

PERANAN DAN MANFAAT APE UNTUK MENDUKUNG KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Hijriati

Dosen PAUD FKIP Unsyiah Banda Aceh

Email: hijriati27@yahoo.com

ABSTRAK

Artikel ini membahas tentang permainan edukatif yang merupakan suatu bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain. Disadari atau tidak, permainan itu memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri seutuhnya. Permainan bagi anak harus sederhana dan mudah diajarkan serta hanya menggunakan sedikit keterampilan. Sebagian besar permainan memerlukan gerak dasar dan memberikan wahana yang menggairahkan dalam melatih gerakan. Dengan demikian, orang tua dan guru harus menciptakan permainan yang menunjang kreativitas dan mempunyai unsur mendidik.

Kata Kunci: Permainan Edukatif, Kreativitas dan Anak Usia Dini

ABSTRACT

This article discusses educative games which is a form of activity undertaken to gain pleasure or satisfaction from the means or educational tools used in play activities. Whether it is realized or not, the game has educational content that can be useful in developing the full self. Games for children should be simple and easy to teach and use only a few skills. Most games require basic and provide exciting rides in training the movement. Thus, parents and teachers must create games that support creativity and have an educational element.

Key Words: *Educative Games, Creativity and Early Childhood*

A. PENDAHULUAN

Bermain adalah kegiatan anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja.¹ Bermain bagi anak merupakan sarana untuk menumpahkan kegiatan aktif dalam mencapai kesenangan dari

¹ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2012), h. 144.

kegiatan yang dilakukannya. Bermain juga berperan dalam membangkitkan saraf motorik dan sensoriknya.²

Guru harus memandang permainan sebagai sesuatu yang dapat memberikan kontribusi yang berharga pada perkembangan total anak. Melalui permainan, anak dapat memiliki pengalaman sukses dan berprestasi. Di samping itu, beberapa tujuan sosial dapat dicapai melalui permainan, seperti keterampilan sosial, menerima aturan, dan pemahaman yang lebih baik pada dirinya dalam situasi kompetitif dan kooperatif.

B. PEMBAHASAN

a. Pengertian Permainan Edukatif

Permainan Edukatif yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan.³

Pada tahun 1972, Dewan Nasional Indonesia untuk Kesejahteraan Sosial memperkenalkan istilah Alat Permainan Edukatif (APE). Sebenarnya, APE ini merupakan pengembangan proyek pembuat buku keluarga dan balita yang dikelola oleh Kantor Menteri Urusan Peranan Wanita. Karena keberhasilan proyek tersebut, APE digunakan di seluruh wilayah Indonesia melalui program-program BKKBN dan Ibu-Ibu PKK.

Adapun beberapa APE yang dihasilkan adalah sebagai berikut.

1. Boneka dari kain.
2. Balok bangunan polos.
3. Menara gelang segi tiga, bujur sangkar, lingkaran, dan segi enam.
4. Tangga kubus dan tangga silinder.
5. Gantungan bayi.
6. Beberapa puzzle.
7. Kotak gambar pola.
8. Papan pasak 100.

² Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2013), h. 287.

³ Andang Ismail, *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), h. 119.

Jumlah APE sekarang telah berkembang pesat mengiringi kebutuhan dan perkembangan zaman. Bahkan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan sub Direktorat Pendidikan TK (Taman Kanak-Kanak) mempunyai seperangkat alat permainan edukatif sebagai berikut.

1. Papan pengenalan nama.
2. Papan pengenalan kubus.
3. Beberapa puzzle.
4. Latto yang sama, sejenis, dan padanan.
5. Boneka keluarga.
6. Papan nuansa warna.
7. Pohon hitung, dan masih banyak lagi.⁴

Alat bermain adalah segala macam sarana yang bisa merangsang aktivitas yang membuat anak senang. Sedangkan alat permainan edukatif yaitu alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik. Artinya, alat permainan edukatif adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional. Alat permainan edukatif juga merupakan alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak tentang sesuatu.⁵

Pada dasarnya bermain pada anak-anak ditujukan untuk mengembangkan tiga kemampuan pokok, yaitu:⁶

1. Kemampuan Fisik-Motorik (Psikomotor)

Dengan bergerak, seperti berlari, atau melompat, seorang anak akan terlatih motorik kasarnya, sehingga memiliki sistem perorotan yang terbentuk secara baik dan sehat.

2. Kemampuan Sosial-Emosional (Afektif)

Anak melakukan aktivitas bermain karena ia merasa senang untuk melakukannya. Pada tahap-tahap awal perkembangannya, orang tua merupakan kawan utama dalam bermain.

3. Kemampuan Kecerdasan (Kognisi)

⁴ Suyadi, *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2010), h. 286.

⁵ *Ibid.*, Andang Ismail, *Education Games.....* h. 155.

