

## **PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DI TAMAN KANAK-KANAK PAUD POLEWALI KECAMATAN TANETE RIATTANG BARAT KABUPATEN BONE**

Syamsuardi  
PAUD FIP UNM  
Syamsu\_ardi@yahoo.co.id

### **ABSTRAK**

Keberhasilan pelaksanaan suatu program pendidikan untuk anak Taman Kanak-kanak sangat tergantung pada pengelolaan sumber belajar. Guru hendaknya mempunyai kemahiran dalam mengelola pembelajaran. Pengelolaan adalah merupakan hal yang sangat penting dilakukan dalam setiap kegiatan. Pentingnya penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu factor yang senantiasa mendapatkan perhatian dari pengelola taman kanak-kanak. Hal ini dikarenakan keberhasilan guru dalam mengembangkan aspek yang dimiliki anak tidak lepas dari kemampuannya dalam mengelola alat permainan khususnya alat permainan edukatif. Pelaksanaan pengajaran yang ada pada taman kanak-kanak di Kabupaten Bone sudah menjadikan alat permainan edukatif sebagai pelengkap keberlangsungan dari proses pembelajaran. Adapun jenis-jenis APE yang digunakan dalam pelaksanaan pengajaran antara lain, balok cruissenaire, Puzzle besar, kotak alfabet, kartu lambang bilangan, kartu pasangan, lotto warna, lotto bentuk. Penggunaan beberapa APE bertujuan sebagai sarana dalam membantu guru mengembangkan kompetensi anak didik. Akan tetapi, dalam penggunaannya terkadang masih diperhadapkan pada ketidakseimbangan antara jumlah ketersediaan alat permainan khususnya dalam bentuk APE dengan jumlah anak didik yang ada, sehingga diperlukan kemampuan guru yang lebih untuk menyesuaikan antara keterbatasan alat permainan dengan kegiatan yang akan dilakukan. Karena, tidak menutup kemungkinan tidak maksimalnya pelaksanaan pembelajaran di taman kanak-kanak dikarenakan keterbatasan alat permainan dan kurangnya kemampuan guru dalam mengelola alat permainan yang terbatas. Begitu pula, ketepatan penggunaan APE ini senantiasa menunjang keberhasilan pembelajaran yang mana penggunaannya disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kemampuan setiap anak sehingga dapat berkembang secara maksimal.

Kata Kunci: Bermain, alar permainan edukatif

### **ABSTRACT**

*The successful implementation of an education program for kindergarten children is highly dependent on the management of learning resources. Teachers should have skills in managing learning. Management is a very important thing to do in each activity. Importance of the use of instructional media is one factor that always get the attention of the manager kindergarten. This is because the success of teachers in developing the aspects of the child not be separated from its ability to manage plaything plaything particularly instructive. Implementation of the existing teaching in kindergartens in Bone Regency has made educational games as a complementary tool continuity of the learning process. As for the types of APE are used in the implementation of teaching, among others, cruissenaire blocks, large puzzles, alphabet box, symbol card number, card spouse, color lotto, lottery forms. The use of multiple APE aims as a means of helping teachers develop students' competence. However, in its use sometimes still faced with an imbalance between the number of the availability of game, especially in the form of APE by the number of students there, so we need more teachers ability to adjust the limitations of the game tool with activities to be*

*conducted. Because, it is possible not maximal implementation of learning in kindergarten due to limited means of games and lack of ability of teachers to manage the game a limited tool. Similarly, the accuracy of the use of APE is borne in the successful use of learning which adapted to the developmental level and abilities of each child so that it can develop optimally.*

*Keywords: Play, alar educational games*

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada masa usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya. Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan pada lembaga pendidikan anak dini, seperti: kelompok bermain, Taman Penitipan Anak maupun Taman Kanak-Kanak sangat tergantung pada sistem dan proses pendidikan yang dijalankan.

