

Pengenalan Permainan *Busy Board* untuk Membantu Perkembangan Anak Usia Dini di UPT PPRSA Inang Matutu Makassar

Annisa Putri Dimas¹, Nur Akmal²

^{1,2} Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Makassar

Email: nurakmal@unm.ac.id²

Abstrak. Bermain merupakan dunia anak. Anak senang menghabiskan waktu untuk bermain. Oleh karena itu untuk meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini harusnya didukung dengan adanya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Sehingga akan meningkatkan kreativitas dan mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu perkembangan anak usia dini di UPT PPRSA Inang Matutu Makassar melalui permainan *busy board*. Bermain *busy board* ini dilaksanakan dalam 3 tahap yakni observasi, persiapan alat dan bahan untuk membuat *busy board* dan tahap pelaksanaan kegiatan bermain *busy board*. Kesimpulan dari pelaksanaan kegiatan ini yakni: 1) peningkatan pengetahuan anak penerima manfaat di UPT PPRSA Inang Matutu dalam mengenali benda-benda disekitarnya, 2) Peningkatan semangat anak penerima manfaat untuk belajar melalui pemberian *busy board*. 3) menambah variasi alat peraga atau alat pembelajaran di UPT PPRSA Inang Matutu Makassar terkhususnya di kelas C.

Kata Kunci: *Busy Board*, Bermain, Anak usia dini.

I. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak dengan kategori usia mulai dari 0 sampai 6 tahun. Pada masa ini anak lebih senang menghabiskan waktu untuk bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat mengasyikkan bagi anak-anak. Sebab kegiatan ini dilakukan atas dasar motivasi internal artinya kegiatan tersebut dilakukan bukan atas dasar perintah maupun kehendak dari orang lain, tetapi karena keinginannya sendiri (Khadijah & Armanila, 2017). Oleh karena itu, tak heran jika anak usia dini menghabiskan semua waktunya untuk bermain.

Bermain merupakan dunia anak. Melalui bermain, anak akan memperoleh pelajaran yang bermanfaat bagi perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisiknya. Bermain merupakan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak. Bermain merupakan sumber dan uji coba bagi anak, karena dalam bermain anak dapat mengembangkan kreativitas dan daya cipta.

Bermain dari segi pendidikan adalah kegiatan permainan menggunakan alat permainan yang mendidik serta alat yang bisa merangsang perkembangan aspek kognitif, sosial, emosi, dan fisik yang dimiliki anak. Melalui kegiatan tersebut, anak akan merasa lebih senang dan merasa tanpa paksaan untuk belajar. Sehingga akan meningkatkan kreativitas dan mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini (Shafira, 2019).

Untuk itu dalam mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini harusnya didukung dengan adanya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Proses pembelajaran hendaknya disusun menyenangkan, membuat anak tertarik untuk ikut serta, dan tidak terpaksa. Sehingga membuat anak nyaman dalam proses belajar (Yuliasari, Sumarni & Rukiyah, 2020).



Gambar 1. Kunjungan ke UPT Inang Matutu

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, kegiatan pembelajaran di UPT PPRSA Inang Matutu Makassar terkhusus di Kelas C yang berisikan anak penerima manfaat (APM) usia 2 -3 tahun masih dikemas dengan serius dan monoton. Hal ini mengakibatkan banyak diantara anak-anak yang merasa bosan di kelas dan begitu juga dengan alat permainan yang kurang menarik minat anak untuk belajar sehingga anak mudah teralihkan dan kurang bersemangat untuk belajar. Sehingga akan berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti berinisiatif untuk membuat alat permainan yang edukatif, kreatif dan inovatif untuk membantu pekerja sosial dalam memberikan pembelajaran yang dapat meningkatkan aspek perkembangan anak penerima manfaat di UPT PPRSA Inang Matutu Makassar. Alat permainan yang dirancang oleh peneliti adalah *Busy Board*. Sesuai namanya, *busy board* merupakan papan permainan yang bertujuan untuk membuat anak usia dini “sibuk” bermain dan belajar. Adapun indikator keberhasilan dari kegiatan ini adalah :

1. Meningkatkan pengetahuan Anak penerima manfaat dalam mengenali benda-benda disekitarnya melalui alat bermain *busy board*.
2. Meningkatkan semangat anak dalam belajar mengenal angka, warna dan benda disekitar melalui alat bermain *busy board*.
3. Menambah variasi alat peraga atau alat pembelajaran di UPT PPRSA Inang Matutu Makassar terkhususnya di kelas C.

II. METODE PELAKSANAAN

Busy board merupakan alat permainan yang rata - rata berukuran cukup besar dan berisikan berbagai macam benda - benda sehari-hari yang sudah tidak asing lagi bagi anak seperti stop kontak, gembok, resleting, dan banyak lagi sehingga dapat bermanfaat untuk memenuhi rasa ingin tahu anak. Selain itu *busy board* juga dapat membantu menstimulasi motorik kasar dan halus anak serta membantu menstimulasi berbagai indera anak. Metode pada pelaksanaan kegiatan terdiri dari Tahap observasi, Persiapan dan pelaksanaan.

Pada tahap pertama yakni observasi, fasilitator mengobservasi reaksi anak dalam kelas dan selama proses pembelajaran yang difokuskan di kelas C. Observasi ini dilakukan sebelum menentukan pemberian alat permainan yang akan diberikan.



Gambar 2. Pendekatan dan Observasi Anak.

