

Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Model

Mohamad Hatta

Institut Agama Islam Hamzanwadi NW Pancor

Email: hattamohamad91@gmail.com

Abstrak

Anak usia dini adalah pribadi yang unik dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya. Pertumbuhan dan perkembangan anak akan optimal seiring dengan stimulasi yang diberikan kepadanya melalui bermain yang merupakan sarana belajar anak untuk mendapatkan pengetahuan, pembentukan watak dan sosialisasi. Oleh sebab itu diperlukan alat permainan edukatif (APE) berbasis model yang mengandung nilai-nilai edukatif serta mengasah aspek perkembangan anak yg lain. Diantara alat permainan edukatif (APE) berbasis model yang dapat diterapkan adalah: permainan edukatif berbasis model melalui permainan siapa terbanyak, raja bola, kemiri, congklak dan boi-boian. Nilai-nilai edukatif yang terkandung adalah: mengendalikan diri, bertanggung jawab, ketangkasan, keseportifan, kerapian, mengembangkan aspek sosial, kognitif, moral dan membina ketangkasan anak. Diantara pengaruh permainan tersebut bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini adalah: untuk pengembangan keterampilan gerak, fisik, kesegaran jasmani, dorongan untuk berkomunikasi, penyaluran bagi energi emosional yang terpendam, penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, rangsangan bagi kreativitas, untuk perkembangan aspek sosial, emosi/kepribadian, aspek kognisi, mengasah ketajaman penginderaan dan mengembangkan keterampilan olah raga.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif, Berbasis Model;

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum pendidikan dasar, memiliki kelompok sasaran dari usia 0-6 tahun yang sering disebut dengan *Golden age* perkembangan.¹ Pendidikan yang akan diberikan kepadanya hendaklah disesuaikan dengan usia perkembangannya, karena tujuan pendidikan yang diberikan kepada mereka adalah untuk mengembangkan kepribadian, pengetahuan, dan keterampilan, dan berusaha mengembangkan diri secara utuh sesuai dengan asas pendidikan seumur hidup.²

Dalam konteks pendidikan, pembelajaran dalam dunia anak pada hakikatnya adalah bermain,³ dimana bermain merupakan salah satu yang menjadi bagian penting dalam pendidikan anak usia dini (PAUD).⁴ Bahkan anak tidak terlepas dari kegiatan bermain dan hampir semua kegiatan bermain anak menggunakan alat permainan. Bagi anak, bermain bukan sekedar kesenangan, melainkan juga merupakan sarana belajar untuk mendapatkan pengetahuan, pembentukan watak dan sosialisasi.⁵ Bahkan salah seorang tokoh sekaligus penggagas *Kindergarten* mendeskripsikan adanya hubungan yang kuat antara bermain dan belajar.⁶ Melalui bermain anak dapat bersosialisasi, mengekspresikan hati dan perasaannya serta mendapatkan pengalaman yang nyata dan menyenangkan. Bahkan melalui bermain hal itu sebagai wahana pengenalan anak terhadap diri dengan lingkungannya.⁷

Apapun alasannya, dan bagaimanapun cara bermain anak, yang jelas hal itu harus mengedepankan belajar. Artinya bermain untuk belajar bukan semata-mata untuk bermain.⁸ Untuk mensinergikan antara bermain dan belajar dibutuhkan suatu permainan edukatif dengan berbagai model. Namun realitas yang terjadi di masyarakat masih banyak orang tua yang belum paham hakikat dari permainan edukatif itu sendiri, sehingga ada orang tua yang melarang anaknya bermain dengan alasan mengerjakan

¹Harun Rasyid, Mansyur dan suratno, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009), hlm. 44.

²Ernawulan Syaodih, *Bimbingan di TK* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), hlm. 5.

³Partini, *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Grafindo Litera Media, 2010), hlm. 50. Lihat pula Mbak Itadz, *Memilih, Menyusun dan Menyajikan Cerita Untuk Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2008), hlm. 16.

⁴Muhammad Thobroni, dkk, *Belajar dan Pembelajaran* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hlm. 30.

