

ALAT PERMAINAN EDUKATIF

BERBASIS MULTIPLE INTELEGENGE

Penerbit
Runzune Sapta Konsultan
2022

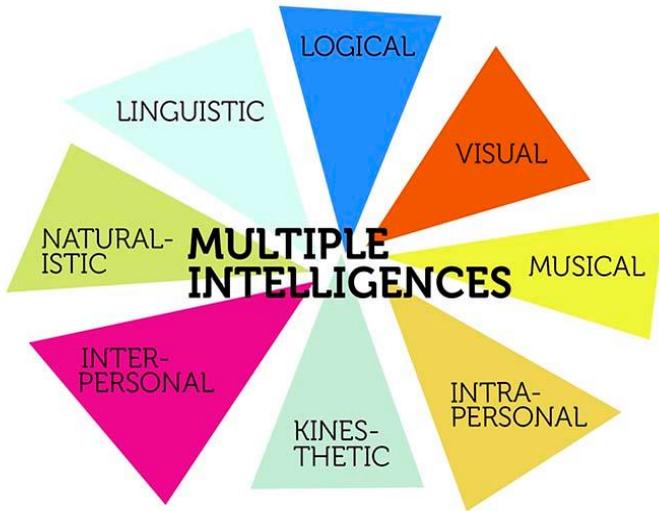
Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta

Pasal 72

1. Barangsiapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp. 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling paling banyak Rp. 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait sebagai dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000, 00 (lima ratus

ALAT PERMAINAN EDUKATIF

BERBASIS MULTIPLE INTELLIGENCE



Nuryati
Sitty Rahmawati Talango

Editor: Hilda Zahra Lubis

ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS MULTIPLE INTELEGENCE

@Copyright, Nuryat dan Talango, Siti Rahmawati, 2022

ISBN : 978-623-92467-8-5

Penulis:

Nuryati
Sitti Rahmawati Talango

Editor:

Hilda Zahra Lubis

Cover:

Yeni Kurniati

Penerbit

PT. Runzune Sapta Konsultan
Redaksi: Komplek BBS Blok II/16 Ciwedus Kota Cilegon Banten
Email: runzuneconsultans@gmail.com

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Dilarang menyebarkan dan menggandakan seluruh isi buku ini, baik secara elektronik maupun mekanis tanpa seizin penulis dan penerbit

All Right Reserved

Cetakan Pertama, Juli 2022



Prakata Penulis

Bismillaahirrahmanirrahiim

Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua baik nikmat jasmani maupun rohani kita, sehingga buku Alat Permainan Edukatif Berbasis *Multiple Intelligence* dapat tersusun dengan baik, sholawat beriring salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda nabi Muhammad SAW.

Buku ini adalah cetakan kedua, yang merupakan penyempurnaan dari cetakan satu dengan judul Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini. Buku bahan ajar ini dapat digunakan dalam beberapa mata kuliah yang saling berkaitan diantaranya adalah mata kuliah Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini, Media Pembelajaran Anak Usia Dini, dan mata kuliah Bermain dan Permmainan Anak. Buku ini disusun berdasarkan proses meta-analisis, elaborasi, dan komplikasi dari berbagai referensi. Penulis berupaya merangkai isi buku sesuai dengan kebutuhan masyarakat

serta membantu mahasiswa dalam mencari referensi untuk mata kuliah tersebut.

Permainan edukatif merupakan suatu aktivitas yang dapat memberikan stimulus atau respons positif terhadap indera pemain. Masalah indera termasuk pendengaran, penglihatan, dan pendengaran (Berbicara, komunikasi), menulis, keterampilan berpikir, keseimbangan kognitif, Keterampilan motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, ketangkasan dan keterampilan), kasih sayang, dan kekayaan sosial dan spiritual (kepribadian). Selain itu dapat mengembangkan sikap positif seperti memiliki rasa cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, sopan santun, sopan santun, serta memiliki sikap sportif.

buku ini memiliki fungsi untuk membangun peradaban sebagai generasi penerus bangsa dan Negara. Segala kekurangan yang ada hanya milik penulis. Saran dan masukan konstruktif untuk penajaman dan kelengkapan subansi isi buku ini dapat dikirim melalui email ke nuryatimamah98@yahoo.com. Terimakasih dan selamat membaca.

Serang, Maret 2022

Penulis

DAFTAR ISI



Contents

Prakata Penulis	v
DAFTAR ISI	vii
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabe.....l	xv
BAB 1 _PENDAHULUAN	1
BAB 2 DASAR-DASAR KONSEPTUAL.....	3
A. Esensi Bermain Bagi Anak.....	3
B. Tahapan Perkembangan Bermain Anak	14
C. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE).....	23
D. APE Dalam Perkembangan Anak Usia Dini.....	26
E. Rangkuman.....	31
BAB 3 JENIS – JENIS, KRITERIA DAN STANDAR APE	33
A. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif (APE).....	33
B. Kriteria dan Standar Keamanan APE.....	52
C. Rangkuman	77
BAB 4 ALAT PERMAINAN EDUKATIF <i>INDOOR</i>	81
A. Prinsip Umum Penataan Area Bermain <i>Indoor</i>	81
B. Jenis APE <i>Indoor</i> Berdasarkan Area	84

	C. Klasifikasi APE <i>Indoor</i> Berdasarkan Usia	88
	D. Perawatan dan Penyimpanan APE <i>Indoor</i>	93
	E. Rangkuman.....	95
BAB 5	ALAT PERMAINAN EDUKATIF <i>OUTDOOR</i>	97
	A. Prinsip Umum Penataan Area Bermain <i>Outdoor</i>	97
	B. Klasifikasi APE <i>Outdoor</i> Berdasarkan Usia	100
	C. Perawatan dan Perbaikan APE <i>Outdoor</i> serta pencegahan resiko kecelakaan.....	107
	D. Rangkuman.....	108
BAB 6	PERMAINAN TRADISIONAL	111
	A. Pengertian Permainan Tradisional.....	111
	B. Fungsi dan Manfaat Alat Permainan Tradisional	115
	C. Klasifikasi Permainan Tradisional untuk AUD	117
	D. Rangkuman	123
BAB 7	KECERDASAN JAMAK	125
	A. Teori Kecerdasan.....	125
	B. Kecerdasan Jamak	128
	C. Rangkuman.....	134
BAB 8	DESAIN APE UNTUK STIMULASI KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA.....	137
	A. Identifikasi APE berbasis Kecerdasan Logika Matematika	137
	B. Rangkuman.....	150
BAB 9	DESAIN APE UNTUK STIMULASI KECERDASAN LINGUISTIK	151
	A. Identifikasi APE berbasis Kecerdasan Linguistik	151

	B. Metode Pengajaran Berbasis Kecerdasan Linguistik.....	152
	D. Membuat APE untuk Stimulasi Kecerdasan Linguistik..	153
	D. Rangkuman.....	159
BAB 10	DESAIN APE UNTUK STIMULASI KECERDASAN MUSIKAL	161
	A. Identifikasi APE berbasis Kecerdasan Musikal	161
	B. Metode Pengajaran Berbasis Kecerdasan Musikal.....	162
	C. Membuat APE untuk Stimulasi Kecerdasan Musikal	163
	E. Rangkuman.....	169
BAB 11	DESAIN APE UNTUK STIMULASI KECERDASAN KINESTETIK.....	171
	A. Identifikasi APE berbasis Kecerdasan Kinestetik.....	171
	B. Metode Pengajaran Berbasis Kecerdasan Kinestetik	173
	C. Membuat APE untuk Stimulasi Kecerdasan Kinestetik....	176
	D. Manfaat APE puzzle stik es krim kartun favorit yaitu	180
	F. Rangkuman.....	181
BAB 12	DESAIN APE UNTUK STIMULASI KECERDASAN NATURALIS	183
	A. Identifikasi APE berbasis Kecerdasan Naturalis	183
	B. Metode Pengajaran Berbasis Kecerdasan Naturalis.....	184
	C. Membuat APE untuk Stimulasi Kecerdasan Naturalis	185
	D. Rangkuman.....	193
BAB 13	DESAIN APE UNTUK STIMULASI KECERDASAN INTRAPERSONAL	195
	A. Identifikasi APE berbasis Kecerdasan Intrapersonal	195

	B. Metode Pengajaran Berbasis Kecerdasan Intrapersonal..	196
	C. Membuat APE untuk Stimulasi Kecerdasan Intrapersonal	197
	D. Rangkuman	199
BAB 14	DESAIN APE UNTUK STIMULASI KECERDASAN	
	INTERPERSONAL	201
	A. Identifikasi APE berbasis Kecerdasan Interpersonal	201
	B. Metode Pengajaran Berbasis Kecerdasan Interpersonal..	202
	D. Rangkuman	205
AB 15	DESAIN APE UNTUK STIMULASI KECERDASAN VISUAL	
	SPASIAL	207
	A. Identifikasi APE berbasis Kecerdasan Visual Spasial.....	207
	B. Metode Pengajaran Berbasis Kecerdasan Visual Spasial	208
	C. Membuat APE untuk Stimulasi Kecerdasan Spasial.....	209
	D. Rangkuman	213
BAB 16	DESAIN APE UNTUK STIMULASI KECERDASAN	
	EKSISTENSI SPIRITUAL	215
	A. Identifikasi APE berbasis Kecerdasan Spiritual	215
	B. Metode Pengajaran Berbasis Kecerdasan Spiritual	216
	C. Membuat APE untuk Stimulasi Kecerdasan Spiritual	217
	D. Rangkuman.....	223
	GLOSARIUM	224
	DAFTAR PUSTAKA.....	226
	INDEKS.....	230
	TENTANG PENULIS	233

Daftar Gambar

Gambar 1 Maria Montessori	33
Gambar 2 Inkastril Silinder	36
Gambar 3 Tongkat Asta Merah Biru	37
Gambar 4 Menara Merah Muda	38
Gambar 5 Papan Main Diam.....	39
Gambar 6 Gambar Froebel	39
Gambar 7 Gambar Balok Bangunan.....	40
Gambar 8 Gambar Balok Bangunan.....	41
Gambar 9 Gift1.....	42
Gambar 10 Gift2.....	42
Gambar 11 Gift3.....	43
Gambar 12 Gift4.....	43
Gambar 13 Gift5.....	44
Gambar 14 Gift6.....	44
Gambar 15 Gambar Cuisenaire	45
Gambar 16 Klasifikasi nilai sesuai warna balok batang Cuisenaire	47
Gambar 17 Kit boneka P Mooney dan Joey yang dikembangkan Peabody bersaudara	49
Gambar 18 Boneka Tangan.....	50
Gambar 19 Papan smart board	Error! Bookmark not defined.
Gambar 20 langkah-langkah pembuatan Papan Smart Board	144
Gambar 21 langkah-langkah pembuatan Papan Smart Board	144
Gambar 22 pasang perekat	145
Gambar 23 jahit tali dan pasang perekat	146
Gambar 24 menempel kartu angka, gambar dan lambing bilangan	146

Gambar 25 kotak hitung.....	147
Gambar 26 Puzzle	148
Gambar 27 Puzzle Mobil	149
Gambar 28 Gambar alat dan bahan membuat Boneka Tangan	154
Gambar 29 Sketsa Gambar, Sumber: Koleksi Pribadi.....	154
Gambar 30 Menjahit sketsa yang telah dibuat.	155
Gambar 31 Menempelkan mata boneka dan menghiasi sesuai selera. Sumber: Koleksi Pribadi	155
Gambar 32 Boneka siap di mainkan,	156
Gambar 33 Buku besar Ensiklopedia	158

Daftar Tabel

Table 1. Alat Permainan Edukatif Indoor	54
Table 2. Alat Permainan Edukatif Outdoor	67

BAB 1

PENDAHULUAN



Proses pembelajaran tidak dapat tersampaikan dengan baik tanpa media atau alat peraga, media Pembelajaran PAUD adalah semua hal yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian anak sehingga proses belajar terjadi. Pesan berupa isi ajaran dan didikan yang ada di kurikulum dituangkan oleh Pendidik PAUD atau sumber lain kedalam media dalam bentuk-bentuk simbol komunikasi baik simbol verbal (kata-kata lisan atau tertulis) maupun simbol non verbal atau visual. Selanjutnya penerima pesan (bisa siswa atau Pendidik) menafsirkan simbol-simbol komunikasi tersebut sehingga diperoleh pesan.

Definisi pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkrit. Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Seperti halnya dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Grace N. Hartono dan Rachmaniah M. Hariastuti dengan judul Hubungan Penggunaan Alat Peraga Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Garis Dan Sudut, Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat hubungan penggunaan alat peraga dengan hasil belajar siswa dari segi kognitif. Tetapi tidak terdapat hubungan penggunaan alat peraga dengan hasil belajar siswa dari segi afektif dan psikomotor.

BAB 2

DASAR-DASAR KONSEPTUAL

Bab ini akan menjelaskan konsep alat permainan edukatif sebagai sumber belajar bagi anak usia dini. Alat permainan edukatif dirancang berdasarkan kebutuhan belajar anak usia dini. Seperti yang kita ketahui bersama bahwa konsep belajar anak usia dini adalah bermain sambil belajar, serta belajar sambil bermain. Kegiatan bermain sendiri merupakan dunia bagi anak, dimana anak memperoleh banyak pengalaman, pembelajaran dan pengetahuan, yang mampu menstimulus beberapa aspek perkembangan mereka, baik perkembangan berpikirnya, bahasa, sosial, emosional fisik dan motorik serta keterampilan seninya.

A. Esensi Bermain Bagi Anak

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak. Dilakukan secara sukarela dan tanpa paksaan. Para ahli psikologi sulit memberikan batasan makna pada aktivitas bermain,

bermain dianggap sebagai suatu aktivitas yang bebas dan tidak memiliki tujuan akhir yang jelas. kegiatan bermain dilakukan secara spontan dan atas kepentingan, serta ketertarikan mereka sendiri. Aktivitas yang bebas dan spontan selama proses bermain merupakan perwujudan dari cara berpikir dan tingkah laku anak dalam mengeksplorasi semua aktivitas main yang dipilih, dengan tujuan akhir bergantung pada kepuasan anak selama melakukan aktivitas mainnya tersebut.

Bermain sering diintegrasikan dalam kegiatan belajar-mengajar karena dunia anak adalah dunia bermain. Selain itu juga diintegrasikan kegiatan bermain dalam proses pembelajaran. Hal ini diyakini bisa meningkatkan minat dan kreativitas belajar siswa dalam mengikuti rangkaian kegiatan belajar mengajar (Purnama, 2019). Bermain merupakan jembatan bagi anak dari belajar informal menjadi formal. Dengan bermain, anak dapat melakukan kegiatan sehingga semua aspek perkembangan dapat berkembang secara maksimal (Hasanah, 2016).

Rubin, Fein & Vandenberg, mengemukakan sebuah aktivitas dikatakan bermain jika memiliki karakteristik esensial berikut: pertama, bermain merupakan motivasi intrinsik, karena berdasar atas keinginan dan tujuan individu itu sendiri untuk melakukannya, kedua,

aktivitas dalam kegiatan bermain bebas dipilih oleh individu itu sendiri, ketiga, aktivitas dalam kegiatan bermain harus menyenangkan dan tidak menimbulkan stres, keempat, aktivitas bermain dapat bersifat nonliterate yaitu melibatkan elemen seperti khayalan sebagai bentuk distorsi realitas terutama pada aktivitas bermain simbolik, kelima, aktivitas bermain dilakukan secara aktif, melibatkan fisik, psikologis atau kedua-duanya (Hughes, 2010).

Aktivitas bermain merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran anak usia dini. Setiap unsur dalam kegiatan belajar anak usia dini hendaknya diimplikasikan melalui kegiatan bermain. Bermain memberikan pengalaman nyata pada anak, dalam mempelajari segala hal. Program Pendidikan anak usia dini, berfokus pada pengembangan aspek nilai moral, kognitif, bahasa, fisik-motorik, sosial dan emosional serta seni. Dalam pengaplikasiannya., kegiatan bermain berperan sebagai metode atau cara untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bertitik pada pengembangan aspek-aspek tersebut, yang sekaligus memberikan manfaat. Berikut manfaat kegiatan bermain pada setiap aspek perkembangan anak.

1. Aspek Nilai Moral.

Bermain menjadi dasar pembentukan nilai-nilai luhur pada akhlak anak. Froebel & Montessori menyimpulkan bahwa kegiatan bermain bersama dapat mengajarkan anak untuk bermoral, karena melalui bermain bersama anak mempelajari etika dalam kegiatan bermain (Suminar, 2019). Dalam interaksi sosial yang dilakukan selama kegiatan bermain, anak belajar tentang hal-hal yang baik dan buruk, tentang apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan.

2. Aspek Kognitif

Melalui bermain, anak-anak dapat terlibat dalam pembelajaran aktif, mengembangkan kemampuan imajinatif, merekonstruksi pengetahuan dan pengalaman yang mereka temukan dalam aktivitas bermainnya. kemudian mengeksplor sebanyak mungkin ide-ide yang terbentuk menjadi sebuah pengetahuan yang sistematis, dan mengintegrasikan kedalam kehidupan mereka. Saracho (2013) mengemukakan bahwa bermain menjadi elemen penting dalam sebuah program pendidikan anak usia dini karena, memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk (1) mengekspresikan ide-ide dan perasaan mereka; (2) melambungkan dan menguji pengetahuan

mereka tentang dunia; (3) memperoleh dukungan yang efektif untuk pembelajaran akademik dan pra-akademik.

3. Aspek Bahasa

Kegiatan bermain dapat memfasilitasi anak dalam mengembangkan bahasanya, yang akan berperan penting dalam keterampilan sosialn. Anak melakukan kontak dengan dunia sekitarnya dan menguji setiap hal-hal penting yang ditemui melalui sentuhan, penglihatan dan pendengaran (Saracho, 2013). Mellalui bermain mereka belajar tentang lingkungan mereka, mencoba memahaminya dan mengidentifikasi batasan-batasan yang dibutuhkan antara dirinya dan dunia sekitar.

4. Aspek Fisik-Motorik

Menurut Ikatan Dokter Anak Indoesia (IDAI), pertumbuhan tulang dan otot dapat berlangsung dengan baik, keterampilan gerak, interaksi sosial, dan perkembangan otak juga terasah saat bermain. Anak memerlukan kegiatan bermain sebagai cara untuk memenuhi kebutuhan perkembangannya,dengan mempelajari banyak hal melalui aktivitas bermain yang dilakukannya. *American Heart Association* menyarankan agar anak-anak berusia dua

tahun atau lebih sebaiknya, melakukan aktivitas fisik setidaknya 60 menit setiap hari, dengan intensitas sedang yang menyenangkan dan bervariasi sesuai perkembangan menurut usia anak. Penelitian-penelitian ini menunjukkan betapa pentingnya aktivitas bermain terhadap perkembangan fisik-motorik anak usia dini.

5. Aspek Sosial Emosional

Perkembangan sosial emosional merupakan kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Tingkat interaksi antara anak dengan orang lain, dimulai dari orangtua, saudara, teman bermain hingga masyarakat luas (Muthmainnah, 2022). Anak membutuhkan banyak kesempatan untuk bermain dengan teman sebaya, untuk belajar bagaimana terlibat dalam berperilaku prososial dan permainan yang kompleks, serta belajar bagaimana menemukan solusi untuk permasalahan mereka. Saat anak berinteraksi dalam proses bermainnya, anak belajar untuk mengekspresikan emosi atau perasaannya, seperti: empati, marah, sedih, gembira dan sebagainya, dalam situasi yang sama teman lain yang terlibat dalam permainan, belajar untuk menanggapi emosi tersebut

6. Aspek Seni

Bermain merupakan awal dari perkembangan kreativitas, karena dalam kegiatan yang menyenangkan, anak dapat mengungkapkan imajinasinya dengan bebas, oleh karena itu kegiatan bermain dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan kreativitas anak. Berbagai aktivitas bermain seperti; bergerak mengikuti tempo music, bermain warna, bermain tebak lagu, bermain kolase, mozaik dan montase, adalah bagian dari aktivitas seni. Melalui aktivitas-aktivitas seni tersebut anak mendapat banyak kesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya dengan mengekspresikan gagasan atau ide kreatifnya(Sigit, 2019).

Kegiatan bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengenal banyak hal dan mengembangkan keterampilan mereka. *American Academy of Pediatrics* (2007) menyebut bermain sebagai “pekerjaan anak-anak” karena melalui bermain anak-anak belajar bagaimana berinteraksi di lingkungan mereka, menemukan minat mereka, dan memperoleh kognitif, motorik, pidato, bahasa, dan keterampilan sosial-emosional. Bermain menjadi salah satu cara anak untuk menyalurkan energinya

(Nasional., 2003), mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Dunia anak balita adalah dunia bermain (Hasan, M., 2013) dalam mendidik mereka bermain (baik sarana ataupun prasarana) sangat diperlukan. Usia 5 tahun pertama yang disebut sebagai usia emas akan sangat sangat menentukan bagi seorang anak Adapun aspek-aspek yang dapat dikembangkan ada 6 aspek yaitu aspek nilai agama dan moral, fisik dan motorik, kognitif, sosial emosional, Bahasa, dan seni.

1. Nilai Agama dan Moral

Setiap anak terutama di Indonesia, selalu dibesarkan dengan nilai-nilai agama. Si kecil perlu mengenal agama yang dianut dan menjalankan ibadah, plus berkomunitas. Agama juga banyak mengajarkan sikap-sikap yang benar, seperti menolong sesama, jujur, spon, hormat, dan toleransi dengan penganut agama yang berbeda.

Nilai-nilai yang dikembangkan niscaya akan membawa hal baik pada masyarakat Indonesia secara majemuk. Orangtua dan

lingkungan terdekat sebaiknya mempraktikkan nilai-nilai agama dan moral ini, untuk mendukung si kecil mendapat nilai-nilai yang benar.

2. Fisik dan Motorik

Fisik dan motoric adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan perkembangan tubuh.

- a. Motorik halus adalah kemampuan untuk menggunakan alat untuk eksplorasi dan ekspresi diri, seperti menggunakan pensil
- b. Motorik kasar adalah kemampuan tubuh seimbang, lincah dan lentur sesuai peraturan. Si kecil bisa melatih bagian ini dengan baik lewat olahraga misalnya.
- c. Perkembangan fisik dan perilaku keselamatan yaitu memiliki berat badan, tinggi badan, dan lingkar kepala yang sesuai dengan usianya. Si kecil juga perlu memiliki kemampuan hidup bersih dan sehat. Ia juga perlu peduli akan keselamatannya sendiri.

3. Kognitif

Aspek kognitif berhubungan erat dengan akal dan pikiran. Pertumbuhan di area ini sangat luas, tidak hanya disekolah tetapi

juga dari permainan-permainan yang mengajak si kecil berpikir. Pada aspek ini ia akan belajar.

- a. Mencerahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan praktis, fleksibel, dan diterima secara sosial. Ia juga bisa menerapkan pengetahuan dan pengalaman dalam suatu kondisi yang baru ditemui.
- b. Si kecil bisa berpikir logis, seperti mengenal perbedaan, pola, klarifikasi, sebab dan akibat, perencanaan dan inisiatif.
- c. Si kecil juga bisa mengenal, menyebarkan serta menggunakan lambing-lambang seperti angka dan abjad. Si kecil juga bisa menggambarkan ulang sesuatu yang pernah dilihatnya.

4. Sosial Emosional

Pada aspek tahap perkembangan yang satu ini sangat terkait erat dengan pengenalan diri dan orang-orang sekitar.

- a. Sikecil mulai memperlihatkan kemampuan diri yang dimilikinya. Ia juga mengenal perasaan sendiri, mengendalikan diri, dan menyesuaikan diri dengan orang lain.

- b. Ia belajar tanggung jawab bagi dirinya dan orang lain. Ia mulai mempelajari hak-hak, aturan, dan bertanggungjawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama.
- c. Ia juga lebih senang bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, mendengarkan, serta menghargai hak dan pendapat orang lain dan berperilaku sopan.

5. Bahasa

- a. Si kecil lebih memahami hal yang dimaksudkan orangtua, seperti perintah, aturan, cerita, dan menghargai bacaan.
- b. Ia bisa berbahasa dengan baik, seperti tanya jawab dan menceritakan kembali.
- c. Ia juga lebih memahami bentuk dan bunyi huruf.

6. Seni

Setiap anak terlahir imajinatif. Maka, tidaklah aneh kalau seni termasuk dalam 6 aspek perkembangan ini. Dia bisa bereksplorasi dan mengekspresikan diri dalam hal music, drama, lukisan, kerajinan, dan masih banyak lagi.

B. Tahapan Perkembangan Bermain Anak

Jean Piaget merupakan seorang ilmuwan kelahiran Swiss, yang dikenal dengan teori perkembangan kognitifnya, Menurut Piaget, anak-anak terlibat dalam jenis permainan yang mencerminkan tingkat perkembangan kognitif mereka: permainan fungsional, permainan konstruktif, permainan simbolis/fantasi, dan permainan dengan aturan (Johnson, Christie & Wardle,2005)

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

Pada tahap ini awalnya bayi belum memahami mainan tertentu, Mereka menggunakan semua inderanya untuk melihat, merasakan, dan menyentuhnya, dan mulai membentuk konsep mainan dalam pikiran mereka. Sekitar usia 6 bulan dan seterusnya hingga mencapai 2 tahun, anak mulai mengorganisir pengetahuan mereka secara konseptual. Mereka belajar lebih banyak tentang sifat-sifat benda dan bagaimana benda-benda tersebut dapat dimanipulasi, mereka juga mulai memahami dampak bermain di lingkungan mereka. Anak-anak fokus pada tubuh mereka sendiri dan objek-objek eksternal, ditandai dengan permainan yang dinamakan "permainan latihan", yang terdiri dari pola gerakan atau suara yang berulang, seperti mengisap, menggoyangkan, membenturkan,

mengoceh, dan, akhirnya, permainan "ciluk ba" (psychology.jrank.org).

b. *Social Play Games with Rules (7-11 Tahun)*

Saat berusia 7-11 tahun , anak-anak perlahan memasuki tahapan operasional konkret dalam perkembangan kognitifnya, dimana anak mulai bisa mengategorikan dan berpikir logis. Oleh karena itu jenis permainan dan aturandalam permainanpun ikut berubah.

Pada awalnya, aturan berpusat pada mainan yang menstimulasi penginderaan dan berulang, secara bertahap menjadi focus pada aspek bermain sosial, dan bagaiman ia diterima oleh kelompoknya, dengan cara memenuhi aturan dalam kelompok. Permainan ini pada dasarnya adalah permainan dengan teman sebaya dan ditentukan oleh aturan, yang telah dibuat sebelumnya, seperti permainan petak umpet, hadang, monopoli.

d. *Games with Rules & Sports (11 Tahun Keatas)*

Usia 11 tahun keatas merupakan tahap operasi formal. Kemampuan berpikir anak, matang secara bertahap, anak mulai menyukai permainan kompetitif seperti beragam permainan olahraga. Kode aturan mulai mendominasi dalam permainan.

2. Tahapan Perkembangan Bermain menurut Mildred B. Parten

Mildred Bernice Parten merupakan sosiolog Amerika, kelahiran 4 Agustus 1902-26 Mei 1970, dan juga seorang peneliti di Institut Perkembangan Anak Universitas Minnesota. Mildred merupakan peneliti pertama yang melakukan studi ekstensif pada anak-anak untuk kasus bermain. Disertasinya mengembangkan teori enam tahap perkembangan bermain anak.

Mildred melihat dan mengamati perilaku anak-anak berusia antara 2-5 tahun yang berbeda-beda, dan mendokumentasikannya. Dalam pengamatannya ia mencatat empat tahap perkembangan bermain anak, dimana dalam dua tahap terakhir adalah rangkaian permainan yang lebih luas, dan terjadi pada kelompok usia yang lebih tua, melibatkan lebih banyak interaksi antara anak-anak. Berikut klasifikasi pembagian tahapan perkembangan bermain yang dikemukakan oleh Mildred Parten :

a. Permainan Bebas/*Unoccupied Play*

Pada tahap ini anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain . Anak lebih menikmati, kejadian di sekitar, terutama yang menarik perhatiannya. Selama masa ini anak lebih banyak diam dan mengamati lingkungannya, sambil menggerakkan jari, tangan, kaki, dan bagian tubuh lain tanpa tujuan. Tipe permainan ini tidak

melibatkan anak dalam pola permainan tertentu, tetapi membuat anak merespon stimulasi rangsangan lewat gerakan tubuh sebagai bentuk ketertarikannya. Tipe permainan yang cocok untuk bayi-bayi berusia kurang dari 12 bulan adalah jenis boneka untuk dipeluk atau ditendang, atau mainan yang menimbulkan suara bergemerincing. Tahap ini berkembang sejak usia 0-2 tahun.

b. Permainan Soliter/*Solitary Play*

Pada tahap ini anak-anak bermain sendiri, dengan permainan mereka. Mereka cenderung menyendiri, tidak mendekati atau berinteraksi dengan anak lain. Tahap ini berkembang pada usia 2-3 tahun. Anak mulai menemukan kesibukannya sendiri, fokus dan mencari apa yang nyaman bagi dirinya sendiri. Keterampilan yang dapat distimulasi pada tahap ini adalah kemandirian, sebab tak ada orang dewasa yang terlibat dalam kesibukannya, sehingga anak dapat menyelesaikan permainannya. Kegiatan bermain yang cocok dilakukan anak pada rentang usia ini, antara lain membaca buku bergambar, menyusun balok, bermain mobil-mobilan atau kereta dan mainan imajinatif lainnya.

C, Permainan Mengamati/*Onlooker Play*

Sebelum anak ikut terlibat dalam aktivitas bermain dengan kelompok, atau teman sebaya lainnya, ia akan mulai memperhatikan anak-anak

lain bermain, tapi tidak mencoba ikut bergabung. Tahap ini berkembang pada usia 3,5-4,5 tahun dan menjadi tahap transisi sebelum anak masuk ke tahapan bermain paralel. Permainan mengamati yang dilakukan anak ini memberikan kontribusi dalam perkembangannya. Pada saat ia mengamati anak lain bermain, sebetulnya anak sedang berusaha memahami aturan mainan yang baru, dan melihat situasi sebelum akhirnya ia berani berinteraksi dengan teman-temannya yang terlibat dalam permainan tersebut.

