

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)

Rahmania Alfi Laili¹, Mintarsih², Mi'rotin Barro Masrurroh³, Mardiana Dwi Astuti⁴, Mei Tri Susanti⁵

Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Email : rachmaalvi@gmail.com

Abstract

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

Keywords : Games, Education, Developpment, Children

A. PENDAHULUAN

1. Analisis Situasi

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

Desa Bulurejo khususnya dusun kacangan merupakan salah satu dusun yang ada di Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik yang memiliki tempat belajar dan bermain yang baru saja didirikan sekitar tiga tahun yang lalu. Di tempat belajar ini masih kurang fasilitas yang diperlukan untuk media pembelajaran sehingga perlu dilakukan pembuatan alat permainan edukatif (APE) secara mandiri agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

Menurut Mayke Sugianto. T dalam Badru Zaman, dkk (2007: 63) alat permainan edukatif (APE) adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan

pendidikan. Adams (2007) berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran Atas dasar pengertian itu, permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotongroyongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif.

Tujuan dilakukan kegiatan ini diharapkan anak didik PAUD dan TK mendapatkan pengalaman yang menarik, menambah kemampuan kognitif, psikomotor, dan kreatif baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Kegiatan Alat Permainan Edukatif (APE) ini dilaksanakan pada hari-hari sekolah, yaitu Jumat dan Sabtu per minggu. Hal tersebut dilaksanakan tepat di Sekolah Nurul Huda Dusun Kacangan Desa Bulurejo. Waktu

pelaksanaan pembelajaran pukul 07.00-10.00 WIB

2. Landasan teori

a. Alat permainan Edukatif

1) Pengertian alat permainan

Sedangkan Adams (1975) berpendapat bahwa alat permainan adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran Atas dasar pengertian itu, permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotongroyongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif (Adams, 1975).

Dari berbagai pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa alat permainan bertujuan untuk mendidik, dan menanamkan sikap kerjasama kepada para pemainnya

2) Ciri-ciri alat permainan

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

1. Alat permainan tersebut ditujukan untuk anak PAUD
2. Difungsikan untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak PAUD
3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna
4. Aman atau tidak berbahaya bagi anak
5. Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas anak
6. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan
7. Mengandung nilai pendidikan

3) Prinsip-prinsip alat permainan

Berdasarkan ciri-ciri maka dapat disimpulkan bahwa APE merupakan alat permainan edukatif yang dirancang dan digunakan untuk anak-anak usia TK agar anak-anak dapat bermain dan belajar dengan alat-alat permainan tersebut sehingga terjadi

peningkatan aspek-aspek perkembangan anak TK.

Sedangkan secara prinsipnya APE meliputi:

1. Mengaktifkan alat indra secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik.
2. Mengandung kesesuaian dengan kenutuhan aspek perkembangan kemampuan dan usia anak didik sehingga tercapai indikator kemampuan yang harus dimiliki anak.
3. Memiliki kemudahan dalam penggunaannya bagi anak sehingga lebih mudah terjadi interaksi dan memperkuat tingkat pemahamannya dan daya ingat anak.
4. Membangkitkan minat sehingga mendorong anak untuk memainkannya.
5. Memiliki nilai guna sehingga besar manfaatnya bagi anak.
6. Bersifat efisien dan efektif sehingga mudah dan murah dalam pengadaan dan penggunaannya.

4) Jenis-jenis alat permainan Edukatif APE ciptaan Peabody

Untuk pengembangan kemampuan berbahasa ini, kakak beradik Elizabeth Peabody membuat boneka tangan. APE karya Peabody ini memberikan program pengetahuan dasar yang mengacu pada aspek pengembangan bahasa yaitu kosa kata yang dekat dengan anak.

APE ciptaan Montessori

Maria Montessori menciptakan alat permainan edukatif yang memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari anak tanpa perlu bimbingan sehingga memungkinkan anak bekerja secara mandiri.

APE ciptaan George Cuisenaire

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

5) Tujuan-tujuan alat permainan

a. Memperjelas materi yang diberikan

Pemanfaatan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar anak diharapkan dapat

memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Sebagai contoh apabila guru ingin menjelaskan konsep warna-warna dasar seperti biru, merah, hitam, putih, dan lain sebagainya.

b. Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya.

Motivasi dan minat anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen merupakan faktor penting yang menunjang keberhasilan belajar anak. Oleh karena itu harus dilakukan berbagai upaya sehingga motivasi dan minat anak bisa tumbuh dengan baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memenuhi hal tersebut adalah dengan memanfaatkan alat permainan edukatif.

c. Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain.