⁵Agus Wibowo, *Pendidikan Karakter Usia Dini* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm. 123.

⁶Masnipal, *Siapa Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional* (Jakarta: Gramedia, 2013), hlm. 126

⁷Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm. 28.

⁸Suyadi, *Manajemen PAUD* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 153.

tugas sekolah atau belajar. Bahkan, orang tua tidak segan-segan memarahi anaknya jika bermain terlalu lama dan mengabaikan tugas sekolahnya.⁹

Menurut Yuliani Nurani Sujiono sebagaimana yang dikutip oleh Jamal Ma'mur Asmani, mengatakan bahwa pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama, yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.¹⁰ Untuk menuju hal tersebut, diperlukan fasilitas dan sarana dalam berbagai bentuk dan jenis, antara lain alat peraga dan alat permainan. Semakin banyak alat permainan edukatif yang diberikan, maka semakin tinggi hasrat anak untuk mencoba dan mengeksplorasi segala sesuatu. Alat permainan edukatif yang bersumber dari lingkungan budaya peserta didik dapat mempengaruhi peningkatan kecerdasan natural termasuk penalaran moral anak bahkan sangat berguna untuk menolong anak menguasai kecemasan dan konflik.

B. ALAT PERMAINAN EDUKATIF

1. Pengertian Istilah

Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di TK. Fungsinya adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak untuk mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua pancainderanya secara aktif. Kegiatan yang aktif dan menyenangkan ini juga akan meningkatkan aktivitas sel otaknya yang juga merupakan masukan-masukan pengamatan maupun ingatan yang selanjutnya akan menyuburkan proses pembelajarannya.¹¹

Ketersediaan alat permainan sangat menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.¹² Pada dasarnya alat permainan edukatif merupakan semua sarana yang dapat dipakai oleh anak untuk bermain,

⁹Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2010), hlm. 297.

¹⁰Jamal Ma'mur Asmani, *Buku Pintar Home Schooling* (Jogjakarta: FlashBooks,, cetakan pertama, 2012), hlm. 127.

¹¹Dwi Prasetyawati D.H., M. Kristanto, & Ratna Wahyu Pusari, "Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-kader PAUD di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (APE)", *Jurnal PAUDIA*, Volume 1 No. 1, 2011, hlm. 62-63.

¹²Badru Zaman, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif untuk Anak TK* (Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia, 2006), hlm. 1.

belajar, dan bereksplorasi sesuai dengan usianya. Inti dari alat permainan edukatif adalah harus mengandung nilai-nilai edukatif, mampu mengembangkan seluruh potensi anak, dan dapat mengakomodasi seluruh tingkat pencapaian perkembangan anak menjadi semakin baik.¹³

Alat permainan edukatif merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai-nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh potensi anak. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Mayke Sugianto yang mengatakan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan perkembangan anak usia dini.¹⁴ Pengertian tersebut menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan anak usia dini itu dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.

Dalam pengertian yang lain, alat permainan edukatif merupakan segala sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadari, baik menggunakan teknologi modern maupun sederhana, bahkan dapat juga bersifat tradisional yang penting sarat dengan nilai-nilai edukatif.¹⁵

Alat permainan edukatif bagi anak merupakan teman bermain. Dengan alat permainan edukatif anak dapat menciptakan sesuatu yang ada dalam alam pikirannya, walau tanpa dituntun oleh orang dewasa anak dapat menggunakannya sesuai dengan yang ada dalam alam hayalnya.

Walaupun demikian agar penggunaannya lebih tepat dan unsur pendidikan yang terkandung dalam sebuah alat permainan edukatif dapat diraih maka perlu pendampingan dari guru/orang dewasa di saat permainan sedang berlangsung.

2. Syarat-Syarat Alat Permainan Edukatif yang Ideal

Alat permainan edukatif pada dasarnya bukan merupakan hal yang baru terutama bagi para guru yang sudah lama mengajar di taman kanak-kanak. Seiring dengan berkembangnya sistem dan program pendidikan anak usia dini di Indonesia, maka alat permainan edukatif pun tampaknya ikut berkembang, baik dari segi

¹³ <http://> Alat Permainan Edukatif. Diakses Rabu 14 April 2016.