Onlooker play cenderung dilakukan dengan mengamati permainan di luar rumah atau yang melibatkan aktivitas fisik, seperti mengamati anak yang bermain lompat tali atau petak umpet. Dalam tahap permainan ini, interaksi sosial anak mulai berkembang, dengan mengetahui lebih banyak terkait permainan atau aktivitas yang sedang dilakukan oleh anak lain.

d. Bermain Paralel/*Parallel Play*

Pada tahap ini anak sudah mulai bermain secara berdampingan, atau berkelompok dengan anak-anak yang lain. Namun mereka hanya fokus pada permainan dan peralatan bermain mereka masing-masing, tidak terjadi kontak nyata diantara mereka. Mereka bermain di waktu dan tempat yang sama namun belum menunjukkan interaksi sosial. Anak cenderung fokus dengan mainan

yang ia mainkan, meskipun di sekitar mereka, ada teman yang juga sedang bermain permainan yang sama, Misalnya tiga orang anak bermain mobil-mobilan di tempat yang sama namun tidak melakukan interaksi satu sama lainnya.

Walaupun anak masih sibuk dengan mainannya sendiri, dan tidak memperhatikan temannya yang lain, jenis permainan ini memberikan kesempatan anak untuk menjalin hubungan dengan orang lain. Misalnya, mereka dapat saling bertukar mainan atau percakapan kecil mengenai permainannya. Tahap bermain ini berkembang pada usia 3-4 tahun.

d. Bermain Asosiatif/*Assosiative Play*

Pada saat anak mulai terlibat dalam permainan paralel, saat itu juga anak mulai mengembangkan kemampuan bermain asosiatifnya yaitu pada usia 3-4 tahun. Pada Tahap ini anak mulai menunjukkan interaksi dengan anak lain, meskipun terlihat anak tetap melakukan aktivitas bermainnya sendiri. Tahap ini menyerupai gabungan tahap mengamati dan paralel. Interaksi terjadi pada perilaku dan ketertarikan mengamati dan meniru kegiatan bermain anak lain dalam kelompok, anak terlibat dalam kegiatan bermain yang sama namun anak belum mengetahui cara, tujuan dan kerjasama dalam permainan tersebut. Misalnya ketika ada kelompok anak yang sedang

bermain petak umpet, anak ikut berlari dan bersembunyi, namun anak tidak mengetahui tujuan dari permainan petak umpet tersebut. Tahap bermain asosiatif dapat disebut sebagai tahap transisi anak menuju tahapan bermain kooperatif/*Cooperative Play*.

e. Bermain Kooperatif/*Cooperative Play*

Tahap bermain kooperatif merupakan tahapan akhir dalam perkembangan bermain Parten. Pada tahap ini keterampilan sosial anak mulai berkembang, terutama kemampuan berkomunikasi. Tahap ini mulai berkembang pada usia 4-5 tahun. Dalam kegiatan bermainnya, anak mulai memiliki tujuan yang sama dan menjalin kerjasama terutama dalam menyelesaikan permainan atau memenangkan permainan. Jenis permainan yang cocok pada tahap ini adalah jenis permainan tim yang seperti petak umpet, sepakbola, permainan drama, bermain pasir bersama, permainan ular naga dan jenis permainan lain yang menstimulasi anak untuk berinteraksi secara sosial dengan anak lain.

3. Tahapan Perkembangan Bermain menurut Elizabeth Hurlock

Elizabeth Hurlock mendefinisikan bermain sebagai aktivitas yang dilakukan untuk kesenangan tanpa memperhatikan hasil akhir,

dilakukan secara spontan dengan tujuan sebagai hiburan (Jambor & Gils, 2007:80). Hurlock juga mengelompokkan bermain ke dalam dua kategori bermain yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif menurutnya adalah jenis bermain yang membutuhkan energi, karena kesenangan didapatkan dari apa yang dilakukan oleh individu seperti; bermain boneka, bermain masak-masak atau mobil-mobilan. Sementara bermain pasif merupakan jenis bermain yang kesenangannya didapatkan dari kegiatan yang dilakukan oleh orang lain seperti; menonton film, atau membaca buku.

Beberapa hal yang mempengaruhi perkembangan bermain menurut Hurlock (1993:327) ; Kesehatan, perkembangan motorik, inteligensi, jenis kelamin, lingkungan, status sosial ekonomi, jumlah waktu bebas, dan peralatan bermain. Maka faktor-faktor ini menjadi acuan bagi tahapan perkembangan masing-masing anak. Adapun tahapan perkembangan bermain yang dikemukakan Hurlock terdiri dari; tahap eksplorasi, tahap permainan, tahap bermain dan tahap melamun (Daud; Siswanti;Jalal,2021:173-174), berikut klasifikasi tahapan-tahapn tersebut:

a. Tahap Ekplorasi/*Exploratory Stage*

Tahap ini merupakan tahap dimana anak mulai mengamati segala benda atau objek yang ia lihat. Anak mencoba untuk memegang,

mengambil, meraih, mengamati dan mempelajari setiap benda yang ia temukan. Penjelajahan akan semakin luas dan kompleks, saat anak mulai berjalan dan merangkak, anak akan mulai memperhatikan apa saja yang berada dalam jangkauannya.

b. Tahap permainan/*Toy Stage*

Kegiatan bermain menggunakan alat main ini mulai berkembang pada usia prasekolah 2-3 tahun dan mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Pada awalnya anak hanya mengamati benda, kemudian mereka membayangkan benda mainnya memiliki sifat dan bergerak, namun seiring berkembangnya pengetahua anak, anak akan mulai menyadari bahwa alat mainnya merupakan benda mati.

c. Tahap Bermain/*Play Stage*

Pada tahap ini anak mulai meyadari bahwa kegiatan bermain dengan alat main sifatnya menyendiri, sementara anak mulai mengembangkan kemampuannya untuk berinteraksi social, maka anak akan mulai baeralih dari tahapan bermain menggunakan alat main, ke bentuk kegiatan bermain orang dewasa, seperti hobi atau olahraga, dan bentuk permainan aturan. Tahap ini berkembang pada jenjang sekolah dasar.

d. Tahap Melamun/*Daydream Stage*

Tahap ini lberkembang saat anak mulai memasuki masa puberitas. Anak mulai berkhayal atau melamun dan kurang berminat terhadap kegiatan bermain. Anak cenderung merenungi perlakuan orang-orang di sekitarnya terhadap dirinya. Seluruh tahapan perkembangan bermain yang telah dikemukakan oleh para ahli merupakan standar tahapan bermain yang mengacu pada pertumbuhan dan perkembangan anak berdasarkan rentang usia. Namun seluruh ketercapaian tahapan perkembangan bermain tersebut bergantung pada stimulasi yang diberikan oleh orang tua, pendidik dan orang-orang di sekitar anak.

C. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Kegiatan bermain yang dilakukan anak usia dini, pada dasarnya membutuhkan objek atau benda sebagai alat main. Alat permainan pada umumnya dibuat khusus untuk kegiatan bermain seperti boneka, mobil-mobilan dan lain-lain yang diperjual belikan di toko-toko mainan ada pula yang dipersiapkan sendiri dari bahan-bahan di lingkungan sekitar anak seperti mobil-mobilan dari kulit jeruk, kuda-kudaan dari pelepah pisang, kincir-kinciran dari daun singkong dan masih banyak lagi. Dalam perkembangan bermainnya anak usia dini

menyerap pengetahuan melalui aktivitas yang ia lakukan, sehingga alat main yang dibutuhkan perlu memiliki unsur edukatif. Di Lembaga PAUD alat main tersebut disebut sebagai alat permainan edukatif.

Alat permainan edukatif (APE) merupakan kategori sarana dan prasarana pendidikan yang berbentuk alat peraga edukatif (Nuryati, 2022). Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia (PADU) mendefinisikan APE atau alat permainan edukatif sebagai sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Dalam hal ini Direktorat Pendidikan anak usia dini memandang APE sebagai alat peraga yang mampu meningkatkan layanan kualitas pembelajaran di Lembaga PAUD dan memiliki posisi vital (paudpedia KEMENDIKBUD).

Mayke Sugianto (1995), mengemukakan alat permainan edukatif (APE) sebagai alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Pengertian alat permainan edukatif tersebut menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan anak usia dini tersebut dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.

Hal ini juga dikemukakan oleh Faizal (2010) yang menyatakan bahwa alat peraga pendidikan adalah instrument audio maupun visual yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membangkitkan minat siswa dalam mendalami materi. Jika pembelajaran menarik minat anak, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Riany Ariesta mengemukakan pengertian alat permainan edukatif (APE) sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai Pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, baik yang berasal dari lingkungan sekitar (alam) maupun yang sudah dibuat (dibeli). Alat permainan edukatif dapat berupa permainan yang dibuat sendiri maupun yang telah dibuat pabrik.

Endang dkk (2021:9) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usianya dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan. Dalam hal ini APE yang baik perlu memperhatikan kriteria usia dalam penggunaannya.

Beberapa pengertian alat permainan edukatif diatas menunjukkan bahwa alat permainan edukatif (APE) menjadi media

bagi anak usia dini dalam melakukan aktivitas bermain dan belajarnya. Alat permainan edukatif (APE) merupakan alat yang dirancang untuk kegiatan bermain anak usia dini, dengan mempertimbangkan standar usia, aspek edukatif, teknis dan estetika, sehingga dapat menarik minat belajar anak dan mengoptimalkan seluruh aspek perkembangannya.

D. APE Dalam Perkembangan Anak Usia Dini

Penggunaan APE dalam kegiatan belajar anak usia dini dimaksudkan agar alat permainan tersebut menjadi perantara atau pengantar pesan yang biasanya berisi nilai-nilai pembelajaran dan pendidikan, secara luas dengan menggunakan metode tertentu. Beberapa tujuan dan manfaat penggunaan APE dalam kegiatan belajar anak usia dini adalah sebagai berikut.

1. Tujuan penggunaan APE untuk anak usia dini

Kegiatan belajar anak usia dini diintegrasikan melalui kegiatan bermain, sehingga kegiatan bermain tersebut perlu menarik minat dan perhatian anak usia dini. Penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini bertujuan sebagai:

- a. Sumber belajar yang mampu menjadi media/perantara bagi informasi nilai pembelajaran dan pendidikan yang akan disampaikan pada anak
- b. Menarik minat dan perhatian anak, melalui warna dan bentuk yang menarik
- c. Menstimulasi aspek-aspek perkembangan yang dioptimalkan selama masa usia dini
- d. Memperjelas informasi tentang materi kegiatan belajar yang disampaikan pada anak
- e. Memberi pemngaman baru melalui belajar yang menyenangkan bagi anak.

Tujuan penyelenggaraan Pendidikan anak usia dini adalah tercapainya kegiatan belajar yang menyenangkan melalui pengalaman bermain yang berkualitas, dengan memanfaatkan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran bagi AUD.

2. Manfaat Penggunaan APE bagi AUD

Pentingnya bermain bagi perkembangan anak tidak akan terlepas dari manfaat permainan itu sendiri, baik secara pribadi maupun bagi orang lain. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pembelajaran anak usia dini memiliki manfaat sebagai berikut:

a) Melatih kemampuan motorik pada anak

Kegiatan bermain menggunakan alat permainan edukatif memerlukan aktivitas fisik, baik berupa kemampuan motorik halus maupun motorik kasar. Kemampuan motorik halus berkenaan dengan koordinasi antara mata, lengan dan jari anak. Jenis alat permainan edukatif yang mampu mengembangkan keterampilan ini adalah permainan mencocok bentuk dan warna, menyusun lego dan puzzle, menempel dan menggunting benda, menjahit, mewarnai. Untuk kemampuan motorik kasar anak sendiri berkenaan dengan penggunaan otot-otot besar tubuh melalui gerak lokomotor dan lokomotor yang dilakukan, dan hal ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan jenis alat permainan edukatif yang berada di halaman sekolah. Kemampuan motorik ini dapat dilatih menggunakan jenis

permainan edukatif yang sesuai dengan pengembangan motorik yang diinginkan.

b) Mengembangkan kemampuan kognitif dan melatih konsentrasi pada anak

Keterampilan proses saintifik anak dibentuk melalui proses mengamati, menalar, menanya, menginformasikan dan mengkomunikasikan. Hal ini merupakan bagian pengembangan aspek kognitif, dimana di dalamnya anak mulai mengerti konsep dan pemecahan masalah. Aktivitas kognitif tersebut membutuhkan pemusatan perhatian anak pada suatu hal, yakni alat permainan edukatif yang digunakan sebagai sumber belajar dalam kelas anak usia dini, seperti kegiatan menyusun puzzle, bermain maze, mencocok benda dll. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:239) konsentrasi belajar merupakan kemampuan untuk memusatkan perhatian pada pembelajaran. Pemusatan perhatian ini tertuju pada isi bahan belajar yang digunakan maupun proses memperoleh informasi dari bahan belajar tersebut.

c) Kemampuan sosial dan afektif meningkat

Kegiatan bermain yang dilakukan secara berkelompok menuntut anak untuk mengembangkan aspek sosial emosinya, melalui aktivitas

penggunaan APE, baik itu saat bertukar APE, ataupun pada saat memainkan APE (menggunakan boneka dan alat main lainnya). Dari hal tersebut anak belajar hal yang disukai dan tidak disukai, penerimaan dan penolakan, sebab-akibat sebagai bagian dari emosi yang dirasakan. Emosi kemudian dapat membentuk sikapnya terhadap keadaan dan lingkungan sekitar. Contohnya: maket rumah ibadah mengajarkan konsep perbedaan dan toleransi pada anak, APE alam mengajarkan konsep ciptaan Tuhan yang membentuk rasa syukur anak, ketika anak tidak dipinjamkan alat main oleh temannya anak belajar untuk menerima hal tersebut, bahwa tidak semua hal bisa ia dapatkan.

d) Melatih keterampilan Bahasa

Beberapa alat permainan edukatif disampaikan melalui penuturan seperti; boneka jari, boneka tangan, buku cerita maupun video audiovisual. Penggunaan alat permainan edukatif jenis ini dapat menambah kosa kata anak, sehingga anak dapat melatih keterampilan bahasa ekspresi dan reseptif. Melalui bahasa reseptif anak memahami apa yang ia dengar, disampaikan padanya dan diperintahkan, sedangkan melalui bahasa ekspresif anak dapat menggunakan kata-kata untuk mengekspresikan dirinya. Apabila

seorang anak memiliki keterampilan Bahasa yang baik, ia dapat semakin mudah berkomunikasi dengan orang lain.

E. Rangkuman

Bermain memberikan pengalaman nyata pada anak, dalam mempelajari segala hal. Dalam pengaplikasiannya, kegiatan bermain berperan sebagai metode atau cara untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bertitik pada pengembangan aspek nilai moral, kognitif, bahasa, fisik-motorik, sosial dan emosional. Bermain memiliki tahapan-tahapannya; menurut Jean Piaget Tahap sensory motor play (3bulan-2 tahun), symbolic play (2-7 tahun), social play games (7-11 tahun), games with rules & sports (11 tahun keatas). Menurut Mildred B.Parten tahapan perkembangan bermain terdiri dari permainan bebas (unoccupied play) 0-2 tahun, permainan soliter (solitary play) 2-3 tahun, permainan mengamati (onlooker play) 3,5-4,5 tahun, bermain paralel (parallel play) 3-4 tahun, bermain asosiatif (assosiative Play) 3-4 tahun, dan bermain kooperatif (cooperative play) usia 4-5 tahun. Selanjutnya tahapan perkembangan bermain menurut Elizabeth Hurlock terdiri atas; tahap eksplorasi (exploratory stage), tahap permainan (toy stage), tahap bermain (play stage) dan tahap melamun (daydream stage).

Kegiatan bermain yang dilakukan anak usia dini, pada dasarnya membutuhkan objek atau benda sebagai alat main. Alat permainan edukatif (APE) merupakan alat yang dirancang untuk kegiatan bermain anak usia dini, dengan mempertimbangkan standar usia, aspek edukatif, teknis dan estetika, sehingga dapat menarik minat belajar anak dan mengoptimalkan seluruh aspek perkembangannya. Dalam pembelajaran anak usia dini APE memiliki tujuan dan manfaat. Penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini bertujuan sebagai: (a) sumber belajar yang mampu menjadi media/perantara bagi informasi nilai pembelajaran dan pendidikan yang akan disampaikan pada anak; (b) menarik minat dan perhatian anak, melalui warna dan bentuk yang menarik; (c) menstimulasi aspek-aspek perkembangan yang dioptimalkan selama masa usia dini; (d) memperjelas informasi tentang materi kegiatan belajar yang disampaikan pada anak; (e) memberi pemngaman baru melalui belajar yang menyenangkan bagi anak. Selain memiliki tujuan APE juga memberikan manfaat dalam; a) melatih kemampuan motorik pada anak; b) mengembangkan kemampuan kognitif dan melatih konsentrasi pada anak; c) kemampuan sosial dan afektif meningkat; d) melatih keterampilan bahasa.

BAB 3

JENIS – JENIS, KRITERIA DAN STANDAR APE

Alat permainan edukatif yang digunakan di lembaga pendidikan anak usia dini memiliki berbagai ragam dan variasinya. Bab ini akan menjelaskan jenis-jenis alat permainan edukatif (APE) yang dikembangkan oleh ahli, jenis permainan berdasarkan tingkatan usia anak, serta kriteria APE menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 11 tahun 2020 dan standar keamanan APE itu sendiri.

A. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif (APE)

1. APE Ciptaan Montessori



Sumber: <https://kumparan.com/potongan-nostalgia/maria-montessori-pelopor-metode->

Gambar 1 Maria Montessori

Maria Montessori merupakan seorang dokter Wanita pertama berkebangsaan Italia. Ia lahir di Chiaravalle, Provinsi Ancona, Italia Utara, 31 Maret 1870 (Rita Kremer: 2017). Saat ia menjadi terapis dan konsultan bagi anak cacat mental di rumah sakit Santo Spirito pada tahun 1896, Maria Montessori mengamati penyebab perilaku destruktif dan nakal pada tunagrahita ialah karena diperlakukan secara tidak adil dalam lingkungan sosialnya, dipenjarakan dan terkesan disingkirkan, hal ini yang membuat kurangnya kondisi stimulus pada sensorik anak, sehingga menghambat perkembangan mereka (Margini: 24). Menyikapi hal tersebut, Montessori yang telah diajarkan nilai-nilai sosial oleh ibunya, mendapatkan ide untuk mengembangkan ide pendekatannya bagi anak-anak tunagrahita di sebuah pusat penampungan anak yang bernama Casai De Bambini. Selama menangani anak-anak di Casa Dei Bambini, Montessori banyak mengamati perilaku anak dan menuangkan hasil pengamatannya dengan merancang alat peraga yang terinspirasi dari alat peraga Itard dan Seguin (Margini:47-57).

Alat peraga rancangan Montessori terdiri atas 4 karakteristik yaitu; swadidik, swakoreksi, bergradasi dan menarik (Montessori, 1964:168-176)

- a. Swadidik; Alat peraga dirancang sesuai perkembangan anak baik dari segi fisik maupun psikologinya, dengan tujuan agar anak dapat belajar mandiri;
- b. Swakoreksi; Alat peraga dirancang agar siswa dapat mengendalikan kesalahan, dan bukan dikendalikan oleh guru.
- c. Bergradasi; Alat peraga dirancang dengan ukuran yang jelas dan dapat diamati oleh siswa. Satu set alat peraga memiliki ukuran yang berbeda-beda, namun gradasi ukuran alat tersebut konsisten, artinya memiliki selisih ukuran yang sama.
- d. Alat peraga dirancang menarik dalam warna, bentuk dan penggunaannya dengan tujuan agar anak dapat menyentuh dan menggunakan alat tersebut

Alat peraga rancangan Montessori, merupakan salah satu alat yang digunakan untuk membuat materi menjadi lebih nyata, sehingga akan mudah dipahami oleh anak-anak karena sesuai dengan perkembangan kognitif anak. Contoh alat peraga yang dirancang Montessori diantaranya; inkastril silinder, tongkat asta merah biru, menara merah muda, dan papan main dam.

a. Inkastril Silinder;

Inkastril silinder adalah bentuk silinder kayu yang terdiri dari empat kelompok jenis ukuran inkastril, yaitu inkastril tinggi rendah, inkastril besar kecil, gemuk kurus, dan inkastril gemuk pendek kurus tinggi. Inkastril silinder digunakan untuk menstimulasi kemampuan sensorial. Contoh dapat dilihat melalui gambar berikut.



Gambar 2 Inkastril Silinder

Sumber: (<http://www.montessoripratica.it/web/content/elenco-materiali-montessori>)

b. Tongkat Asta Merah Biru;

Tongkat asta merah biru yaitu 10 tongkat berwarna merah dan biru berukuran 10 cm sampai 100 cm. Warna tongkat tersebut berselang-seling dan selalu diawali dengan warna merah. Cara menggunakan alat peraga tongkat asta mulai dari asta satu hingga asta sepuluh. Setelah anak memahami konsep urutan panjang tongkat asta,

kemudian anak diberikan kartu angka dan diminta untuk meletakkan kartu angka pada tongkat yang sesuai. Berikut gambar tongkat asta merah biru.

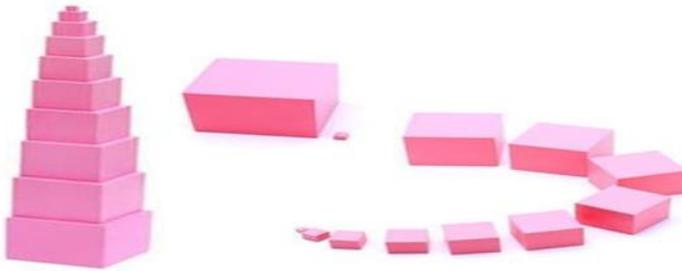


Gambar 3 Tongkat Asta Merah Biru

Sumber: (<http://www.montessoriinpratica.it/web/content/elenco-materiali-montessori>)

c. Menara Merah Muda;

Alat peraga menara merah muda merupakan satu set kubus dari ukuran 1 cm x 1 cm sampai 10 cm x 10 cm, sehingga jumlah seluruhnya ada 10 kubus berwarna merah muda dengan ukuran berbeda. Menara merah muda digunakan untuk mengenalkan konsep benda tercecil sampai terbesar pada anak. Cara menggunakannya anak dapat menyusun kubus sampai membentuk menara dan tidak tumbang. Menara yang tumbang menjadi *bahan swakoreksi* bagi anak, bahwa urutan Menara yang disusun belum tepat.



Gambar 4 Menara Merah Muda

Sumber: (<http://www.montessoriinpratica.it/web/content/elenco-materiali-montessori>)

d. Papan Main Dam;

Papan main dam berbentuk papan persegi panjang dengan kotak-kotak berwarna seperti papan catur. Alat peraga ini terbuat dari bahan kayu yang ringan yang mudah untuk dibawa oleh anak-anak. Ciri khas penggunaan papan main dam dilengkapi dengan manik warna-warni yang terdiri dari manik satu hingga manik Sembilan. Warna manik sesuai dengan urutan warna pada metode Montessori yaitu warna merah untuk manik satu, hijau untuk warna manik dua, merah muda untuk manik tiga, kuning untuk manik empat, biru muda untuk manik lima, ungu untuk manik enam, putih untuk manik tujuh, coklat untuk manik delapan dan terakhir warna biru tua untuk manik Sembilan.



Gambar 5 Papan Main Diam

Sumber: (<http://www.montessoriinpratica.it/web/content/elenco-materiali-montessori>)

2. APE Ciptaan Froebel

Friederich Wilhelm August Fröbel (atau sering dipanggil Froebel; 21 April 1782 – 21 Juni 1852) adalah salah satu tokoh pendidikan yang karya dan pemikirannya dijadikan acuan bagi dunia pendidikan modern



Gambar 6 Gambar Froebel

Sumber: <https://www.istockphoto.com/id/vektor/friedrich-froebel>

hingga saat ini. Froebel juga dikenal sebagai “The Founding Father” dari Pendidikan anak usia dini. Konsep bejar menurut Froebel lebih efektif melalui bermain dan lebih dititikberatkan pada pembelajaran keterampilan motorik kasar atau motorik halus

Froebel memiliki alat khusus yang dikenal dengan balok Bloccoss. APE ini berupa balok bangunan, yaitu suatu kotak besar berukuran 20 x 20 cm yang terdiri dari balok-balok kecil berbagai ukuran yang merupakan kelipatannya. Balok Bloccoss dikenal dengan istilah kotak kubus dalam program pendidikan TK di Indonesia. Kotak kubus ini banyak digunakan sebagai salah salah jenis APE untuk melatih motorik dan daya nalar anak (Shunhaji & Fadiyah, 2020:12).



Gambar 7 Gambar Balok Bangunan
Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Friedrich_Fr%C3%B6bel

Dalam Kurikulum yang dikembangkan Froebel terdapat alat peraga yang dikenal dengan sebutan Pemberian (*Gifts*) terdiri dari 6 pemberian berupa sebuah kotak kayu yang didalamnya terdapat bermacam-macam barang yang akan menolong anak untuk secara bertahap belajar, mulai dari hal-hal yang sederhana sampai kepada

yang makin kompleks. Dalam kotak ini juga termasuk balok *blockdoss* seperti pada gambar berikut:



Gambar 8 Gambar Balok Bangunan

Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Friedrich_Fr%C3%B6bel

Adapun alat peraga ciptaan Froebel secara lengkap terdiri dari berbagai bentuk berikut :

- a. *Gift 1* – kotak kayu berisi 6 bola dari benang wol berwarna, merah, kuning, biru, jingga, hijau dan ungu, enam buah jarum, sepotong bilah kayu pendek yang sudah dilubangi. Anak belajar tentang konsep warna (dasar dan sekunder) dan belajar ‘melakukan sesuatu’ dengan benda-benda tersebut.



Gambar 9 Gift1

Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Friedrich_Fr%C3%B6bel

- b. *Gift 2* –Menyerupai *gift* sebelumnya tetapi benang wol diganti dengan benda-benda yang bentuknya berbeda-beda, ada silinder, kubus dan bola. Anak belajar sifat khas setiap benda dan cara memanfaatkannya secara kreatif melalui bermain yang dipimpin bersama guru.



Gambar 10 Gift2

Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Friedrich_Fr%C3%B6bel

- c. *Gift 3* – terdiri dari 8 kotak kubus yang sama besarnya yang membentuk sebuah kotak kubus yang besar. Anak belajar menghitung, belajar tentang hubungan antara bagian dan keseluruhan.



Gambar 11 Gift3

Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Friedrich_Fr%C3%B6bel

Gift 4 – Sebuah kotak yang terbangun dari 4 balok persegi panjang, 2 kubus yang sama besar, empat balok persegi empat. Anak belajar walaupun benda-benda tersebut tidak sama bentuk dan ukurannya tetapi dapat membentuk satu kesatuan yaitu kubus yang besar.



Gambar 12 Gift4

Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Friedrich_Fr%C3%B6bel

- d. Gift 5 – Bentuk kubus masih ada tetapi kali ini bentuknya lebih majemuk, terdiri dari kubus, kubus yang dipotong menjadi dua agar membentuk dua buah segitiga, kubus lain yang dipotong membentuk 4 segitiga. Anak belajar tentang hubungan-hubungan yang semakin sulit dan kompleks.



Gambar 13 Gift5

Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Friedrich_Fr%C3%B6bel

- e. Gift 6 – Kotak berbentuk kubus tetapi bagian-bagiannya tidak lagi kubus atau bagian-bagain yang dapat dijadikan kubus. Bagian ini menuntut pemahaman dan ketrampilan anak.



Gambar 14 Gift6

Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Friedrich_Fr%C3%B6bel

3. APE Cuisenaire

Georges Cuisenaire (1891–1975), dikenal juga sebagai Emile-Georges Cuisenaire, ia merupakan seorang guru Belgia yang menemukan batang *Cuisenaire*, alat bantu pengajaran matematika. Pada tahun 1945, setelah bertahun-tahun melakukan penelitian dan eksperimen, Cuisenaire menemukan permainan yang terdiri dari potongan-potongan karton berwarna dengan berbagai ukuran anjang yang ia gunakan untuk mengajar matematika kepada anak-anak. Contoh Balok Cuisenaire:



Gambar 15 Gambar Cuisenaire

Sumber: <https://americanhistory.si.edu/teachingmath/html/302.htm>

Balok *Cuisenaire* adalah jawabannya, salah satu media pembelajaran yang mampu menjebatani anak tentang

pemahaman konsep mengenal warna dan ukuran (Prihatini & Christiana, 2013:2). Batang Cuisenaire ini prinsipnya dipergunakan untuk melakukan operasi hitung dasar (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian) adalah pengukuran panjang, karena itu alat ini termasuk dalam kelompok yang berhubungan dengan konsep kekekalan panjang, tetapi bisa pula alat ini dimasukkan dalam kelompok alat yang berhubungan dengan konsep kekekalan isi. Balok-balok ini bukan dalam pengembangan matematika saja melainkan untuk pengembangan bahasa dan keterampilan bernalar. Terdapat beberapa manfaat dari batang Cuisenaire menurut Runtukahu , dengan memanipulasi batang-batang Cuisenaire siswa dapat: 1. Menghitung tanpa pengertian, 2. Menghitung satu-satu (korespondensi satu-satu), 3. Menghitung dengan menggunakan syair sederhana di dalamnya ada bilangan, 4. Menggunakan Batang Cuisenaire secara bebas dengan menciptakan bentuk-bentuk geometri, seperti bujursangkar, dan 5. Menetapkan penjumlahan dan pengurangan (Runtukahu dan Kandou, 2014:90)



Gambar 16 Klasifikasi nilai sesuai warna balok batang Cuisenaire
 (Sumber: <https://dosen.ikipsiliwangi.ac.id/wp-content/uploads/sites/6/2019/01/BATANG-CUISENAIRE.pdf>)

Perhatikan terlebih dahulu klasifikasi warna batang diatas yang mewakili nilai jumlah setiap warna. Contoh penggunaan balok batang Cuisenaire yaitu ambil batang warna ungu dan batang warna merah, kemudian tempelkan ujungnya saling ditempelkan, setelah itu kita mencoba mencocokkan batang warna apa yang pas dengan ukuran panjang batang merah dan ungu tadi. Batang yang dapat menutup dengan pas di atas adalah batang berwarna hijau tua. Hal ini mengandung makna bahwa 4 (yang diwakili batang ungu) ditambah 2 (yang diwakili batang merah) berjumlah 6 (yang diwakili batang hijau tua).

Tujuan Batang Cuisenaire di gunakan untuk melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian.

prinsip yang digunakan oleh batang Cuisenaire dalam operasi hitung adalah pengukuran. Manfaat batang Cuisenaire Pada umumnya batang Cuisenaire bermanfaat untuk: a. Menerapkan nilai tempat b. Menunjukkan operasi hitung dan sifat-sifatnya c. Menumbuhkan kemampuan pemahaman matematis d. Menumbuhkan bakat seni APE Peabody

Elizabeth Palmer Peabody (16 Mei 1804 – 3 Januari 1894) adalah seorang pendidik Amerika yang membuka taman kanak-kanak berbahasa Inggris pertama di Amerika Serikat. Jauh sebelum kebanyakan pendidik, Peabody menganut pemikiran bahwa permainan anak-anak sebaiknya memiliki nilai perkembangan dan pendidikan intrinsik.