⁶ *Ibid.*, h. 156.

Dalam proses bermain, anak juga bisa berkenalan dengan perbendaharaan huruf, angka, kata, bahasa, komunikasi timbal balik, maupun mengenal objek-objek tertentu, misalnya bentuk (besar atau kecil) dan rasa (manis, asin, pahit, atau asam).

b. Jenis dan Macam-Macam Permainan Edukatif

Jenis permainan edukatif yang diterapkan dapat dibedakan antara jenis permainan yang membutuhkan aktivitas fisik atau bermain aktif dan jenis permainan yang membutuhkan fisik sedikit atau bermain pasif. Permainan edukatif meliputi:⁷

- a. Permainan dominan fisik atau bermain aktif, permainan ini menguras cukup banyak energi anak dalam melakukan permainan. Permainan yang dimaksud seperti:
 1. Permainan fisik bebas *indoor* adalah permainan yang dilakukan di dalam ruangan dan permainan yang dilakukan secara bebas, maksudnya permainan ini dapat dimainkan secara bebas oleh peserta didik tanpa perlunya bimbingan orang dewasa. Namun dengan bantuan atau bimbingan orang dewasa permainan ini akan semakin dapat dipahami anak dengan mudah. Adapun permainan fisik *indoor* seperti: bermain musik (bernyanyi dan memainkan alat musik), bermain tepuk dan bermain pesan berantai.
 2. Permainan fisik *out door* adalah permainan yang dilakukan di luar ruangan atau kelas, biasanya permainan ini dilakukan di halaman sekolah, taman bak pasir dan lapangan yang ada didekat anak-anak. permainan *out door* seperti: permainan olah raga (petak umpet, ular naga, dan lompat tali), permainan fisik *role play* atau bermain peran, bermain mengumpulkan benda-benda di alam, permainan pasir dan melakukan penjelajahan.
- b. Permainan dominan non fisik atau bermain pasif, permainan ini tidak membutuhkan tenaga fisik yang besar dibanding permainan lainnya. Beberapa permainan dominan non fisik antara lain: membaca, menulis, menggambar, mewarnai, mendengarkan radio, dan menonton film.

⁷ Layla Maghfiroh, *Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Anak di TK Terpadu Tarbiyatul Athfal Jepara*, (Yogyakarta: UIN SUKA, 2010), h. 57. /Skripsi, Fak. Tarbiyah, Jur PAI

Menurut Anggani Sudono, perkembangan APE di Indonesia mengikuti jejak pengembangan APE Montessori dan Peabody. APE jenis balok yang mengurutkan dari kecil ke besar serta kotak gambar membuktikan hal itu. Berikut ini akan dikemukakan secara singkat kedua jenis permainan edukatif yang dikembangkan Montessori dan Peabody tersebut.⁸

a. Alat Permainan Edukatif (APE) Montessori

Montessori menggunakan tiga prinsip utama dalam memberikan APE pada anak, yaitu pendidikan usia dini (*early childhood*), lingkungan pembelajaran (*the learn environment*), dan peran guru (*the role of the teacher*).

b. Alat Permainan Edukatif (APE) Peabody

Elizabeth Peabody adalah pendidik, penulis, dan pendiri Taman Kanak-Kanak (TK) pemerintah pertama kali di Amerika Serikat. Mereka mengarang dan membuat perangkat guna mengembangkan bahasa pada Taman Kanak-Kanak. lebih dari itu, mereka mampu menciptakan seperangkat tes perkembangan bahasa yang kemudian dikenal dengan nama *Peabody Individual Achievement Test* (PIET) dan *Peabody Picture Vocabulary Test* (PPVT).

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan permainan edukatif adalah segala bentuk permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek tertentu pada anak sehingga anak menjadi tumbuh cerdas dengan bermain. Salah satu indikator sebuah permainan disebut edukatif adalah mengembangkan aspek tertentu pada anak, seperti aspek kognitif, sosial, emosional, dan lain sebagainya. Permainan-permainan edukatif tersebut dapat diciptakan dengan membuat alat permainan yang memiliki sifat-sifat, seperti bongkar-pasang, pengelompokan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membentuk, mengetok, menyusun, dan lain sebagainya.⁹

⁸*Ibid.*, Suyadi, *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*,..... h. 286.

⁹*Ibid.*, Suyadi, *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*,.....h. 289.

c. Ciri-Ciri Permainan Edukatif

Dalam memilih alat dan perlengkapan bermain dan belajar anak untuk kegiatan kreatif anak, pendidik dan orang tua sebaiknya memperhatikan ciri-ciri peralatan yang baik. Ciri-ciri peralatan yang baik, diantaranya:¹⁰

1. Desain Mudah dan Sederhana

Pemilihan alat untuk kegiatan kreativitas anak sebaiknya memilih yang sederhana dari desainnya.

