain sebagainya.

---

[3] Selfi Lailiyatul Iftitah and Mardiyana Faridhatul Anawaty, 'Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Di Rumah Selama Pandemi Covid-19', *Journal of Childhood Education*, 4.2 (2020), 71–81.

Apabila anda tidak menemani anak, mustahi bagi anda mengetahui apa saja yang menjadi kebutuhan anak anda.

4. Anak dapat berdiskusi dan bertanya

   Saat anda menemani anak bermain/belajar, anak anda dapat mengajak anda berdiskusi atau bertanya terkait dengan hal-hal yang belum mereka pahami atau butuh penjelasan lebih lanjut. Dunia anak merupakan pusat perkembangan otak manusia, sehingga pasti anak anda sedang dalam masa ingin tahu yang berlebihan. Segala hal yang mereka lihat atau dengar dari lingkungan sekitarnya akan menjadi bahan pertanyaan dan kehadiran anda sebagai orang tua dapat menjadi penawar dahaga keingintahuan mereka.

5. Membantu anak mengenali diri sendiri

   Sebagai orang dewasa, anda dapat mengetahui potensi yang dimiliki oleh anak anda. Dengan memberikan pendampingan kepada anak, anda sudah berusaha membantu anak mengenali potensi dan keunggulan dirinya sehingga anda dapat memberikan stimulus yang lebih banyak pada pontesi dan keunggulan yang dimiliki anak.

6. Dapat melihat dan mengembangan bakat anak

   Saat mendampingi anak, anda juga secara tidak langsung melakukan pengamatan terhadap bakat-bakat yang dimiliki anak. Semakin banyak durasi waktu bersama anak, maka semakin banyak kesempatan anda untuk mengetahui bakat-bakat yang dimiliki anak, baik bakat kesenian, menulis, olahraga, dan sebagainya.

7. Menciptakan lingkungan yang kondusif untuk belajar

   Anda merupakan penentu bagaimana kondisi lingkungan belajar anak anda. Baik atau buruknya lingkungan belajar tergantung dari bagaimana anda mengatur dan menciptakannya berdasarkan kebutuhan dari masing-masing anak. Oleh sebab itu, kehadiran anda sebagai orang tua mutlak dibutuhkan anak

untuk membuat *setting* lingkungan belajar yang kondusif tersebut.

Selain mempersiapkan diri anda juga perlu memperhatikan beberapa faktor dalam memilih alat dan arena bermain yang tepat untuk anak sebagai berikut:[4]

1. Faktor kebersihan

   Anak usia dini adalah individu yang sangat rentan terhadap berbagai macam penyakit, terutama penyakit yang berkaitan dengan alergi kulit. Saat bermain, anak kadang-kadang tidak memperdulikan kebersihan karena mereka asyiknya bermain membuat mereka acuh tak acuh dengan keadaan alat dan tempat bermain. Untuk mengantisipasi hal ini, orang tua sebagai fasilitator harus memperhatikan dan memastikan kebersihan alat dan tempat bermain terlebih dahulu, sehingga anak bisa langsung beraksi tanpa khawatir terserang penyakit tertentu.

2. Faktor keamanan

   Selain kebersihan, faktor keamanan juga sangat penting untuk diperhatikan karena anak usia dini belum sepenuhnya mengerti apakah alat permainan yang digunakan aman atau tidak untuk digunakan. Oleh sebab itu, peran serta orang tua dan guru menjadi sangat penting untuk memilih dan memilah alat permainan yang cocok untuk anak sesuai dengan usia dan tingkat perkembangannya. Alat permainan yang cocok untuk anak usia 6 tahun sebaiknya tidak diberikan kepada anak usia 3 tahun karena dikhawatirkan ketidak sesuaian antara kondisi anak dengan bahan atau cara memainkannya.