Kakak beradik Peabody mengembangkan perangkat guna mengembangkan kemampuan bahasa anak. Mereka membuat APE ini yang terdiri atas atas dua boneka tangan, yang berfungsi sebagai tokoh mediator yaitu tokoh P. Mooney dan Joey. Kit pengembangan bahasa tersebut berupa boneka tyang dilengkapi papan magnet, gambar-gambar, piringan hitam berisi lagu dan tema cerita serta kantong pintar sebagai pelengkap. APE karya Peabody ini memberikan program pengetahuan dasar yang mengacu pada aspek pengembangan bahasa yaitu

kosa kata yang dekat dengan anak. Tema-tema yang dipilih dan dirancang harus sesuai dengan pengetahuan dan budaya anak setempat (Badru Zaman,2011:11).



Gambar 17 Kit boneka P Mooney dan Joey yang dikembangkan Peabody bersaudara
Sumber: nurullailacendekia.blogspot.com

Pengembangan alat permainan berbentuk boneka tangan ini kemudian diadaptasi oleh guru-guru di lembaga Pendidikan Anak Usia dini yang ada di seluruh Indonesia, dengan membuat alat permainan edukatif boneka tangan, dan buku cerita yang kini banyak digunakan dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini.



Gambar 18 Boneka Tangan

Sumber: nurullailacendekia.blogspot.com

Gambar diatas merupakan beberapa contoh alat permainan edukatif berbentuk boneka tangan yang dikembangkan di lembaga PAUD di Indonesia. Bahannya terbuat dari kain perca sisa jahitan, maupun dari flannel dengan kebutuhan karakter yang diinginkan.

1. APE Indoor

Lingkungan belajar anak usia dini terbagi atas dua yaitu lingkungan belajar indoor atau di dalam ruang kelas, dan lingkungan belajar outdoor atau di luar ruangan kelas. Dengan demikian maka penempatan alat permainan edukatif juga dibagi dua yaitu alat permainan edukatif dalam (APE dalam) dan alat permainan edukatif luar (APE luar)

a. APE dalam ruangan

Alat permainan edukatif yang letaknya berada di dalam ruang kelas belajar anak usia dini, biasanya disesuaikan dengan penataan area, atau sentra. Terdapat tiga jenis permainan dalam ruangan yaitu; 1) permainan musik; alat permainan edukatif musik biasanya berupa *Tape recorder*, rebana, marakas, drum, angklung, polopalo dan alat musik tradisional lainnya, yang digunakan dengan cara memainkan secara langsung maupun memutarinya; 2) permainan konstruktif; permainan ,konstruktif merupakan permainan yang sifatnya memberi kesempatan bagi anak untuk membangun dan berkreasi.

Alat permainan yang terdapat di dalam ruangan dapat berupa lego, puzzle, berbagai macam balok (balok blockdoss maupun balok cuisenaire), bombiq, lotto warna, maket ibadah, alat tulis, cat tempa, air, crayon, alat menempel dan lain sebagainya; 3) permainan pura-pura; kegiatan bermain pura-pura sering dilakukan dalam ruangan dan terbagi atas kegiatan bermain peran makro, dimana anak sendiri yang memainkan peran secara langsung, maka dengan demikian alat permainan yang dibutuhkan berupa kostum profesi, miniatur peralatan rumah tangga, maket buah, serta maket sayur. Dan untuk kegiatan bermain peran mikro, anak menggunakan alat dalam peran yang

dimainkan. Maka jenis alat permainan pura-pura yang terletak di dalam ruangan biasanya berupa miniatur peralatan, miniature buah, miniature sayur, miniature bunga, panggung boneka, boneka tangan, boneka jari dan wayang.

b. APE luar ruangan

Alat permainan edukatif yang terletak di luar ruangan biasanya melatih kemampuan fisik dan motorik anak (Kurnia & Guslinda, 2018: 34). Beberapa permainan yang terletak diluar ruangan terbagi atas permainan yang membutuhkan area khusus seperti; sepeda, kuda-kudaan, mobil-mobilan, skutter), permainan statis yaitu permainan yang tidak dapat berubah letaknya, namun terkadang untuk memainkannya membutuhkan mobilitas yang cukup tinggi seperti; memanjat, berlari, melompat. Jenis permainan yang dimaksud seperti; ayunan, jungkat-jungkit, perosotan, halang -rintang, tangga majemuk, mangkok putar, papan titian,

B. Kriteria dan Standar Keamanan APE

1. Kriteria APE

Seorang pendidik khususnya guru PAUD memerlukan berbagai persiapan yang harus dilakukan sebelum kegiatan bermain dilakukan. Persiapan tersebut meliputi persiapan

fisik dan mental. Persiapan mental berkaitan dengan kondisi mental guru dalam menyiapkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada tahapan perkembangannya. Selain persiapan mental, persiapan fisik meliputi rencana program pembelajaran harian yang telah tersusun, lingkungan belajar, peserta didik, juga alat permainan edukatif yang ia perlukan.

Kriteria alat permainan edukatif dalam dan luar ruangan merujuk pada Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan kebudayaan Nomor 34 Tahun 2019 tentang Petunjuk Teknis Bantuan Sarana Pembelajaran/Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2019.

a. Kriteria APE dalam Ruangan

1) Alat Permainan dalam Ruangan (*Indoor*)

Table 1. Alat Permainan Edukatif Indoor

No	Nama Alat	Spesifikasi	Rasio	Ket
1.	Meja Pasir	<ul style="list-style-type: none"> ● Kuat, stabil, dan aman untuk digunakan. Tidak terdapat tepi tajam, sudut runcing, atau bagian-bagian retak yang membahayakan anak. ● Bahan kayu/plastik. Ukuran bak minimal 110 cm x 85 cm x 30 cm. ● Keterangan: ● Pasir dapat menggunakan jenis pasir alami atau pasir kinetik <p>Dilengkapi dengan sekop, ember, dan cetakan mainan</p>	1 set/ lembaga	Lulus uji SNI
2.	Balok Susun	<ul style="list-style-type: none"> ● Bahan kayu/plastik/spon ati. ● Panjang sisi minimal 4 cm. <p>Warna natural/berwarna.</p>	1 set/ lembaga	2.
3.	Balok Unit	<ul style="list-style-type: none"> ● Ukuran balok unit minimal 3 cm x 6 cm x 12 cm atau kelipatan. ● Bahan: kayu solid (mahoni, pinus, karet, jati Belanda/sungkai, maple) ● Terdiri dari berbagai bentuk geometri ● Permukaan halus ● Kekeringan kayu solid (kadar air): MC 0,6-1,00 ● Tepi tajam 0,3 mm ● Ujung runcing 2 mm ● Bahan: kayu keras tidak berjamur, tidak berlubang jarum atau titik titik hitam, tidak bermata, tidak pelos 	1 set/ lembaga	Balok Unit

		<ul style="list-style-type: none"> ● Balok seri 500 berisi minimal 26-28 bentuk ● Balok seri 300 berisi 20 bentuk. ● Balok 100 berisi 16 bentuk. ● Warna: natural. <p>Kemasan: kotak kayu, plastik atau plastik menyerupai kardus (corrugated seat), karton.</p>		
4.	Balok Rongga	<ul style="list-style-type: none"> ● Ukuran balok rongga minimal 3 cm x 6 cm x 12 cm atau kelipatan. ● Bahan: kayu keras tidak berjamur, tidak ber-pinhole, tidak bermata, tidak pelos, kekeringan MC 0,6-1,00. ● Bentuk : sesuai macam bentuk Balok Unit. ● Warna : natural. <p>Kemasan: kotak kayu, plastik atau plastik menyerupai kardus (corrugated seat), karton.</p>	1 set/ lembaga	Lulus Uji SNI
5.	Puzzle	<ul style="list-style-type: none"> ● Bahan kayu/plastik/spon/karton. ● Ukuran minimal kepingan 5 cm x 5 cm. ● Warna menyesuaikan gambar (sesuai konteks). ● Bentuk gambar sesuai konteks kehidupan nyata (contoh: jelas perbedaan ukuran antara tikus dan gajah). ● Jumlah potongan minimal 6 keping maksimal 12 keping. <p>Gambar puzzle sesuai dengan tema pembelajaran.</p>	11 set/ ruang	Lulus Uji SNI

6.	Set Alat Musik	<ul style="list-style-type: none"> ● Bahan plastik/kayu/logam. ● Ukuran sesuai dengan tingkat usia 4-6 tahun. ● Setiap set minimal memuat 4 jenis alat musik. <p>Memiliki warna yang menarik perhatian anak.</p>	1 set/ ruang	Lulus Uji SNI
7.	Bola Berbagai Ukuran	<ul style="list-style-type: none"> ● Minimal memuat warna dasar. ● Bahan kain/plastik. ● Bola kecil: diameter minimal 8 cm, maksimal 11 cm. ● Bola sedang: diameter minimal 15 cm, maksimal 18 cm. <p>Bola besar: diameter minimal 20 cm, maksimal 23 cm.</p>	2 buah/ ruang	Lulus Uji SNI
8.	Kartu Huruf dan Angka	<ul style="list-style-type: none"> ● Bahan plastik/kayu/karton. ● Ukuran minimal 8 cm x 8 cm. <p>Minimal memuat huruf kecil a-z dan angka 0-9.</p> <p>Komposisi warna menarik namun tidak membuat mata sakit, dan mudah dibaca.</p>	1 set/ ruang	Lulus Uji SNI
9.	Replika Huruf dan Angka	<ul style="list-style-type: none"> ● Bahan plastik/kayu/karton. ● Minimal memuat huruf kecil a-z dan angka 0-9. <p>Berwarna dan menarik perhatian anak.</p>	1 set/ ruang	Lulus Uji SNI

10.	Kostum Profesi	<ul style="list-style-type: none"> ● Bahan: kain katun. ● Ukuran: lebar baju ± 35 cm, panjang baju ± 50 cm, lingkaran celana ± 50 cm, panjang celana ± 60 cm. ● Antara lain kostum profesi pertukangan/perbengkelan, dokter/perawat, pemadam kebakaran, polisi, tentara, hakim, koki, astronaut, pilot, dan pelaut. Warna disesuaikan konteks kostum. 	1 set/ ruang	Lulus Uji SNI
11.	Alat Mainan Memasak	<ul style="list-style-type: none"> ● Bahan plastik. ● Berwarna-warni, namun tidak harus sesuai warna asli agar menarik perhatian anak (bersifat fleksibel). ● Panjang minimal 7 cm maksimal 20 cm. ● Lebar minimal 3 cm maksimal 20 cm. ● Kuantitas minimal 20 macam. Proporsi ukuran replika mengacu ukuran benda asli (sesuai konteksnya). 	11.	Lulus Uji SNI

12.	Alat Mainan Pertukangan/ Perbengkelan	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan plastik/kayu. • Panjang minimal 7 cm maksimal 20 cm. • Lebar minimal 3 cm maksimal 20 cm. • Berwarna-warni, namun tidak harus sesuai warna asli agar menarik perhatian anak (bersifat fleksibel). • Kuantitas minimal 15 jenis. Proporsi ukuran replika mengacu ukuran benda asli (sesuai konteksnya). 	12.	Lulus Uji SNI
13.	Alat Mainan Kedokteran	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan plastik. • Panjang minimal 7 cm maksimal 20 cm. • Lebar minimal 3 cm maksimal 20 cm. • Berwarna-warni, namun tidak harus sesuai warna asli agar menarik perhatian anak (bersifat fleksibel). • Kuantitas minimal 10 jenis replika alat kedokteran. Proporsi ukuran replika mengacu ukuran benda asli (sesuai konteksnya). 	13.	Lulus Uji SNI
14	Alat Mainan Rumah Tangga	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan plastik/kayu/kain. • Panjang minimal 5 cm maksimal 25 cm. 	1 set/ruang	Lulus Uji SNI

		<ul style="list-style-type: none"> ● Lebar minimal 5 cm maksimal 25 cm. ● Berwarna-warni, namun tidak harus sesuai warna asli agar menarik perhatian anak (bersifat fleksibel). <p>Kuantitas minimal 10 jenis replika perlengkapan rumah tangga. Proporsi ukuran replika mengacu ukuran benda asli (sesuai konteksnya).</p>		
15.	APE Keagamaan	<ul style="list-style-type: none"> ● Warna menyesuaikan gambar (sesuai konteks). ● Bahan plastik/kayu/kertas/lainnya. ● Balok keagamaan: panjang sisi minimal 4 cm, minimal 30 buah ● Poster akhlak mulia: minimal 29 cm x 42 cm, minimal 15 buah ● Poster keagamaan: minimal 29 cm x 42 cm, minimal 15 buah ● Kartu keagamaan: minimal 10 cm x 14 cm ● Papan pembelajaran: minimal 80 cm x 55 cm, dilengkapi dengan penyangga dan magnet ● Buku bacaan keagamaan: minimal 21 cm x 29 cm, minimal 15 judul buku cerita keagamaan/akhlak mulia ● Tiruan simbol berciri khas keagamaan (misal: replika hijab), ukuran dan jumlah proporsional 	1 set/ ruang	Lulus Uji SNI

		Mengandung konten pendidikan keagamaan (misal: tata cara ibadah, pendidikan akhlak mulia, baca tulis Al-Quran). Dilengkapi petunjuk penggunaan, tutorial, dan game interaktif bermuatan keagamaan.		
16		<ul style="list-style-type: none"> • Bahan kayu, ukuran minimal 20 cm x 15 cm x 10 cm (PxLxT). • Warna papan natural, pasak warna warni. • Terdiri dari minimal 5 pasak dengan empat warna berbeda. • Ukuran pasak disesuaikan dengan ukuran papan secara proporsional. Lubang pasak tidak longgar dan tidak sempit. 	1 set/ ruang	Lulus Uji SNI
17.	Alat main meronce (manik, tali)	<ul style="list-style-type: none"> • Manik berbahan plastik/kayu, diameter bidang minimal 1,5 cm maksimal 3 cm. • Diameter lubang maksimal 0,8 cm. • Minimal terdiri dari 3 warna. Minimal 3 bentuk (setiap bentuk minimal 5 buah). 	1 set/ ruang	Lulus Uji SNI
18.	Set Mainan Menjahit (papan jahit, tali)	<ul style="list-style-type: none"> • Papan jahit berbahan kayu/plastik/karton. • Ukuran minimal 10 cm x 10 cm, maksimal 25 cm x 25 cm. • Berwarna • Diameter lubang maksimal 0,8 cm. 	1 set/ ruang	Lulus Uji SNI

		Tiap set minimal terdiri dari 5 objek berbeda.		
19.	Replika Rambu Lalu Lintas	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan plastik/kayu. • Ukuran minimal 20 cm x 10 cm. Warna natural/berwarna (warna menyesuaikan konteks). Minimal memuat 5 rambu lalu lintas. 	1 set/ruang	Lulus Uji SNI
20.	APE Bermuatan Pendidikan Karakter/Budi Pekerti	<ul style="list-style-type: none"> • Warna menyesuaikan konteks • DVD video bermuatan pendidikan karakter/budi pekerti, memuat minimal 15 nilai karakter • Papan dudukan: Bahan kayu/plastik <p>Ukuran minimal 42 cm x 10 cm x 3 cm. Digunakan untuk memasang poster cerita, kartu permainan peristiwa, dan dapat digunakan sebagai panggung cerita.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poster cerita: Bahan <i>plywood</i>/plastik/kertas. Ukuran minimal 42 cm x 29,7 cm. Minimal 15 lembar, masing-masing berisi gambar bermuatan cerita berbasis karakter, diberi penanda berupa simbol tertentu yang berpasangan dengan kartu permainan mencocokkan. • Kartu permainan peristiwa: Bahan <i>plywood</i>/plastik/kertas. Ukuran minimal 8 cm x 8 cm. Minimal memuat 5 peristiwa, masing-masing terdiri dari 5 kartu berisi gambar- 	1 set/ruang	Lulus Uji SNI

		<p>gambar yang menjelaskan berbagai proses dan peristiwa alam yang penting diketahui oleh anak sesuai dengan tingkat perkembangannya (misal: proses menetasnya telur, metamorfosis kupu-kupu, dll).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kartu permainan mencocokkan: Bahan <i>plywood</i>/plastik/kertas. Ukuran minimal 41 cm x 6,5 cm. Terdiri dari minimal 15 kartu, memuat bentuk, warna, atau objek-objek tertentu yang terdapat dalam poster, diberi penanda berupa simbol tertentu yang berpasangan dengan poster. • Stik dan manik: Bahan kayu/plastik, minimal terdiri dari 5 buah stik dan 50 buah manik. • Dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan, boneka karakter, dan game interaktif bermuatan pendidikan karakter 		
21.	Wire game	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan kayu dan kawat. • Ukuran minimal 20 cm x 25 cm x 30 cm. Warna papan natural, buah warna warni. 	1 set/ruang	Lulus Uji SNI
22.	Sorting Box	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan kayu/plastik. • Ukuran minimal 5 cm x 25 cm x 15 cm. • Warna-warni. 	1 set/ruang	Lulus Uji SNI

		Setiap set minimal memuat 5 macam bentuk geometri @ 4 buah.		
23.	Timbangan	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan kayu. • Ukuran minimal 23 cm x 11 cm x 15 cm. • Warna-warni. 	1 set/ruang	Lulus Uji SNI
24.	APE Berbasis Tema	<ul style="list-style-type: none"> • Warna menyesuaikan konteks. • CD lagu anak, memuat minimal 11 lagu anak • Bidak Huruf: Bahan kayu/plastik. Ukuran sisi minimal 1,5 cm. Memuat huruf kapital dan huruf kecil pada kedua sisinya, minimal 52 buah. • Bidak angka geometri: Bahan kayu/plastik. Minimal terdiri dari 40 buah, pada salah satu sisinya tercetak angka 1-10. • Kartu bermain tematik: Bahan <i>plywood</i>/plastik/kertas. Ukuran minimal 12 cm x 4 cm. Memuat gambar dari berbagai tema pembelajaran, terdiri dari 100 buah, tercetak full color. • Papan bermain: Bahan kayu/plastik. Ukuran minimal 69 cm x 39 cm. Terdiri dari dua sisi yang masing-masing memiliki fungsi berbeda (alur untuk bermain bidak dan banjar kolom untuk bermain kartu). • Kartu potongan <i>puzzle</i> tematik: 	1 set/ruang	Lulus Uji SNI

		<p>Bahan <i>plywood</i>/plastik. Ukuran minimal 5 cm x 5 cm. Terdiri dari 38 potong (puzzle 4 potongan sebanyak 2 set, puzzle 6 potongan sebanyak 2 set, puzzle 9 potongan sebanyak 2 set)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kartu konsep dan urutan tematik: Bahan <i>plywood</i>/plastik. Ukuran minimal 8 cm x 8 cm. Terdiri atas 110 buah, memuat kartu konsep angka, kartu konsep bilangan, kartu konsep urutan (memuat konsep urutan besar-kecil, Panjang-pendek, dan tinggi-rendah) <p>Kartu huruf dan kartu geometri: Bahan <i>plywood</i>/plastik. Ukuran minimal 4 cm x 4 cm. Terdiri dari 52 buah kartu huruf dan 16 kartu geometri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Replika gigi, dilengkapi dengan sikat gigi. • Papan menjahit tematik: Bahan kayu/plastik. Terdiri dari 6 objek benda dari berbagai tema pembelajaran yang terdapat lobang-lobang jelujur pada tepiannya, dan dilengkapi dengan tali warna-warni berukuran ± 100 cm. • DVD video pembelajaran tematik minimal 5 keping, memuat minimal 5 tema pembelajaran. • Semua komponen kecuali papan bermain ditempatkan dalam boks penyimpanan. 		
--	--	---	--	--

		Minimal dilengkapi dengan buku panduan penggunaan dan video tutorial.		
25.	Boneka Gender/ Kelamin	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan plastik. • Ukuran minimal 30 cm x 15 cm. • Warna tropis/warna kulit orang Indonesia. Setiap set minimal memuat 1 boneka laki-laki dan 1 perempuan, lengkap dengan atribut gender masing-masing.	1 set/ ruang	Lulus Uji SNI
26.	Maze	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan kayu/plastik. • Ukuran minimal 30 cm x 25 x 5 cm. Warna papan natural, buah warna warni. 	1 set/ ruang	26.
27.	Papan Geometri	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan plastik/kayu • Warna-warni • Minimal terdiri dari 5 bentuk geometri, masing-masing bentuk 4 warna Ukuran: Lingkaran diameter 5 cm, Persegi panjang sisi 5 cm, Segi lima panjang sisi 3,5 cm, Persegi panjang 3 x 5 cm, Segitiga panjang sisi 5 cm. <ul style="list-style-type: none"> • Mudah dipasang • Tidak berujung runcing dan tajam 	1 set/ ruang	27.
28.	Kaca Pembesar	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan plastik. • Ukuran diameter minimal 100 mm. Warna menarik anak. 	1 set/ ruang	Lulus Uji SNI
29.	Miniatur Binatang	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan plastik/karet. 	1 set/ ruang	Lulus Uji SNI

		<ul style="list-style-type: none"> • Panjang minimal 7 cm maksimal 20 cm. • Lebar minimal 3 cm maksimal 20 cm. <p>Bentuk dan ukuran Proporsional replika mengacu ukuran benda asli.</p>		
30	Papan Lukis	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan kayu/kombinasi kayu dan plastik. <p>Ukuran minimal 80 cm x 60 cm (papan) dan min. 100 cm x 60 cm (kaki penyangga).</p>	1 set/ ruang	Lulus Uji SNI

2). Alat permainan edukatif (APE) luar ruang (APE outdoor)

Table 2. Alat Permainan Edukatif Outdoor

No	Nama	Spesifikasi	Jumlah	Keterangan
1.	Ayunan	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan plastik/logam/lainnya • Ukuran: ketinggian pijakan kaki dari permukaan lantai maksimal 20 cm • Konstruksi mainan didesain agar anak terhindar dari kecelakaan seperti terjatuh, terjepit, dan sebagainya • Dapat menampung minimal 4 anak Cat yang digunakan aman untuk anak (<i>nontoxic</i>)	1 buah/ lembaga	Kuat, stabil, dan aman untuk digunakan. Tidak terdapat tepitajam dan sudut runcing yang membahayakan anak. Apabila terdapat bagian ayunan yang menggunakan tali, maka harus dipastikan kekuatannya.
2.	Seluncuran/ Perosotan	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan plastik/logam/lainnya • Ukuran: tinggi maksimal 100 cm dengan kemiringan maksimal 35° dan lebar bidang perosotan minimal 	1 buah/ lembaga	Kuat, stabil, dan aman untuk digunakan. Tidak terdapat tepitajam, sudut runcing, atau bagian-bagian retak yang membahayakan

		<p>30cm</p> <ul style="list-style-type: none"> • Set seluncuran terdiri dari tangga dan perosotan <p>Tepian perosotan memiliki ketinggian minimal 8 cm</p>		n anak.
3.	Terowongan	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan plastik/logam <p>Ukuran: diameter minimal 40 cm, panjang minimal 140 cm</p>	1 buah/ lembaga	Kuat, stabil, dan aman untuk digunakan. Tidak terdapat tepi tajam dan sudut runcing yang membahayakan anak.
4.	Jungkat-jungkit	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan plastik/logam/kayu • Ukuran: panjang minimal 200 cm • Tinggi papan jungkitan maksimal 50 cm dari permukaan lantai • Di bagian tempat duduk terdapat pegangan <p>Diberi alas atau dasar ban bekas atau pasir</p>	1 buah/ lembaga	Kuat, stabil, dan aman untuk digunakan. Tidak terdapat tepi tajam dan sudut runcing yang membahayakan anak.
5.	Tangga Majemuk	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan logam/kayu • Ukuran: lebar tangga minimal 25 cm, jarak antaranak tangga \pm 20 cm • Pemasangan harus dipastikan kokoh 	1 buah/ lembaga	Kuat, stabil, dan aman untuk digunakan. Tidak terdapat tepi tajam, sudut runcing, atau bagian-

		Cat yang digunakan aman untuk anak (nontoxic)		bagian retak yang membahayakan anak.
6.	Alat Bergelantungan (Monkey Bar)	<ul style="list-style-type: none"> ● Bahan besi/kayu ● Ukuran: lebar tangga minimal 25 cm, jarak antaranak tangga \pm 20 cm ● Pemasangan harus dipastikan kokoh Cat yang digunakan aman untuk anak (nontoxic)	1 buah/ lembaga	Kuat, stabil, dan aman untuk digunakan. Tidak terdapat tepitajam, sudut runcing, atau bagian-bagian retak yang membahayakan anak.
7.	Karousel/Komedi Putar	<ul style="list-style-type: none"> ● Bahan besi/aluminium ● Ukuran: lebar tangga minimal 25 cm, jarak antaranak tangga \pm 20 cm ● Pemasangan harus dipastikan kokoh Cat yang digunakan aman untuk anak (nontoxic)	1 buah/ lembaga	Kuat, stabil, dan aman untuk digunakan. Tidak terdapat tepitajam, sudut runcing, atau bagian-bagian retak yang membahayakan anak.
8.	JaringLaba-laba	<ul style="list-style-type: none"> ● Bahan plastik/logam dan tali ● Ukuran: tinggi minimal 100 cm, maksimal 200 cm ● Tali diikat dengan simpul yang kuat Bahan tali kuat dan	1 buah/ lembaga	Kuat, stabil, dan aman untuk digunakan. Tidak terdapat tepi

		aman		tajam, sudut runcing, atau bagian-bagian retak yang membahayakan anak.
9.	Hulahop	<ul style="list-style-type: none"> ● Bahan plastik atau rotan Ukuran: Diameter minimal 60 cm, maksimal 100 cm	1 buah/ lembaga	Lulus Uji SNI Mainan Anak.
10.	Alat Bermain Lompat Tali	<ul style="list-style-type: none"> ● Bahan plastik, tali ● Ukuran: Panjang tali minimal 150 cm maksimal 180 cm Terdapat pegangan pada kedua ujung tali	1 buah/ lembaga	Lulus Uji SNI Mainan Anak.
11.	Trampolin	<ul style="list-style-type: none"> ● Bahan plastik Diameter alas minimal 100 cm dengan tinggi dari permukaan tanah minimal 30 cm	1 buah/ lembaga	Kuat, stabil, dan aman untuk digunakan
12.	Ring Basket	<ul style="list-style-type: none"> ● Bahan plastik/logam dan tali ● Ukuran: diameter ring minimal 17 cm maksimal 25cm ● Tali diikat dengan simpul yang kuat Bahan tali kuat dan aman	1 buah/ lembaga	Aman digunakan untuk anak.
13.	Sepeda Anak	<ul style="list-style-type: none"> ● Bahan: plastik dan 	1 buah/ lembaga	Lulus Uji SNI Mainan Anak.

		<p>logam</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ukuran: minimal 12" maksimal 16" <p>Roda belakang dilengkapi dengan dua rodapembantu.</p>		
14.	Papan Titian	<ul style="list-style-type: none"> ● Bahan kayu/plastik ● Ukuran papan: minimal 100 cm x 15 cm ● Permukaan papan datar ● Tinggi permukaan papan dari permukaan lantai maksimal 25 cm <p>Papan-papan titian dapat dirangkai</p>	1 buah/ lembaga	Kuat, stabil, dan aman untuk digunakan. Tidak terdapat tepitajam, sudut runcing, atau bagian-bagian retak yang membahayakan anak.
15.	Playground	<ul style="list-style-type: none"> ● Bahan plastik/logam/fiber ● Ukuran: minimal 250 cm x 80 cm x 100 cm, maksimal 350 cm 150 cm x 170 cm <p>Terdapat tangga, titian, terowongan, dan seluncuran</p>	1 buah/ lembaga	Kuat, stabil, dan aman untuk digunakan. Tidak terdapat tepi tajam, sudut runcing, atau bagian-bagian retak yang membahayakan anak.
16.	Gawang Mini	<ul style="list-style-type: none"> ● Bahan plastik/logam dan tali <p>Ukuran: minimal 80 cm X 50 cm</p>	1 buah/ lembaga	Kuat, stabil, dan aman untuk digunakan. Tidak terdapat

				tepitajam, sudut runcing, atau bagian-bagian retak yang membahayakan anak.
17.	Set Mainan Air (Bak air, mainanair, ember, gayung)	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan bak: plastik • Ukuran bak: minimal 110 x 85 x 30 cm • Dilengkapi dengan ember, gayung, dan mainan air • Mainan air memiliki bentuk variatif dan menarik, minimal 5 karakter per set 	1 buah/ lembaga	Lulus Uji SNI Mainan Anak.

3). Standar Keamanan Permainan Anak

Aspek keamanan, keselamatan dan kesehatan pada mainan yang digunakan anak, dengan tujuan memberikan perlindungan pada mereka dari hal-hal yang membahayakan, seperti kecelakaan kecil yang mengakibatkan luka maupun keracunan karena menggunakan alat mainnya. Bandar Standar Nasional (BSN) telah menetapkan Standar Nasional Indonesia (SNI) yang disusun dengan mengadopsi secara identik standar dari *The International Organization for*

Standardization (ISO) 8124 untuk kategori keamanan mainan yang terdiri dari 4 bagian yaitu:

- a) **SNI ISO 8124-1:2010**, Keamanan Mainan – Bagian 1: Aspek keamanan yang berhubungan dengan sifat fisis dan mekanis.
- b) **SNI ISO 8124-2:2010**, Keamanan Mainan – Bagian 2: Sifat mudah terbakar.
- c) **SNI ISO 8124-3:2010**, Keamanan Mainan – Bagian 3: Migrasi unsur tertentu.
- d) **SNI ISO 8124-4:2010**, Keamanan Mainan – Bagian 4: Ayunan, seluncuran dan mainan aktivitas sejenis untuk pemakaian di dalam dan di luar lingkungan tempat tinggal.

Pemilihan alat permainan pada anak tidak hanya berdasar pada visualisasi bentuk dan warna pada mainan ,akan tetapi memperhatikan beberapa hal berikut (BSNI, 2012):

- 1) **Label.** Pemberian label pada mainan didasarkan pada 4 kriteria, yakni: keamanan, kemampuan fisik anak, kemampuan mental, dan minat anak. Saran usia yang tertera pada paket mainan akan membantu orang tua menentukan peruntukan mainan sesuai dengan kondisi usia dan mental anak.