Dalam melaksanakan proses belajar mengajar di Taman Kanak-Kanak guru hendaknya memiliki pemahaman yang baik tentang materi yang akan diberikan kepada anak, alat permainan apa yang akan digunakan untuk pembelajaran di TK. Alat permainan ini selain memenuhi kebutuhan naluri bermain anak juga sebagai sumber belajar yang sangat diperlukan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK. Aspek-aspek perkembangan tersebut hendaknya dikembangkan secara serempak sehingga anak lebih siap menghadapi lingkungannya dan mengikuti jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak memiliki kekhasan tersendiri sesuai dengan pertumbuhan fisik, perkembangan psikologi anak. Prinsip dasar pendekatan pembelajaran anak di TK meliputi bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, pembelajaran berorientasi pada perkembangan anak, pembelajaran berorientasi pada kebutuhan anak, pembelajaran berpusat pada anak, pembelajaran menggunakan pendekatan tematik, pembelajaran pakem, pembelajaran mengembangkan kecakapan hidup, pembelajaran yang didukung oleh lingkungan yang kondusif, pembelajaran

yang demokratis, dan pembelajaran yang bermakna. Prinsip pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal dengan memadukan berbagai metode dan teknik yang memungkinkan semua indera digunakan sesuai dengan karakteristik masing-masing sekolah (Departemen Pendidikan Nasional, 2005).

Kegiatan pembelajaran perlu memberikan dorongan kepada peserta didik dalam mengungkapkan kemampuannya dalam membangun gagasan. Guru berperan sebagai fasilitator dan bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang dapat menumbuhkan prakarsa, motivasi dan tanggungjawab peserta didik untuk belajar. Disamping itu guru dalam mengelola pembelajaran hendaknya mampu mengembangkan pola interaksi antar berbagai pihak yang terlibat didalam pembelajaran dan harus pandai memotivasi peserta didik untuk terbuka, kreatif, responsif, interaktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan berbagai permasalahan di atas maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Jenis-jenis alat permainan edukatif (APE) apa saja yang digunakan pada Taman Kanak-kanak di Kabupaten Bone?
- b. Bagaimana pengelolaan penggunaan alat permainan edukatif (APE) pada Taman Kanak-kanak di Kabupaten Bone?
- c. Bagaimana ketepatan penggunaan alat permainan edukatif (APE) pada Taman Kanak-kanak di Kabupaten Bone?

## TINJAUAN PUSTAKA

### A. Pengertian alat permainan edukatif (APE)

Pengertian alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya, sedangkan alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan

pendidikan (Tedjasaputra, 2001). Alat permainan edukatif untuk anak TK adalah alat yang sengaja dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak. Menurut Suryadi (2007), bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat untuk bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya.

Alat permainan edukatif merupakan media dari sistem yang pada dasarnya adalah proses yang sistematis dan sinergi dengan berbagai komponen seperti bahan kegiatan, prosedur didaktik, pengelompokan anak. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (Dalam Sadiman 1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Contohnya buku, kaset, film, film bingkai. Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.

## **B. Manfaat dan Ciri-ciri alat permainan edukatif**

Menurut Suryadi (2007), bahwa manfaat mainan edukatif sebagai berikut:

1. Melatih kemampuan motorik. Stimulasi untuk motorik halus diperoleh saat menjemput mainan, meraba, memegang dengan kelima jarinya, dan sebagainya, sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerakkan mainannya, melempar, mengangkat dan sebagainya
2. Melatih konsentrasi. Mainan edukatif dirangsang untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam berkonsentrasi. Saat menyusun puzzle katakanlah anak dituntut untuk fokus pada

gambar atau bentuk yang ada di depannya, ia tidak berlari-larian atau melakukan aktifitas fisik lain sehingga konsentrasinya bisa lebih tergal. Tanpa konsentrasi, bisa saja hasilnya tidak memuaskan.