3. Faktor kesesuaian

   Alat permainan edukatif yang diberikan kepada anak harus menyesuaikan dengan kondisi anak yang

[4] Dwi Murtiningsih, 'Peran Orang Tua Dalam Kegiatan Bermain Anak Usia Dini (4-6 TAHUN) Di Rumah (Studi Pada RT. 05/07 Kelurahan Gegerkalong Kota Bandung)', *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 9.2 (2013), 1–14.

menggunakannya. Beberapa aspek yang harus diperhatikan antara lain tingkat perkembangan, usia, ukuran badan (tinggi, gemuk, kurus, pendek), dan jenis kelamin. Contohnya dari aspek tingkat perkembangan, setiap anak memiliki tingkat perkembangan yang berbeda-beda, sehingga kebutuhan terhadap alat permainan edukatif juga tentu saja berbeda. Dari aspek usia juga memungkinkan adanya perbedaan kebutuhan pada setiap jenjang usia karena usia biasanya berbanding lurus dengan ukuran badan anak.

4. Faktor kualitas

   Kualitas merupakan faktor yang selalu menjadi tolak ukur bagus atau tidaknya sebuah produk. Alat permainan edukatif yang memiliki kualitas yang baik tentu saja masuk dalam kategori bagus dan biasanya memiliki tingkat keamanan yang baik. Kualitas yang baik juga biasanya tahan lama dan tidak mudah rusak. Sebaliknya, alat permainan edukatif yang memiiki kualitas yang buruk berbanding lurus dengan tingkat keamanan dan ketahanan yang relatif lebih rendah.

5. Faktor kapasitas

   Alat permainan edukatif juga harus memperhatikan faktor kapasitas karena anak-anak dapat bermain secara individu maupun kelompok. Saat anak bermaian secara berkelompok, kapasitas alat permainan edukatif harus diketahui agar anak merasa nyaman dan aman saat menggunakan alat permainan tersebut. Anda juga sebaiknya membeli alat permainan edukatif yang memiliki kapasitas cukup banyak agar anak bisa bermain bersama teman-teman yang lain untuk mendapatkan sensasi yang lebih seru.

B. Peran anda sebagai Guru

Menurut Soemiarti dalam Anita Yus, peran guru dalam bermain yaitu sebagai pengamat, melakukan elaborasi, sebagai

model, membuat perencanaan, dan melakukan evaluasi.[5] Dalam bertugas sebagai seorang pengamat guru harus melakukan pengamatan bagaimana seorang anak berinteraksi dengan sesama temannya atau dengan benda-benda di sekitarnya. Guru harus mengamati setiap proses kegiatan yang dilakukan, lama anak melakukan sesuatu kegiatan, mengamati anak-anak yang mengalami kesulitan dalam melakukan sesuatu serta bergaul dengan teman sebayanya.

Selanjutnya, peran guru melakukan elaborasi bertujuan untuk merangsang anak dalam mengembangkan daya pikirnya melalui berbagai permainan. Guru yang profesional pasti memiliki rasa menghargai apa yang dibutuhkan anak didiknya, bahkan akan selalu siap menjadi model dalam kegiatan bermain anak.

Peran sebagai model dilakukan guru untuk memberikan contoh bagi siswa terkait dengan permainan yang akan dimainkan. Kadang-kadang siswa belum sepenuhnya mengerti apa yang harus mereka lakukan, berperan sebagai apa, menggunakan alat permainan seperti apa, dan sebagainya. Di sinilah peran guru dibutuhkan sebagai model agar siswa mendapatkan bayangan seperti apa dan bagaimana permainan tersebut dilakukan.

Peran selanjutnya adalah sebagai perencana. Sebelum kegiatan bermain dilakukan, guru terlebih dahulu merancang kegiatan bermain yang sesuai dengan rencana pelaksanaan pemebalajaran yang telah disusun sebelumnya. Guru harus merancang suatu pengalaman yang baru untuk mendorong anak didiknya mengembangkan minat mereka melalui kegiatan bermain tersebut. Misalnya guru merancang kegiatan bermain peran dengan tema binatang, siswa diminta untuk berperan sebagai binatang tertentu sesuai dengan karakternya masing-masing. Saat bermain, siswa juga dapat menggunakan alat permainan edukatif yang sudah disiapkan sebagai alat bantu untuk mempermudah peran tersebut dilakukan.