- 2) **Tanda Standar.** Alat permainan yang digunakan anak sebaiknya bertandakan standar SNI (Standar Nasional Indonesia), atau CE (Conformité Européenne) standar yang digunakan di Kawasan ekonomi eropa, atau standar keamanan internasional lainnya. Produk alat permainan edukatif yang telah memiliki standar tersebut berarti memiliki jaminan keamanan dan keselamatan yang dikukuhkan dengan sertifikasi dari lembaga pengujian yang berwenang.
- 3) **Ukuran Mainan.** Besar kecilnya permainan berpengaruh pada keamanan anak dalam menggunakan alat permainannya. Untuk anak usia kurang dari 3 tahun tidak menggunakan mainan dengan ukuran kecil, yang memiliki diameter kurang dari 1,75 inci atau 4,4 cm, karena mainan tersebut dapat dimasukkan mulut dan tertelan. Perlu mempertimbangkan untuk mencari mainan yang cukup kokoh untuk menahan tarikan dan putaran, sehingga semua bagian seperti mata, hidung, kancing, dan bagian lain yang mudah lepas, terpasang dengan kuat. Bagian-bagian tersebut bisa saja terlepas dan dapat tertelan oleh anak. – Mainan yang diremas,

kerincingan, serta mainan untuk gigitan bayi dipastikan memiliki ukuran cukup besar sehingga tidak mudah dimasukkan ke dalam mulut.

- 4) **Bentuk Mainan.** Perlu untuk memperhatikan jenis mainan yang memiliki bentuk tidak berbahaya, misal berbentuk runcing. Hal ini untuk menghindarkan anak dari kecelakaan yang mungkin terjadi akibat tertusuk oleh mainannya sendiri. Jenis mainan yang terbuat dari material plastik tipis akan mudah pecah menjadi potongan kecil dan meninggalkan tepian yang bergerigi tajam. Mainan yang cara mainnya ditembakkan (misalkan dari pistol-pistol yang menggunakan peluru) juga berbahaya, karena dapat mengenai mata teman bermainnya ketika sedang bermain perang-perangan.
- 5) **Materi Mainan.** Sebaiknya tidak membeli atau menggunakan mainan yang terbuat dari bahan atau material yang berbahaya dan mengandung zat berbahaya, misalnya: mainan berbahan logam kepada anak, khususnya anak yang masih berusia di bawah 3 tahun.
- 6) **Bagian Mekanis Mainan.** Unsur mekanis mainan biasanya berupa engsel, lipatan, tuas, tali, karet dan

sebagainya. Unsur mekanis mainan ini bisa saja membahayakan anak. Maka perlu dipastikan bahwa bagian-bagian mainan itu tidak membahayakan anak saat difungsikan.

- 7) **Mainan Bersuara.** Mainan yang mengeluarkan suara sebaiknya tidak mengeluarkan bunyi yang terlalu keras untuk telinga anak. Mainan bersuara (misalnya kerincingan dan mainan musik) bisa menghasilkan suara bising sekeras suara klakson mobil, apabila dibunyikan di dekat telinga anak. Suara yang dihasilkan oleh mainan tersebut bisa menyebabkan kerusakan pendengaran, sehingga perlu untuk mengetes bunyi mainan tersebut sebelum membeli atau mengawasi agar tidak diletakkan dekat telinga anak.

Kebutuhan pengguna desain outdoor playground adalah aman, awet, menarik, menunjang perkembangan sensorik dan ruang gerak cukup bagi anak. Konsep desain

outdoor playground yang terpilih adalah playground dengan APE berjenis Smart Play dan bertipe Loft. Material penutup alas adalah rumput sintetis dan material

penutup dinding adalah material halus yang dicat dengan cat yang tidak beracun. APE yang terdapat di dalamnya adalah seluncuran, terowongan, faces panel, shapes panel, image panel, mailbox talk tube, bubble window, alphabet panel, flower gear panel, counting panel, flower dan leaf spinner, vegetable dan leaf slider, belt seat, clock, colors mat seat dan find it sign. Hasil validasi dengan uji chi square menunjukkan bahwa desain telah memenuhi kebutuhan pengguna (Septyaningsih & Astuti, 2021).

C. Rangkuman

Terdapat jenis alat permainan edukatif yang diciptakan dan dikembangkan oleh beberapa ahli seperti Maria Montessori, Frederick Wilhelm Froebel, Cuisenaire dan Peabody bersaudara

Alat peraga rancangan Montessori terdiri atas 4 karakteristik yaitu; swadidik, swakoreksi, bergradasi dan menarik (Montessori, 1964:168-176)

- a. Swadidik; Alat peraga dirancang sesuai perkembangan anak baik dari segi fisik maupun psikologinya, dengan tujuan agar anak dapat belajar mandiri;

- b. Swakoreksi; Alat peraga dirancang agar siswa dapat mengendalikan kesalahan, dan bukan dikendalikan oleh guru.
- c. Bergradasi; Alat peraga dirancang dengan ukuran yang jelas dan dapat diamati oleh siswa. Satu set alat peraga memiliki ukuran yang berbeda-beda, namun gradasi ukuran alat tersebut konsisten, artinya memiliki selisih ukuran yang sama.
- d. Alat peraga dirancang menarik dalam warna, bentuk dan penggunaannya dengan tujuan agar anak dapat menyentuh dan menggunakan alat tersebut

Froebel menciptakan balok Blockdoss yang terbagi atas beberapa balok gift, Cuisenaire mengembangkan balok Cuisenaire untuk membantu mengajarkan keterampilan aritmatika dasar, dan Peabody menciptakan dan mengembangkan Kit Boneka P. Mooney dan Joey.

Kriteria alat permainan edukatif dalam dan luar ruangan merujuk pada Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 34 Tahun 2019 tentang Petunjuk Teknis Bantuan Sarana Pembelajaran/Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2019. Badan Standar Nasional (BSN) telah menetapkan Standar Nasional Indonesia (SNI) yang disusun dengan mengadopsi

secara identik standar dari *The International Organization for Standardization* (ISO) 8124 untuk kategori keamanan mainan yang terdiri dari 4 bagian yaitu:

- a) **SNI ISO 8124-1:2010**, Keamanan Mainan – Bagian 1:
Aspek keamanan yang berhubungan dengan sifat fisis dan mekanis.
- b) **SNI ISO 8124-2:2010**, Keamanan Mainan – Bagian 2:
Sifat mudah terbakar.
- c) **SNI ISO 8124-3:2010**, Keamanan Mainan – Bagian 3:
Migrasi unsur tertentu.
- d) **SNI ISO 8124-4:2010**, Keamanan Mainan – Bagian 4:
Ayunan, seluncuran dan mainan aktivitas sejenis untuk pemakaian di dalam dan di luar lingkungan tempat tinggal.

Pemilihan alat permainan pada anak tidak hanya berdasar pada visualisasi bentuk dan warna pada mainan, akan tetapi memperhatikan beberapa hal-hal yang tercantum dalam *Toy Booklet* Badan Standar Nasional, seperti; label, tanda standar, ukuran mainan,

BAB 4

ALAT PERMAINAN EDUKATIF *INDOOR*

Pada bab ini akan dijelaskan terkait dengan pengertian permainan tradisional, fungsi dan manfaat alat permainan tradisional, strategi pembelajaran yang tidak menjenuhkan, strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak, pengembangan kreativitas melalui eksplorasi, pengembangan kreativitas melalui eksperimen, dan pengembangan kreativitas melalui musik.

A. Prinsip Umum Penataan Area Bermain *Indoor*

Alat permainan edukatif yang telah disediakan di dalam ruang belajar anak usia dini, perlu memperhatikan penataan ruangan dan perlengkapannya, agar dapat efektif dalam penggunaan dan mendukung proses pembelajaran. Berikut prinsip penataan ruang bermain *indoor*:

- 1) Ukuran anak sebagai standar, perlengkapan dan materiil sebaiknya memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi yang sesuai dengan anak. Papan gambar sebaiknya dalam

posisi yang nyaman dilihat untuk anak, bukan guru. Penggunaan meja dan perlengkapan ruangan seperti loker maupun rak disesuaikan dengan ukuran anak sehingga mudah dijangkau.

- 2) Pentingnya ruangan yang rapi,kerapihan dalam penataan ruangan perlu diperhatikan oleh guru, sehingga membuat suasana tidak acak dan anak dapat memilih permainan dengan teratur
- 3) Mempertimbangkan lalu-lintas orang ketika merencanakan ruang kelas, guru dapat membagi ruangan dengan menyimpan dan menempatkan media pemisah. Guru dapat menempatkan area bermain dengan tempat mencuci tangan, sehingga memudahkan anak untuk membersihkan diri dan perlengkapannya.
- 4) Memisahkan ruangan yang ribut dan ruang yang sepi, ruangan dengan aktivitas yang menggunakan alat permainan edukatif bercerita dengan ruangan yang menggunakan alat musik dan audio sebaiknya dipisah, agar tidak mengganggu ketenangan dan bercerita

- 5) Kelas harus bersih, rapi dan menyenangkan, pemasangan gambar poster edukatif, atau jenis gambar-gambar sebaiknya jangan terlalu banyak sehingga tidak mengganggu konsentrasi dan membuat anak kelelahan.
- 6) Penempatan ruang yang membantu pengawasan guru, lemari dan rak yang tinggi yang memuat alat permainan edukatif, sebaiknya diletakkan menempel pada dinding, benda tajam dan berbahaya seperti gunting, sebaiknya diletakkan teratur dan berada di tempat/rak yang lebih tinggi sehingga tidak mudah dijangkau anak.
- 7) Cara penyimpanan bahan dan perlengkapan belajar, lem atau cata harus segera dibersihkan dan dirapikan segera setelah selesai digunakan agar tidak mudah mengeras dan sewaktu-waktu dikupas lalu dimakan oleh anak. Bahan APE seperti krayon, pensil dan kertas dapat ditempatkan di lokasi yang mudah dijangkau anak, sehingga anak dapat bertanggung jawab merapkannya Kembali
- 8) Memahami tujuan dan manfaat media yang digunakan, guru sebaiknya memahami maksud dan arti setiap

penempatan area alat permainan edukatif, setiap bagian dari perlengkapan dan materiil yang digunakan.

Pada dasarnya pengaturan fisik ruangan, bertujuan untuk memfasilitasi kebutuhan dan ruang gerak bermain anak yang aman dan menyenangkan, sehingga perlu menghindari bagian-bagian tempat tersembunyi yang sulit diawasi oleh guru, untuk menghindari aktivitas yang membahayakan anak.

B. Jenis APE *Indoor* Berdasarkan Area

Penempatan ruang dan penyimpanan perlengkapan belajar seperti alat permainan edukatif, menjadi prinsip dalam penataan ruang belajar indoor. Oleh karena itu sebaiknya guru mengetahui fungsi dan tujuan APE melalui pengaturan area pembelajaran dan APE. Berikut beberapa area pembelajaran dan jenis APE yang digunakan (Rita Mariyana, dkk, 2010:70-82)

- 1) **Area Bahasa**, merupakan tempat aktivitas anak untuk melatih kemampuan bahasa melalui kegiatan mendengarkan, berbicara, persiapan menulis, dan membaca. Alat permainan edukatif dan bahan belajar yang dapat disimpan dan digunakan di area ini yaitu; poster alfabet, buku dan kaset bercerita, kartu bergambar, lotto, objek dan gambar yang dilengkapi dengan kata, sajak,

inisial atau bunyi, panggung boneka, boneka tangan, boneka jari, wayang, puzzle huruf, rekaman suara binatang atau suara benda yang dikenal, tanda atau label.

- 2) **Area Matematika**, merupakan wilayah permainan yang mengembangkan kemampuan logika dan kognitif anak. Kegiatan yang dapat dilakukan di area ini diantaranya; pengenalan konsep angka, bentuk (geometri), ukuran, ruang, posisi, mencocok dan arah logika sederhana. Beberapa alat permainan edukatif yang dapat digunakan diantaranya; sempoa (alat bantu hitung), manik-manik, papan geometri, balok geometri, menara merah muda, timbangan, bejana air, gelas ukur, lotto, kartu bilangan, puzzle gambar dan angka.
- 3) **Area Balok**, cenderung membuat anak agresif dan menyendiri. Oleh karena itu area balok harus mengakomodasi anak yang ingin bekerja sendiri, bermain dengan anak lain, juga anak yang ingin bermain secara berkelompok. Beberapa alat permainan yang dapat ditempatkan di area ini yaitu; Balok Cuissenaire, Balok Montesori, Balok Froebel, lego, dan perlengkapan rambu lalu lintas
- 4) **Area Bermain Drama**, karakteristik area drama biasa dilengkapi dengan perabotan rumah tangga untuk memfasilitasi kegiatan

bermainan anak. Untuk itu alat permainan yang dapat diletakkan pada area ini berupa; kostum profesi, maket buah, maket sayur, kamera, cermin, boneka, miniature rumah, kursi, bangsal/tempat tidur, bantal, mainan alat masak dan perlengkapan rumah tangga lainnya

- 5) **Area Seni dan keterampilan tangan**, memerlukan tempat untuk memajang hasil karya anak secara individu maupun kelompok, berdekatan dengan bak cuci tangan, permukaan lantai harus kedap air, membutuhkan rak untuk menyimpan perlengkapan alat seni dan harus terkena cahaya matahari. Dengan demikian alat permainan yang dibutuhkan diantaranya; celemek baju lepas, kapur berbagai warn, tanah liat/plastisin, papan tempat bermain tanah liat, krayon, cat air, cat poster dan cat spanduk, lem, manik-manik, bulu ayam, benang wol, kapas, kertas warna, kertas gambar, karton duplek, kotak dus dan botol plastic bekas, papan display dan meja, rak tali jemuran untuk menggantung hasil karya, kuas dan palet, penghapus karet, maupun papan tulis, gunting khusus anak.
- 6) **Area Musik**, perlu memperhatikan bagian ruang yang terpisah dari ruangan lain atau kedap suara untuk mendengarkan radio, tape atau dapat menggunakan headset, disamping itu guru perlu

menyiapkan ruang untuk menari dan gerak ritmik, dengan penggunaan karpet sehingga meminimalisir resiko terkilir atau terpeleset. Oleh karena itu alat yang dapat digunakan diantaranya; alat music sederhana yang dapat digunakan anak, seperti drum yang dibuat sendiri, suling nada, marakas, gitar, tape recorder, buku musik, piano, televisi, lcd proyektor, lonceng dan kostum tari.

- 7) **Area pasir dan air** diletakkan dengan sumber air, namun untuk menghindari ruang keas basah dan kotor biasanya ditempatkan di ruang kelas, selain itu sebaiknya area pasir dapat terkena cahaya matahari langsung. Meja tempat pasir sebainya disediakan dan didesain agar pasir tidak mudah berserakan. Alat permainan yang dapat dimasukkan dalam area ini diantaranya; Pengepel lantai dan spon untuk membersihkan, pasir laut putih dan cokelat, mainan pasir dan meja/container pasir, pipa penyedot atau vakum, sabun, kerang, daun, batu dan kayu, kendi kecil, kaleng air, gelas takaran, mangkuk, botol plastic, corong, botol pump sabun, selang karet, pelampung, spon, saringan, bak air, dan sikat.
- 8) **Area Sains**, memberikan kesempatan pada anak -anak untuk mengenal konsep sebab-akibat secara langsung. Anak dapat

melakukan eksperimen dan mengeksplorasi dengan arahan guru melalui bahan-bahan dan alat permainan edukatif dasar yang disiapkan guru. Adapun beberapa bahan, perlengkapan dan alat permainan yang dibutuhkan diantaranya; balon, akuarium kecil, ensiklopedia (manusia, bintang dan benda alam), buku cerita gejala alam, pipa gelembung dan sabun, tisu, pewarna makanan, gelas plastic bening, minyak goreng, sabun cuci piring, pot bunga, kapas, bibit tanaman, koleksi batu dan kerrang, pipet tetes, puzzle sains, katrol, kaca pembesar.

- 9) **Area Ibadah**, melalui area ini anak diajarkan keberagaman agama dan kepercayaan leluhur di dunia maupun di Indonesia , selain itu pada area ini anak diajarkan tata cara beribadah. Oleh karena itu perlengkapan dan alat permainan yang digunakan dalam area ini berupa; maket rumah ibadah, maket tata cara sholat, kostum keagamaan, mukena, sarung, peci, tasbih, iqro, sajadah, al-quran dan kitab suci lainnya.

C. Klasifikasi APE Indoor Berdasarkan Usia

Sebelumnya telah dijelaskan materi terkait pelabelan, sebagai salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam keamanan permainan. Beragam bentuk permainan anak yang bisa didapatkan di

toko-toko mainan. Di lembaga PAUD sendiri penggunaan dan penempatan alat permainan edukatif, perlu memperhatikan standar usia anak, agar stimulasi perkembangan sesuai dengan yang dibutuhkan peserta didik. Oleh karena itu berikut klasifikasi beberapa alat permainan edukatif dalam ruangan sesuai usia anak:

1) Usia 0-12 bulan

- Pada usia ini, bayi mulai mengembangkan gerak refleksnya, mereka dapat fokus dan bereaksi pada hal-hal yang ada di sekitarnya. Anak mulai merespon cahaya, suara, bentuk, dan warna yang terlihat mencolok. Mereka juga mulai bisa menggenggam, meraih, atau menggigit benda.

Beberapa mainan edukasi yang cocok untuk anak-anak usia 1 tahun ke bawah yaitu:

- *Teether* (mainan gigitan bayi)
- Kerincing berbahan silikon
- Buku berbahan plastik yang dibungkus dengan kain
- Mainan ring donat yang disusun
- Boneka tangan berbentuk binatang

Permainan yang memiliki tekstur, berbunyi dan berwarna terang cocok diberikan pada bayi di bawah usia 1 tahun. Ukuran mainan sebaiknya cukup besar dan kuat agar tidak gampang patah, bocor, atau tertelan.

2) Usia 1-2 tahun

Usia batita (bawah tiga tahun), kemampuan motorik dan sensori anak sudah mulai berkembang baik. Sehingga permainan yang cocok digunakan adalah bentuk permainan yang dapat mengembangkan motorik halus, motorik kasar dan sensori anak. Beberapa jenis mainan edukasi untuk anak usia 1-2 tahun yaitu:

- Bola warna warni dengan diameter besar
- Bola sepak berbahan [lastik dan kain
- Buku cerita dengan bahan tebal
- Buku mewarnai
- Mainan yang bisa mengeluarkan lagu
- Alat musik (drum atau *keyboard* plastik)

Bola yang dimainkan sebaiknya berbahan lembut dari plastik atau karet, dan mudah digenggam anak. Ini untuk menghindari anak terluka saat sedang melempar. Permainan bola warna-warni juga bisa jadi pilihan karena anak batita pada umumnya sudah lancar berjalan, berlari, dan melompat. Sementara itu permainan bernyanyi, menggambar dan berlari bisa merangsang aktivitas otak anak, indera pendengaran, kosakata, serta motorik kasar dan halus anak.

3) Usia 2-3 tahun

Memasuki usia 2-3 tahun, kemampuan anak semakin bertambah dan kompleks. Ia mulai menguasai kosakata lebih banyak dengan pelafalan yang mulai jelas. Anak mulai belajar symbol, ia tertarik dengan hal-hal yang baru ia lihat. Beberapa jenis permainan edukatif untuk anak usia 2-3 tahun, yaitu:

- Balok susun yang sederhana
- Puzzle ukuran besar
- Rumah-rumahan
- Mainan malam atau *play dough*

- Mainan huruf
- Permainan musik (xilofon)
- Mainan karet bentuk binatang

Pada tahap ini, anak juga mulai menyukai kegiatan bermain peran. Maka, mainan rumah-rumahan sangat cocok diberikan pada anak di usia ini. Sementara permainan musik yang dipukul seperti xilofon membuat anak belajar mengenal nada tinggi dan rendah. Tidak hanya itu, mainan bentuk binatang dapat membantu mengembangkan imajinasi si kecil. Anak juga dapat belajar bagaimana cara menyayangi, merawat, dan memperlakukan hewan dengan baik. Karena berada dalam tahap mengenai simbol, maka permainan edukatif yang digunakan perlu memiliki visualisasi yang jelas dan menarik.

4) Mainan anak usia 4 tahun ke atas (usia prasekolah)

Alat permainan yang digunakan pada tahap ini sebaiknya mengembangkan sikap dan perilaku anak seperti; empati, kerja sama, dan keinginan bersosialisasi dengan orang lain. Hal ini disebabkan pada usia prasekolah, anak bertemu lebih banyak orang dan

lingkungan sosial yang baru. Selain itu anak juga mulai masuk ke dalam fantasinya sendiri, dengan mengembangkan kegiatan bermain pura-pura, mendengarkan dongeng juga dapat menjadi alternatif pengembangan karakter anak. Berikut alat permainan mainan yang cocok untuk anak berusia 4-6 tahun (usia prasekolah):

- Bola sepak mini
- Bola basket
- Permainan masak-masakan
- Puzzle
- Balok bongkar pasang yang rumit
- Mainan tradisional (kelereng, bola bekel, dan congklak)
- Boneka
- Boneka jari
- Buku cerita dongeng
- Buku ensiklopedia

Di usia pra sekolah atau 4-6 tahun, anak sedang belajar untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman-temannya. (*Sumber: hellosehat.com, ditulis Riska Herliafifah dan ditinjau dr. Damar Upahita, 2021*)

D. Perawatan dan Penyimpanan APE Indoor

Perawatan dan Penyimpanan alat permainan edukatif perlu diperhatikan guru. Hal ini disebabkan intensitas penggunaan media yang sering digunakan oleh anak, sehingga alat permainan dapat bertahan dalam jangka waktu yang panjang dan digunakan berulang kali. Udaralembab dalam ruangan dapat tumbuhnya jamur pada alat permainan, sehingga permainan mudah rusak. Maka bentuk- bentuk perawatan dan penyimpanan alat permainan edukatif dalam ruangan sebagai berikut :

1. Alat-alat seharusnya disimpan di tempat yang memenuhi syarat, tidak lembab, cukup ventilasi, dan diatur rapi dalam lemari alat atau rak alat.
2. Dalam penyimpanan ini harus diperhatikan juga jenis-jenis alat tersebut seperti buku dan kertas-kertas dalam lemari atau rak, alat peraga lainnya disimpan di tingkat yang sesuai dan aman.
3. Pemeliharaan bahan dari kayu dilakukan secara berkala dengan menyemprotkan obat anti serangga atau rayap, dimeni, dicat, diplitur atau dipernis.
4. Pemeliharaan bahan yang terbuat dari plastik dilakukan dengan melindunginya dari benda panas, membersihkannya dengan alat pembersih yang lembut.

5. Khusus untuk boneka/pakaian dapat dicuci atau diganti apabila sudah kusam atau lusuh.
6. Alat yang terbuat dari kain ditempatkan dalam lemari tertutup, diberi kapur barus atau kamper.

E. Rangkuman

Pada dasarnya pengaturan fisik ruangan, bertujuan untuk memfasilitasi kebutuhan dan ruang gerak bermain anak yang aman dan menyenangkan, sehingga perlu menghindari bagian-bagian tempat tersembunyi yang sulit diawasi oleh guru, untuk menghindari aktivitas yang membahayakan anak. Bentuk- bentuk perawatan dan penyimpanan alat permainan edukatif dalam ruangan sebagai berikut :

1. Alat-alat seharusnya disimpan di tempat yang memenuhi syarat, tidak lembab, cukup ventilasi, dan diatur rapi dalam lemari alat atau rak alat.
2. Dalam penyimpanan ini harus diperhatikan juga jenis-jenis alat tersebut seperti buku dan kertas-kertas dalam lemari atau rak, alat peraga lainnya disimpan di tingkat yang sesuai dan aman.
3. Pemeliharaan bahan dari kayu dilakukan secara berkala dengan menyemprotkan obat anti serangga atau rayap, dimeni,

dicat, diplitur atau dipernis.

4. Pemeliharaan bahan yang terbuat dari plastik dilakukan dengan melindunginya dari benda panas, membersihkannya dengan alat pembersih yang lembut.
5. Khusus untuk boneka/pakaian dapat dicuci atau diganti apabila sudah kusam atau lusuh.
6. Alat yang terbuat dari kain ditempatkan dalam lemari tertutup, diberi kapur barus atau kamper.

BAB 5

ALAT PERMAINAN EDUKATIF *OUTDOOR*

Pada bab ini akan dijelaskan tentang alat permainan edukatif (APE) di luar ruang atau Outdoor, Prinsip umum penataan area bermain, tujuan menggunakan media atau alat, manfaat bermain bagi anak, prinsip Penataan Sarana Bermain di Luar Ruang (Outdoor), macam-macam sarana bermain di luar ruangan (Outdoor) dan cara merawat alat bermain diluar ruangan (Outdoor).

A. Prinsip Umum Penataan Area Bermain *Outdoor*

Arena di luar ruangan dapat menjadi tempat yang menyenangkan bagi kegiatan bermain anak. Selain menghirup udara segar yang menyehatkan, kegiatan belajar di luar kelas menyediakan area yang luas bagi penataan alat permainan edukatif luar ruangan (*outdoor*), sehingga memberi kesempatan lebih banyak bagi anak dalam meningkatkan penggunaan otot-otot dengan cara baru dan menyenangkan. Oleh karena itu

sebelum melakukan penataan, maka perlu diperhatikan prinsip-prinsip berikut:

- 1) Memenuhi aturan keamanan, hal ini dilakukan untuk mengantisipasi kecelakaan yang dapat terjadi kapan saja, mengingat anak belum matang secara fisik dan mental dalam menggunakan dan mengendalikan tubuhnya. Berikut ini beberapa pertimbangan dalam menganalisis keamanan penataan alat permainan edukatif luar ruangan:
 - a. Apakah daerah tersebut terbentang sehingga guru dan sukarelawan dapat mengawasi setiap saat?
 - b. Apakah ada daerah dimana anak-anak bisa sendiri dan berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan yang tidak ribut?
 - c. Apakah ada tanah yang lembut di atas tempat ayunan, tempat memanjat, dan perosotan?
 - d. Apakah Batasan-batasan tempat bermain jelas?
 - e. Apakah tersedia peralatan yang cukup, agar anak-anak tidak perlu menunggu dalam antrian panjang untuk bermain?

- f. Apakah semua lubang air, kabel listrik, dan peralatan berbahaya lainnya telah tertutupi atau setidaknya, tidak dapat diakses oleh anak-anak?
 - g. Apakah terdapat pancuran air atau sebuah kamar mandi?
 - h. Apakah tersedia peralatan P3K?
- 2) Melindungi dan Meningkatkan Karakteristik Alamiah Anak, melalui area outdoor kebutuhan anak memiliki kesempatan untuk bebas bergerak, mandiri dan mengatur dirinya sendiri, melepaskan energinya yang berlebih. Dalam hal ini guru hanya berperan untuk mengawasi anak dari resiko kecelakaan , dan mengarahkan cara menggunakan APE luar ruangan dengan benar.
- 3) Desain lingkungan luar kelas harus didasarkan pada kebutuhan anak. Seorang ahli bernama Forst, melakukan review penelitian tempat bermain tradisional (dengan APE ayunan dan perosotan,bukanmenjamdi tempat yang baik bagi anak-anak untuk bermain ditinjau dari keamanan. Dua karakteristik desain tempat bermain diasosiasikan dengan tingkat bermain yang tinggi, yaitu materi materi yang fleksibel (misalnya materi yang dapat dimanipulasi,

diubah dan dikkomunikasikan oleh anak), dan materi yang memberikan beragam pengalaman.

- 4) Secara estetis harus menyenangkan, Frost dan Talbot mengajukan beberapa kualitas desain area outdoor yaitu, sensualitas, kecermelangan dan cara penempatan), sehingga dapat meningkatkan kepekaan anak dalam menyerap estetika.

B. Klasifikasi APE Outdoor Berdasarkan Usia

Alat permainan edukatif luar ruangan biasanya dapat dimainkan secara bebas, karena anak aktif bergerak dan memilih mainan secara bebas. Namun untuk meminimalisir resiko kecelakaan yang timbul saat kegiatan bermain sedang berlangsung, maka guru dan orang tua perlu menyediakan alat permainan edukatif luar ruangan yang sesuai usia anak . John dkk mengurutkan empat tipe pengalaman bermain di luar ruangan (Rita dkk, 2010:122):

- a. Permainan atau Latihan fungsional yang melibatkan praktik dan pengulangan aktivitas motorik kasar
- b. Permainan konstruktif yang melibatkan penggunaan-penggunaan materi-materi seperti cat, atau pasir untuk diciptakan atau dibentuk

- c. Permainan drama atau pura-pura yang juga sering dilakukan di dalam ruangan
- d. Permainan kelompok atau permainan yang melibatkan lebih dari satu orang seperti jungkat-jungkit.

Dengan demikian guru dan orang tua dapat dengan mudah memilih dan menentukan jenis serta area/penempatan permainan luar ruangan yang akan digunakan anak di rumah/di sekolah. Alat bermain permanen adalah alat-alat bermain yang sudah dipasang secara tetap tidak dapat dipindah-pindah. Alat bermain permanen ini akan menjadikan struktur halaman bermain yang menetap/konsisten. Berikut merupakan APE luar ruangan permanen sesuai usia dan spesifikasinya:

1. Ayunan

- a) Ayunan Anak untuk Usia 0-2 Tahun :

Spesifikasi :Kursi mewah dan empuk dengan dukungan kepala yang dapat dilepas. Dibantalan kaki bayi memberikan kenyamanan ekstra. Memiliki berat 4 Kg dan berukuran 57 cm x 14 cm x 35 cm.

- b) Ayunan Anak untuk Usia di bawah 3 Tahun.