¹⁴ Cucu Eliyawati, *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar AUD* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), hlm. 62.

¹⁵ Andang Ismail, *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hlm. 155-156.

penyajian fisik maupun pemahaman. Meskipun demikian dalam keseharian secara umum banyak dijumpai para orang tua yang belum mengetahui bagaimana memilih jenis alat permainan edukatif yang ideal. Berikut ini akan diuraikan syarat-syarat alat permainan edukatif yang ideal bagi anak usia dini yaitu:¹⁶

1. Mengandung nilai-nilai edukasi

Artinya nilai-nilai yang dapat mendidik jiwa dan perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mendapatkan nilai pendidikan maka alat permainan tidak mesti berupa barang yang mahal dibeli di toko, namun bisa juga menggunakan alat-alat/bahan-bahan dari alam yang penting sarat dengan nilai-nilai edukasi.

2. Memenuhi minat dan kebutuhan anak pada usianya

Artinya alat permainan yang digunakan harus benar-benar sesuai dengan minat dan kebutuhan anak seusianya sehingga alat permainan yang digunakan dapat berfungsi sebagai sesuatu yang penting bagi tumbuh kembang anak.

3. Sesuai dengan pertumbuhan fisik dan perkembangan anak

Artinya alat permainan edukatif harus proporsional, elastis, tidak membebani fisik, tidak terlalu berat dan sarat dengan perkembangan anak.

4. Tahan lama, mudah dibuat, mudah didapat, dan mudah dipakai oleh anak.¹⁷

Dalam hal ini untuk melindungi anak dari hal-hal yang dapat merugikan tumbuh kembangnya dan dapat mematikan kreativitasnya.

5. Alat permainan edukatif yang dibuat disesuaikan dengan memperhatikan program kegiatan pendidikan (program pendidikan/ kurikulum yang berlaku).

6. Alat permainan edukatif yang dibuat disesuaikan dengan didaktik metodik artinya dapat membantu keberhasilan kegiatan pendidikan, mendorong aktifitas kreatifitas anak dan sesuai dengan kemampuan (tahap perkembangan anak).¹⁸

7. Cocok dengan tingkat perkembangan anak.¹⁹

8. Aman dari resiko yang dapat mencelakai anak.

9. Menarik serta mampu memotivasi anak sehingga dapat meningkatkan kreativitasnya.

10. Multi fungsi yaitu memiliki fungsi lebih dari satu.²⁰

¹⁶Anna Craft, *Membangun Kreatifitas Anak* (Jakarta: Inisiasi Press. 2003), hlm. 78-79.

¹⁷Rudy Budiman, *Kreativitas Melalui Pembuatan APE* (Bandung: PPPPTK TK dan PLB, 2014), hlm. 28.

¹⁸Agung Triharso, *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini* (Yogyakarta: CV Andi Offset 2013), hlm. 64.

¹⁹Jalaluddin Rakhmat, *Belajar Cerdas Belajar Berbasis Otak* (Bandung: MLC, 2007), hlm. 221.

3. Cara Mengembangkan Permainan Edukatif Berbasis Model

Bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerjasama, dan menjunjung tinggi sportivitas. Disamping itu, aktivitas bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa, dan keterampilan motorik anak usia dini. Oleh karena itu, bagi anak usia dini tidak ada hari tanpa bermain, dan bagi mereka bermain merupakan kegiatan pembelajaran yang sangat penting dan menyenangkan.²¹ Dalam Islam bahkan dianjurkan bagi orang tua sedapat mungkin memberikan dorongan dan motivasi bagi anaknya untuk aktif dalam berbagai permainan sebagai dasar untuk pengembangan keterampilan di masa yang akan datang. Hal ini juga sudah pernah dicontohkan langsung oleh Nabi Muhammad saw sewaktu Aisyah masih kecil, beliau sering bermain-main dengannya. Dalam hadits dinyatakan sebagai berikut :