3. Mengembangkan konsep sebab akibat. Contohnya dengan memasukkan benda kecil ke dalam benda yang besar, anak akan memahami bahwa benda yang lebih kecil bisa dimuat ke dalam benda yang lebih besar. Sedangkan benda yang lebih besar tidak bisa masuk ke dalam benda yang lebih kecil. Ini adalah pemahaman konsep sebab akibat yang sangat dasar.
4. Melatih bahasa dan wawasan. Permainan edukatif sangat baik bila diikuti dengan penuturan cerita. Hal ini akan memberikan manfaat tambahan buat anak, yakni meningkatkan kemampuan bahasa juga keluasan wawasan.
5. Mengenalkan warna dan bentuk. Dari mainan edukatif, anak dapat mengenal ragam/variasi bentuk dan warna. Ada benda berbentuk kotak, segi empat, bulat, dengan berbagai warna, biru, merah, hijau dan lainnya.

Adapun ciri-ciri alat permainan edukatif bagi anak (Zaman Badru, dkk, 2007) yaitu: (1) ditujukan pada anak TK, selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak TK. APE untuk anak rentang usia 4-5 tahun tentu berada dengan APE untuk anak rentang usia 5-6 tahun contohnya: puzzle. Puzzle untuk anak usia 4-5 tahun memiliki bentuk sederhana dengan potongan yang tidak terlalu banyak kepingannya. Jumlah kepingan puzzle untuk anak usia 5-6 tahun, lebih banyak lagi. Jadi memang APE dirancang untuk rentang usia tertentu; (2) berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK, aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik (motorik halus dan kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral. APE yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif biasanya dapat digunakan untuk melatih daya nalar anak; (3) dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan multi guna; (4) aman bagi anak; (5) dapat mendorong aktifitas dan kreativitas anak dan (6) bersifat konstruktif.

### C. Pengelolaan alat permainan edukatif

Pengelolaan alat permainan edukatif di TK sebagian besar di tangani oleh guru TK meliputi pengadaan, pemeliharaan, dan penggunaannya. Sebagai langkah menggunakan alat permainan edukatif, lebih dahulu guru harus memilih alat permainan yang tepat untuk anak dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut (Zaman Badru, 2007:7-15):

1. Alat peraga tidak berbahaya bagi anak atau merangsang agresivitas anak, seperti pedang-pedangan atau pistol-pistol.
2. Pemilihan bukan berdasarkan pilihan guru, tetapi berdasarkan minat anak terhadap mainan tersebut ketika ia bermain.
3. Alat bermain sebaiknya bervariasi sehingga anak dapat bereksplorasi dengan mainannya tersebut. akan tetapi tidak terlalu banyak macamnya karena akan membingungkan anak.
4. Tingkat kesulitan sebaiknya disesuaikan dengan rentang usia anak TK, yaitu rentang 4-5 tahun untuk kelompok A dan 5-6 tahun untuk kelompok B.
5. Alat permainan tidak rapuh atau mudah rusak.
6. Tidak memilih alat permainan berdasarkan urutan usia karena ada anak yang lambat perkembangannya dari anak-anak seusianya atau sebaliknya, maka dasar pemilihan alat permainan lebih cenderung pada perkembangan fisik dan mental anak secara individual.

### D. Pengertian bermain

Bermain menurut Satiadarma (2006) merupakan sarana bagi anak-anak untuk belajar mengenal lingkungan kehidupannya. Pada saat bermain, anak-anak mencobakan gagasan-gagasan mereka, bertanya serta mempertanyakan berbagai persoalan, dan memperoleh jawaban atas persoalan-persoalan mereka. Melalui permainan menyusun balok misalnya anak-anak belajar menghubungkan ukuran suatu obyek dengan lainnya. Mereka belajar memahami bagaimana balok yang besar menopang balok yang kecil. Mereka belajar konsep bagaimana hal-hal yang lebih besar mampu menopang hal-hal yang lebih kecil.

Secara fisik, bermain memberikan peluang bagi anak untuk mengembangkan kemampuan motoriknya. Permainan seperti dalam olahraga mengembangkan kelenturan, kekuatan serta ketahanan otot pada anak. Permainan dengan kata-kata (mengucapkan kata-kata) merupakan suatu kegiatan melatih otot organ bicara sehingga kelak pengucapan kata-kata menjadi lebih baik.