Spesifikasi :Satu tempat duduk satu anak dalam pendampingan orang dewasa, jarak daridudukan ke tanah maks 60 cm.

c) Ayunan Anak untuk Usia 4-6 Tahun

Spesifikasi :

- Tinggi dudukan dari tanah maks 80 cm,
- Sudut dan tepi harus memiliki round 3 mm
- Mur, baut, dan paku diberikan penutup
- Tali atau rantai harus diamankan kedua ujungnya
- Panjang palang untuk satu dudukan adalah 1 meter.
- Jarak masing-masing ayunan pada satu rangkaian tiang minimal adalah 50-60 cm
- Jarak antara ayunan dan tiang minimal adalah 76 cm

2. Seluncuran/Perosotan

a) Seluncuran/ Perosotan untuk anak usia kurang 2 Tahun :

Spesifikasi :

- Terbuat dari fiber/ plastic/beton/kayu
- Ujung akhir daratan dibuat lebih landau
- Tinggi seluncuran maksimal 1,2 m
- Batas akhir seluncuran dibawah diberi landasan pantat 25 cm
- Tidak boleh ada tepi tajam dan ujung runcing

- Dalam pendampingan orang dewasa

b) Seluncuran/Perosotan Anak Usia 4-6 Tahun :

Spesifikasi :

- Tinggi perosotan maks 2,5 m
- Sudut kemiringan 30 derajat
- Lebar isi pegangan 5 cm
- Tinggi pegangan tangga 58 cm
- Lebar pijakan tangga 18-28 cm
- Lebar antar pijakan 25 cm
- Lebar papan luncur minimal 59 cm
- Dalam dudukan dipasang angkur supaya kuat

3. Terowongan

a) Terowongan Anak Usia Dini 1-2 Tahun :

Spesifikasi ;terowongan dibuat dari busa yang dibalut dengan flannel

b) Terowongan Anak Usia 2-6 Tahun

Spesifikasi ; Terowongan dapat dibuat dari semen yang dibeton, ban bekas, plastik, fiber, kardus, Diameter 80 cm dan Panjang maks 2,5

4. Balok Titian

a) Balok Titian Anak Usia 1-2 Tahun

Spesifikasi ; untuk usia dibawah 24 bulan memiliki penopang, bahan dibungkus dengan menggunakan bahan lunak (soft materials)

b) Balok Titian Anak Usia 2-4 Tahun

Spesifikasi :

- Terbuat dari kayu atau besi
- Lebar papan titian minimal 30 cm
- Penggunaan dengan bantuan orang dewasa

c) Balok Titian Anak Usia 4-6 Tahun

Spesifikasi :

- Terbuat dari kayu atau besi
- Lebar papan titian minimal 20 cm
- Penggunaan dengan bantuan orang dewasa

Untuk alat bermain yang dapat dipindahkan adalah alat-alat yang mendukung kegiatan bermain anak di luar ruangan dimana

penggunaanya, sesuai dengan kebutuhan dan dapat dipindahkan dari satu tempat ketempat yang lain. Berikut APE luar ruangan yang dapat dipindahkan antara lain :

1. Hula Hoop (Simpai) Anak Usia 2-6 Tahun :

Spesifikasi :

- Terbuat dari plastik atau rotan
- Diameter 63-76 cm
- Sambungan rotan/ plastik harus kuat
- Bebas dari serat yang membuat jari anak tertusuk

2. Mainan Tali untuk Melompat Anak Usia 2 Tahun ke atas :

Spesifikasi

- Tali terbuat dari plastik atau karet gelang
- Panjang tali yang digunakan tidak menjerat leher anak
- Ketika memainkan, harus dengan pendampingan orang dewasa.

3. Bola

a) Bola untuk Anak Usia 0-3 Tahun

Spesifikasi :

Terbuat dari bahanyang lunak (kain, plastik, karet, dll)

Dapat digenggam

Ukuran diameter bola lebih dari 3,17 cm (SNI-ISO:8124) Berwarna cerah

Jahitan kuat dan tidak renggang sehingga jari tangan anak tidak bisa mengambil polyester yang ada di dalam bola.dan mudah dicuci.

b) Bola untuk Anak Usia 3-6 Tahun :

Spesifikasi :

- Ukuran bola minimal 3,17 cm (SNI-ISO:8124) diutamakan bola yang berukuran besar (berbagai ukuran)
- Bola terdiri dari berbagai macam bentuk (bulat, oval, elips)
- Bola dari plastik yang ditiup, bagian yang menonjol harus di lindungi
- Bola harus ringan
- Bola yang digunakan adalah bola maianan, bukan bola yang digunakan untuk orang dewasa.

Banyak variasi APE luar ruangan lain yang disediakan oleh lembaga PAUD seperti; jungkat-junkit, jembatan gantung, tangga majemuk, mangkok putar, bola dunia, kolam pasir dan lainnya. Yang perlu menjadi perhatian adalah kesesuaian APE dengan standar keamanan yang telah ditetapkan Badan Standar Nasional dan kriteria

APE menurut PERMENDIKBUD 34 Tahun 2019 atau PERMENDIKBUD 11 Tahun 2020.

C. Perawatan dan Perbaikan APE Outdoor serta pencegahan resiko kecelakaan

Sifat alat permainan edukatif luar ruangan atau outdoor sebagian besar bersifat mekanis karena memiliki engsel, lipatan, tuas, tali, dan karet. Sehingga dalam perawatan dan pemeliharanya membutuhkan tindakan-tindakan khusus yang bersifat pemeriksaan. Untuk itu perawatan alat , pembersihan, perbaikan dan pencatatanpermainan edukatif di luar ruangan kelas dapat dilakukan dengan hal-hal berikut :

- a. Bak pasir hendaknya selalu bersih dari kotoran-kotoran dan ditutup, pasirnya selalu ditambah apabila diperlukan.
- b. Bak air hendaknya diperhatikan kebersihannya, sehingga tidak terdapat jentik-jentik nyamuk penyebab demam berdarah.
- c. Kereta dorong, otoped, mobil-mobilan harus ditempatkan pada tempat yang bebas banjir dan selalu diberi pelumas.
- d. Memastikan daratan ujung perosotan bebas dari kotoran dan benda tajam, serta permukaannya tidak kasar

- e. Alat-alat ditempatkan pada tempat yang bebas banjir dan apabila ada kerusakan segera diperbaiki, misalnya jika ada bagian besi yang patah secepatnya dilas, jika kayu telah lapuk sebaiknya diganti, bila catnya terkelupas segera dicat dan diberika pelumas secara rutin pada bagian engsel atau tuas
- f. Membatasi bagian ayunan dan perosotan agar alat permainan tidak mengenai anak lain
- g. Pada saat anak bermain perosotan sebaiknya guru mengawasi untuk tetap tertib, tidak mendorong, dan berdesakan di atas perosotan, untuk menjaga keamanan anak-anak.
- h. Daratan dibawah ayunan sebaiknya memiliki permukaan yang lembut, dan tidak terdapat benda-benda tajam atau berbahaya di sekitarnya

D. Rangkuman

Prinsip-prinsip penataan alat permainan edukatif luar ruangan adalah sebagai berikut; 1) Memenuhi aturan keamanan, hal ini dilakukan untuk mengantisipasi kecelakaan yang dapat terjadi kapan saja, mengingat anak belum matang secara fisik dan mental dalam

menggunakan dan mengendalikan tubuhnya. 2) Melindungi dan Meningkatkan Karakteristik Alamiah Anak, melalui area outdoor kebutuhan anak memiliki kesempatan untuk bebas bergerak, mandiri dan mengatur dirinya sendiri, melepaskan energinya yang berlebih. Dalam hal ini guru hanya berperan untuk mengawasi anak dari resiko kecelakaan , dan mengarahkan cara menggunakan APE luar ruangan dengan benar.3) Desain lingkungan luar kelas harus didasarkan pada kebutuhan anak. Seorang ahli bernama Forst, melakukan review penelitian tempat bermain tradisional (dengan pAPE ayunan dan perosotan,b bukanmenjamdi tempat yang baik bagi anak-anak untuk bermain ditinjau dari keamanan.4) Secara estetis harus menyenangkan,

BAB 6

PERMAINAN TRADISIONAL

Bab ini akan membahas konsep mengenai permainan tradisional dari defenisi permainan tradisional itu sendiri, Fungsi dan manfaat, serta klasifikasi permainan tradisional untuk anak usia dini. Istilah tradisional leka t dengan kebiasaan turun temurun, budaya yang dijalankan oleh suatu masyarakat. Oleh karena itu kesenangan yang didapatkan melalui kegiatan bermain permainan tentu telah tumbuh dan berkembang, dalam suatu lingkungan masyarakat, yang kemudian diwariskan dan dimainkan generasi selanjutnya dengan tetap membawa karakter norma yang dilekatkan pada permainan tersebut.

A. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan manusia yang mengekspresikan emosi dan bersifat hiburan, memiliki konsep ataupun tema tertentu dengan norma dan adat kebiasaan yang telah ada dan diwariskan secara turun temurun. Hamsuri dan Damar

(1998:1) mengemukakan permainan tradisional mempunyai makna sesuatu (permainan) yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi si pelaku. Tujuan dari permainan itu sendiri untuk memberikan kesenangan dan kepuasan bagi pelaku.

Permainan tradisional dimainkan oleh anak-anak jaman dulu. Kebanyakan permainan ini dilakukan dengan cara kelompok. Kehidupan masyarakat di masa lalu yang bisa dibilang tidak mengenal dunia luar dan lebih mengarahkan dan menuntun mereka pada kegiatan sosial dan kebersamaan yang tinggi. Pada dasarnya permainan tradisional mempunyai ciri-ciri dari asal daerahnya sesuai dengan tradisi yang ada. Oleh sebab itu, sebenarnya dalam permainan tradisional terdapat unsur-unsur seperti permainan rakyat yang sudah masuk ke dalamnya. Selain itu juga permainan tradisional memiliki banyak manfaat dan sangat baik bagi perkembangan dan pertumbuhan anak, baik itu secara fisik ataupun mental. Permainan tradisional juga dapat melatih otak kanan dan otak kiri si anak sehingga antar kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional mampu berjalan dengan seimbang(Nuryati, 2019).

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan moral dibaliknya, di mana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan (Mulyana & Lengkana, 2019).

(Iswinarti,2017:7), juga mengemukakan hal yang sama bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang dapat menjadi pemberi identitas, bagi sebuah budaya local sehingga dapat menjadi local wisdom bagi sebuah budaya. Permainan tradisional menyiratkan nilai-nilai budaya yang perlu dipelihara oleh suatu masyarakat. Tujuannya untuk mengajarkan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan kepada generasi muda, melalui hal-hal yang menyenangkan. Hal demikian juga dikemukakan Bishop & Curtis (Theresiana, 2011:6) bahwa permainan tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya, mengandung nilai baik, positif, bernilai, dan diinginkan.

Dari segi sifat permainan tradisional ada yang memiliki bertanding dan ada pula yang bersifat mengisi waktu luang sebagi

bentuk rekreasi. Sehingga biasanya berkembang dalam interaksi kelompok sosial masyarakat, disebarkan dari mulut ke mulut, biasanya mengalami sedikit perubahan dari aturan, bentuk dan cara mainnya namun memiliki dasar yang sama. Danandjaja (2012:45) juga mengemukakan, permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun, serta banyak mempunyai variasi. Meskipun beberapa permainan tradisional tidak menggunakan alat, namun, penggunaan alat dalam permainan tradisional juga bervariasi, dan umumnya memanfaatkan bahan-bahan alam. Damayanti (2009:26) mengungkapkan permainan tradisional adalah jenis permainan yang sudah ada sejak zaman dulu dan diwariskan secara turun-temurun yang dilakukan dengan menggunakan bahan yang diperoleh dari alam.

Permainan tradisional merupakan budaya yang lahir dalam suatu masyarakat yang dalam pelaksanaannya dapat menggunakan alat atau tidak menggunakan alat dan dilakukan dengan tujuan kompetisi maupun sebagai alat hiburan, sesuai adat kebiasaan yang terpelihara serta diwariskan secara turun temurun.

B. Fungsi dan Manfaat Alat Permainan Tradisional

Permainan tradisional memiliki beragam bentuk dan aturan, sehingga penggunaannya dapat serta memberikan manfaat dalam kegiatan belajar anak usia dini. Menurut Dhamarmulya (Ismail, 2006:106-107) dalam mengungkapkan bahwa permainan tradisional dapat melatih sikap mandiri, berani mengambil keputusan, penuh tanggung jawab, jujur, kerja sama, saling membantu dan menjaga, membela kepentingan kelompok, tidak cengeng, berjiwa demokrasi, patuh terhadap peraturan, ketepatan berfikir dan berani. Melalui permainan tradisional berbagai karakter dan keterampilan terbentuk dan berkembang, sehingga mampu memberikan kontribusi bagi kehidupan anak.

Achroni juga menjelaskan bahwa manfaat dalam permainan tradisional yaitu; (a) tidak memerlukan biaya untuk memainkannya, (b) melatih kreativitas anak, (c) mengembangkan kecerdasan sosial emosional anak, (d) mendekatkan anak-anak pada alam, (e) sebagai media pembelajaran nilai-nilai kebudayaan, (f) mengembangkan kemampuan motorik anak (g) bermanfaat untuk kesehatan (h) mengoptimalkan kemampuan kognitif anak (i) memberikan kegembiraan dan kesenangan pada anak (j) dapat dimainkan lintas

usia (k) mengasah kepekaan seni anak. Permainan tradisional memberikan manfaat pada berbagai aspek perkembangan anak juga, selaras dengan hal tersebut penggunaannya juga memberikan kemudahan, karena material bahan yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar.

Eichberg dan Chielshe menjelaskan manfaat permainan tradisional, memiliki persamaan dengan olahraga, yaitu dapat direkomendasikan untuk memberikan intervensi bagi perkembangan anak. Klasiniko mengemukakan hal yang sama bahwa permainan tradisional juga menjadi alternatif pendidikan dan perkembangan anak dan masa remaja awal (Nur & Asdana, 2020). Aktivitas fisik dalam menggunakan alat main atau pada saat melakukan kegiatan bermain permainan tradisional, merupakan bentuk stimulasi yang dibutuhkan dalam perkembangan fisik motorik anak.

Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk kegiatan bermain yang diyakini dapat memberikan manfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental anak (Kurniati, 2016). Yang bermanfaat dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak seperti: (1) Aspek motorik, melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motoric kasar dan motorik halus anak, (2) Aspek kognitif: mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving,

strategi, antisipatif, dan pemahaman kontekstual, (3) katarsis (bentuk pelepasan emosi) emosional, mengasah empati, pengendalian diri, (4) Aspek bahasa, mengembangkan bahasa reseptif melalui pemahaman konsep-konsep nilai (5) Aspek sosial, menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat, (6) Aspek spiritual, menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung, (7) Aspek ekologis, memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana, (8) Aspek nilai-nilai/moral, menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Permainan tradisional memberikan pengalaman bermain yang memberikan manfaat bagi yang melakoninya, baik sebagai hiburan maupun aktualisasi prestasi diri. Bagi anak usia dini terutama permainan tradisional menjadi alat stimulasi untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

C. Klasifikasi Permainan Tradisional untuk AUD

Ragam variasi permainan tradisional dari berbagai daerah, terlihat dari bagaimana cara mereka memainkannya. Dengan

demikian menurut karakteristiknya Dharmamulya membagi permainan tradisional ke dalam 3 kelompok yaitu (Iswinarti, 2017:9)

- 1) Kelompok Permainan Tradisional Bermain & Bernyanyi, permainan ini biasa dibawakan dengan menyayikan lagu berbahasa daerah, dan mengadnung dialog dalam permainanya, identic dilakukan oleh anak perempuan. Contohnya permainan cublak-cublak suweng dari jawa tengah, dan permainan tumbu-tumbu balanga yang berkembang di daerah Sulawesi Utara dan Gorontalo.
- 2) Kelompok Permainan Tradisional Bermain & Berpikir, dalam permainan ini dibutuhkan pengaturan strategi untuk memecahkan masalah. Contoh permainan ini adalah permainan dakon yang dikenal di daerah jawa, yang juga dikenal dengan nama congklak dan permainan bekel
- 3) Kelompok Permainan Tradisional Bermain & Berkompetsi, permainan ini mendasarkan pada kekuatan fisik berupa pertandingan antara satu orang dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok. Contoh permainan ini yaitu permainan yang dikenal dengan nama, gobak sodor, engklek dan bentengan

Berikut beberapa contoh permainan tradisional yang menggunakan alat dan dapat dimainkan oleh anak usia dini:

1) ***Permainan Makah-makah dari Aceh***

Permainan ini dimainkan secara beregu yang terdiri dari masing-masing regu berjumlah 4 orang atau lebih. Permainan menggambarkan perjalanan menuju kota Mekkah. Cara memainkan permainan ini ialah anak dibagai dalam permainan beregu, permainan dimulai dengan dua regu saling berhadapan, sementara di tengah-tengah mereka adalah kota Mekkah. Jarak dari tempat mereka berdiri sekitar dua meter. Setiap ketua regu memberikan batu ke salah satu temannya dan anggota regu lain menebak letak batu ada dalam genggam tangan siapa. Bagi yang bisa menjawab dengan tepat letak batu, maka ia bisa melangkah mendekati Mekah. Permainan ini melatih konsentrasi dan kerjasama diantara anggota kelompok. Permainan ini menggunakan batu atau kerikil sebagai alatnya.

2) ***Permainan Pecah-pecah Piring dari Sumatera Utara,***

Permainan ini biasa dilakukan secara berkelompok, menggunakan alat seperti batu yang berbentuk pipih dan datar, disusun rapi dalam persegi tanah dan juga bola yang akan

dilemparkan oleh setiap kelompok bergantian. Jumlah batu yang disusun berdasarkan kesepakatan antar kelompok.

3) ***Permainan kudo-kudo dari Sumatera Barat,***

Permainan ini menggunakan alat permainan yang terbuat dari pelepah pisang berukuran 70 cm. Pangkal pelepah dibentuk seperti kepala kuda, sedangkan ujung pelepah sebagai ekornya. Cara memainkannya adalah dengan mengapit pelepah pisang diantara kedua kaki, kemudian pemain bergerak maju/ lari untuk dilombakan, pemenangnya ditentukan dari kecepatan lari pemain.

4) ***Permainan Bakiak dari Kepulauan Riau,***

Permainan ini sebenarnya hamper ada di seluruh Indonesia dan memiliki nama yang beragam. Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah papan dan karet yang dibentuk menyerupai sandal raksasa, dengan banyak lubang untuk memasukkan jari kaki bersusun ke belakang. Permainan dilakukan secara berkelompok, pemain harus melangkah secara kompak dan berkonsentrasi menyamakan Langkah kakinya. ***Sumber (Kak Aifa, 2018:5-40)***

5) ***Permainan congklak/ dakon/ awuta.***

Permainan congklak dikenal juga dengan dakon. Namun dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dakon memiliki arti alat

untuk bermain cangklok. Selain dakon, penamaan permainan ini di Gorontalo disebut dengan Awuta, dimana kata ini berasal dari “Huta” atau tanah hal ini disebabkan permainan awuta hanya dimainkan pada saat berkabung, bermakna semuanya akan kembali ke tanah. Perbedaan antara congklak dan awuta, jika congklak menggunakan dakon sebagai alat untuk bermain, awuta hanya Digambar pada tanah dan menggunakan batu untuk bijinya. Pada papan congklak terdapat 16 buah lubang yang terdiri atas 14 lubang kecil yang saling berhadapan dan 2 lubang besar di kedua sisinya. Setiap 7 lubang kecil di sisi pemain dan lubang besar di sisi kananya dianggap sebagai milik sang pemain.

Pada awal permainan setiap lubang kecil diisi dengan tujuh buah biji. Dua orang pemain yang berhadapan, salah seorang yang memulai dapat memilih lubang yang akan diambil dan meletakkan satu ke lubang di sebelah kanannya dan seterusnya berlawanan arah jarum jam. Bila biji habis di lubang kecil yang berisi biji lainnya, ia dapat mengambil biji-biji tersebut dan melanjutkan mengisi, bila habis di lubang besar miliknya maka ia dapat melanjutkan dengan memilih lubang kecil di sisinya. Bila habis di lubang kecil di sisinya maka ia berhenti dan mengambil seluruh biji di sisi yang berhadapan. Tetapi bila berhenti di lubang

kosong di sisi lawan maka ia berhenti dan tidak mendapatkan apa-apa. Permainan dianggap selesai bila sudah tidak ada biji lagi yang dapat diambil (seluruh biji ada di lubang besar kedua pemain). Pemenangnya adalah yang mendapatkan biji terbanyak (Sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Congklak>)

6) **Permainan Engklek /Tengge-tengge**

Engklek atau *hopsctoch* dapat ditemukan di berbagai daerah di Indonesia, seperti di Sumatra, Jawa, Bali, Kalimantan, Sulawesi dan di setiap daerah, game ini dikenal dengan nama berbeda. Di beberapa daerah, *engklek* dikenal dengan nama *intingan* (Sampit), *tengge-tengge* (Gorontalo), *cak lingking* (Bangka), *dengkleng*, *teprok* (Bali), *gili-gili* (Merauke), *deprok* (Betawi), *gedrik* (Banyuwangi), *sonda* (Mojokerto), *sonlah*, *konclong*, *tepok gunung* (Jawa Barat), dan masih banyak lagi. Selain di Nusantara Engklek juga merupakan sebuah permainan tradisional yang berkembang di negara-negara lainnya, seperti India (*kith-kith*), Perancis (*escargot*), Amerika (*potsy*) yang dimainkan secara berkelompok berbentuk kotak-kotak yang digambarkan pada sebuah bidang datar, dengan aturan main setiap orang berhak melemparkan sebuah gaco untuk dapat melompati setiap kotak namun tidak menyentuh garis. Alat yang digunakan

dalam permainan ini yaitu gaco yang berasal dari pecahan genting, batu pipih atau keramik, kayu untuk menggambar kotak engklek di tanah atau kapur yang bisa digunakan menggambar pada dataran lain jika tidak menemukarn halaman yang memiliki tanah. (Talango,2015:36-40)

D. Rangkuman

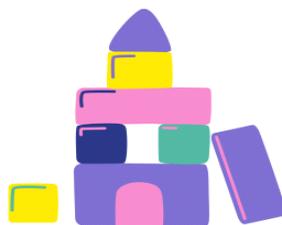
Permainan tradisional yang ada di Nusantara ini, menurut Ghao dkk (Yusep dan Anggi, 2019:14) dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak seperti: (1) Aspek motorik, melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motoric kasar dan motorik halus anak, (2) Aspek kognitif: mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, dan pemahaman kontekstual, (3) katarsis (bentuk pelepasan emosi) emosional, mengasah empati, pengendalian diri, (4) Aspek bahasa, mengembangkan bahasa reseptif melalui pemahaman konsep-konsep nilai (5) Aspek sosial, menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat, (6) Aspek spiritual, menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung, (7) Aspek ekologis, memahami

pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana, (8) Aspek nilai-nilai/moral, menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Permainan tradisional memberikan pengalaman bermain yang memberikan manfaat bagi yang melakoninya, baik sebagai hiburan maupun aktualisasi prestasi diri. Bagi anak usia dini terutama permainan tradisional menjadi alat stimulasi untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

BAB 7

KECERDASAN JAMAK



Bab ini akan membahas kecerdasan sebagai kemampuan yang dimiliki individu, tidak hanya merujuk pada kemampuan berhitung tingkat tinggi yang dimiliki seseorang. Kecerdasan memiliki ragam variasi yang dikenal dengan kecerdasan majemuk. Kecerdasan majemuk (multiple intelligences), diinisiasi oleh seorang ahli bernama Howard Gardner.

A. Teori Kecerdasan

Kecerdasan jamak (Multiple intelligences) merupakan salah satu paradigma baru dalam memandang kecerdasan manusia. Gardner menyatakan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan untuk memproses jenis informasi tertentu yang berasal dari faktor biologis dan psikologis manusia. Menurutnya kecerdasan melibatkan kemampuan untuk memecahkan masalah atau merancang produk yang merupakan konsekuensi dari komunitas atau latar budaya tertentu (Gardner, 2004). Definisi kecerdasan menurut Gardner

merupakan kemampuan seseorang kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, menghasilkan persoalan-persoalan baru yang kemudian akan diselesaikan, dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu.

Kecerdasan merupakan sebuah kemampuan untuk berpikir sesuai nalar, dan beradaptasi dengan lingkungannya secara efektif. Demikian halnya seperti yang dikemukakan Wechler bahwa kecerdasan adalah kapasitas individu secara keseluruhan atau secara global untuk bertindak dengan sengaja, untuk berpikir rasional dan untuk menangani lingkungannya secara efektif (Robert & Kaplan, 2012:259). Beberapa ahli mengatakan bahwa kecerdasan merupakan sebuah kemampuan bawaan yang dimiliki seseorang sejak dia lahir, namun kecerdasan juga dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Salah satunya pendapat yang dikemukakan oleh Gregori, bahwa kecerdasan sebagai beberapa kemampuan bawaan yang mampu mewujudkan berbagai kemungkinan, kemampuan ini dapat berkembang, atau menurun bergantung pada motivasi dan keadaan pengalaman dan pendidikan yang relevan bagi seseorang (Gregori, 2000:139-140).

Menurut Spearman inteligensi atau kecerdasan merupakan kemampuan umum dan kemampuan khusus yang dimiliki oleh setiap

individu, yang akan menentukan perilaku mentalnya Artinya kecerdasan merupakan sebuah implementasi dari proses berpikir, karena kemampuan biasa didentikkan dengan suatu hal yang dapat dilakukan individu. Jamaludin juga menyimpulkan pendapat Chaplin dan Woolfolk, mengenai definisi inteligensi sebagai kemampuan untuk menghadapi dan menyesuaikan diri dengan situasi baru secara tepat dan efektif, atau kemampuan memperoleh dan menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan.

Kemampuan seseorang beradaptasi dengan lingkungannya, membuat seseorang dihargai dalam lingkungannya hal ini terlihat ketika dia mampu menciptakan hal-hal yang baru atau memecahkan masalah-masalah yang muncul dalam kehidupan di sekitarnya melalui bentuk-bentuk yang sederhana maupun fenomenal ((Jamaludin, 2013:155).

Kecerdasan adalah sebuah kemampuan seseorang yang bersifat bawaan dan memerlukan stimulus dari lingkungan, kemampuan tersebut diantaranya adalah kemampuan beradaptasi dengan lingkungannya, kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan kemampuan untuk berinovasi atau menciptakan hal-hal yang baru.

B. Kecerdasan Jamak

Gardner mengusulkan sembilan kecerdasan yang berbeda, untuk menjelaskan potensi manusia dalam cakupan yang sangat luas. Filosofi Gardner tentang kecerdasan jamak menyatakan bahwa kecerdasan orang didapatkan dengan banyak cara. Menurutnya ada banyak tipe inteligensi spesifik atau kerangka pikiran. Esensi dari teori *multiple intelligences* yang dikemukakan oleh Gardner adalah menghargai keunikan setiap orang, berbagai variasi cara belajar, mewujudkan sejumlah model untuk menilai mereka, dan cara yang hampir tak terbatas untuk mengaktualisasi diri di dunia ini (Musfiroh, 2008:38).

1) Kecerdasan Logis-Matematis

Kecerdasan logis-matematis berhubungan dengan kemampuan individu untuk menalar dan membuktikan suatu kebenaran. Individu yang memiliki kecerdasan ini bekerja secara terorganisir, dengan mengumpulkan, dan mengorganisasikan, menganalisis, menguraikan serta menginterpretasikan, dan menyimpulkan (Alwi, 2014:124). Anak yang memiliki kecerdasan logis-matematis memiliki cara berpikir yang menggunakan penalaran, menyukai eksperimen, pertanyaan, pemecahan masalah, teka-teki

logis dan berhitung. Kegiatan yang mendukung kecerdasan ini adalah menyediakan bahan-bahan yang digunakan untuk bereksperimen, ilmu material, benda manipulatif, perjalanan ke planetarium dan museum ilmu pengetahuan (Armstrong, 2013:34).

2) Kecerdasan Linguistik

Kecerdasan linguistik dikenal juga dengan kecerdasan verbal di kalangan pendidik dan penulis. Pada dasarnya setiap individu mampu bertutur dan berkata-kata, sehingga memiliki kecerdasan linguistik dengan level berbeda. Individu yang memiliki kecerdasan ini juga memiliki keterampilan auditori yang tinggi (Alwi, 2014:123). Dengan ciri tersebut, dapat dipastikan bahwa individu dengan kecerdasan linguistik ini memiliki kemampuan bahasa reseptif yang mendukung kecerdasan ini. Anak dengan kecerdasan linguistik memiliki kemampuan berpikir dalam bentuk kata-kata, menyukai kegiatan membaca, menulis, bercerita, bermain permainan-permainan kata. Alat yang dibutuhkan untuk mendukung kecerdasan ini diantaranya; buku-buku, kaset, alat-alat tulis, kertas, buku, kegiatannya berupa kegiatan dialog, diskusi, berdebat dan bercerita (Armstrong, 2013:34).

3) Kecerdasan Musikal

Individu yang memiliki kecerdasan ini sangat peka dan tertarik terhadap suara atau bunyi, lingkungan dan musik. Mereka dapat

bergerak secara ritmis ketika mengiringi suatu musik atau membuat ritme-ritme serta lagu-lagu untuk membantunya mengingat fakta dan informasi lain. Anak dengan kecerdasan musikal berpikir melalui irama dan melodi, menyukai kegiatan bernyanyi, bersiul, bersenandung, mengetuk-ngetukkan kaki dan tangan, mendengarkan, bermain music di drama dan sekolah. Alat yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan ini adalah berbagai jenis alat musik (Armstrong, 2013:34).

4) Kecerdasan Visual Spasial

Gardner menyatakan, kecerdasan spasial adalah kemampuan untuk mengindra dunia secara akurat dan menciptakan kembali a sesuatu yang berhubungan dengan apa yang menjadi objek pandangnya. Objek pandang yang dimaksud dapat berupa gambar ataupun bentuk. Individu dengan kecerdasan spasial berpikir dalam bentuk foto dan gambar, menyukai aktivitas merancang, menggambar, memvisualisasikan, mencoret-coret, teka-teki, kegiatan seni dan perjalanan ke museum seni. Oleh karena itu alat yang dibutuhkan untuk mendukung kecerdasan ini, diantaranya; lego, video, film, slide, permainan-permainan imajinasi, buku bergambar, labirin (Armstrong, 2013:34).

5) Kecerdasan Kinestetik

Orang yang memiliki kecerdasan jenis ini memproses informasi melalui sensasi yang dirasakan pada badan mereka. Mereka sangat baik dalam keterampilan jasmaninya, baik dengan menggunakan otot kecil maupun otot besar, dan menyukai aktivitas fisik dan berbagai jenis olahraga, mereka lebih nyaman mengomunikasikan informasi dengan peragaan dan pemodelan (Alwi, 2014:126). Anak dengan kecerdasan kinestetik menyukai kegiatan menari, berlari, melompat, membangun, menyentuh, mengisyaratkan, permainan peran, drama, Gerakan, olahraga, permainan fisik dan pengalaman taktil (Armstrong, 2013:34).