“Aisyah berkata: “ Aku melihat Rasulullah saw berdiri di depan pintu kamarku, sementara orang-orang Habasyah sedang asyik bermain anggar di halaman masjid Rasulullah saw. Beliau menggendong aku hanya dengan kain selendangnya supaya aku bisa menonton permainan mereka, kemudian beliau berdiri supaya aku lebih leluasa melihat, karena beliau tahu, aku ini seorang gadis yang masih suka bermain.” (HR. Muslim).²²

Tentunya didalam bermain dengan anak-anak, esensinya adalah edukatif dan bermanfaat. Edukatif artinya bersifat mendidik, memotivasi, membina, dan mungkin memperbaiki (remedial) agar proses perkembangan anak dapat berkembang secara optimal.²³ Bermanfaat artinya memberikan gambaran yang bermanfaat bagi peserta didik, orang tua, guru, pihak sekolah dan pihak terkait.²⁴ Diantara permainan edukatif tersebut adalah berbasis model. Artinya permainan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi, bereksplorasi dan mengungkapkan hati dan perasaannya melalui suatu model permainan. Diantara cara mengembangkan permainan edukatif berbasis model adalah sebagai berikut:

²⁰Pria Gunawan, *Panduan Model Pembelajaran Steam Pendekatan Saintifik* (Makasar: Dikmas, 2019), hlm. 2.

²¹E. Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: Remaja Rosdakarya, cetakan pertama, 2012), hlm. 166.

²²Bayyinatul Muchtaromah, *Pendidikan Reproduksi Bagi Anak Menuju Aqil Baligh* (Yogyakarta: UIN-Malang Press, cetakan pertama, 2008), hlm. 133.

²³Kunandar, *Penilaian Autentik Berdasarkan Kurikulum 2013* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), hlm. 51.

²⁴Masnipal, *op.cit.*, hlm. 284.

a. Permainan edukatif berbasis model melalui permainan siapa terbanyak

Aturan main dalam permainan ini adalah pada lantai diberi tanda lingkaran besar dan sekelilingnya terdapat lingkaran kecil. Jari-jari tengah lingkaran besar adalah setengah meter dan jarak ke lingkaran kecil kira-kira 10 meter. Dalam lingkaran besar terdapat batu-batu kecil atau balok-balok kecil sebanyak 25 buah. Untuk jumlah pengikutnya bisa lebih dari tiga. Pada tiap lingkaran kecil berdiri seorang anak dalam lingkarannya. Dengan aba-aba guru anak yang berada dalam lingkaran lari secepat-cepatnya ke lingkaran besar mengambil satu batu, lari kembali dan menaruh batu itu dalam lingkarannya, kembali lagi ke lingkaran besar, mengambil satu batu dan seterusnya hingga lingkaran besar kosong. Cara penilaiannya adalah, yang mempunyai jumlah batu yang terbanyak, dialah yang menang. Kemudian dilanjutkan dengan kelompok lain yang berlomba.

Catatan: (a) batu-batu harus ditaruh dalam lingkaran, bukan dilemparkan. (b) lebih baik mempergunakan balok kecil atau keratan-keratan bambu yang cukup besar dari pada batu.²⁵

Secara empiris permainan di atas dapat mengembangkan kecerdasan majemuk anak dan dengannya anak dapat menggali wawasan terhadap beragam pengetahuan dan mengembangkan kecerdasan emosional antar personal anak. Nilai-nilai edukatif yang terdapat dalam permainan ini adalah (a) ketangkasan, sehingga menuntut anak untuk benar-benar konsentrasi terutama saat-saat menanti peluit guru. (b) keseportifan anak terutama saat kembali lagi ke lingkaran kecilnya dan kembali lagi melaju kelingkaran besar. (c) kerapian terutama ketika meletakkan batu ke lingkaran kecilnya.