---

[5] Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, 1st edn (Jakarta: Kencana, 2015). Hlm. 137

Peran guru yang terakhir dalam kegiatan bermain adalah sebagai evaluator kegiatan bermain. Evaluator bertugas melakukan pengamatan serta penilaian terhadap sejauh mana kegiatan yang dilakukan siswa mampu memenuhi kebutuhan mereka masing-masing dan mengembangkan aspek-aspek perkembangan mereka. Dalam melakukan evaluasi kegiatan belajar melalui bermain, seorang guru harus mampu mengaitkannya dengan materi pembelajaran, lingkungan, serta kegiatan yang telah dirancang dalam tujuan kurikulum.

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam penggunaan alat permainan edukatif untuk anak usia dini sebagai berikut:[6]

1. Anda harus memberikan kebebasan sebanyak-banyaknya pada anak untuk berekspresi menggunakan alat permainan edukatif yang dibutuhkan;
2. Merencanakan waktu, mengatur tempat, dan menyajikan berbagai alat permainan edukatif sesuai kebutuhan untuk merangsang anak melakukan kegiatan bermain yang kreatif;
3. Memberikan bimbingan dan rangsangan untuk menemukan teknik dan cara-cara yang baik dalam melakukan kegiatan belajar dengan berbagai alat permainan edukatif;
4. Menumbuhkan keberanian anak dalam mencipta dan menghadirkan hal-hal yang mengurangi keberanian dan perkembangan anak;
5. Memberikan bimbingan dan pembiasaan sesuai dengan kemampuan dan taraf perkembangan anak;
6. Memberikan bimbingan dan pembinaan sesuai dengan kemampuan dan petunjuk-petunjuk yang dapat memupuk keberanian dan perkembangan anak;
7. Memberikan rasa bahagia/gembira kepada anak

[6]Yasbiati and Gilar Gandana, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini: Teori Dan Konsep Dasar*, 1st edn (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2018). Hlm. 22

8. Melakukan pengawasan menyeluruh terhadap pelaksanaan kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif;
9. Guru memanfaatkan waktu bermain untuk melihat minat, bakat, keunikan, dan gaya belajar anak, sehingga dapat memberikan bimbingan dan pembinaan secara individual sesuai dengan minat dan bakat anak tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Agusniatih, Andi, and Jane M Manopa, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori Dan Metode Pengembangan*, 1st edn (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2019)

Aisyah, Siti, *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011)

Akbar, Eliyyil, *Metode Belajar Anak Usia Dini*, 1st edn (Jakarta: Kencana, 2020)

Allen, Kelli, Jeanna Scheve, and Vicki Nieter, *Understanding Learning Styles: Making a Difference for Diverse Learners* (California: Shell Education, 2010)

Antara, Putu Aditya, 'Pengembangan Bakat Seni Anak Pada Taman Kanak-Kanak', *VISI: Jurnal Ilmiah Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Non Formal*, 10 (2015), 29–34 <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JIV.1001.4>

Ardini, Pupung Puspa, and Anik Lestariningrum, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini: Sebuah Kajian Teori Dan Praktek*, 1st edn (Nganjuk: CV Adjie Media Nusantara, 2018)

Ariawan, Vina Anggia Nastitie, Eka Dwi Agustin, and Rahman, 'Bermain Sebagai Sarana Mengembangkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini', *JAPRA: Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 2 (2019), 25–36

Ariesta, Riany, *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar Untuk Anak*

Usia 0-1 Tahun, 1st edn (Bandung: PT Sandiarta Sukses, 2017)

Armstrong, Thomas, *Multiple Intelligences in the Classroom*, 3rd edn (Virginia: ASCD, 2009)

Asis, Musdalifah, Nurdin Arsyad, and Alimuddin, 'Profil Kemamuan Spasial Dalam Menyelesaikan Masalah Geometri Siswa Yang Memiliki Kecerdasan Logis Matematis Tinggi Ditinjau Dari Perbedaan Gender (Studi Kasus Di Kelas XI SMAN 17 Makassar)', *Jurnal Daya Matematis*, 3 (2015), 78–87 <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26858/jds.v3i1.1320>

Astini, Baik Nilawati, Nurhasanah, Ika Rachmayani, and I Nyoman Suarta, 'Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Anak*, 6 (2017), 31–40 <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/jpa.v6i1.15678>