6) Kecerdasan Naturalis

Individu yang memiliki kecerdasan naturalis, mampu membedakan anggota suatu spesies, mengenali eksistensi spesies lain; dan memetakan hubungan antara beberapa spesies, baik secara informal maupun formal. Gardner menjelaskan inteligensi lingkungan sebagai kemampuan seseorang untuk dapat mengerti floradan fauna dengan baik, kemampuan untuk memahami dan menikmati alam, dan menggunakan kemampuan itu secara produktif dalam berburu, Bertani dan mengembangkan pengetahuan akan alam (Alwi,

2014: 128). Menurut Armstrong (2013:34) , anak dengan kecerdasan naturalis menyukai kegiatan bermain dengan hewan, berkebun, meneliti alam, memelihara hewan, dan merawat bumi, untuk itu yang dibutuhkan adalah akses ke alam, kesempatan untuk berinteraksi dengan binatang, dan difasilitasi alat untuk meneliti alam seperti; teropong dan kaca pembesar.

7) Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan intrapersonal merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk memahami perasaannya sendiri dan kemampuan membedakan emosi; dalam hal ini pengetahuan akan kekuatan dan kelemahan diri (Alwi, 2014: 132). Anak-anak dengan kecerdasan intrapersonal berpikir berdasarkan kebutuhan, perasaan dan tujuan, mereka menyukai kegiatan dengan penetapan tujuan, bermeditasi, bermimpi, merencanakan, bercermin/berefleksi. Mereka membutuhkan tempat rahasia, waktu sendiri, proyek-proyek rahasia/mandiri, pilihan-pilihan Armstrong (2013-34).

8) Kecerdasan Interpersonal

Kemampuan interpersonal merupakan kemampuan mencerna dan merespon secara tepat suasana hati, temperamen, motivasi dan keinginan orang lain. Kecerdasan interpersonal ditunjukkan

pada kegembiraan berteman dan kesenangan dalam berbagai macam aktivitas sosial, metode belajar bersama cocok bagi anak yang memiliki kecerdasan ini (Alwi, 2014:132). Anak dengan kecerdasan interpersonal menyukai kegiatan memimpin, mengorganisasi, menghubungkan dan memediasi.

9) Kecerdasan Eksistensial Spiritual

Kecerdasan ini menyangkut kemampuan seseorang untuk menjawab persoalan-persoalan terdalam eksistensi atau keberadaan manusia. Orang dengan kecerdasan ini tidak puas hanya menerima keadaannya, tetapi mencoba menyadarinya dan mencari jawaban terdalam. Indikator hanya dapat diperoleh melalui pengamatan yang benar-benar cermat terhadap: (a) kecenderungan anak untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan mendasar tentang hakikat sesuatu, tujuan sesuatu, dan manfaat sesuatu; (b). kepekaan anak untuk merasakan keberadaan diri dan sesuatu sebagai bagian dari komposisi yang lebih besar; (c). kemampuan anak untuk menjabarkan penilaian dan reaksi tentang sesuatu. Anak mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan pendidik tentang berbagai hal yang dirasakan, diimpikan, dan dipikirkannya; (d). reaksi anak yang relatif terkendali terhadap peristiwa yang dialaminya, belajar mengambil hikmah dari suatu

peristiwa; (e). keberanian anak untuk menerima sesuatu yang dirasakannya benar, memperjuangkan keyakinan dan rasa keadilan.

Setiap anak memiliki jenis kecerdasan yang berbeda-beda. Guru dan orang tua perlu memahami karakteristik kecerdasan yang melekat pada diri anak, dan memilih kegiatan stimulasi yang tepat untuk anak, sehingga mampu memutuskan alat permainan edukatif yang tepat untuk digunakan anak.

C. Rangkuman

Chaplin dan Woolfolk, mengenai definisi inteligensi sebagai kemampuan untuk menghadapi dan menyesuaikan diri dengan situasi baru secara tepat dan efektif, atau kemampuan memperoleh dan menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan. Kemampuan seseorang beradaptasi dengan lingkungannya, membuat seseorang dihargai dalam lingkungannya hal ini terlihat ketika dia mampu menciptakan hal-hal yang baru atau memecahkan masalah-masalah yang muncul dalam kehidupan di sekitarnya melalui bentuk-bentuk yang sederhana maupun fenomenal ((Jamaludin, 2013:155).

Kecerdasan adalah sebuah kemampuan seseorang yang bersifat bawaan dan memerlukan stimulus dari lingkungan, kemampuan tersebut diantaranya adalah kemampuan beradaptasi dengan lingkungannya, kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan kemampuan untuk berinovasi atau menciptakan hal-hal yang baru. Esensi dari teori *multiple intelligences* yang dikemukakan oleh Gardner adalah menghargai keunikan setiap orang, berbagai variasi cara belajar, mewujudkan sejumlah model untuk menilai mereka, dan cara yang hampir tak terbatas untuk mengaktualisasi diri di dunia ini (Musfiroh, 2008:38). Oleh karenanya kecerdasan majemuk terbagi atas, kecerdasan logis-matematis, linguistic, musikal, kinestetik, visual-spasial, intrapersonal, interpersonal, kecerdasan naturalis dan kecerdasan eksistensi-spiritual.

BAB 8

DESAIN APE UNTUK STIMULASI KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA

Bab ini menjelaskan alat permainan yang dapat mendukung kecerdasan logis matematis, beserta metodenya. Pada bab ini juga disajikan tahap-tahap membuat alat permainan edukatif yang dapat mendukung kecerdasan logis-matematis.

A. Identifikasi APE berbasis Kecerdasan Logika Matematika

Alat permainan edukatif yang mendukung kecerdasan logis-matematis dapat diidentifikasi melalui ciri-ciri :

- 1) Menghitung problem aritmatika dengan cepat di luar kepala. Anak yang cerdas dalam logis-matematis cepat dan efektif dalam menjumlah, mengurangi, dan membaca simbol angka. Kegiatan ini dapat dilatih dengan memanfaatkan penggunaan balok Cuisenaire, tongkat asta merah biru untuk berhitung dan mengenal pola, papan main dam Montessori untuk kemampuan berhitung

- 2) Menikmati penggunaan bahasa komputer atau program software logika. Kegiatan mengenalkan *coding* (instruksi yang dipahami dan dijalankan komputer untuk menciptakan perangkat lunak maupun aplikasi) menjadi alternatif bagi kecerdasan ini, dengan memanfaatkan perangkat keras seperti komputer, laptop, tablet maupun *handphone*
- 3) Ahli dalam permainan strategi dapat didukung melalui penggunaan alat permainan edukatif seperti; *congklak*, *wire loop game*, *sorting box*, puzzle, dan menara merah muda
- 4) Mampu menjelaskan masalah secara logis, memahami hukum sebab akibat, dan merancang eksperimen untuk pembuktian sesuatu dapat dilakukan melalui kegiatan bermain sains dengan memanfaatkan berbagai macam peralatan sains sederhana dan menyenangkan, seperti timbangan, balon, gelas ukur dan pipet tetes.

B. Metode Pengajaran Berbasis Kecerdasan Logika Matematika

Kecerdasan logika matematis dapat dilakukan melalui kegiatan-kegiatan berikut:

- 1) Melatih mengembangkan konsep angka; Pengembangan konsep angka dapat dilakukan melalui tiga tahap berikut;

- a. Menghitung. Tahap awal menghitung pada anak adalah menghitung melalui hafalan atau membilang,
- b. Hubungan satu-satu, maksudnya adalah menghubungkan satu, dan hanya satu angka dengan benda yang berkaitan,
- c. Menjumlah, membandingkan, dan simbol angka.

Kegiatan ini dapat menggunakan metode pemberian tugas yang memberikan kesempatan pada siswa untuk melaksanakan tugas sesuai petunjuk guru, dengan mengerjakannya secara perseorangan maupun kelompok. Selain itu guru juga dapat menggunakan metode proyek, melalui metode ini anak belajar untuk memecahkan masalah terkait kegiatan hidup sehari-hari yang memerlukan konsep berhitung, membandingkan dan hubungan satu-satu.

- 2) Melatih mengembangkan konsep pola dan hubungan; Beberapa contoh kegiatan yang bisa dilakukan guru untuk mengembangka pola dan hubungan pada anak, yaitu ;
 - a. mengajak anak bermain menyusun balok sesuai pola seperti merah-biru-merah-biru
 - b. mengajak anak bermain membuat rantai gelang berpola dari sedotan merah, biru, kuning dan berulang. Kegiatan ini dapat menggunakan metode pemberian tugas pada kegiatan

menyusun balok sesuai pola, metode proyek melalui kegiatan membuat gelang dengan pola yang ditentukan guru.

- 3) Melatih mengembangkan konsep hubungan geometri dan ruang dapat dilakukan dengan;
 - a) Mengajak anak bermain meniup busa sabun menggunakan sedotan plastik yang ditekek menjadi berbagai macam bentuk geometri; kegiatan ini dapat menggunakan metode bermain, anak dibawa ke dalam perasaan senang memainkan tiup busa sabun dengan sedotan geometri yang mereka susun
 - b) Menyusun balok, dan kardus-kardus bekas untuk membentuk bangunan yang diinginkan. Balok yang bisa digunakan ialah balok blocdoss Froebel. Kegiatan ini dapat menggunakan metode proyek yang mengarahkan kreativitas anak dalam memecahkan suatu masalah. Metode pemberian tugas dan tanya jawab juga dapat digunakan dalam kegiatan ini, untuk melihat kemampuan anak menyelesaikan tugas sesuai petunjuk yang diberikan dan mengkomunikasikan hapa yang telah dibuatnya
 - c) Menyusun papan tangram, papan tangram membutuhkan konsentrasi dalam penyusunannya, sehingga kegiatan ini dapat dilakukan melalui metode proyek dan pemberian tugas.

Anak dapat melakukan kerjasama dalam memecahkan masalah, dengan menyelesaikan tugas menemukan susunan bentuk yang tepat dalam papan tangram;

- 4) Melatih mengembangkan konsep pengukuran, dapat dilakukan dengan;
 - a) Mengajak anak untuk mengukur panjang dan lebar rak mainan menggunakan balok unit,
 - b) Mengajak anak menghitung jumlah air ke dalam timba menggunakan gelas ukur
 - c) Mengajak anak mengukur karpet menggunakan pita
 - d) Mengaplikasikan kegiatan konversi zat cair, panjang dan banyak benda oleh Piaget
 - e) Menyusun silinder inkari Montessori

Seluruh kegiatan pengukuran ini dapat dilakukan dengan mengaplikasikan metode proyek, pemberian tugas, tanya jawab, dan eksperimen. Dalam kegiatan pengukuran anak mencoba menyelesaikan tugas pengukuran dengan benda-benda yang diinstruksikan, anak juga memecahkan masalah melalui kegiatan konversi zat cair dengan melakukan pengamatan eksperimen sederhana tentang konversi jumlah zat cair, dan panjang benda.

- 5) Melatih mengembangkan konsep pengumpulan dan pengaturan, dapat dilakukan dengan eksplorasi dan investigasi yaitu
- a) Kegiatan untuk mengamati dan menyelidiki objek serta fenomena alam, mengembangkan keterampilan proses sains dasar, seperti melakukan pengamatan. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode eksplorasi, eksperimen dan proyek.
 - b) Mengukur dan mengkomunikasikan hasil pengamatan,
 - c) Mengembangkan rasa ingin tahu, rasa senang dan mau melakukan kegiatan inkuiri atau penemuan, melalui metode bercerita maupun bercakap-cakap
 - d) Memahami konsep tentang berbagai benda baik ciri, struktur maupun fungsinya, melalui penggunaan metode eksperimen sederhana.

C. Membuat APE untuk Stimulasi Kecerdasan Logika Matematika

Banyak sekali jenis alat permainan edukatif yang dapat dibuat dan dikembangkan sendiri, dengan mengadaptasi konsep logis-matematis yang telah dijabarkan. Berikut beberapa alat permainan

edukatif untuk mengembangkan kecerdasan logis-matematis anak yang dapat dibuat dan dikembangkan sendiri.

1) **Smart Board**

Papan smart board merupakan alat permainan edukatif untuk pengembangan kemampuan logis matematis yang terbuat dari kain flannel yang bisa dibentangkan dan dilipat untuk dibawa kemana saja, sesuai kebutuhan. Di bagian bawah terdapat kantong untuk menyimpan symbol kartua buah, kartu angka, dan lambing bilangan yang lain.

- a) Cara memainkannya; anak dapat maju satu persatu untuk menempelkan gambar dan lambang bilangan yang dikehendaki atau di instruksikan oleh guru. Dapat juga dilakukan dengan kegiatan bermain, dimana setiap anak dalamkelompok dapat memilih gambar yang diinginkan untuk ditempelkan secara satu perstu , baru kemudian mencari hasilnya bersama-sama dengan teman kelompoknya



Gambar 19 Smart Board
Sumber: Koleksi Pribadi

Cara membuat :

- Langkah pertama adalah menyiapkan alat dan bahan berupa, kain flannel, gambar buah, angka, dan lambing bilangan yang sudah di printout, lem tembak, gunting, benang dan jarum.



Gambar 20 langkah-langkah pembuatan Papan Smart Board

Sumber: Koleksi Pribadi

-
- Langkah kedua, gambar menggunting semua gambar buah, angka dan lambing bilangan yang di print out, ditempelkan satu persatu pada kertas kosong dan dipress plastik agar tidak mudah rusak



Gambar 21 langkah-langkah pembuatan Papan Smart Board

Sumber: Koleksi Pribadi

Selanjutnya, pasang perekat di belakang kartu angka, gambar dan lambang bilangan yang telah dibuat dan pada kain flannel. Kain flannel dibagi menjadi 3 bagian untuk kegiatan menghubungkan gambar dan angka, kegiatan menjumlah dan, kegiatan mengurut angka



Gambar 22 pasang perekat
Sumber: Koleksi Pribadi

Lipat dan jahit bagian bawah flannel, dan menjadi beberapa batas untuk membuat kantong penyimpanan kartu angka yang dibuat. Jangan lupa buat tali memanjang dan pasang perekat agar smart board dapat digulung dan dilipat dengan rapi meyerupai sajadah. Menjahit dapat dilakukan dengan bantuan mesin atau hanya menggunakan jarum tangan saja



Gambar 23 jahit tali dan pasang perekat

Sumber: Koleksi Pribadi

Kartu angka, gambar dan lambang bilangan dapat disimpan di kantong, dan smartboard siap digunakan sesuai kebutuhan



Gambar 24 menempel kartu angka, gambar dan lambing bilangan

Sumber: Koleksi Pribadi

Manfaat penggunaan APE *smart board* yaitu dapat menemukan cara kerja, pola, dan hubungan, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah,

mengklasifikasikan dan mengelompokkan, meningkatkan pengertian terhadap bilangan, buah-buahan dan yang lebih penting lagi dapat meningkatkan daya ingat anak. Selain itu smart board dari flannel ini dapat dibawa kemana saja sesuai kebutuhan.

Selain smart board dari flannel terdapat beberapa alat permainan edukatif untuk mendukung kecerdasan logis-matematis pada anak seperti :

2) **“Counting activity” atau kotak berhitung**

Cara memainkannya: anak dapat Menyusun potongan-potongan kertas origami persegi sesuai pola warna dan jumlah angka pada masing-masing tabel. Kotak ini menyerupai papan grafik.



Gambar 25 kotak hitung

Sumber: Koleksi Pribadi

3) **Puzzle Stick Ice Cream (Rumah, Buah-Buahan, Alat Transportasi)**

a) Cara Membuat

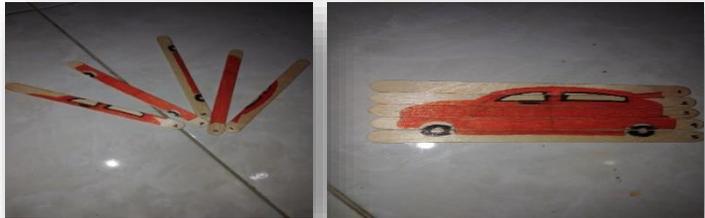
- Siapkan alat dan bahan yaitu stickes krim, pensil, penggaris, spidol warna (pewarna)
- Susun berapa stick yang akan kita gunakan
- Setelah disusun atau dibariskan,kita membuat pola gambar apa yang ingin kita jadikan sebuah puzzle, misalnya gambar (semangka).
- Setelah selesai membuat pola, tebalkan pola gambar dengan spidol warna agar terlihat jelas,
- Setelah selesai semuanya,tulis nomor pada bagian bawah,atas,atau samping. Agar anak mudah menyusun puzzle tersebut
- Setelah itu puzzle dapat di mainkan



Gambar 26 Puzzle
Sumber: Koleksi Pribadi

b) Cara memainkan

- Pisahkan puzzle stick ice cream secara acak,lalu meminta anak menyusun sendiri bagian-bagiannya.
- Setelah bagian puzzlenya dikelompokkan,ajak anak menyusun bagian-bagian tersebut. Nah agar lebih mudah sebelumnya kita jelaskan atau tunjukkan terlebih dahulu gambar yang di jadikan puzzle..
- setelah anak itu benar atau tepat menyusun puzzlenya kita berikan apresiasi,agar anak semangat dan dapat terbiasa menyusun sendiri bagian puzzlenya.



Gambar 27 Puzzle Mobil
Sumber: Koleksi Pribadi

Manfaat yang didapatkan dari APE Puzzle Stik Es Krim ini untuk melatih kecerdasan otak anak, melatih memori dan

mengasah kemampuan memecahkan masalah, serta meningkatkan daya ingat anak

B. Rangkuman

Bermain merupakan kebahagiaan bagi anak-anak karena dengan bermain mereka bisa mengespresikan berbagai perasaannya serta belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Bermain bagi anak memberikan banyak manfaat positif, salah satu diantaranya manfaat bagi perkembangan logika matematika. Beraneka macam bermain dan permainan bahasa dapat dilakukan guna mengasah perkembangan logika matematika pada anak. Banyak sekali permainan yang mampu meningkatkan perkembangan logika matematika pada anak, yaitu: bermain Smart Board, kartu angka, berbagai macam puzzle yang dapat kita ciptakan sendiri dengan berbagai bahan local dan bahan bekas, seperti stik ice cream, kardus bekas dan lain-lain.

BAB 9

DESAIN APE UNTUK STIMULASI KECERDASAN LINGUISTIK

Bab ini menjelaskan alat permainan yang dapat mendukung kecerdasan linguistik, beserta metodenya. Pada bab ini juga disajikan tahap-tahap membuat alat permainan edukatif yang dapat mendukung kecerdasan linguistik

A. Identifikasi APE berbasis Kecerdasan Linguistik

Alat permainan edukatif yang mendukung kecerdasan linguistik dapat diidentifikasi melalui ciri-ciri berikut:

1. Mengarang kisah khayal atau menuturkan lelucon, kegiatan ini dapat dilatih dengan menggunakan buku bergambar, atau *bigbook* cerita bergambar
2. Memiliki kosa kata yang luas, kegiatan ini dapat memanfaatkan alat permainan edukatif seperti; boneka tangan, boneka jari, wayang, panggung boneka, buku bergambar dan kostum profesi untuk main peran makro

3. Membaca di waktu senggang, orang tua dan guru dapat memfasilitasi kegiatan ini dengan menyediakan buku cerita, buku ensiklopedia.
4. Menikmati dengan cara mendengarkan dapat dilakukan melalui kegiatan bercerita dan mendongeng menggunakan boneka tangan maupun boneka jari yang dimainkan oleh guru atau orang tua dan orang dewasa lainnya, atau mendengarkan kisah melalui rekaman suara dan mengamati film animasi pengetahuan yang diputar.

B. Metode Pengajaran Berbasis Kecerdasan Linguistik

Metode yang sering digunakan dalam mendukung kecerdasan linguistik adalah metode bercerita dengan memberikan penjelasan cerita pada anak, dan juga metode bercakap-cakap, diaman terjadi dialog anatar guru, atau orang tua dan anak, berupa percakapan bebas, bertema, atau percakapan mengenai gambar.

Selain itu kecerdasan linguistik juga dapat distimulasi melalui metode proyek, dimana anak mencoba mengomunikasikan tugas dan pemecahan masalahnya, tanya jawab teka-teki pertanyaan sederhana yang diajukan guru, bermain peran makro yang dilakukan

langsung oleh anak dengan peran dan kostum profesi yang telah dibagi atau bermain peran mikro menggunakan boneka, boneka tangan dan wayang yang tersedia di sekolah.

D. Membuat APE untuk Stimulasi Kecerdasan Linguistik

Alat permainan edukatif untuk pengembangan kecerdasan linguistik dapat dibuat dan dikembangkan sendiri, dengan menggunakan alat dan bahan yang dibeli di toko atau barang-barang bekas. Berikut Berikut beberapa alat permainan edukatif untuk mengembangkan kecerdasan linguistik anak yang dapat dibuat dan dikembangkan sendiri.

1) Boneka Tangan

Boneka tangan merupakan alat permainan edukatif yang berbentuk boneka terbuat dari bahan kain flannel, maupun kain perca dengan isian dakron untuk membentuk tokoh yang akan dibuat. Boneka tangan dimainkan dengan cara memasukkannya pada tangan layaknya sarung tangan.

Cara membuat

- Siapkan alat dan bahan berupa gunting, penggaris dan pensil untuk membuat sketsa tokoh, kain flannel, mata boneka , benang

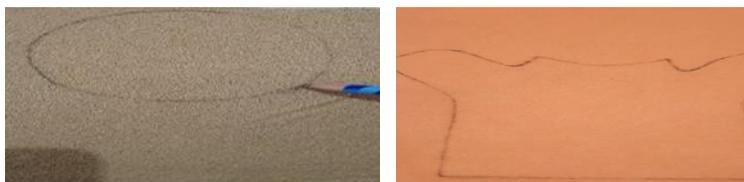
sesuai warna yang diinginkan, jarum tangan, lem tembak dan dakron (isi boneka),



Gambar 28 Gambar alat dan bahan membuat Boneka Tangan

Sumber: Koleksi Pribadi

Buat sketsa gambar kepala dan baju, jilbab, atau peci sesuai karakter yang diinginkan pada flannel, lalu gunting. Ukuran sketsa baju mengikuti diusahakan mengikuti lebar tangan agar bisa masuk dan menggerakkan boneka nantinya.



Gambar 29 Sketsa Gambar, Sumber: Koleksi Pribadi

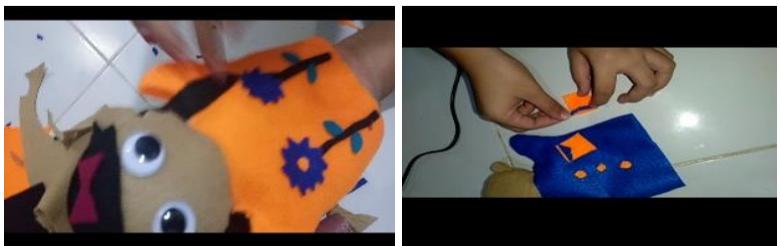
Satukan dan jahit bagian sektsa yang telah dibuat dan digunting menggunakan Teknik tusuk feston, lakukan dengan rapi. Pada bagian kepala sisakan ruang untuk mengisi dakron, lalu isikan dakron dan jahit kembali.



Gambar 30 Menjahit sketsa yang telah dibuat.

Sumber: Koleksi Pribadi

Tempelkan mata boneka, dan hiasi baju dengan sisa kain flannel sesuai selera.



Gambar 31 Menempelkan mata boneka dan menghiasi sesuai selera.

Sumber: Koleksi Pribadi

Boneka siap dimainkan sesuai karakter yang dibuat



*Gambar 32 Boneka siap di mainkan,
Sumber: Koleksi Pribadi*

Manfaat boneka tangan dalam mengembangkan kecerdasan linguistik anak yaitu: meningkatkan keterampilan komunikasi, anak dapat menyalurkan ide-ide serta pemikirannya pada si boneka kesayangan. Hal ini bisa sekaligus merangsang kreativitasnya melalui imajinasi

2) Buku Besar Ensiklopedia

Media ini berbentuk buku yang besar dimana setiap lembarannya memuat gambar yang bertema, misalnya: tema bencana alam, atau tema binatang. Gambar-gambar yang ada di dalam bigbook ini biasanya digambar menggunakan

tangan atau ditempel dari kertas origami yang dibentuk, gambar yang diprint atau spons hati yang digunting menyerupai bentuk atau karakter yang diinginkan.

Cara membuat:

- Siapkan alat dan bahan berupa kardus besar bekas rokok, TV atau kulkas, gunting, lem tembang, kertas origami, kertas HVS, Kertas karton bisa polos atau gradasi, pensil warna atau krayon, lakban warna-warni ukuran lebar 5cm, plastik mika lentur, tali kur dan bor listrik
- Potong kardus mebentuk ukuran persegi besar dengan ukuran 40 cm atau sesuai selera, buat rapi dengan jumla 4 lembar dari 4 sisi kardus.
- Gunting karton mengikuti ukuran besar kasrdus, dan tempelkan pada kardus yang telah digunting, sehingga kardus menjadi polos atau berwarna dan siap ditempelkan gambar.
- Buatlah gambar di atas kardus yang telah ditempel menggunakan krayon, pensil warna atau dengan menempelkan bentuk-bentuk gambar yang dicetak, atau dibuat sendiri. Jangan lupa gambar yang sudah dibentuk bagian belakangnya ditenmpeli bagian

kardus yang sudah dikupas, agar bentuk gambar memiliki efek 3 dimensi.

- Jika lembaran kardus sudah dibuatkan gambar atau ditemplei bentuk gambar sesuai tema, tambahkan tulisan tangan sebagai keterangan gambar tersebut. Tulisan tangan ini dapat membantu guru membacakan cerita, atau keterangan gambar
- Bungkus lembaran kardus yang sudah ditemplei gambar, dengan plastik mika yang lentur
- Rapikan bagian pinggir lembaran kardus dengan lakban berwarna-warni agar menarik dan rapi
- Lubangi bagian pinggir sebelah kiri lembaran-lembaran kardus tersebut sebanyak 4 lubang dengan bor listrik,
- Satukan semua bagian lembar buku dari kardus dengan tali kur yang telah disediakan, ikat sesuai selera.
- Buku besar ensiklopedia siap digunakan



Gambar 33 Buku besar Ensiklopedia Sumber: Koleksi Pribadi

Manfaat buku besar ensiklopedia ini yaitu dapat menstimulasi anak untuk bercerita melalui gambar-gambar yang ditampilkan, mengajak anak berimajinasi dan merangkai kosa kata, membantu anak mengemukakan pendapatnya dan memperbanyak kosa kata padan anak. Penggunaan buku besar ini dapat dibacakan oleh guru secara langsung dengan keterangan tulisan yang tersedia, atau di deskripsikan sendiri oleh anak, sesuai visual yang ditampilkan.

D. Rangkuman

Kecerdasan linguistik mencakup kemampuan dalam mengolah kata, atau kemampuan menggunakan kata secara efektif baik secara lisan maupun tertulis. Dengan demikian, orang-orang yang cerdas dalam bidang ini dapat berargumentasi, meyakinkan orang, menghibur atau mengajar dengan efektif lewat kata-kata yang diucapkannya. Kecerdasan ini juga melibatkan empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, mendengar, menulis dan membaca.

Anak yang memiliki kecerdasan bidang linguistik memiliki minat terhadap bacaan. Anak-anak dengan kecerdasan ini menyukai aktifitas membuka buku, bahkan sebelum mampu membacanya. Dengan demikian, cara terbaik untuk anak-anak yang

memiliki kecerdasan ini adalah dengan mengucapkan, mendengarkan, melihat tulisan, dan membaca.

BAB 10

DESAIN APE UNTUK STIMULASI KECERDASAN MUSIKAL

A. Identifikasi APE berbasis Kecerdasan Musikal

Alat permainan edukatif untuk mendukung kecerdasan musikal dapat diidentifikasi melalui ciri-ciri berikut:

- 1) Suka memainkan alat musik di rumah atau di sekolah, alat permainan yang digunakan dalam kegiatan ini dapat berupa alat music mainan yang dibuat sendiri; seperti marakas dari botol bekas, gitar dari kardus bekas dan drum dari kaleng bekas, dapat juga menggunakan alat musik mainan yang dibeli di toko atau alat musik yang sesungguhnya
- 2) Mudah mengingat melodi dan suara, mengikuti irama musik, menyukai belajar dengan alunan musik dapat distimulasi menggunakan rekaman audio yang disimpan dalam file laptop, dvd, atau pita kaset dengan memanfaatkan tape *recorder*
- 3) Anak yang memiliki kecerdasan musikal , biasanya memiliki suara yang bagus untuk bernyanyi. Kegiatan ini dapat

distimulasi dengan menggunakan perlengkapan menyanyi seperti ,mikrofon, *sound system* atau mikrofon *bluetooth wireless*.

B. Metode Pengajaran Berbasis Kecerdasan Musikal

Metode yang dapat digunakan dalam mendukung kecerdasan musikal, dilakukan dengan cara-cara berikut:

1. Kemampuan mempersepsi bentuk musikal , dapat menggunakan metode gerak dan lagu. Metode ini pada dasarnya adalah metode bermain yang dikombinasikan menggunakan kgerak dan lagu. dilakukan dengan memutarakan instrument musik, bebrabgai jenis suara, melalui *tape recorder* dan mengajak anak untuk menebak suara atau menyanyikan lagu tersebut sambil bergerak,
2. Kemampuan mengubah musikal dapat dirangsang dengan mencipta lagu spontan dan mengganti syair/lirik lagu; Kegiatan ini dapat dilakukan dengan meetode bernyanyi, atau guru menyediakan kertas beserta krayon dan mengajak anak untuk membuat gambar dan membuat lirik lagu dengan gambar yang telah dibuat

3. Kemampuan mengekspresikan bentuk musikal dirangsang dengan menyanyikan lagu, orkestra barang bekas dan lomba bersenandung. Guru dapat memfasilitasi kegiatan ini dengan menyiapkan *sound system*, mikrofon atau mikrofon *bluetooth*

C. Membuat APE untuk Stimulasi Kecerdasan Musikal

Alat permainan edukatif yang dapat mendukung kecerdasan musikal anak, dapat menggunakan alat music seperti; gitar, keyboard, piano dan, drum dan alat musik lainnya. Akan tetapi dapat juga menggunakan alat musik sederhana yang dibuat dari barang bekas, seperti berikut ini:

1) Marakas botol bekas

Alat musik marakas yang akan dibuat adalah marakas sederhana yang terbuat dari botol plastik bekas minuman yang sudah dibersihkan, yang didalamnya berisi biji-bijian dan dan dimainkan dengan cara menggoyang-goyangkan marakas tersebut.

Cara membuat:

- Siapkan alat-alat dan bahan berupa: botol bekas plastic minuman ukuran sedang yang dapat digenggam oleh anak, pisau cutter, cat air dan kuas dan beras atau biji-bijian.