b. Permainan edukatif berbasis model melalui permainan raja bola

Aturan main dalam permainan ini adalah anak-anak dibagi menjadi tiga kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari lima orang anak. Masing-masing kelompok berbaris dan di depan kelompok masing-masing ada satu anak yang menjadi raja. Tiap raja diberi sebuah bola, lalu bola tersebut berganti-ganti dilemparkan ke kelompoknya dan dilemparkan balik oleh kelompoknya. Siapa yang melakukan kesalahan, yaitu tidak tepat atau tidak dapat menangkap bola mendapat hukuman yaitu pindah ke tempat nomor terakhir. Jika raja yang

²⁵Furqon Hidayatullah, *Mendidik Anak dengan Bermain* (Surakarta: LPP UNS, cetakan pertama, 2008), hlm. 40.

membuat kesalahan, iapun pindah ke tempat nomor terakhir dan nomor satu menggantikannya menjadi raja. Cara penilaian dalam permainan ini adalah bagi kelompok yang melempar dengan tepat dan bolanya tidak pernah jatuh ke tanah, maka dialah pemenangnya.

Nilai-nilai edukatif yang terdapat dalam permainan ini adalah (a) dapat mengembangkan aspek sosial dan moral anak, karena ada aturan-aturan tertentu yang harus diikuti oleh semua anak. (b) ketangkasan, terutama ketika melempar bola ke kelompok.²⁶

c. Permainan edukatif berbasis model melalui permainan kemiri

Model permainan ini terdiri dari dua kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 3 orang. Peralatan permainan yang dipakai adalah buah kemiri dan balok papan berukuran 5x5 cm. Aturan dalam permainan: 1) masing-masing kelompok membuat satu lingkaran dan meletakkan satu biji kemiri ke tengah lingkaran tersebut; 2) sebelum bermain, kedua kelompok melakukan kesepakatan kelompok mana yang berhak memulai permainan; 3) kelompok yang memperoleh kesempatan pertama itulah yang berhak memulai lemparan; 4) seterusnya secara bergantian; 5) regu yang memulai lemparan, melemparkan balok papan tersebut ke arah lingkaran lawan. Apabila lemparan mengenai biji kemiri, dan biji kemiri keluar dari lingkaran berarti kelompok tersebut dinyatakan berhasil, dan kelompok yang kalah harus melaksanakan hukuman yang telah disepakati.²⁷

Nilai-nilai edukatif dalam permainan ini adalah (a) aspek sosial sebagai jalan menjalin hubungan dengan teman sebayanya. (b) aspek kognitif karena permainan ini menuntut kejelian dan ketangkasan dari masing-masing kelompok. (c) aspek emosional karena permainan ini menuntut persaingan secara sehat. (d) aspek kedisiplinan tercermin dari hukuman yang disepakati oleh masing-masing kelompok.

d. Permainan edukatif berbasis model melalui permainan congklak

Model permainan congklak ini untuk anak usia 5-6 tahun, langkah-langkah permainan yang dilakukan yaitu sebagai berikut: (1) menyiapkan papan media congklak yang terdiri dari 14 lubang dan ditambah dengan 2 lubang penyimpanan

²⁶Furqon Hidayatullah, *op.cit.*, hlm. 38.

²⁷Anwar, dkk, "Model Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Sosial Budaya Pada Pembelajaran Anak Didik Kelompok Bermain", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 19, Nomor 2, Juni 2013, hlm. 244.