2. Multifungsi (Serba Guna)

Peralatan yang diberikan kepada anak sebaiknya serba guna, sesuai bagi anak laki-laki atau bagi anak perempuan.

3. Menarik

Pilihlah peralatan yang memungkinkan dan dapat memotivasi anak untuk melakukan berbagai kegiatan, serta tidak memerlukan pengawasan yang terus menerus, atau penjelasan panjang lebar mengenai cara penggunaannya.

4. Berukuran Besar

Alat kreatifitas yang berukuran besar akan memudahkan anak untuk memegangnya

5. Awet

Biasanya peralatan yang tahan lama harganya mahal, namun demikian tidak semua peralatan yang tahan lama harganya mahal.

6. Sesuai Kebutuhan

Sedikit atau banyaknya peralatan yang digunakan tergantung pada seberapa banyak kebutuhan anak akan peralatan tersebut.

7. Tidak Membahayakan

Artinya tidak terbuat dari bahan-bahan maupun bentuk yang membahayakan anak.

8. Mendorong Anak untuk Bermain Bersama

Untuk mendorong anak dapat bermain bersama, maka diperlukan alat yang dapat merangsang kegiatan yang melibatkan orang lain.

9. Mengembangkan daya Fantasi

¹⁰ *Ibid.*, Andang Ismail, *Education Games*..... h. 166.

Alat permainan yang sifatnya mudah dibentuk dan diubah-ubah sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi, karena dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba dan melatih daya fantasinya.

10. Bukan Karena Kelucuan dan Kebagusannya.

Orang tua atau guru sebaiknya memilih peralatan yang dapat menunjang perkembangan kognisi, afeksi, dan motorik anak dengan baik.

11. Bahan Murah dan Mudah Diperoleh.

Orang tua ataupun pendidik yang menciptakan suatu alat permainan, anak akan lebih suka dari pada apa yang dibeli, karena kreativitas memiliki nilai plus dibanding dengan membeli yang sudah siap pakai.

Dari apa yang telah disampaikan sebelumnya dapat menjadi acuan bagi orang tua atau guru dalam menyediakan maupun membuat Alat Permainan Edukatif yang sesuai untuk anak usia dini.

d. Pentingnya Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif juga menjadi sebuah kebutuhan yang amat strategis bagi anak-anak karena memiliki kandungan yang sarat pendidikan bagi anak, di antaranya adalah:¹¹

1. Dapat Melatih Konsentrasi Anak.

Semakin kecil usia anak, waktu untuk mencurahkan perhatian pun semakin pendek. Sebenarnya, kemampuan orang dewasa juga sangat terbatas.

2. Mengajar dengan lebih cepat

Waktu untuk menyampaikan pelajaran seringkali sangat terbatas. Bila pelajaran hanya disampaikan dengan kata-kata saja, mungkin malah dapat disalahpahami oleh pendengarnya, belum lagi waktu yang dipakai juga lama.

3. Dapat mengatasi masalah keterbatasan waktu

Waktu yang sudah berlalu tidak akan pernah kembali. Bagaimana mungkin kita bisa mengulang kembali hal-hal yang pernah terjadi? Setelah alat-alat peraga ditemukan, kita dapat menampilkan kembali peristiwa-peristiwa sejarah dalam bentuk alat-alat peraga tertentu.

¹¹ *Ibid.*, Andang Ismail, *Education Games*.....h. 180.

4. Dapat mengatasi masalah keterbatasan tempat

Karena terpisahnya daerah dengan daerah, maka penyampaian berita sering mengalami hambatan. Perbedaan kebudayaan masing-masing tempat juga sering menimbulkan kesalahpahaman dan penjelasan yang salah.

5. Dapat mengatasi masalah keterbatasan bahasa

Kemampuan anak-anak untuk mengerti bahasa sangat terbatas. Pengalaman hidup yang pendek dan dangkal juga menyebabkan mereka tidak dapat mengerti istilah-istilah tertentu.

6. Dapat membangkitkan emosi manusia

Menyampaikan suatu berita dengan gambar-gambar akan lebih berhasil dibandingkan dengan hanya melalui kata-kata.

7. Dapat menambah daya pengertian.

Alat peraga dapat membantu murid mengerti lebih baik

8. Dapat menambah ingatan murid.

Dalam hal tertentu, menjelaskan suatu hal atau masalah dengan menggunakan banyak media yang berhubungan dengan pancaindera akan memperdalam pengalaman belajar serta ingatan murid.