- Bersihkan botol bekas minuman dengan cara dicuci, kemudian potong salah satu bagian mulut botol bekas menggunakan pisau cutter



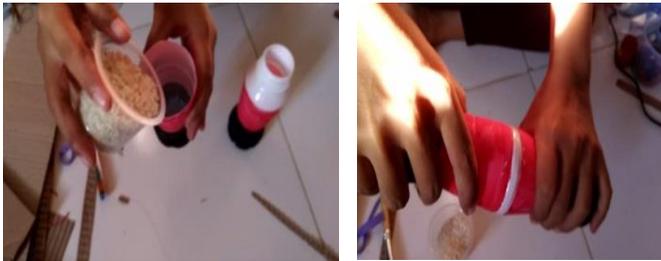
Gambar 34 alat dan bahan , Sumber> Koleksi pribadi

- Setelah memotong bagian atas botol plasti, kemudian siapkan cat air sesuai warna yang diinginkan, lalu kedua botol bekas tadi, lalu diamkan sejenak untuk dikeringkan.



Sumber: Koleksi Pribadi

- Saat cat pada botol sudah mulai kering, masukkan beras atau bij-bijian ke bagian dalam botol yang telah dipotong tadi, kemudian tutup dan satukan dengan bagian botol yang lain, hingga rapat.



Gambar 35 Gambar alat music dari botol bekas

Sumber: Koleksi Pribadi

- Alat musik marakas dari botol bekas siap dimainkan dengan cara menggoyang-goyangkannya mengikuti tempo dan irama lagu



Gambar 36 Alat music botol bekas sudah jadi,

Sumber: Koleksi Pribadi

2) Drum kaleng bekas

Drum kaleng bekas dibuat dari kaleng bekas dengan stik yang dibalut dengan karet, agar menghasilkan bunyi.

Cara membuat

- Siapkan alat dan bahan berupa; kaleng bekas susu, kertas karton polos atau gradasi, kertas kado, gunting, lem tembak, balon, karet, tusuk sate,
- Bersihkan kaleng bekas yang akan dibuat menjadi drum, tutup bagian kaleng yang berlubang dengan



Gambar 37 Alat dan bahan

Sumber: Koleksi Pribadi

- karton polos atau gradasi, rekatkan bagian pinggir dengan lem tembak yang sudah disediakan.
- Tutup bagian badan kaleng dengan kertas kado, agar terlihat lebih rapi dan menarik, lekatkan dengan lem tembak



Gambar 38 alat dan bahan, Sumber koleksi pribadi

Sumber: Koleksi Pribadi

- Setelah kaleng bekas dibungkus, dan dihiasi, saatnya membuat stik drum dari tusuk sate. Potong bagian ujung tusuk sate yang runcing, dan tutup dan bungkus menggunakan balon yang sudah digunting menjadi dua bagian, ikat bagian yang sudah dibungkus dengan karet gelang. Buat stik menjadi dua buah, sehingga dapat digunakan untuk menabuh drum secara bergantian



Gambar 39 cara membuat drum kaleng bekas, sumber: koleksi pribadi

Sumber: Koleksi Pribadi

- Drum kaleng bekas siap digunakan. Tabuh drum menggunakan stik yang sudah dibuat secara bergantian atau bersamaan mengikuti irama dan tempo lagu.



Gambar 40 alat music Drum siap digunakan. Sumber: koleksi pribadi

Sumber: Koleksi Pribadi

Manfaat alat musik drum dan marakas sederhana ini Selain mengembangkan kecerdasan musikal, tiga alat musik ini juga dapat mengembangkan beberapa aspek, yaitu untuk melatih konsentrasi, meningktkan fungsi otak, menghilangkan stres, membantu anak lebih disiplin, melatih motorik halus anak, meningkatkan sistem imun anak, memperkuat pendengaran, dan merangsang kecerdasan anak.

E. Rangkuman

Kemampuan musikal memiliki banyak manfaat yang bisa didapatkan, seperti membantu mengingat informasi, membantu anak fokus, dan mengembangkan emosi positif. Banyak cara sederhana yang bisa Anda lakukan bersama Si Kecil. Ini beberapa di antaranya:

- Bernyanyi
- Bermain
- Menyanyi sambil menari
- Menciptakan music dari benda sekitar
- Bermain music Bersama teman.

BAB 11

DESAIN APE UNTUK STIMULASI KECERDASAN KINESTETIK



Bab ini menjelaskan alat permainan yang dapat mendukung kecerdasan kinestetik, beserta metodenya. Pada bab ini juga disajikan tahap-tahap membuat alat permainan edukatif yang dapat mendukung kecerdasan kinestetik.

A. Identifikasi APE berbasis Kecerdasan Kinestetik

Alat permainan edukatif yang mendukung kecerdasan kinestetik dapat diidentifikasi melalui ciri-ciri berikut:

- 1) Aktif dalam kegiatan fisik seperti memainkan kuda-kudaan, mobil-mobilan dan sepeda kecil. Kegiatan ini dapat difasilitasi menggunakan alat permainan sepeda kecil dengan *traffic cone* sebagai halang rintang, baju yang memiliki kancing, bola plastik ukuran besar, sedang dan kecil,

- 2) Perlu menyentuh sesuatu yang sedang dipelajari, seperti meraba tekstur permukaan benda. Alat permainan yang ,disiapkan untuk kegiatan ini diantaranya berbagai macam pasir dalam bak pasir, benda bertekstur halus seperti tepung yang dituangkan di dalam baki, gelas beirisi air bersuhu dingin, hangat dan panas.
- 3) Menikmati kegiatan melompat, lari atau kegiatan-kegiatan fisik seperti olahraga, dapat menggunakan alat permainan edukatif seperti; tangga majemuk, terowongan ban, perosotan, hulahup, bola sepak, kapur atau lakban berwarna untuk membuat gambar engklek model pesawat, atau karpet engklek yang dibuat dari bahan flannel
- 4) Memperlihatkan dan menikmati keterampilan dalam bidang kerajinan tangan dengan mengguankan alat permainan seperti; dressing frame Montessori, balok blockdoss Froebel, menara merah muda Montessori, puzzle gambar, menara geometri,peralatan menuang air (bak air, corong, botol dan gelas), biji-bijian dan pola gambar untuk kegiatan kolase, mozaik dan montase, cat poster, tempru maupun cat air untuk kegiatan *finger painting*.
- 5) Bereaksi secara fisik,dapat dilakukan dengan kegiatan menangkis menggunakan alat permainan seperti bola besar,

sedang dan kecil, timba air dan benda-benda yang dapat digunakan dalam kegiatan lomba memindahkan.

- 6) Suka membongkar, berbagai benda dan menyusunnya kembali melalui kegiatan menyusun balok blockdoss, menara merah muda dan puzzle
- 7) Pandai menirukan gerakan, kebiasaan atau perilaku orang lain. Kegiatan ini dapat dilakukan menggunakan *tape recorder*, pita kaset, dvd, laptop dan lcd untuk memutar file rekaman lagu dan gerak

B. Metode Pengajaran Berbasis Kecerdasan Kinestetik

Metode yang dapat digunakan dalam mendukung kecerdasan musikal, dilakukan dengan cara-cara berikut:

- 1) Kemampuan koordinasi tubuh dirangsang dapat dilakukan melalui kegiatan bersepeda dengan penghalang rintang, menangkap dan memantulkan bola, lomba mengancingkan baju. Metode yang dapat digunakan dalam kegiatan ini dapat menggunakan metode bermain
- 2) Keseimbangan tubuh anak dapat difasilitasi dengan metode bermain permainan satu kaki atau berjalan pada papan titian

dengan beban. Alat permainan yang dapat memfasilitasi kegiatan ini diantaranya, kelereng dan sendok, buku yang bisa dipegang atau diletakkan di atas kepala saat berjalan melewati papan titian, kapur atau lakban berwarna untuk membuat gambar engklek model pesawat, karpet engklek yang dibuat dari bahan flannel

- 3) Kelenturan dapat distimulasi melalui metode demonstrasi melalui kegiatan menari, menirukan gerak dan menciptakan gerak. Kegiatan ini dapat difasilitasi dengan menggunakan *tape recorder*, pita kaset, dvd , laptop dan lcd untuk memutar file rekaman lagu dan gerak.
- 4) Kecepatan dan ketangkasan gerak dapat dirangsang dengan berbagai kegiatan seperti berlari, dan menangkis bola yang dilemparkan kearahnya, lomba memindahkan air atau batu dari satu titik ke titik yang lain. Maka alat permainan yang dapat digunakan adalah lakban atau kapur untuk membuat jalur lari atau lomba memindahkan barang, jika mengadakan lomba memindahkan barang maka guru dapat memanfaatkan batu, timba dan air atau benda ringan apa saja yang bisa dibawa dan digenggam oleh anak, bola plastik berukuran besar dan sedang

untuk digunakan pada kegiatan menangkis. Metode yang dapat dipilih dalam kegiatan ini, adalah metode bermain.

- 5) Daya tahan, kegiatan ini dapat distimulasi dengan kegiatan memanjat menggunakan permainan outdoor tangga majemuk, terowongan ban, perosotan dan kegiatan melompati bak pasir yang disediakan di bawah perosotan melalui metode bermain.
- 6) Kecakapan motorik halus, koordinasi antara mata, jari-jari dan lengan, dapat distimulasi dengan berbagai kegiatan menangani benda-benda seperti bermain mengancingkan baju, restleting dan mengikat pita/tali dengan *dressing frame* Montessori, menuangkan air dari bak air ke botol plastik menggunakan gelas dan corong air, kegiatan kolase, mozaik dan montase menggunakan lem dan gambar serta benda-benda yang disediakan untuk mebuat kolase, seperti biji-bijian, kapas-kapas dan sebagainya, kegiatan menebalkan garis menggunakan pensil, spidol dan berbagai bentuk garis putus-putus pada lembar kerja, menata puzzle geometri dan menara geometri, menyusun menara merah muda Montessori, balok pembangunan dan balok blockdoss Froebel, serta kegiatan meronce menggunakan manik atau sedotan warna-warni yang digunting, dan benang wol. Kegiatan ini dapat menggunakan

metode proyek, pemberian tugas dan bermain. Karena pada kegiatan ini anak diharapkan dapat menikmati kegiatan tersebut, namun menyelesaikan tugas yang diberikan.

- 7) Kepekaan sentuhan dapat dilakukan dengan kegiatan meraba tekstur benda kasar-halus, panas-dingin menggunakan berbagai macam pasir dalam bak pasir, benda bertekstur halus seperti tepung yang dituangkan di dalam baki, gelas berisi air bersuhu dingin, hangat dan panas. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode tanya jawab, bercerita dan pemberian tugas.

C. Membuat APE untuk Stimulasi Kecerdasan Kinestetik

Berikut alat permainan yang dapat dibuat sendiri dan mendukung kecerdasan kinestetik:

1) Karpet Engklek

Permainan ini merupakan modifikasi dari permainan tradisional engklek/dampu gunung/tengge-tengge yang dibuat dalam bentuk karpet, sehingga dapat dibawa sesuai kebutuhan

Cara membuat

- Siapkan alat dan bahan alat dan bahan yang di butuhkan yaitu; kain flanel, kardus bekas , Kertas karton, lakban

hitam, lem tembak, gunting, penggaris dan krayon atau pensil warna.

- Potong kardus dengan ukuran 30 cm x32 cm, sebanyak 8 lembar
- Potong kertas karton dengan ukuran 30 cm x 32 cm sebanyak 8 lembar
- Lalu lapis kardus yang telah dipotong dengan menggunakan kain flanel, lem dengan memakai lem tembak.
- Kemudian gabungkan 2 kain flanel yang telah ditempel menggunakan lakban hijau.
- Lalu gabungkan seluruh kain flanel yang telah ditempel, menggunakan lem tembak dan sedikit kain flanel persegi dibawahnya sebagai penghubung, lapis menggunakan lakban hijau, dengan memperhatikan pola gambar engklek yang sudah disediakan.
- Kemudian buat pola angka 1 sampai 8 dan pola tangan dan kaki, tempelkan pada bagian flanel
- Setelah itu tempelkan pada masing-masing bagian flanel, dan lakukan hal tersebut sampai selesai.

- Untuk membuat gaco, buat lingkaran 2 buah dan satukan menggunakan lem tembak atau lakban
- Engklek siap digunakan dengan melempar gaco dan menginjak bagian yang tidak terdapat gaco atau j bisa juga digunakan tanpa aturan melempar gaco, namun anak mengikuti pola tangan dan kaki yang ditempelkan pada karpet engklek.

Karpet engklek ini sangat bermanfaat bagi kemampuan fisik anak, agar menjadi lebih kuat, dan mengasah kemampuan bersosialisasi anak terhadap orang lain, dan dapat mengembangkan kecerdasan logika anak, melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus di lewatkan dan anak dapat menjadi lebih kreatif.



Gambar 41 engklek,

Sumber: Koleksi Pribadi



Gambar 42 Puzzle Stik Es Krim

Sumber: Koleksi Pribadi

2) Puzzle Stik Es Krim kartun favorit

Merupakan permainan yang terbuat dari stik es krim yang ditempelkan karakter kartun, dan dimainkan dengan cara memasukkan stik ke dalam lubang yang telah dibuat dan dikelompokkan berdasarkan warna.

Cara membuat

- Siapkan alat dan bahan berupa stik es krim, kardus kotak / bekas kotak sepatu, lem kertas / lem fox, kertas origami, gunting, pisau *cutter*, pensil / spidol, penggaris
- Siapkan kardus bekas sepatu / apa saja yang berbentuk kotak supaya lebih mudah menyusunnya. Lalu siapkan stik es krim, lem dan kertas origami.
- Buatlah kartun karakter seperti yang digambar lalu gunting sesuai gambar

- Setelah karakter dibuat beri lem pada stik es krim lalu, tempelkan karakter2 itu pada stik es krim. Sebanyak masing-masing 5 banjar.
- Lalu siapkan kardus bekas tadi, dan ambil kertas origami dan buat barisan sesuai warna karakter. Baris pertama warna kuning, ke dua warna merah muda, yang ketiga warna merah dan yang terakhir warna biru.
- Setelah itu beri lubang pada masing- masing warna sebanyak lima lubang. Ukur sesuai lebar pada stik supaya tidak longgar. Dan gunakan juga penggaris supaya ketika memberi lubang itu lurus.
- Karakter tersebut dimasukan ke lubang- lubang tadi dan puzzle siap dimainkan

D. Manfaat APE puzzle stik es krim kartun favorit yaitu

1. Meningkatkan Kreativitas dan perkembangan Anak
2. Melatih kemampuan otot motorik halus
3. Melatih konsentrasi ketika anak meletakkan karakter mana yang sesuai kesukaan.
4. Menumbuhkan rasa percaya diri

5. Mengenalwarna, bentuk dan konsep.
6. Mengenal konsep logika sederhana
7. Memberikan rangasangan indikator kemampuan anak.
8. Menambahkan pengetahuan dan wawasan pada anak usia dini.

F. Rangkuman

Kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan untuk menggunakan anggota tubuh dalam memecahkan masalah untuk mengekspresikan ide, gagasan yang ditunjukkan melalui praktek, sehingga tujuan dapat tercapai seperti berlari, menari, meloncat dan sebagainya (Yuningsih, 2015).

Anak dengan kecerdasan kinestetik membutuhkan proses belajar melalui sentuhan, tindakan, gerakan dan aktivitas yang bersifat *hands-on*. Proses belajar yang pasif seperti duduk tenang mendengarkan atau mengamati membuat mereka cepat bosan. Mereka belajar melalui: (1) manipulasi objek dan benda-benda, (2) melakukan eksperimen dan tugas-tugas yang bersifat fisik, dan (3) menguasai suatu keterampilan melalui pengulangan (repetisi).

BAB 12

DESAIN APE UNTUK STIMULASI KECERDASAN NATURALIS

Bab ini menjelaskan alat permainan yang dapat mendukung kecerdasan naturalis, beserta metodenya. Pada bab ini juga disajikan tahap-tahap membuat alat permainan edukatif yang dapat mendukung kecerdasan naturalis.

A. Identifikasi APE berbasis Kecerdasan Naturalis

Alat permainan edukatif yang mendukung kecerdasan kinestetik dapat diidentifikasi melalui ciri-ciri berikut:

- 1) Suka dan akrab dengan berbagai hewan peliharaan, guru dan orang tua dapat menyediakan makanan hewan, ketika sedang mengajak anak mengamati hewan
- 2) Sangat menikmati berjalan di alam terbuka; seperti kebun, taman, hutan dan sebagainya. Kegiatan ini dapat difasilitasi menggunakan kaca pembesar, maupun teropong

- 3) Menunjukkan kepekaan terhadap panorama alam seperti pemandangan, awan, gunung, pantai dan sebagainya. Kegiatan ini dapat difasilitasi menggunakan alat gambar seperti crayon, cat air atau cat poster, untuk mengajak anak melukis atau menggambarkan apa yang dia lihat dan diamati
- 4) Suka berkebun atau dekat dengan taman dan memelihara binatang. Kegiatan ini dapat menggunakan alat permainan berkebun (sekop mini, ember, dan gembor atau alat penyiram tanaman dari plastik), akuarium kecil, atau *aquascape*
- 5) Meyakini bahwa binatang mempunyai hak sendiri dan perlu dilindungi dan mencatat fenomena alam yang melibatkan hewan dan tumbuhan. Kegiatan ini dapat difasilitasi dengan buku dongeng fabel dan buku ensiklopedia.

B. Metode Pengajaran Berbasis Kecerdasan Naturalis

Metode yang dapat digunakan dalam mendukung kecerdasan musikal, dilakukan dengan cara-cara berikut:

- 1) Melakukan ekostudi bersama anak, mengajak anak menjelajahi alam terbuka, mengamati setiap bagian tanaman dan hewan yang ditemui dan dipelajari. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan

metode karyawisata, dengan membawa anak mengunjungi objek yang akan dipelajari

- 2) Menumbuhkan rasa hormat dan kepekaan anak terhadap lingkungan sekitar dan fenomena alam dengan menggunakan metode bercerita , dan tanya jawab menggunakan buku cerita fabel maupun ensiklopedia , dengan meyakinkan bahwa binatang mempunyai hak dan perlu untuk dilindungi.
- 3) Mengajak anak untuk peka terhadap lingkungan sekitar dengan kegiatan berkebun dan memelihara hewan, kegiatan ini dapat menggunakan metode proyek dan demonstrasi karena anak diberikan tanggung jawab menyelesaikan tugasnya secara mandiri atau berkelompok; misalnya merawat benih kacang hijau sampai tumbuh menjadi kecambah/taoge, merawat ikan dalam akuarium, menanam dan merawat bunga tanaman seperti tomat, cabe atau jagung di kebun/halaman sekolah dan memanennya bersama-sama

C. Membuat APE untuk Stimulasi Kecerdasan Naturalis

Berikut alat permainan edukatif untuk mendukung kecerdasan naturalis anak, dan dapat dibuat dari bahan bekas, dengan tema-tema alam yang dapat ditentukan sesuai kebutuhan

1) **Pop Up Book bertema**

Buku pop up berupa lembaran-lembaran buka dengan keterangan gambar, dimana gambarnya mencakup sub-sub tema dari tema yang diangkat dan berukuran tiga dimensi, sehingga gambar terlihat muncul. Hal ini dapat menarik perhatian anak dan membantu memvisualisasikan apa yang dijelaskan/disampaikan oleh guru atau anak.

Cara Membuat

- Siapkan alat dan bahan berupa kardus, karton warna, lem, double tip, gunting, penggaris, kertas bergambar hewan-hewan, dan pepohonan



Gambar 44 Pop Up Book bertema, sumber: koleksi pribadi

Gambar 43 alat dan bahan, sumber: koleksi pribadi

- Gunting kardus dan karton sesuai ukuran 40x30



Gambar 45 alat dan bahan. Sumber: koleksi pribadi

Sumber: Koleksi Pribadi

- Buat cover dan bagian halaman untuk buku terdahulu, dengan menyiapkan kertas karton dan kardus yang sudah di bentuk terlebih dahulu
- Tempelkan kardus yang sudah dipotong dengan karton, sesuai ukuran kardus



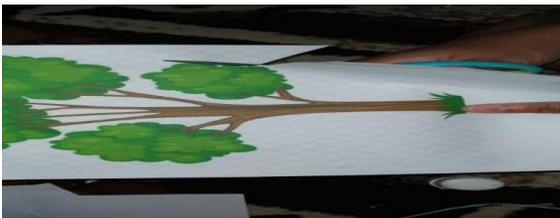
Sumber: Koleksi Pribadi

- Iris bagian tengah karton yang akan ditempelkan pada bagian dalam halaman buku berbentuk persegi atau persegi panjang untuk menimbulkan efek timbul pada gambar



gambar 46 alat dan bahan, sumber koleksi pribadi

-
- Setelah itu, sediakan gambar-gambar yang harus di tempelkan pada bagian tengah yang sudah di bentuk



Sumber: Koleksi Pribadi

- Kemudian gunting gambar-gambar yang akan ditempelkan,



Sumber: Koleksi Pribadi

- Setelah gambar-gambarnya sudah di tempelkan maka untuk bagian bawah berikan keterangan untuk hewan yang ada padaa gambar



Gambar 47 gambar Pop Up Book bertema

- Setelah semuanya sudah ditempelkan semua bagian halaman buku di satukan dengan menggunakan double tipe

- Setelah disatukan semuanya maka pop up booknya sudah bisa digunakan.



Gambar 48 Pop Up Book. Sumber: Koleksi Pribadi

Manfaat pop up book bertema

- ❖ Memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik karena tampilannya memiliki dimensi, gambar dapat bergerak, bagian berubah bentuk, memiliki tekstur seperti benda asli.
- ❖ Dapat memberikan kejutan-kejutan ketika setiap sisinya dibuka
- ❖ Mempermudah pemahaman anak melalui gambar-gambar
- ❖ Memancing antusias anak dalam membaca sebuah cerita.

2) Akuarium kardus

- Siapkan alat dan bahan berupa Kardus besar (memiliki bagian sisi tinggi), kertas karton, kertas warna-warni origami, gunting,

lem Fox, benang dan jarum, stik es krim, penggaris, alat tulis, double tip, silet

- Buat pola persegi empat pada bagian tengah-tengah satu sisi kardus, lalu gunting kardus sesuai pola yang telah digambarkan.
- Lalu buat beberapa lubang di bagian atas kardus secara horizontal, fungsinya agar kita bisa menggerak-gerakkan ikan dengan menggeser-geserkan stik es krim yang telah di bagi menjadi dua.
- Buatlah pola ikan, Ubur -Ubur, tumbuhan air dengan kertas warna yang kemudian ditempelkan ke kertas karton, lalu guntinglah.
- Setelah itu, susupilah benang pada ikan, menggunakan jarum.
- Agar terlihat seperti gambar 3 dimensi, benang yang telah disusupkan tadi dijahitkan pada sisi lain dari ikan dan sisi bawah juga sisi atas kardus, dengan begitu ikan-ikannya akan terlihat seperti mengapung dan berenang bukan?? dan tanaman air juga di tempelkan di bagian depan agar bisa menimbulkan efek 3 dimensi



Sumber: Koleksi Pribadi

Manfaat alat permainan edukatif akuarium kardus dibagi dalam 2 area fungsi permainan

- Area pertama pada bagian aquarium Anak dapat belajar bermain peran makro di sini di kombinasikan susunan jenis jenis ikan laut yang dapat di ubah dan di gerakan dengan menggunakan benang dan kait yang di pasang bergantung menyerupai ikan dan binatang air laut yang berenang dan merayap di dasar aquarium.
- Area kedua pada bagian panggung atas aquarium anak dapat bermain dan belajar seperti kegiatan panggung

boneka ikan dan dapat di bantu guru pendidik dalam mendongeng pada gambar ikan.

- Mengenal jenis jenis binatang terutama binatang laut
- Meningkatkan kemampuan motorik halus terutama pada jari jari
- Membantu mengenalkan jenis-jenis warna
- Mengajarkan anak mendidik karakter cinta alam dan cinta mahluk ciptaan tuhan.

D. Rangkuman

Kecerdasan naturalis mempunyai peran yang sangat besar dalam abad yang modern sekarang ini. Pengetahuan anak mengenai alam, hewan, tanaman dapat mengantarkan anak pada profesi yang sesuai dengan kecerdasan yang dimilikinya kelak, kecerdasan naturalis mempunyai peran yang sangat diperlukan dalam menjaga alam ini agar tetap dapat menjaga kelestariannya sehingga dapat dimanfaatkan oleh manusia (Maryanti et al., 2019).

Untuk mendukung ketuntasan belajar anak pada kecerdasan naturalis perlu didukung oleh kegiatan- kegiatan yang berhubungan

dengan kecerdasan naturalis seperti mengamati tumbuhan, binatang, dan merawat tanaman.

Selain itu, kecerdasan naturalis dapat dilakukan melalui metode kunjungan lapangan dapat meningkatkan kecerdasan naturalis, dapat menghadirkan suasana yang belajar yang berbeda dari sebelumnya dimana anak-anak mampu mengenal langsung objek yang akan dikunjungi, anak-anak akan melihat dan mengeksplorasi yang ada di lingkungannya, berimajinasi yang berkaitan dengan aspek-aspek kecerdasan naturalis yaitu aspek tumbuhan, hewan dan benda-benda mati (Juniarti, 2015).

BAB 13

DESAIN APE UNTUK STIMULASI KECERDASAN INTRAPERSONAL

Bab ini menjelaskan alat permainan yang dapat mendukung kecerdasan intrapersonal, beserta metodenya. Pada bab ini juga disajikan tahap-tahap membuat alat permainan edukatif yang dapat mendukung kecerdasan intrapersonal.

A. Identifikasi APE berbasis Kecerdasan Intrapersonal

Alat permainan edukatif yang mendukung kecerdasan intrapersonal dapat diidentifikasi melalui ciri-ciri berikut:

- 1) Memperlihatkan sikap independen dan kemauan kuat. Sikap ini terlihat pada saat anak mengerjakan tugas-tugas keterampilan seperti meronce manik dan sedotan, menyusun balok blockdoss,,atau dressing frame
- 2) Mengeskpresikan oerasaannya dengan tepat, kegiatan ini dapat difasilitasi dengan alat permainan edukatif kantong emosi, atau

kegiatan mendongeng menggunakan boneka tangan, dan kegiatan bercerita menggunakan buku cerita.

- 3) Memiliki rasa percaya diri yang tinggi, sikap ini dapat terlihat pada kegiatan bercerita mengenai pengalamannya sendiri. Kepercayaan diri anak juga dapat ditunjukkan dengan kegiatan bercerita menggunakan boneka tangan dan boneka jari.
- 4) Berfikir fokus dan terarah pada pencapaian tujuan bersama. Anak dapat menunjukkan fokusnya melalui kegiatan-kegiatan proyek seperti berkebun, melukis atau mengisi pola gambar dengan Teknik kolase.

B. Metode Pengajaran Berbasis Kecerdasan Intrapersonal

Metode yang dapat digunakan dalam mendukung kecerdasan musikal, dilakukan dengan cara-cara berikut:

- 1) Menciptakan suasana-suasana sesuai dengan perasaan, kegiatan ini dapat dilakukan dengan metode bercerita, metode tanya jawab atau percakapan untuk mengetahui ekspresi dan emosi yang ditunjukkan anak
- 2) Proyek dan permainan individual. Metode yang dapat digunakan dalam kegiatan ini yaitu metode proyek, eksperimen dan

eksplorasi, ; melalui kegiatan berkebun, melukis, keterampilan proses sains sederhana,

- 3) Pusat-pusat minat, dapat dilakukan melalui kegiatan bermain peran makro menggunakan kostum profesi, miniatur peralatan rumah tangga dan maket sayur atau buah.

C. Membuat APE untuk Stimulasi Kecerdasan Intrapersonal

Selain boneka tangan dan boneka jari, alat permainan edukatif yang dapat digunakan dalam mendukung kecerdasan intrapersonal, adalah sebagai berikut:

- 1) Papan hobi dan kesukaan

Cara membuat



Sumber: Koleksi Pribadi

- Siapkan alat dan bahan berupa styrofoam, kartu hobi dan kartu emosi, flannel dan lem tembak, dan perekat kain
Rekatkan kain flanel di atas styrofoam , menggunakan lem tembak, kemudian beri pembatas menjadi 4 bagian

- Tempelkan perekat kain sebanyak dua buah pada masing-masing bagian. Rekatkan juga perekat dibelakang kartu hobi yang telah dipres
- Papan hobi dan kesukaan sudah bisa digunakan, guru dapat merekatkan kartu hobi pada masing-masing bagian
- Biarkan anak memilih kartu emosi sesuai hobi yang disukai anak satu-persatu. Kartu emosi juga dapat diganti dengan kartu makanan atau hewan peliharaan yang anak-anak sukai



Gambar 50 Papan Hobi dan Kesukaan

Sumber: Koleksi Pribadi

Manfaat papan hobi dan kesukaan yaitu dapat melatih anak supaya mengenal hobi dari sejak dini, dan anak-anak bisa memilih apa yang mereka sukai, dengan menggunakan media ini agar orang tua dan guru mengetahui apa yang anak mereka sukai dan tidak sukai.

D. Rangkuman

Kecerdasan interpersonal merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan dan dibina selama proses pendewasaan anak guna terciptanya kesiapan anak untuk menghadapi pendidikan lanjut. Tanpa adanya pembinaan yang baik, dapat memungkinkan bagi individu tersebut untuk berperilaku dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan norma masyarakat. Kurangnya kecerdasan interpersonal merupakan salah satu akar penyebab tingkah laku yang tidak diterima secara sosial. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah cenderung tidak peka, tidak peduli, egois dan menyinggung perasaan orang lain(Yuningsih, 2015).

BAB 14

DESAIN APE UNTUK STIMULASI KECERDASAN INTERPERSONAL

Bab ini menjelaskan alat permainan yang dapat mendukung kecerdasan interpersonal, beserta metodenya. Pada bab ini juga disajikan tahap-tahap membuat alat permainan edukatif yang dapat mendukung kecerdasan interpersonal.