yang tersedia di ujung kanan dan ujung kiri, (2) biji congklak sebagai media untuk bermain berjumlah 98 buah, (3) permainan congklak terdiri dari 2 orang pemain, (4) pemain memasukkan biji-biji congklak ke dalam lubang masing-masing, setiap lubang terdiri dari 7 biji congklak, (5) sebelum permainan dimulai kedua pemain melakukan suit untuk menentukan siapa yang bermain lebih dulu, (6) pemain yang menang suit maka ia bermain lebih dulu, (7) pemain yang sedang bermain harus mengisi seluruh lubang dengan biji congklak satu per satu dengan jumlah yang sama secara berurutan sesuai dengan arah jarum jam, (8) lubang penyimpanan hanya diisi oleh pemain bersangkutan yang sedang bermain, (9) pemain yang sedang bermain akan berakhir bermain jika biji congklak terakhir dimasukkan ke dalam lubang yang kosong, (10) permainan akan berakhir jika seluruh biji telah dimasukkan ke dalam lubang penyimpanan, (11) kedua pemain menghitung jumlah biji congklak yang terdapat pada lubang penyimpanan masing-masing, (12) salah satu pemain dinyatakan sebagai pemenang apabila biji congklaknya lebih banyak dibandingkan dengan lawan mainnya. Adapun syarat-syarat dalam permainan ini adalah: (1) pemain harus suit sebelum mulai bermain, (2) pemain tidak diperbolehkan berjalan-jalan, (3) pemain tidak diperbolehkan mengganggu teman lainnya, (4) durasi permainan selama 30-60 menit, (5) pemain yang melanggar aturan, maka akan didiskualifikasi dari permainan.²⁸

Melalui pengalaman interaksional di atas anak akan belajar untuk mengendalikan diri, belajar memahami diri sendiri dan orang lain, juga lingkungan lain yang berbeda dengan dirinya sehingga anak tidak memaksa keinginannya kepada teman sebaya dan orang lain. Di samping itu juga dengan permainan di atas anak akan belajar untuk bertanggung jawab menyelesaikan permainan dan belajar mengembalikan permainan dan merapikannya. Juga mengajarkan anak untuk sportif dalam permainan yaitu belajar menerima keunggulan teman dan belajar menerima kekalahan dirinya apabila kalah dalam permainan. Oleh karena itu yang dapat diperoleh dari penerapan permainan congklak adalah nilai-nilai edukasi yang syarat dengan makna bagi perkembangan anak usia dini.

e. Permainan edukatif berbasis model melalui permainan boi-boian

²⁸Yusria, dkk, "Permainan Tradisional Sebagai Model Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini", *AL-ATHFAAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 2 No. 1 (2019), hlm. 18-19.

Permainan ini dilakukan oleh 5-10 orang. Cara memainkannya yaitu dengan menyusun tumpukan kaleng. Lalu siapkan sandal yang dibuat untuk melempar tumpukan kaleng. Digunakan sandal agar tidak sakit waktu terlempar sandal tersebut. Setelah itu, salah satu pemain melempar sandal, jika tumpukan kaleng roboh maka penjaga wajib mengambil sandal dan dilempar ke pemain lainnya begitu seterusnya sampai merata dapat giliran semua pemain dari setiap kelompok.

Cara penilaian adalah kelompok yang selalu dapat menghancurkan tumpukan kaleng dengan sandal yang dilempar oleh pemain maka dialah yang mendapatkan banyak poin dan berpeluang sebagai pemenang.²⁹

Melalui permainan ini anak akan dididik untuk menjadi pribadi yang bertanggung jawab dalam menyelesaikan permainan dan taat dalam aturan permainan yang ditetapkan. Disamping itu juga melatih anak untuk sportif dalam permainan yaitu belajar menerima keunggulan teman dan belajar menerima kekalahan dirinya apabila kalah dalam permainan. Permainan ini juga dapat menjadi ajang untuk bersosialisasi anak dengan temannya yang lain sehingga tercipta keharmonisan dalam pergaulan.

4. Pengaruh Permainan Edukatif Berbasis Model Bagi Perkembangan Anak

Permainan merupakan suatu laboratorium dimana anak dapat menerapkan keterampilan baru yang dipelajari dengan cara yang tepat. Disamping itu, permainan juga dapat memberikan kontribusi yang unik bagi perkembangan anak yang dapat membantu mengembangkan potensi fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Ada beberapa pengaruh dalam permainan edukatif berbasis model ini bagi anak yang dapat meningkatkan daya perkembangannya, diantaranya :³⁰

a. Pengaruh pengembangan keterampilan gerak

Artinya dalam permainan ini berisi berbagai keterampilan gerak, mulai dari keterampilan gerak yang sederhana atau dasar hingga keterampilan gerak yang kompleks. Jika anak memiliki keterampilan gerak dasar yang baik, maka anak juga akan memiliki efisiensi dan kemampuan gerak yang baik, yang selanjutnya akan berkembang menjadi keterampilan gerak yang kompleks.