Alat permainan yang dirancang secara khusus dan dibuat dengan baik akan menumbuhkan perasaan senang anak dalam melakukan aktivitas belajarnya. Jika anak sudah merasa senang dengan kegiatannya, maka belajar tidak lagi dianggap sebagai beban yang ditimpakan guru di pundaknya. Anak mengartikan belajar dengan baik bahwa belajar ternyata tidak selalu dikesankan sebagai kegiatan yang membosankan bahkan menyebalkan tapi justru bermakna dan menyenangkan.

6) Fungsi dari alat permainan edukatif

Fungsi APE Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini --Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. Berikut fungsi dari alat permainan edukatif :

1. Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak

Dalam penggunaan alat permainan yang menggunakan alat, dengan penggunaan alat-alat permainan tersebut anak-anak tampak sangat menikmati kegiatan belajar karena banyak hal yang mereka peroleh melalui kegiatan belajar tersebut.

2. Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif

Dalam suasana yang menyenangkan, anak akan mencoba melakukan berbagai kegiatan yang mereka sukai dengan cara menggali dan menemukan sesuai yang ingin mereka ketahui.

Alat permainan edukatif memiliki fungsi yang sangat strategis sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan anak dalam melakukan kegiatan-kegiatannya sehingga rasa percaya diri dan citra diri berkembang secara wajar.

3. Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar

Pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar merupakan fokus pengembangan pada anak usia dini. Alat permainan edukatif dirancang dan dikembangkan untuk memfasilitasi kedua aspek pengembangan tersebut.

4. memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya

Alat permainan edukatif berfungsi memfasilitasi anak-anak mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan di sekitar misalnya dengan teman-temannya. Ada alat-alat permainan yang dapat digunakan bersama-sama antara satu anak dengan anak yang lain.

b. Playdough

1. Pengertian Playdough

Playdough adalah adonan mainan atau plastisin mainan yang merupakan bentuk moderen dari mainan tanah liat. Playdough mudah dimainkan dan disukai oleh anak-anak. Dengan menggunakan playdough anak-anak dapat mengekspresikan kreativitas mereka melalui kreasi tiga dimensi.

2. Manfaat playdough

Bermain playdough memiliki banyak manfaat untuk perkembangan otak anak. Tak hanya memperoleh kesenangan, juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan kemampuan sensorik, kemampuan berfikir, kemampuan berbahasa, self esteem, kemampuan sosial. Selain itu Menurut Immanuella F. Rachmani, dkk. manfaat bermain dengan

media *playdough* yakni : Berkreasi dengan *playdough* dapat mencerdaskan anak, selain mengasah imajinasi, keterampilan motorik halus, berfikir logis dan sistematis, juga dapat merangsang indera perabanya., Kelenturan dan kelembutan bahan *playdough* melatih anak mengatur kekuatan otot jari, Anak belajar memperlakukan media ini yaitu hanya perlu menekan lembut dan hati-hati.

3. Kelebihan dan kekurangan *Playdough*

Menurut Moedjiono 1992 dalam Dwijunianto.wordpress.com (23 Juni 2012) mengatakan bahwa media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan: memberikan pengalaman secara langsung, dan konkrit, tidak adanya verbalisme, obyek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya atau cara kerjanya dari segi struktur organisasi dan alur proses secara jelas. Menurut Dwi Rachmawati (2013) bahwa bermain *playdough* sangat menyenangkan. Balita bisa meremas, menggulung, atau mencetak berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi mereka. Sedangkan kelemahannya tidak dapat membuat obyek yang besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit.

c. **Finger Painting**

1. Pengertian *finger painting*

Finger painting adalah teknik melukis dengan mengoleskan kanji pada kertas atau karton dengan jari atau telapak tangan.dalam aktifitas ini dapat digunakan berbagai media dan warna, dapat menggunakan tepung kanji, adonan kue, pasir dan sebagainya. Aktifitas ini penting dilakukan sebab akan memberikan sensasi pada jari sehingga dapat merasakan control jarinyadan membentuk konsep gerak membuat huruf.