Tahap kedua persiapan. Pada tahap ini fasilitator mempersiapkan segala benda dan alat yang akan digunakan untuk pembuatan *busy board*. Tahap terakhir yakni pelaksanaan. Tahap pelaksanaan kegiatan meliputi, pengenalan benda – benda pada *busy board*, APM menyentuh dan bermain Bersama menggunakan media *busy board*.



Gambar 3. Menyiapkan alat permainan

III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan peneliti dengan menggunakan metode observasi. Observasi dilakukan selama 1 minggu di kelas C. Adapun hasil dari observasi ini ditemukan bahwa variasi alat peraga atau alat belajar di Kelas C UPT PPRSA Inang Matutu Makassar masih sedikit dan monoton. Sehingga yang terlihat dari hasil observasi yaitu Sebagian anak tidak mengikuti kegiatan belajar dengan sungguh-sungguh, Anak merasa bosan, sibuk bermain sendiri, dan adapula anak yang menangis.

Gambaran Pelaksanaan Kegiatan

Adapun beberapa agenda selama pelaksanaan kegiatan bermain *busy board* yang di dokumentasikan sebagai berikut:



Gambar 4. Foto aplikasi permainan

Dalam kegiatan bermain *busy board* ini dimulai dari anak ditunjukkan alat permainan *busy board*, kemudian anak diminta untuk menyebutkan benda apa saja yang ada di *busy board*.

Setelah itu, anak dibiarkan bermain dengan alat permainan *busy board*. Dalam kegiatan bermain ini anak akan dilihat bagaimana respon anak. Semisal apakah anak langsung menyentuh *busy board*, atau menunggu perintah, apakah anak terlihat gembira atau mala tertekan dan respon anak lainnya.

Respon Anak Penerima Manfaat

Adapun jumlah anak penerima manfaat dikelas C yang mengikuti kegiatan bermain yaitu sebanyak 6 anak. Berdasarkan observasi selama kegiatan berlangsung beberapa anak dapat mengenali benda-benda yang ada di *busy board* seperti gitar, sepatu, jam. Sementara untuk benda seperti keran dispenser, saklar lampu, gamelan, dan resleting anak belum mampu menyebutkan nama benda.

Respon anak Ketika diberikan alat permainan *busy board* yakni anak langsung memainkan permainan tersebut dengan gembira, anak bergantian memainkan benda seperti gitar dan gamelan. Adapula anak yang belum bisa memasang tali sepatu sehingga anak diajarkan cara memasang tali sepatu. Anak paling senang memainkan gamelan dan menekan saklar lampu, gerandel dan keran air/dispenser.

Respon lain yaitu Ketika anak memainkan keran dispenser. Anak merespon dengan gaya seperti meminum air yakni anak mengepal tangannya kemudian mendekatkan dibawah keran lalu pura-pura meminum. Beberapa Anak juga sudah mengetahui kegunaan dari warna masing-masing keran dispenser yakni warna

merah yang menandakan air panas dan biru yang menandakan air dingin.

Jadi melalui pemberian *busy board* ini anak dapat mengenali benda yang ada disekitarnya, anak dapat diajarkan bagaimana cara bermain yang baik. Seperti misalnya kalau dirumah mau minum hati-hati dengan keran merah karna yang keluar air panas. Anak juga belajar mengenal warna melalui gamelan. Anak diminta untuk memukul warna merah, kuning, hijau, anak menjadi bersemangat bermain karena suara yang dikeluarkan dari hasil pukulan gamelan.

Lalu kemudian ada jam, anak dikenalkan angka, anak diminta untuk mengatur jam. Misalnya jam kesekolah jam 8, anak diminta untuk memutar jarum Panjang ke angka 8. Anak juga diajarkan untuk memasang resleting sendiri. Anak diajarkan untuk membuka dan menutup resleting sehingga ini dapat melatih kemandirian anak dalam memakai pakaiannya sendiri.

IV. Kesimpulan

Terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan setelah pelaksanaan bermain *busy board* antara lain:

1. Sebelum dilaksanakan kegiatan bermain *busy board*, APM belum mengetahui nama benda yang ada di *busy board*. Namun setelah diberikan permainan Sebagian APM telah mengetahui nama dan kegunaan benda tersebut. Meski tidak secara jelas karna terkendala pada aspek bicara.
2. Sebelum dilaksanakan kegiatan bermain *busy board*, APM juga diberikan pembelajaran mengenali warna, angka dan memasang pakaian namun respon yang diberikan anak berbeda Ketika diberikan permainan *busy board*. Karna secara tidak sadar anak belajar sambil bermain namun, anak tidak merasa bosan, atau teralihkan karena media pembelajaran yang diberikan lebih bervariasi dan menyenangkan bagi anak.
3. Pemberian *busy board* ini juga menambah bahan ajar atau alat peraga di kelas C. Sehingga membantu pekerja sosial dalam memberikan pembelajaran sekaligus bermain yang menyenangkan bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Yulitasari, N., Sumarni, S., Rukiyah. (2020). Pengembangan alat permainan edukatif busy board untuk motorik halus anak kelompok A di taman kanak-kanak. *Jurnal Tumbuh kembang*, 7(12).
- Shafira, H., A. (2019). Pengembangan media pada aspek kognitif anak usia dini di tk puspa kuncup kencana. *Skripsi*. Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Khadijah., Armanila. (2017). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Medan: Perdana Publishing.