²⁹Rintis Rizkia Pangestika, "Permainan Tradisional Edukatif Sebagai Metode Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah", Artikel Universitas Muhammadiyah Purworejo, hlm. 305.

³⁰Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), hlm. 110. Lihat pula Novan Ardy Wijayani & Barnawi, *Format PAUD* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 123-124.

b. Perkembangan fisik dan kesegaran jasmani

Dalam permainan ini sangat penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuh, termasuk mengembangkan daya tahan. Permainan ini juga berfungsi sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila tidak tersalur akan menyebabkan anak tegang, gelisah, dan lain-lain. Disamping itu, anak juga dapat mengembangkan keterampilan fisiknya dengan baik, sehingga memiliki kesehatan yang baik sebagai akibat dari bermain secara seportif.

c. Dorongan berkomunikasi

Dalam suasana permainan ini dapat memberikan peluang bagi anak untuk berkomunikasi dengan teman bermainnya. Disamping itu, dengan berkomunikasi anak dapat saling memahami antara teman bermainnya (toleransi terhadap orang lain).³¹

d. Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam

Dalam permainan ini memberikan wahana yang baik bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh lingkungan terhadap aktivitas anak. Ketegangan tersebut merupakan energi emosional yang terpendam.

e. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan

Kebutuhan dan keinginan yang tidak terpenuhi dengan cara lain atau aktivitas lain seringkali dapat terpenuhi dengan bermain. Misalnya, anak yang tidak mendapatkan kesempatan dalam peran tertentu seringkali dapat mendapat peran tertentu dalam bermain.

f. Sumber bermain itu sendiri.

Bermain dapat dikatakan sebagai bentuk miniatur dari kehidupan masyarakat. Dengan bermain berarti anak dapat memperoleh kesempatan untuk mempelajari berbagai hal.³² Bahkan banyak pelajaran dan pengalaman dapat diperoleh melalui bermain daripada di rumah atau di sekolah.

g. Rangsangan bagi kreativitas

Melalui eksperimen dan eksplorasi dalam bermain, anak akan menemukan sesuatu dan terbiasa menghadapi berbagai persoalan dalam bermain untuk dipecahkan. Suasana dan kebiasaan ini biasanya akan memberikan transfer nilai ke

³¹Shoba Dewey Chugani, *Anak Yang Cerdas Anak Yang Bermain* (Jakarta: Gramedia, 2009), hlm. 66.

³²Bayyinatul Muchtaromah, *op.cit.*, hlm. 131.

dalam situasi lain, sehingga anak terbiasa untuk kreatif dalam menghadapi dan memecahkan persoalan.³³

h. Perkembangan aspek sosial

Artinya melalui permainan tersebut anak belajar untuk dapat berkomunikasi dengan sesama teman baik dalam hal mengemukakan isi pikiran dan perasaannya maupun memahami apa yang diucapkan temannya. Sehingga hubungan dapat terbina dan pada tahap selanjutnya ia akan belajar tentang sistem nilai, kebiasaan, dan standar moral yang dianut oleh masyarakat lingkungannya.

i. Perkembangan aspek emosi/kepribadian

Artinya dari kegiatan yang dilakukan bersama kelompoknya maka anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya berkaitan dengan kelebihan dan kekurangan dirinya. Sehingga anak akan dapat menemukan pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri karena ia merasa memiliki kompetensi tertentu. Dengan demikian ia dapat bersikap dan bertindak laku agar dapat bekerjasama dengan teman-teman, jujur, satria, murah hati dan sebagainya.

j. Untuk mengasah ketajaman penginderaan

Dengan melalui kegiatan bermain maka fungsi penginderaan dapat terlatih dengan baik. Penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan dan perabaan. Kelima aspek penginderaan tersebut perlu diasah agar anak menjadi lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungannya, menjadikan anak aktif dan kreatif bukan anak yang acuh dan tidak tangkap dengan kejadian sekitarnya.

k. Untuk perkembangan aspek kognisi

Artinya pada saat bermain anak memerlukan komunikasi. Pada mulanya melalui bahasa tubuh, tapi dengan meningkatnya usia dan perbendaharaan kata ia akan lebih banyak menggunakan bahasa lisan. Anak perlu memahami kata-kata yang diucapkan teman dan mampu mengemukakan pendapat dan keinginannya. Dengan demikian terjadi proses pembelajaran penguasaan kosa kata baru untuk memperkaya perbendaharaan kata-katanya.