Darmadi, *Asyiknya Belajar Sambil Bermain: Menelisik Nilai-Nilai Permainan Edukatif Dan Manfaatnya Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan*, 1st edn (Online: Guepedia, 2018)

Darmadi, Hamid, *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi: Konsep Dasar, Teori, Strategi, Dan Implementasi Dalam Pendidikan Globalisasi*, ed. by M.S. Gumelar, 1st edn (Tangerang Selatan: An1mage, 2019)

Dore, Rebecca A., Jennifer M. Zosh, Kathy Hirsh-Pasek, and Roberta M. Golinkoff, *Plugging Into Word Learning: The Role of Electronic Toys and Digital Media in Language Development*, ed. by Fran C. Blumberg and Patricia J. Brooks (Academic Press, 2017) <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-0-12-809481-5.00004-3>

Fadlillah, M., *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, 1st edn (Jakarta: Prenada Media Group, 2019)

Fadlillah, M., Lilif Muallifatul Khorida Filasofa, Wantini, Eliyyil

Akbar, and Syifa Fauziyah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, 1st edn (Jakarta: Kencana, 2014)

Faizah, Farah, Imam Sujadi, and Rubono Setiawan, 'Proses Berpikir Siswa Kelas VII E Dalam Memecahkan Masalah Matematika Pada Materi Pecahan Ditinjau Dari Kecerdasan Logis-Matematis', *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika (JPMM)*, 1 (2017), 15–25

Fatmawati, Fitri Ayu, *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, 1st edn (Gresik: Caremedia Communication, 2020)

Guslinda, and Rita Kurnia, *Media Pembeajaran Anak Usia Dini*, 1st edn (Surabaya: Jakad Publishing, 2018)

———, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Surabaya: CV. Jakad Publishing, 2018)

Hamzah, Nur, *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*, 1st edn (Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2015)

Handayani, Eka Sri, 'Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pembelajaran PAUD Seatap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat', *Empowerment: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 1 (2012), 92–104

Hasanuddin, M. Imran, and M. Iqbal Hasanuddin, *Model Pendekatan Bermain Pada Peningkatan Kesegaran Jasmani Sekolah Dasar*, ed. by Abdul Kadir, 1st edn (Yogyakarta: Deepublish Puplisher, 2020)

Healey, Aleeya, and Alan Mendelsohn, 'Selecting Appropriate Toys for Young Children in the Digital Era', *Pediatrics*, 143 (2019), 1–10 <https://doi.org/10.1542/peds.2018-3348>

Hidayat, Abdul Salam, and Rustam Effendi, *Teori Bermain Dalam Pendidikan Jasmani*, ed. by Untung Nugroho, 1st edn (Grobogan: CV. Sarnu Untung, 2020)

Iftitah, Selfi Lailiyatul, and Mardiyana Faridhatul Anawaty, 'Peran

Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Di Rumah Selama Pandemi Covid-19', *Journal of Childhood Education*, 4 (2020), 71–81

Indrijati, Herdina, Dewi Retno Suminar, Fitri Andriani, Endah Mastuti, Nur Ainy Fardana N, Wiwin Hendriani, and others, *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini: Sebuah Bunga Rampai*, 1st edn (Jakarta: Kencana, 2017)

Ismail, Adang, *Education Games*, 1st edn (Yogyakarta: Pro-U Media, 2012)

Iswinarti, *Permainan Tradisional: Prosedur Dan Analisis Manfaat Psikologis*, 1st edn (Malang: UMM Press, 2017)

Jalinus, Nizwardi, and Ambiyar, *Media Dan Sumber Pembelajaran*, 1st edn (Jakarta: Kencana, 2016)

Kemendikbud, 'Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring'

———, 'Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring', 2021 <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/bermain> [accessed 28 September 2021]

Kertamuda, Miftahul Ahyar, *Golden Age: Strategi Sukses Membentuk Karakter Emas Pada Anak*, 1st edn (Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2015)

Khadijah, and Nurul Amelia, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik*, 1st edn (Jakarta: Kencana, 2020)

———, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik*, 1st edn (Jakarta: Kencana, 2021)

Kusuma, Tesya Cahyani, and Heni Listiani, *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*, 1st edn (Jakarta: Kencana, 2021)