Dalam bermain, anak juga belajar berinteraksi secara sosial, berlatih untuk saling berbagi dengan orang lain, meningkatkan toleransi sosial, dan belajar berperan aktif untuk memberikan kontribusi sosial bagi kelompoknya.

### E. Tujuan dan fungsi bermain

Adapun tujuan bermain bagi anak yaitu: (1) memperoleh kesempatan untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya; (2) anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta minat dan kebutuhannya; (3) memberi peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial serta emosional); (4) anak terbiasa menggunakan seluruh aspek pancainderanya sehingga terlatih dengan baik; (5) secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Fungsi bermain bagi anak TK adalah (1) menirukan apa yang dilakukan orang dewasa seperti meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit; (2) untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengemudi bus; (3) untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata ibu memandikan adik, ayah membaca koran dan sebagainya; (4) untuk menyelurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air dan sebagainya; (5) untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti: berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas dan lain-lain; (6) untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi dan lain sebagainya; (7) mencerminkan pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk

badannya, semakin dapat berlari cepat; (8) untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun. Melalui bermain selain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional dan moral, bermain juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan.

#### F. Karakteristik Kegiatan Bermain

Pakar Pendidikan menyebutkan beberapa karakteristik bermain anak (Montolalu, 2007:2.4), yaitu:

1. Bermain adalah sukarela karena kegiatan ini didorong oleh motivasi dari dalam diri seseorang sehingga akan dilakukan oleh anak apabila hal ini betul-betul memuaskan dirinya dengan kata lain permainan yang dilakukan anak adalah suatu kepuasan tersendiri karena tidak harus memenuhi tuntutan atau harapan dari luar, anak-anaklah yang menentukan perannya dalam bermain.
2. Bermain adalah pilihan anak, anak-anak memilih secara bebas sehingga apabila seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun dilakukan dengan cara yang halus maka aktivitas itu sudah bukan lagi merupakan kegiatan bermain atau non play.
3. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, yaitu anak-anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain, bukan menjadi tegang atau stres. Bermain yang menyenangkan merupakan syarat mutlak dalam melakukan kegiatan di taman kanak-kanak.
4. Bermain adalah simbolik bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya, khususnya pada anak usia taman kanak-kanak dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi mereka. Melalui kegiatan bermain anak akan mampu menghubungkan pengalaman mereka dengan kenyataan sekarang, misalnya berpura-pura menjadi orang lain, anak akan bertingkah laku seperti yang diperankannya.
5. Bermain adalah aktif melakukan kegiatan artinya dalam bermain anak-anak

berekplorasi, bereksperimen, menyelidiki dan bertanya tentang manusia, benda-benda, kejadian atau peristiwa.

### TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

#### A. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui jenis-jenis alat permainan edukatif (APE) apa saja yang digunakan pada Taman Kanak-kanak di Kabupaten Bone.
2. Untuk mengetahui pengelolaan penggunaan alat permainan edukatif (APE) pada Taman Kanak-kanak di Kabupaten Bone.
3. Untuk mengetahui ketepatan penggunaan alat permainan edukatif (APE) yang digunakan pada Taman Kanak-kanak di Kabupaten Bone.

#### B. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari tujuan penelitian yang dikemukakan di atas maka hasil penelitian diharapkan memberi manfaat secara teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat teoritis dan manfaat praktis yang dimaksud sebagai berikut:

##### 1. Manfaat teoritis

Memberikan khazanah ilmu pengetahuan tentang pendidikan anak usia dini pada Taman Kanak-kanak yang menyangkut tentang penggunaan alat permainan edukatif di Taman Kanak-Kanak, juga pada penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan alat permainan edukatif.