2. Tujuan *Finger Painting*

Tujuan *finger painting* adalah melatih keterampilan tangan, kelenturan, kerapian, dan keindahan. Menurut Sumanto (2005: 132) “kegiatan *finger painting* dapat membantu anak untuk melatih gerakan

tubuh. Kemampuan mengontrol gerakan tubuh sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan. Makan, minum, berlari, mengendarai sepeda, dan menyetir mobil memerlukan koordinasi berbagai anggota tubuh

3. Manfaat *Finger Painting*

Manfaat kegiatan *finger painting* yaitu dapat mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan, mengembangkan fantasi, imajinasi, dan kreasi, melatih otot-otot tangan/jari, koordinasi otot dan mata, melatih kecakapan mengombinasikan warna, memupuk perasaan terhadap gerakan tangan dan memupuk keindahan

4. Kelebihan dari *Finger Painting*

Kegiatan ini mempunyai kelebihan yaitu memberikan sensasi pada jari sehingga dapat merasakan kontrol gerakan jari dan membentuk konsep gerakan membuat huruf. Disamping itu kegiatan ini mengajarkan konsep warna dan mengembangkan bakat seni.

5. Kekurangan *Finger Painting*

Di samping kelebihan dari *finger painting*. Terdapat juga kelemahannya, yaitu bermain kotor terkadang membuat anak merasa jijik dan geli karena tepung kanji yang digunakan sebagai media lengket pada jari- jemari anak

B. METODE PELAKSANAAN

1. Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan alat permainan edukatif ini adalah anak TK dan PAUD. Namun, jenis permainan yang diberikan berbeda karena tingkat kemampuannya berbeda terutama dari segi kognitif dan psikomotor. Alat permainan edukatif ini diberikan untuk membantu meningkatkan perkembangan anak dari segi keterampilan, pengetahuan, dan sosialisasi sesuai dengan materi pembelajaran. Selain itu, anak-anak

tidak akan merasa jenuh dengan pembelajaran sehari-hari.

2. Bahan dan alat

Alat yang digunakan dalam pembuatan APE yaitu :

a. Playdough

1. Tepung terigu
2. Pewarna makanan
3. Minyak goreng
4. Garam
5. Sutil kayu
6. Teflon

b. Finger Painting

1. Tepung kanji
2. Air
3. Sunlight
4. Minyak goreng
5. Pewarna makanan

c. Boneka jari

1. Kain warna warni
2. Gunting
3. Jarum
4. Lem
5. Benang sulam

3. Cara pengolahan

a. *Playdough*

1. Campurkan terigu dan garam dapur dalam sebuah baskom yang cukup besar, Aduk dengan tangan atau menggunakan centong kayu/plastik sampai tercampur rata.
2. Beri air pada campuran bahan sedikit demi sedikit sambil terus diaduk sampai menjadi adonan yang lembut dengan tekstur halus dan tidak lengket.
3. Beri minyak goreng, lalu adonan diolah lagi sehingga didapatkan adonan yang benar-benar lembut.
4. Bagi adonan menjadi enam bagian (atau sesuai jumlah warna yang diinginkan).
5. Ambil satu bagian diberi beberapa tetes pewarna lalu diaduk lagi sampai warna merata. Lakukan hal yang sama terhadap lima bagian lainnya dengan warna yang berbeda.
6. Bila semua adonan dengan warna yang berbeda telah selesai dibuat.

Playdough siap digunakan untuk membuat berbagai kreasi.

b. *Finger painting*

1. Campur semua bahan didalam wajan atau panci anti lengket. Masak diatas api kecil selama 10-15 menit
2. Aduk terus adonan hingga lembut dan mengental. Cat akan mengental di saat terakhir
3. Pindahkan cat ke wadah kecil yang sudah disiapkan.
4. Beri pewarna makanan pada cat yang ada di wadah kecil
5. Tutup dan simpanlah untuk kegiatan yang akan datang

c. Boneka Jari

1. Kain dibentuk sesuai dengan cerita
2. Buat boneka sesuai dengan jumlah karakter cerita
3. Potong kain ukuran 4-6 cm
4. Jika sudah selesai boneka dijahit

4. **Metode kegiatan**

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah praktikum. Dengan menggunakan metode ini anak-anak dapat secara langsung mencoba membuat alat permainan sehingga anak-anak bisa merasakan langsung proses pembuatan.