Latif, Mukhtar, Zukhairina, Rita Zubaidah, and Muhammad Afandi, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, 1st edn (Jakarta: Kencana, 2016)

Maryani, Ika, Laila Fatmawati, Vera Yuli Erviana, Muhammad Nur Wangid, and Ali Mustadi, *Model Intervensi Gangguan Kesulitan Belajar*, 1st edn (Yogyakarta: K-Media, 2018)

Maryanti, Selfa, Nina Kurniah, and Yulidensi, 'Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Melalui Metode Pembelajaran Outing Class Pada Kelompok B TK Asyiyah X Kota Bengkulu', *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4 (2019), 22–31 <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.4.1.22-31>

Masnipal, *Siap Menjadi Guru Dan Pengelola PAUD Profesional* (Jakarta: Alex Media Komputindo, 2013)

Morgan, Harry, *Early Childhood Education: History, Theory, and Practice* (Maryland: Rowman & Littlefield Publisher, 2011)

Mulyasari, Dini Wahyu, Abdussakir, and Dewi Rosikhoh, 'Efektivitas Pembelajaran Etnomatematika " Permainan Engklek " Terhadap Pemahaman Konsep Geometri Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Tadris Matematika*, 4 (2021), 1–14 <https://doi.org/https://doi.org/10.21274/jtm.2021.4.1.1-14>

Mursi, Syaikh Muhammad Said, *Seni Mendidik Anak*, 3rd edn (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2006)

Murtiningsih, Dwi, 'Peran Orang Tua Dalam Kegiatan Bermain Anak Usia Dini (4-6 TAHUN) Di Rumah (Studi Pada RT. 05/07 Kelurahan Gegerkalong Kota Bandung)', *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 9 (2013), 1–14

Nugroho, and Harizki Agung, 'Implementing Beyond Centers and Circle Time for Linguistics Intelligence of Children with Hearing Impairment at an Early Age', in *Proceedings of the International Conference on Special and Inclusice Education (ICSIE 2018)* (Paris: Atlantis Press, 2019), CCXCVI, 285–88 <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.2991/icsie-

18.2019.51>

Nurani, Yuliani, Sofia Hartati, and Sihadi, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*, ed. by Bunga Sari Fatmawati, 1st edn (Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara, 2020)

Parker-Rees, Rod, and Caroline Leeson, *Early Childhood Studies: An Introduction to the Study of Children's Lives and Children's World*, 4th edn (London: Sage Publication, 2015)

Porter, Bobbi De, and Mike Hernacki, *Quantum Learning*, 1st edn (Bandung: Penerbit Kaifa, 2007)

Prashnig, Barbara, *The Power of Learning Styles*, ed. by Rahmani Astuti, 1st edn (Bandung: Penerbit Kaifa, 2007)

Priyatna, Andri, *Pahami Gaya Belajar Anak! Memaksimalkan Potensi Anak Dengan Modifikasi Gaya Belajar*, 1st edn (Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2013)

Proffitt, Rachel, and Belinda Lange, 'The Feasibility of a Customized, In-Home, Game-Based Stroke Exercise Program Using the Microsoft Kinect Sensor', *International Journal of Telerehabilitation*, 7 (2015), 23–34 <https://doi.org/https://doi.org/10.5195/ijt.2015.6177>

Purnama, Sigit, Heldanita, and Yuli Salis Hijriyani, *Pengembangan Alat Permainan Edikatif Anak Usia Dini*, 1st edn (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2018)

Putri, Suci Utami, *Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini*, 1st edn (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2019)

Rahman, Mhd. Habibu, Rita Kencana, and Nurfaizah, *Pengembangan Nilai Moral Dan Agama Anak Usia Dini*, ed. by Ria Astuti, 1st edn (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020)

Rahmawati, Anayanti, 'Metode Bermain Peran Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini', *Jurnal*

Pendidikan Anak, 3 (2014), 382–92 <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpa.v3i1.2875>

Rapisa, Dewi Ratih, *Program Latihan Koordinasi Sensomotorik Bagi Anak Usia Dini Dan Berkebutuhan Khusus*, ed. by Rona Wulandari, 1st edn (Yogyakarta: Deepublish, 2019)