³³Furqon Hidayatullah, *op.cit.*, hlm 9.

1. Untuk mengembangkan keterampilan olah raga

Artinya bila anak tubuhnya sehat, kuat dan cekatan, maka ia memiliki potensi untuk dapat melakukan olahraga pada saat usianya bertambah. Kemampuan berlari, menggantung, meniti, melompat, menendang dan melempar merupakan dasar dari gerakan-gerakan olah-raga.³⁴

³⁴Eka Supriatna, "Model Bermain Edukatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Anak Usia Prasekolah", Artikel Universitas Tanjungpura Pontianak, hlm. 4.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, dkk, "Model Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Sosial Budaya Pada Pembelajaran Anak Didik Klompok Bermain", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 19, Nomor 2, Juni 2013.
- Budiman, Rudy, *Kreativitas Melalui Pembuatan APE*, Bandung: PPPPTK TK dan PLB, 2014.
- Craft, Anna, *Membangun Kreatifitas Anak*, Jakarta: Inisiasi Press, 2003.
- Eliyawati, Cucu, *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar AUD*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005.
- Gunawan, Pria, *Panduan Model Pembelajaran Steam Pendekatan Saintifik*, Makasar: Dikmas, 2019.
- Hidayatullah, Furqon, *Mendidik Anak dengan Bermain*, Surakarta: LPP UNS, cetakan pertama, 2008.
- Itadz, Mbak, *Memilih, Menyusun dan Menyajikan Cerita Untuk Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Tiara Wacana, 2008.
- Ismail, Andang, *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, Yogyakarta: Pilar Media, 2006.
- Jamal Ma'mur Asmani, *Buku Pintar Home Schooling*, Jogjakarta: FlashBooks, cetakan pertama, 2012.
- Kunandar, *Penilaian Autentik Berdasarkan Kurikulum 2013*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013.
- Latif, Mukhtar, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014.
- Masnipal, *Siapa Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*, Jakarta: Gramedia, 2013.
- Mulyasa, E, *Manajemen PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya, cetakan pertama, 2012.
- Muchtaromah, Bayyinatul, *Pendidikan Reproduksi Bagi Anak Menuju Aqil Baligh*, Yogyakarta: UIN-Malang Press, cetakan pertama, 2008.
- Novan Ardy Wijayani & Barnawi, *Format PAUD*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Rasyid, Harun, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009.
- Rakhmat, Jalaluddin, *Belajar Cerdas Belajar Berbasis Otak*, Bandung: MLC, 2007.
- Rintis Rizkia Pangestika, "Permainan Tradisional Edukatif Sebagai Metode Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah", *Artikel Universitas Muhammadiyah Purworejo*.
- Shoba Dewey Chugani, *Anak Yang Cerdas Anak Yang Bermain*, Jakarta: Gramedia, 2009.
- Suyadi, *Manajemen PAUD*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- , *Psikologi Belajar PAUD*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2010.
- Syaodih, Ernawulan, *Bimbingan di TK*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005.
- Thobroni, Muhammad, dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.

- Triharso, Agung, *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*, Yogyakarta: CV Andi Offset 2013.
- Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Partini, *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Grafindo Litera Media, 2010.
- Wibowo, Agus, *Pendidikan Karakter Usia Dini*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Yusria, dkk, "Permainan Tradisional Sebagai Model Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini", *AL-ATHFAAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Uisa Dini*, Vol. 2 No. 1 2019.
- Zaman, Badru, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif untuk Anak TK*, Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia, 2006.