##### 2. Manfaat praktis

Adapun manfaat praktis yang diharapkan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Sebagai bahan informasi bagi institusi Taman kanak-kanak tentang pentingnya penggunaan alat permainan edukatif di taman kanak-kanak.
2. Sebagai masukan bagi orang tua sehingga dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE).
3. Memberi masukan kepada pendidik anak usia dini dalam membuka cakrawala berfikir

mereka akan pentingnya menggunakan alat permainan edukatif (APE).

## METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Sesuai tujuan penelitian yaitu untuk mendeskripsikan fakta empirik tentang keefektifan penggunaan alat permainan edukatif pada taman kanak-kanak di Kabupaten Bone, maka data yang diperlukan bersifat deskriptif untuk memperoleh sejumlah informasi status gejala pada saat penelitian dilakukan, yaitu gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan (Sumanto, 1995).

### B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah studi terhadap penggunaan alat permainan edukatif pada Tamam Kanak-kanak di Kabupaten Bone. Kajian dalam penelitian ini adalah berupa pelaksanaan penggunaan alat permainan edukatif yang meliputi; pengelolaan penggunaan APE, Jenis APE, bahan APE, metode, pelaksanaan, ketepatan penggunaan APE, antara lain Kesesuaian dengan materi, kesesuaian dengan tingkat perkembangan anak, ketepatan metode serta penggunaan secara individual, kelompok dan klasikal.

### C. Informan Penelitian

Penentuan informan penelitian dilakukan dengan teknik purposive. Penentuan informan dengan teknik purposive tidak dilaksanakan probabilitas, melainkan dipilih dengan tujuan tertentu untuk mendeskripsikan suatu masalah tertentu. Dengan perkataan lain, informan penelitian dipilih sesuai pertimbangan kelayakan atau keperluan (Koentjaraningrat dalam Salam, 2000).

Berdasarkan tujuan tersebut maka diperoleh 3 (tiga) informan yang memenuhi kriteria dan dianggap dapat memberikan data sesuai dengan keperluan penelitian. Ke tiga informan tersebut adalah Kepala Sekolah TK, tenaga pengajar dan peserta didik.

### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk melakukan pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

### E. Teknik Analisis Data

Pada garis besarnya, tahapan dalam analisis data ditempuh langkah-langkah; (1) reduksi data, yaitu membuat abstraksi atau rangkuman, (2) penyajian data, yaitu penyajian dengan mengambil pokok-pokok namun dapat dijamin kesahihannya, dan (3) kesimpulan dan verifikasi, yaitu menarik kesimpulan tentatif, sehingga memungkinkan verifikasi selama penelitian berlangsung.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Pelaksanaan Pembelajaran di TK

Pelaksanaan pembelajaran di taman kanak-kanak tidak lepas dari penggunaan alat permainan sebagai alat pendukung kelancaran dan keberhasilan proses pembelajaran. Olehnya, guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan bermain di taman kanak-kanak harus memiliki keterampilan yang cukup dalam mengolah sejumlah alat permainan sehingga keberadaan alat permainan dapat dioptimalkan untuk pengembangan kompetensi anak didik.

#### 2. Jenis-jenis media APE

##### a. Balok cruissenaire

Salah satu bentuk alat permainan yang digunakan pada TK yang ada di Kabupaten Bone adalah ciptaan George Cruissenaire yaitu balok Cruissenaire. Jenis permainan ini untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan, dan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar.

##### b. Balok Blocdoss

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. Fungsi kotak kubus ini adalah untuk melatih koordinasi mata dan tangan juga melatih emosi, melatih motorik dan daya nalar.

##### c. Puzzle besar

*Legpuzzle* atau teka-teki ini terbuat dari tripleks, plastik atau karton tebal yang terdiri dari dua bagian dengan ukuran yang sama. Satu bagian dibuat lukisan sederhana, misalnya seekor bebek sedang berenang atau gambar lainnya. Puzzle yang dilukis dipotong menjadi 10 – 12 kepingan.