Rohimah, Rima, and Rohmalina, 'Efektivitas Bermain Lego Dalam Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Pada Kelompok Play Group', *Jurnal Ceria*, 2 (2019), 216–20

Rose, Nancy, *Educational Toys: 20 Tips You Can't Afford to Miss*, 1st edn (Lulu.com, 2016)

Serani, Gabriel, 'Euretmika Dalcroze Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Kecerdasan Musikal Anak Di PAUD', *Dunia Anak: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2 (2019), 60–75 <https://doi.org/https://doi.org/10.31932/jpaud.v2i2.766>

Setiani, Yani, and Isna Rafianti, 'Pengaruh Tingkat Kecerdasan Visual-Spasial Terhadap Literasi Kuantitatif Mahasiswa Calon Guru Matematika', *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 9 (2018), 38–46 <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/kreano.v9i1.12258>

Smith, Peter K., *Children and Play: Understanding Children's Worlds* (Hongkong: Wiley-Blackwell Publication, 2010)

Sudarti, *Adaptasi Makhluk Hidup*, ed. by Usman, 1st edn (Semarang: Alprin, 2019)

Sudirman, I Nyoman, *Modul Karakteristik Dan Kompetensi Anak Usia Dini*, 1st edn (Badung: Nilacakra Publishing House, 2021)

Suminar, Dewi Retno, *Psikologi Bermain: Bermain Dan Permainan Bagi Perkembangan Anak*, ed. by Akhmad Riyanto, 1st edn (Surabaya: Airlangga University Press, 2019)

Supuwiningsih, Ni Nyoman, *E-Learning Untuk Pembelajaran Abad 21 Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*, 1st edn (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021)

Suryana, Dadan, *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak*, 1st edn (Jakarta: Kencana, 2016)

Syafrudin, Ulwan, 'Strategi Pembelajaran Pada Siswa Yang Memiliki Kecerdasan Visual-Spasial Yang Mengalami Kesulitan Belajar (Studi Deskriptif Siswa Kelas IVB SDIT Harapan Ummat Jakarta)', *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4 (2018), 149–60

Talebzadeh, Fatemeh, and Mahmoud Samkan, 'Happiness for Our Kids in Schools : A Conceptual Model', *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 29 (2011), 1462–71 <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.11.386>

UNESCO, 'Early Childhood Care and Education', 2021

Usman, Muhammad, *Perkembangan Bahasa Dalam Bermain Dan Permainan Untuk Anak Usia Dini*, 1st edn (Yogyakarta: Deepublish, 2015)

Walujo, Djoko Adi, and Anies Listyowati, *Kompedium PAUD: Memahami PAUD Secara Singkat*, ed. by Eko Sugandi, 1st edn (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017)

Widayati, Jeni Roes, Rien Safrina, and Yetti Supriyati, 'Alat Permainan Edukatif : Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini Abstrak', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5 (2021), 654–64 <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.692>

Yasbiati, and Gilar Gandana, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini: Teori Dan Konsep Dasar*, 1st edn (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2018)

———, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik*, 2nd edn (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2019)

Yus, Anita, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, 1st edn (Jakarta: Kencana, 2015)

Zaman, Badru, *Media Dan Sumber Belajar PAUD*, 1st edn (Banten: Universitas Terbuka, 2016)

BIODATA PENULIS

Muammar Qadafi adalah salah seorang dosen pada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Mataram. Pria kelahiran Bima, 3 Januari 1989 ini mulai menggeluti dunia pendidikan anak usia dini sejak mendapatkan kesempatan untuk mengajar Bahasa Inggris dan Melayu di Sangkhom Islam Wittaya School, Provinsi Songkhla, Thailand selama satu tahun. Setelah kembali ke tanah air pada tahun 2015, ia memutuskan untuk memperdalam dunia pendidikan anak usia dini dengan menempuh pendidikan Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Selain sibuk mengajar di kampus, ia juga aktif dalam berbagai kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang berhubungan dengan pendidikan anak usia dini. Bagi pembaca yang ingin berkomunikasi dengannya, bisa menghubungi melalui email: mqadafi31@uinmataram.ac.id atau berkunjung ke laman FB dengan nama yang sama.