A. Identifikasi APE berbasis Kecerdasan Interpersonal

Alat permainan edukatif yang mendukung kecerdasan kinestetik dapat diidentifikasi melalui ciri-ciri berikut:

- 1) Menikmati berbagai permainan kelompok. Kegiatan ini dapat difasilitasi dengan kegiatan bermain peran makro menggunakan miniature peralatan rumah tangga, kostum profesi, menyusun balok pembangunan, dan demonstrasi memasak menu sederhana menggunakan peralatan masak sederhana

- 2) Mengerti dan mematuhi aturan bermain dengan baik, dapat dilakukan pada saat melakukan kegiatan bermain engklek, bermain lari estafet menggunakan bola warna-warni dan botol
- 3) Mampu memecahkan masalah sederhana. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan melakukan kegiatan eksperimen terjadinya pelangi, warna primer dan sekunder, percobaan sifat air.
- 4) Tertib menggunakan alat atau benda mainan, sikap ini dapat diamati ketika anak merapikan kembali mainan yang telah digunakan pada tempatnya seperti puzzle, balok, boneka, alat tulis, cat -cat yang digunakan untuk melukis, alat berkebun, alat memasak dan balok-balok blockdoss, menara merah muda.

B. Metode Pengajaran Berbasis Kecerdasan Interpersonal

Metode yang dapat digunakan dalam mendukung kecerdasan interpersonal, dilakukan dengan cara-cara berikut:

- 1) Kerjasama dalam kelompok dapat dilakukann dengan menggunakan metode bermain peran makro maupun mikro, metode eksperimen, dan metode proyek
- 2) Tutor sebaya, anak dengan kecerdasan interpersonal sangat senang berinteraksi dengan orang lain sehingga guru atau orang tua perlu memanfaatkan kemampuan anak untuk bisa menjadi

tuor sebaya bagi anak dibawah usianya atau temanny pada kegiatan atau hal-hal yang telah dikuasai

- 3) Kegiatan bertukar pikiran dalam kelompok dapat dilakukan dengan menggunakan metode bercakap-cakap maupun tanya jawab.

C. Membuat APE untuk Stimulasi Kecerdasan Interpersonal

Berbagai jenis APE dapat digunakan untuk mendukung kecerdasan interpersonal, karena sifat dari kecerdasan ini mampu bekerja dalm kelompok dan mengetahui betul bagaimana fungsi suatu benda yang digunakan, maka berikut salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan dalam mendukung kecerdasan interpersonal anak:

1) Boneka Jari Karakter

Boneka jari merupakan salah satu alat permainan edukatif yang menyerupai boneka tangan. Namun dalam penggunaan seperti namanya, boneka ini digerakkan oleh jari sehingga dalam satu tangan anak bisa mencakup beberapa tokoh karakter yang akan dimainkan

- Alat dan Bahan:

1. Gunting
2. Lem Tembak
3. Tembakan
4. Pulpen
5. Kertas HVS
6. Kain Flanel.

Langkah-langkah Pembuatan Boneka Jari

- 1) Buatlah pola sesuai dengan boneka yang akan kita buat pada kertas hvs. Mulai dari mata, telinga, hidung, mulut, badan, kepala.
- 2) Gunting pola yang telah terbentuk, Kemudian cetak pola pada kain flanel. Gunakan jarum untuk menahannya.
- 3) Guntinglah pola yang telah dicetak.
- 4) Tempel 2 pola bagian kepala agar menjadi satu bagian menggunakan lem tembak, dan jangan lupa untuk menyisakan bagian bawahnya untuk ditempelkan dengan pola bagian
- 5) badan.
- 6) Kemudian tempel pola bagian kepala dengan pola bagian badan, hingga membentuk boneka.
- 7) Setelah itu Tempelkan pola mata, hidung, dan mulut, telinga dibagian kepala boneka dan tempel pola tangan dibagian pola badan boneka.

8) Selesai. Boneka jari siap digunakan.



Sumber: Koleksi Pribadi

Selain untuk melatih kemampuan berkomunikasi anak, boneka jari dapat membantu anak bersosialisasi dan mengekspresikan emosinya dengan lingkungannya melalui kegiatan-kegiatan bercerita.

D. Rangkuman

Kecerdasan interpersonal atau bisa dikatakan sebagai kecerdasan sosial, diartikan sebagai kemampuan dan keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi, membangun relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi saling menguntungkan. Dua tokoh dari psikologi inteligensi yang secara tegas menegaskan adanya kecerdasan interpersonal ini adalah Thorndike dengan menyebutnya sebagai kecerdasan sosial (Saifuddin Azwar, 2004: 5). Sedangkan Howard Gardner yang menyebutnya sebagai kecerdasan

interpersonal. Baik kata sosial ataupun interpersonal hanya istilah penyebutannya saja, namun kedua kata tersebut menjelaskan hal yang sama yaitu kemampuan untuk menciptakan, membangun dan mempertahankan suatu hubungan antar pribadi (sosial) yang sehat dan saling menguntungkan(Muniroh, 2013).

BAB 15

DESAIN APE UNTUK STIMULASI KECERDASAN VISUAL SPASIAL

Bab ini menjelaskan alat permainan yang dapat mendukung kecerdasan Visual-Spasial, beserta metodenya. Pada bab ini juga disajikan tahap-tahap membuat alat permainan edukatif yang dapat mendukung kecerdasan visual spasial

A. Identifikasi APE berbasis Kecerdasan Visual Spasial

Alat permainan edukatif yang mendukung kecerdasan spasial dapat diidentifikasi melalui ciri-ciri berikut:

- 1) Menikmati kegiatan visual seperti teka-teki, jigsaw, maze dan kegiatan observasi. Alat permainan edukatif yang dapat mendukung kegiatan ini dapat berupa bola labirin dan *maze book*, *teropong kertas*, *kaca pembesar*.
- 2) Membangun konstruksi tiga dimensi, seperti menyusun lego atau balok blockdoss menjadi bangunan maupun bentuk yang divisualisasikan

- 3) Mudah membaca peta, grafik dan diagram. Kegiatan ini dapat dilatih menggunakan papan grafik angka , gambar absensi anak, dan makanan kesukaan, dan bola dunia
- 4) Menggambar sosok atau benda presisi, dapat menggunakan alat permainan berupa perlengkapan menggambar seperti krayon, cat air dan cat poster.

B. Metode Pengajaran Berbasis Kecerdasan Visual Spasial

Metode yang dapat digunakan dalam mendukung kecerdasan interpersonal, dilakukan dengan cara-cara berikut:

- 1) Pengenalan informasi visual dilakukan dengan bermain grafik dan menggambar denah tempat yang pernah ia kunjungi, maupun denah dari rumah ke sekolah. Metode yang dapat digunakan dalam kegiatan ini adalah metode bermain, metode proyek maupun metode pemberian tugas. Guru juga dapat menggunakan metode bercerita atau tanya jawab agar anak mau menjelaskan gambar yang telah ia buat
- 2) Pemaduan warna dapat dilakukan dengan kegiatan mewarnai, bermain cipta warna primer dan sekunder, juga menggunakan kartu warna

- 3) Melukis dapat dilakukan dengan kegiatan finger painting dan menggunakan metode eksplorasi maupun proyek
- 4) Kemampuan konstruksi dapat distimulasi dengan kegiatan menyusun balok, lego dan puzzle
- 5) Penajaman kemampuan visual dilakukan dengan kegiatan observasi menggunakan teropong kertas. Kegiatan ini dapat menggunakan metode proyek dan eksplorasi, tanya jawab untuk mengetahui detail pengamatan anak
- 6) Pengembangan imajinasi dapat dilakukan dengan kegiatan bermain membak bayangan, membuat cerita bergambar, dan menceritakan kembali gambar yang telah ia buat.

C. Membuat APE untuk Stimulasi Kecerdasan Spasial

Alat permainan edukatif yang mendukung kecerdasan visual spasial pada dasarnya berkaitan dengan APE yang digunakan untuk pengembangan logis-matematis, karena pada dasarnya visual spasial merupakan bagian dari aspek kognitif. Berikut contoh APE yang dapat mendukung kecerdasan visual spasial.

1. *Maze Book*

Bussy Book merupakan alat permainan edukatif yang dibuat dari kain dan di dalam lembaran-lembarannya berisi aktivitas

permainan sederhana. Aktivitas tersebut dapat mencocokkan bentuk, maze jalan , atau memasangkan puzzle bentuk.

Cara membuat

- Siapkan alat dan bahan berupa kain flannel, benang dan jarum, gunting, lem tembak, pensil, penggaris, perekat kain
- Buat pola pada kain flanel yang berukuran 25.25 cm



Gambar 52 alat dan bahan. Sumber: koleksi pribadi.

- Gunting kain flanel menjadi bentuk jalan, sesuaikan panjang kainnya



Gambar 53 membuat pola dari kain flannel

Sumber: Koleksi Pribadi

- Kemudian gunting lagi kain flanel menjadi bentuk mobil, ban pohon, rumput, rambu-rambu lalulintas, dan rumah.



Gambar 54 menggunting pola

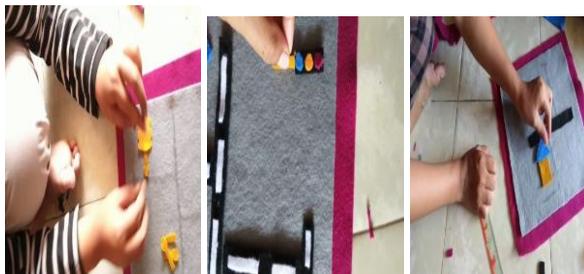
Sumber: Koleksi Pribadi

- Kemudian jahit semua benda-benda tersebut berdasarkan kepinganya masing-masing



Gambar 55 menggunting pola. Sumber: koleksi pribadi

- Setelah kepingan benda sudah menjadi satu, jahit benda-benda tersebut di atas kain flanel yang sudah diberikan pola tadi. Atur benda-benda tersebut sesuai tempatnya berdasarkan pola yang dibuat.



Gambar 56 menempel sesuai polad. Sumber: koleksi pribadi

- membuat jalinan kain flanel yang sudah diberikan pola dan benda-benda tadi dengan kain flanel yang berukuran 30.30 cm. Buat hal yang sama untuk lembaran lain menyesuaikan denah yang diinginkan
- Mazebook, siap dimainkan



Gambar 57 alat permainan Mazebook.
Sumber: koleksi pribadi

Manfaat alat permainan edukatif mazebook ini bukan hanya dapat menstimulasikan kecerdasan

visual spasial anak tetapi juga dapat menstimulasikan beberapa aspek, yaitu melatih ketrampilan motorik anak, kreativitas, kesabaran, rasa ingin tahu, dapat memecahkan masalah, dan pengembangan kognitif pada diri anak.

D. Rangkuman

Intelegensi visual spasial mengacu pada kemampuan untuk membentuk. Individu dengan kekuatan di bidang ini bergantung pada kemampuan berpikir visual dan sangat imajinatif. Orang dengan kecerdasan seperti ini cenderung lebih mudah belajar dari presentasi visual seperti film, gambar, video, dan demonstrasi dengan menggunakan model dan alat peraga. Mereka suka menggambar, melukis, atau memahat. Mereka sering mengungkapkan ide-ide mereka dan perasaan (moods) mereka melalui seni. Individu dengan intelegensia ini sering melamun, membayangkan dan berpura-pura atas sesuatu(Zulkifli, 2020).

BAB 16

DESAIN APE UNTUK STIMULASI KECERDASAN EKSISTENSI SPIRITUAL



Bab ini menjelaskan alat permainan yang dapat mendukung kecerdasan eksistensi spiritual, beserta metodenya. Pada bab ini juga disajikan tahap-tahap membuat alat permainan edukatif yang dapat mendukung eksistensi spiritual.

A. Identifikasi APE berbasis Kecerdasan Spiritual

Alat permainan edukatif yang mendukung kecerdasan spasial dapat diidentifikasi melalui ciri-ciri berikut:

- 1) Senang menirukan gerak ibadah. Dalam model pembelajaran sentra dan area, kegiatan ini sering dilaksanakan pada sentra dan area ibadah, menggunakan perlengkapan ibadah seperti; mukena, sarung, sajadah, dan peci. Untuk praktik ibadah non muslim maka perlengkapan ibadah yang disiapkan menyesuaikan

- 2) Bersenandung lagu keagamaan dan mendengarkan kisah-kisah islami, kegiatan ini dapat difasilitasi dengan menyediakan; buku-buku cerita islami, tape recorder dengan pita kaset atau dvd lagu islami, doa pendek dan sifat-sifat Allah SWT
- 3) Mampu menghafal beberap surah Al-Quran dengan menyediakan iqro, Al-quran, buku hafalan doa-doa pendek, buku menghafal Al-quran berbagai metode dan jilid.

B. Metode Pengajaran Berbasis Kecerdasan Spiritual

Metode yang dapat digunakan dalam mendukung kecerdasan interpersonal, dilakukan dengan cara-cara berikut:

- 1) Praktikum ibadah dapat dilakukan dengan metode demonstrasi melalui kegiatan praktik wudhu, sholat dhuha, manasik haji, bagi anak-anak yang beragama non muslim dapat dilakukan kegiatan yang menyesuaikan dengan praktik ibadah. Guru dapat mengajak anak bercerita tentang kegiatan praktik ibadahnya
- 2) Membaca kisah-kisah dalam Al-quran. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan membacakan cerita-cerita islami yang tertuang dalam Al-quran menggunakan metode bercerita. Bagi anak yang beragama non muslim, guru dapat menggunakan metode tanya jawab atau bercakap-cakap terkait kisah-kisah

yang tertuang dalam kitab agama mereka atau kebiasaan beribadah mereka

- 3) Anak dapat melakukan kegiatan bercerita dan menyampaikan pesan-pesan islami atau pesan agama mereka , serta menjawab pertanyaan sederhana tentang keyakinan mereka melalui metode tanya jawab menggunakan alat permainan edukatif roda spiritual.

C. Membuat APE untuk Stimulasi Kecerdasan Spiritual

Selain buku kisah islami dan perlengkapan praktik ibadah, alat permainan edukatif yang dapat mendukung kecerdasan spiritual dapat dibuat sendiri menggunakan bahan-bahan bekas, seperti berikut ini:

1. Roda Ibadah

Roda ibadah merupakan alat permainan berbentuk roda putar atau yang sering dikenal dengan spin. Anak diajak untuk memilih karakter sebagai identitas dirinya dalam permainan. Karakter bisa jenis hewan atau buah, kemudian anak melakukan suit, anak yang menang dalam suit dapat lebih dahulu memutar roda dan ketika tanda panah menunjuk

pada tulisan seperti rukun iman. Maka guru dapat meminta anak untuk menyebutkan rukun iman satu-persatu, jika anak berhasil menyebutkan dengan tepat, maka anak akan mendapatkan bintang. Bintang tersebut ditempelkan pada karakter yang telah dipilihnya

Cara Membuat

Siapkan alat dan bahan berupa; triplek, gergaji, paku, cat air dan kuas, kardus, palu / batu, lem, gunting , pisau cutter, amplas/kertas pasir, kertas bergambar hewan dan buah, spidol, perekat kain gambar bintang yang sudah dilaminating.



Gambar 58 Roda ibadah. Sumber: koleksi pribadi

Buatlah lingkaran di atas triplek dengan ukuran yang berbeda (besar dan kecil). Buat bentuk menggunakan gergaji



Sumber: Koleksi Pribadi

i. Setelah triplek terpotong menjadi dua bagian, kemudian amplas lah triplek tersebut dengan menggunakan kertas amplas.



Sumber: Koleksi Pribadi

Triplek yang berukuran kecil diberi garis/tanda dan dibagi menjadi 8 bagian. Beri warna yang bermacam-macam pada masing-masing bagian.



Gambar 59 cara membuat permainan roda ibadah. Sumber: koleksi pribadi

Sumber: Koleksi Pribadi

Untuk triplek yang berukuran besar diberi warna putih menyeluruh, lalu dibagi menjadi 8 bagian dengan diberi tanda garis menggunakan spidol.



Sumber: Koleksi Pribadi

ii. Gambar hewan dan buah yang sudah dicetak lalu digunting dan dirapikan. Kemudian tempelkan gambar hewan dan buah yang sudah

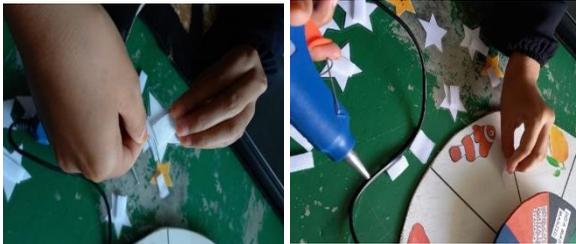
dirapikan pada triplek yang berukuran besar sesuai dengan garis pembagian.



Sumber: Koleksi Pribadi

Gambar 60 menempel gambar

Untuk triplek yang berukuran kecil, diberi tulisan-tulisan seperti perintah membaca niat dan do'a sehari-hari.



Sumber: Koleksi Pribadi

- iii. Kemudian buatlah tanda panah dari bahan kardus dan di cat. Setelah itu tempelkan kardus pada triplek yang berukuran besar.
- iv. Tempelkan perekat pada triplek dan pada bentuk bintang.



Sumber: Koleksi Pribadi

v. Setelah itu, gabungkanlah triplek yang berukuran besar dan kecil dengan diberi paku pada bagian tengah lingkaran.



Gambar 61 permainan roda ibadah siap digunakan. Sumber: koleksi pribadi

Manfaat alat permainan edukatif roda ibadah diantaranya

- 1) Ranah Kognitif; melatih anak untuk dapat mengingat kembali dan mengucapkannya atas apa yang sudah dihafal atau dipelajari sebelumnya.
- 2) Ranah Afektif ; dapat menumbuhkan rasa percaya diri dalam diri anak usia dini melalui pemberian apresiasi atau nilai dalam bentuk tanda bintang pada media tersebut.
- 3) Psikomotorik ; dapat melatih kekuatan tangan anak dalam memutar roda dengan kecepatan dan Teknik tertentu.

D. Rangkuman

kecerdasan spiritual sebagai kemampuan internal bawaan otak dan jiwa manusia yang sumber terdalamnya adalah inti alam semesta sendiri, yang memungkinkan otak untuk menemukan dan menggunakan makna dalam memecahkan persoalan(Rahmasari, 2012). Kecerdasan tersebut menempatkan perilaku dan hidup kita dalam konteks makna yang lebih luas dan kaya, kecerdasan untuk menilai bahwa tindakan atau jalan hidup seseorang lebih bernilai dan bermakna.

GLOSARIUM

Esensi	hal yang dasar atau ide paling penting atau kualitas dari sesuatu.
<i>Sensory Motor Play</i>	bayi mengembangkan pemahaman tentang dunia melalui koordinasi pengalaman sensorik (melihat, mendengar) dengan tindakan motorik (menggapai, menyentuh)
Konseptual	pemaknaan dari konsep yang digunakan, sehingga memudahkan peneliti dalam mengoperasikan konsep tersebut di lapangan.
Desain	proses untuk membuat dan menciptakan objek baru. .
Eksplorasi	Penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak tentang keadaan, terutama sumber-sumber alam yang terdapat di tempat itu.
Elaborasi	: Penggarapan secara tekun dan cermat.
Golden Age	: Usia anak pada masa-masa awal hidupnya

Imajinasi	<p>di dunia, yakni usia antara 0 -6 tahun.</p> <p>daya piker untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menggambarkan (lukisan, karangan dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang.</p>
Kinestetik	<p>kemampuan mengontrol gerak tubuh dan kemahiran mengelola objek.</p>
Kognitif	<p>potensi intelektual yang terdiri dari tahapan: pengetahuan (<i>knowledge</i>), pemahaman (<i>comprehension</i>), penerapan (<i>application</i>), analisis (<i>analysis</i>), sintesa (<i>synthesis</i>), evaluasi (<i>evaluation</i>).</p>
Stimulasi	<p>suatu kegiatan yang dilakukan untuk merangsang kemampuan dasar anak agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.</p>

DAFTAR PUSTAKA

- Gardner, H. (2004). *Frames of Mind The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Book.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733.
<https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Juniarti, Y. (2015). Peningkatan Kecerdasan Naturalis Melalui Metode Kunjungan Lapangan(Field Trip) (Penelitian Tindakan di Kelompok BPAUD terpadu Bintuhan Bengkulu tahun 2015). *Pendidikan Usia Dini*, 9(2), 272.
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/3505>
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Kencana.
- Maryanti, S., Kurniah, N., & Yulidesni, Y. (2019). Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Melalui Metode Pembelajaran Outing Class Pada Kelompok B Tk Asyiyah X Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(1), 22–31.

<https://doi.org/10.33369/jip.4.1.22-31>

Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan tradisional*. Salam Insan Mulia.

Muniroh, S. M. (2013). Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak. *Jurnal Penelitian*, 6(1), 16.

Muthmainnah, N. (2022). Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. In *Media Edukasi Indonesia* (1st ed., Vol. 2, Issue 1). Media Edukasi Indonesia.

Nasional., D. P. (2003). *Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-Kanak*. Depdiknas.

Nur, H., & Asdana, M. F. (2020). Pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makassar. *Phinisi Integration Review*, 3(1), 17–29.

Nuryati. (2022). Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. In D. Tesniyadi (Ed.), *Media Edukasi Indonesia* (pertama, Vol. 1). Media Edukasi Indonesia.

Nuryati, N. (2019). KREATIVITAS GURU DALAM MENCIPTAKAN PERMAINAN KREATIF UNTUK ANAK USIA DINI. *Prosiding*

Seminar Nasional PG PAUD Untirta 2019, 293–304.

Purnama, S. dkk. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini* (N. NM (ed.)). Remaja Rosda Karya.

Rahmasari, L. (2012). Pengaruh Kecerdasan Intelektual , Kecerdasan Emosi dan Kecerdasan Spiritual Terhadap Kinerja Karyawan. *Majalah Ilmiah INFORMATIKA*, 3(1), 1–20.

Septyaningsih, P., & Astuti, W. (2021). Desain Outdoor Playground PAUD dengan Menggunakan Metode TRIZ. *Tekinfo: Jurnal Ilmiah Teknik Industri Dan Informasi*, 9(1), 56–68.
<https://doi.org/10.31001/tekinfo.v9i1.912>

Sigit, P. (2019). *Purnama, Sigit, dkk. 2019. Pengembangan Alat Permainan Edukatif*. Remaja Rosda Karya.

Yuningsih, R. (2015). PEMBELAJARAN GERAK DASAR TARI MINANG Mahasiswa Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9, 233–250.
<https://doi.org/ps://doi.org/10.21009/JPUD.092.03>

Zulkifli, T. I. (2020). Pengaruh Bermain Konstruktif Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Di Tk Islam Terpadu Nurul

Fikri Makassar. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 1.
<https://doi.org/10.26858/tematik.v6i1.13042>

Fadlillah, M. 2014. Pendidikan Anak Usia Dini. (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUF)

Hariastuti, R. M., Hartono, G. N., (2017). Hubungan Penggunaan Alat Peraga Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Garis Dan Sudut. *Transformasi : Jurnal Pendidikan kanak akhir*, Jakarta: PRENADA. Kencana.

Rachmawati Yeni. 2011. Strategi pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak. (Jakarta: KENCANA).

Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.

<https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/transformasi/article/view/99>

<http://longsani.blogspot.com/2014/07/makalah-permainan-tradisional.html>

INDEKS

A

aktivitas, 15, 16, 17, 19, 20, 28, 29,
30, 33, 35, 37, 38, 82, 87, 89, 91,
98, 102, 106, 129, 130, 131, 172,
195

American Academy of Pediatrics, 20

Association, 19

Assosiative Play, 29

B

Berbasis, iii, vi, vii, viii, 73, 135, 147,
156, 165, 174, 184, 189, 194, 201,
219

bergemerincing, 27

berpikir logis, 22, 25

Bussy Book, 195

C

Cooperative Play, 30

D

Daydream Stage, 32

E

edukatif, 14, 21, 33, 34, 35, 36, 37,
38, 39, 40, 42, 57, 58, 59, 60, 77,

83, 85, 86, 88, 89, 90, 91, 92, 95,
96, 98, 99, 100, 102, 103, 104,
106, 111, 112, 132, 134, 135, 139,
143, 146, 147, 148, 155, 157, 163,
164, 173, 175, 180, 183, 184, 185,
188, 190, 193, 195, 198, 200, 202,
206

eksplorasi, 22, 31, 40, 88, 138, 184,
194, 195

elemen, 16, 18, 118, 123

Elizabeth Hurlock, 30, 40

G

Games with Rules & Sports, 25

I

Indoor, v, vi, xi, 58, 61, 88, 91, 96,
100

inteligensi, 31

Interpersonal, viii, 131, 188, 189, 190,
210

Intrapersonal, vii, 131, 183, 184, 185

K

kategori, 31, 33, 82, 87

Kecerdasan Visual Spasial, viii, 129,
193, 194, 211

Kinestetik, vii, 129, 163, 165, 168

kolase, 20, 164, 167, 184
kompleks, 19, 31, 50, 52, 98
konstruktif,, 24
koordinasi, 37, 165, 166
kreativitas, 15, 20, 88, 117, 123, 137,
198

M

Maze Book, 195
mengekplor, 17
mengekspresikan, 18, 19, 20, 24, 39,
114, 156, 172, 192
menstimulasi, 25, 30, 40, 45, 117, 123,
152
metode, 17, 35, 39, 47, 131, 136, 137,
138, 139, 147, 156, 165, 166, 167,
174, 175, 181, 184, 189, 190, 194,
195, 201, 202, 219
Mildred, 26, 40
monopoli, 25
montase, 20, 164, 167
mozaik, 20, 164, 167

N

niscaya, 21

O

Onlooker play, 28
Outdoor, vi, xi, 77, 103, 105, 111, 211

P

Parallel Play, 28
Play Stage, 32
puzzle, vii, 37, 38, 58, 63, 73, 91, 92,
95, 135, 144, 145, 164, 165, 167,
171, 189, 195

S

simbolis/fantasi, 24
Spasial, viii, 193, 195
Stimulasi, vii, viii, 139, 148, 157, 168,
175, 185, 190, 195, 202

T

toleransi, 21, 38
Toy Stage, 32
transisi, 28, 30

V

Visual, viii, 129, 193, 194, 211

TENTANG PENULIS



Nuryati, Lahir di Serang Propinsi Banten. Mahasiswa S3 Universitas Negeri Sultan Ageng Tirtayasa (UNTIRTA) Serang, Dan Dosen Tetap Yayasan STKIP Situs Banten.

Menyelesaikan Pendidikan Diploma (D2) PGTK tahun 2008 di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa (UNTIRTA) Serang, (S1) PG-PAUD di Universitas yang sama (UNTIRTA), 2012, S2-PAUD Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta tahun 2013, dan Doktor (S3) Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa (UNTIRTA) Serang.

Saat ini penulis bekerja di beberapa PTS dan PTN yang ada di Banten, diantaranya adalah Universitas Islam Negeri (UIN) Sultan Maulana Hasanudin Banten, STKIP Situs Banten, Universitas Muhammadiyah Tangerang (UMT), di STKIP Banten Pokjar Petir, dan Pokjar Taktakan serta bergabung dan mengajar di UIN Sumatera Utara Medan. Hal tersebut penulis jadikan sebagai pengalaman dalam mengembangkan ilmu yang penulis miliki.

Beberapa artikel dimuat di beberapa jurnal, dan prosiding Pendidikan Anak Usia Dini di beberapa Perguruan Tinggi seperti As-Sibyan Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang diterbitkan di UIN SMH Banten, Jurnal Pendidikan Khusus Anak Usia Dini yang diterbitkan di Universitas Negeri Jakarta (UNJ), UIN Sunan Kalijaga (Yogyakarta), Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang di terbitkan di STAI Al-Hikmah Tuban (Jawa Timur) dan Dewantara yang diterbitkan di STKIP Situs Banten. Saat ini sedang menulis beberapa buku bahan ajar dan modul yang terkait dengan pendidikan anak usia dini, diantaranya adalah buku tentang peran guru di era milenial yang

berkolaborasi dengan teman-teman di komunitas pecinta buku, buku Permasalahan AUD, Dinamika Unik Covid-19 Terhadap Perubahan Pola Aktivitas Praktisi dan Akademisi yang berkolaborasi dengan beberapa dosen baik dari PTS dan PTN, buku manajemen penyelenggaraan PAUD cetakan satu dan kedua, kumpulan lagu AUD yang berjudul Mari bernyanyi, buku antologi dengan judul Putri Emas Melahirkan Generasi Gemilang (Untaian kata mengandung makna), dan saat ini penulis sedang menyusun buku Konsep dasar PAUD, Pendidikan Jasmani untuk AUD, buku ajar Pengantar ABK yang berkolaborasi dengan dosen STKIP Santu Paulus Tuteng (NTT), buku Pendidikan Seni Tari Untuk Anak Usia Dini yang berkolaborasi dengan dosen UIN Sumatera Utara Medan, buku Pengembangan Sosial Emosional Untuk Anak Usia Dini, buku Alat Permainan Edukatif cetakan 1, dan buku Alat Permainan Edukatif Berbasis Multiple Intelligence yang merupakan cetakan kedua. Berkolaborasi dengan Sitti Rahmawati Talango yang merupakan dosen IAIN Sultan Amai Gorontalo, Dr. Aan Hendrayana, M.Pd dan Prof. Dr. Yayat Ruhiyat, M.Si (Dosen Pengampu mata kuliah Pengembangan Media Sumber Belajar) UNTIRTA Serang. Semoga dapat bermanfaat bagi penulis, serta pembaca pada umumnya.



Sitti Rahmawati Talango, lahir di Gorontalo 11 Mei 1991. Menempuh Pendidikan S1 di PG-PAUD Universitas Negeri Gorontalo tahun 2008 dan S2-PAUD Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta tahun 2013. Penulis pernah mengajar di beberapa TK Swasta di Provinsi Gorontalo dan saat ini aktif sebagai dosen di Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah & Keguruan IAIN Sultan Amai Gorontalo,

dan mengampuh beberapa mata kuliah inti prodi seperti; media dan sumber belajar anak usia dini, metoodologi pengembangan kognitif dan sains anak usia dini, desain strategi dan metode pembelajaran anak usia dini.

Beberapa tulisan yang pernah ditulis oleh penulis pernah diterbitkan dalam *book chapter*: Moderasi Rumah Beragama dengan subkajian “*Islamic Montessori: Metode Moderasi dalam Pendidikan Anak Usia Dini*” dan Book Chapter: Telisik Seputar Covid-19 dengan subkajian “Partisipasi OrangTua Selama MasaPandemi Covid 19: Perspektif dan Problematik”. Selain dalam *book chapter*, beberapa karya penulis terkait media pembelajaran anak usia dini juga dapat diakses melalui <https://e-journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ecie> dan google scholar. Sebelumnya juga penulis sering megisi dongeng dalam acara “Dunia Anak” yang disiarkan oleh TVRI Gorontalo. Pembaca dapat menghubungi penulis melalui email sitalango@iaingorontalo.ac.id atau atusittitalango@gmail.com