9. Dalam menambah kesegaran dalam mengajar.

Cara mengajar yang menonton membuat orang merasa bosan. Tetapi, bila disampaikan dengan bentuk yang berbeda-beda akan memberikan kesegaran pada murid, menambah suasana belajar yang menyenangkan, dan mampu membangkitkan motivasi belajar.

e. Karakteristik Permainan Edukatif

Beberapa karakteristik permainan edukatif yang ditetapkan oleh Pendidik dalam menerapkan permainan edukatif untuk anak usia dini sebagai berikut:¹²

1. Diperuntukkan bagi anak usia pra sekolah (TK)

Yakni permainan yang memang sengaja dibuat untuk merangsang berbagai kemampuan dasar pada anak usia pra sekolah, jadi dengan begitu permainan disesuaikan dengan perkembangan anak dan kemampuan anak.

¹² *Ibid.*, Layla Maghfiroh, *Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Anak.....*h. 57. /Skripsi, Fak. Tarbiyah, Jur PAI

2. Multifungsi

Permainan edukatif bisa dilakukan untuk berbagai variasi perkembangan anak, sehingga stimulasi yang didapat anak juga lebih beragam. Selain untuk bermain, permainan edukatif juga dapat digunakan untuk belajar dan mencari pengalaman yang baru. Fungsi lain melakukan permainan edukatif adalah anak akan lebih kreatif, mandiri, sehat, lebih peka sosial, dan dapat melatih emosional anak.

3. Melatih *problem solving*

Dalam memainkan suatu permainan edukatif anak diminta untuk melakukan *problem solving*. Permainan edukatif harus dapat membuat anak berfikir agar dapat menyelesaikan suatu permasalahan. Dalam permainan puzzle misalnya, anak diminta untuk menyusun potongan-potongannya menjadi utuh. Dalam bermain menyanyi (seperti: lagu sedang apa) anak dituntut untuk memikirkan lemparan lagu dari kelompok lainnya. Dalam permainan fisikpun seperti permainan petak umpet anak harus bisa berfikir di mana perkiraan tempat-tempat strategis yang digunakan temannya untuk bersembunyi.

4. Melatih konsep-konsep dasar

Melalui permainan edukatif, anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan dasarnya seperti mengenal bentuk, mengenal warna, mengenal mata angin, mengenal aneka macam rasa, dan mengenalkan perasaan. Permainan edukatif yang seperti ini dapat dilakukan sendiri, berkelompok bersama teman-teman dan bersama guru atau orang tua.

5. Dapat melatih ketelitian dan ketekunan

Dengan permainan edukatif, anak tidak hanya sekedar menikmati mainannya saja tetapi juga dituntut untuk teliti dan tekun ketika mengerjakannya. Permainan edukatif yang dapat melatih ketelitian dan ketekunan seperti bermain, membaca, menulis, mengeja, bermain musik, bermain berhitung, bermain teka teki dan bermain puzzle.

6. Merangsang kreativitas

Permainan edukatif ini mengajak anak untuk selalu kreatif lewat berbagai variasi permainan yang dilakukan. Bila sejak kecil anak terbiasa untuk

menghasilkan karya, lewat permainan rancang bangun mainan kayu misalnya, kelak dia akan lebih berinovasi untuk menciptakan suatu karya tidak hanya mengekor saja.

C. PENUTUP

Permainan Edukatif yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan.

Jenis permainan edukatif yang diterapkan dapat dibedakan antara jenis permainan yang membutuhkan aktivitas fisik atau bermain aktif dan jenis permainan yang membutuhkan fisik sedikit atau bermain pasif. Menurut Anggani Sudono, perkembangan APE di Indonesia mengikuti jejak pengembangan APE Montessori dan Peabody. APE jenis balok yang mengurutkan dari kecil ke besar serta kotak gambar membuktikan hal itu. Berikut ini akan dikemukakan secara singkat kedua jenis permainan edukatif yang dikembangkan Montessori dan Peabody.

Pentingnya Alat Permainan Edukatif adalah dapat melatih konsentrasi anak, mengajar dengan lebih cepat, dapat mengatasi masalah keterbatasan waktu, dapat mengatasi masalah keterbatasan tempat, dapat mengatasi masalah keterbatasan bahasa, dapat membangkitkan emosi manusia, dapat menambah daya pengertian, dapat menambah ingatan murid, dan dalam menambah kesegaran dalam mengajar.

Karakteristik Permainan Edukatif adalah diperuntukkan bagi anak usia pra sekolah (TK), multifungsi, melatih *problem solving*, merangsang kreativitas, dapat melatih ketelitian dan ketekunan, melatih konsep-konsep dasar.

REFERENSI

- Andang Ismail, *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*, Yogyakarta: Pilar Media, 2006
- Layla Maghfiroh, *Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Anak di TK Terpadu Tarbiyatul Athfal Jepara*, (Yogyakarta, UIN SUKA, 2010), hlm .57. /Skripsi, Fak. Tarbiyah, Jur PAI
- Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jogjakarta: DIVA Press, 2013.
- Suyadi, *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2010.
- Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks, 2012.