5. **Faktor pendukung dan penghambat**

a. **Faktor pendukung**

1. Anak-anak aktif selama proses pembuatan
2. Bahan dan alat yang digunakan mudah dicari

b. **Faktor penghambat**

1. Minimnya sarana dan prasarana yang disediakan di sekolah yang digunakan selama pembelajaran
2. Adanya bencana banjir yang terjadi di sekitar lingkungan sekolah, sehingga belajar mengajar sering diliburkan

C. **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam kegiatan pembuatan alat permainan edukatif yang dilaksanakan oleh

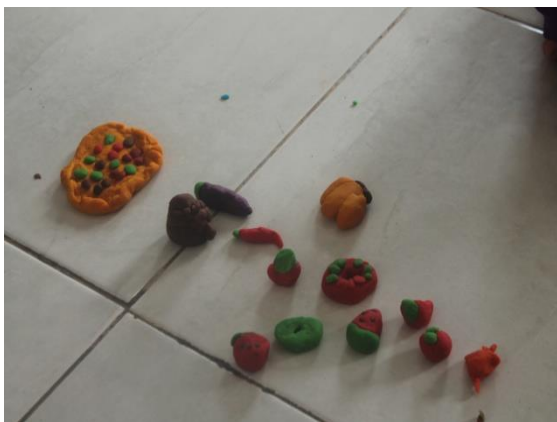
mahasiswa KKN-PPM UNIPA surabaya sudah terlaksana dengan baik.

Kegiatan pembuatan APE disusun kacang berjalan dengan baik karena respon anak-anak TK dan PAUD saat proses pembuatan sangat baik sekali. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya anak-anak yang ikut serta saat pembuatan APE.

Dalam pembuatan APE jenis dan bentuk juga disesuaikan dengan umur anak-anak. Sehingga hasil yang dicapai juga sesuai dengan umur anak-anak.

Berbagai kegiatan yang dilakukan untuk alat permainan edukatif di Sekolah Nurul Huda menunjukkan bahwa hasil yang dicapai dari kegiatan tersebut adalah anak didik PAUD dan TK mampu bersosialisasi dengan baik bersama teman yang lain, mereka mampu menunjukkan keterampilan yang mereka miliki, dan menyebutkan apa yang mereka ketahui dari pembelajaran yang dilakukan. Kegiatan yang dilakukan juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan kesenangan pada diri anak karena dengan mengekspresikan hasil karya berbagai bentuk dari plastisin. Setiap minggunya anak-anak membuat berbagai macam bentuk APE.

Di minggu pertama anak-anak membuat *Playdough* dengan bentuk dan warna sesuai keinginan mereka, bahan dan alat disediakan oleh mahasiswa KKN sehingga anak-anak bisa langsung membuat APE. Minggu kedua anak-anak kembali membuat *playdough* dengan bentuk dan warna yang sudah ditentukan dari mahasiswa. Dalam kegiatan ini respon anak-anak sangat senang sekali. Pembuatan *playdough* juga bisa dibuat sendiri dirumah.



Setelah membuat *playdough* anak-anak membuat APE lainnya diminggu berikutnya. Ape yang dibuat anak-anak yaitu

finger painting. *Finger Painting* ini dilakukan oleh anak TK dengan jumlah siswa 15 orang. Respon yang diberikan oleh siswa TK ini sangat lah besar karena sebelumnya mereka belajar hanya dari buku saja. APE jenis ini dibuat agar siswa bisa bermain warna sesuai dengan keinginnya. Dalam pelaksanaan kegiatan ini anak-anak harus diawasi oleh guru atau mahasiswa.



Selain membuat *playdough* dan *finger painting* anak-anak juga membuat APE diluar jam sekolah , yaitu membuat boneka tangan. Saat membuat boneka tangan anak-anak merasa senang karena bisa membuat bonek tangan sendiri sesuai dengan keinginan mereka. Alat dan hana yang akan digunakan untuk membuat boneka tangan disediakan oleh mahasiswa KKN UNIPA.



D. KESIMPULAN

Dalam kegiatan pembuatan alat permainan edukatif dengan berbagai macam bentuk dapat terlaksana dengan baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan keikutsertaan anak-anak TK dan PAUD selama pembuatan.

Berbagai macam bentuk APE yang dihasilkan oleh siswa TK dan PAUD. Dengan begitu siswa TK dan PAUD memiliki media pembelajaran yang baru.

REFERENSI

- Montolalu. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Depdiknas Dirjen Dikti. Jakarta.
- Askandari, dkk. 2013. "Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Pembelajaran Melukis Dengan Jari Pada Anak Usia 5-6 Tahun". Tersedia pada <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewfile/6101/7067>. Vol 3, No 8
- <http://seramoep rintstation.blogspot.co.id/2013/01/makalah-alat-permainan-edukatif-ape.html>