Tujuan permainan ini adalah agar anak mengenal bertuk, melatih daya pengamatan –dan daya konsentrasi anak, serta melatih keterampilan jari-jari anak. Cara kerjanya adalah kepingan- diambill, kemudian dicoba dikembalikan menurut bentuk.

d. Kotak alfabet

Kotak alfabet adalah Kotak yang berisi huruf- huruf, tujuan permainan ini adalah agar anak mengenal huruf, menumbuhkan gairah atau semangat belajar ketika membentuk kata-kata dan belajar membaca. Permainan ini dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil kepingan huruf dan mencoba mengucapkannya, anak diberi kesempatan untuk membentuk kata sesuai dengan gambar yang dilihatnya dengan jalan menjajarkan huruf – huruf atau menyusun huruf-huruf sesuai yang dikedendaki dan selanjutnya dapat membentuk kalimat pendek. Permainan ini dibuat untuk anak yang sedang belajar membaca.

e. Kartu lambang bilangan

Kartu ini berisikan tulisan atau angka 1 sampai dengan 50, atau 1 sampai 100 dan seterusnya. Tujuannya adalah agar anak mengenal lambang bilangan dan belajar menghitung. Penggunaan kartu lambang bilangan dilakukan dalam mengenalkan lambang atau model bilangan sehingga anak akan terbiasa dengan lambang atau model bilangan tersebut.

f. Kartu pasangan

Kartu pasangan ini terbuat dari bahan karton atau dupleks berukuran 10 – 8 cm. Setiap kartu diberigambar secara berpasangan.

g. Lotto warna

Permainan ini terbuat dari tripleks atau dupleks. Terdiri dari papan lotto berukuran 17,5 x 17,5 cm. 9 kartu lotto terdiri dari 9 macam warna. Papan lotto dibagi menjadi 9 bagian masing-masing diberi warna sesuai dengan warna yang pada kartu lotto.

h. Lotto bentuk

Permainan lotto yang berlangsung ditaman kanak-kanak dimainkan secara perorangan dan kelompok. Tujuan permainan ini adalah untuk mengembangkan dan mengembangkan daya konsentrasi dan pengamatan anak dengan cara permainan yaitu mencampurkan kartu lotto yang ada kemudian anak diminta untuk menyusun kartu lotto di atas papan lotto yang sesuai dengan warna dan bentuk pada setiap bagian.

### 3. Pengelolaan penggunaan APE

Kenyataan empirik memperlihatkan bahwa dalam penggunaan APE lebih umum digunakan pada pelaksanaan kegiatan inti. Hal ini dapat dilihat dari pelaksanaan kegiatan dimana kegiatan awal dan akhir lebih didominasi dengan kegiatan bernyanyi dan membaca doa. Saat pelaksanaan kegiatan dengan menggunakan APE, guru terlebih dahulu menyediakan alat-alat yang dibutuhkan oleh anak saat melakukan kegiatan sesuai dengan tema yang akan diajarkan. Dalam hal ini guru senantiasa bertindak sebagai fasilitator antara kebutuhan anak dengan bentuk permainan. Setelah menyediakan permainan, guru akan memberikan pemahaman dan penjelasan awal kepada anak mengenai jenis permainan dan fungsi dari alat permainan yang disediakan.

Keterbatasan akan ketersediaan alat permainan yang ada di taman kanak-kanak pertiwi senantiasa menjadi perhatian bagi pengelola. Beberapa upaya dilakukan pengelola untuk memenuhi kebutuhan bermain anak dalam bentuk penggalakan kerjasama dengan masyarakat dan beberapa pihak terkait khususnya pengadaan alat permainan. Disamping itu, pengelola juga senantiasa menerapkan sistem pembelajaran inovatif dimana guru diharapkan dapat menggunakan alat dan bahan permainan yang mudah didapat.

Berdasarkan pengamatan yang ada di taman kanak-kanak memperlihatkan bahwa keterlibatan anak dalam penggunaan APE tidak hanya pada saat pelaksanaan kegiatan, akan tetapi pada saat selesai menggunakan alat permainan tersebut, anak juga diharapkan untuk merapikan kembali alat permainan yang digunakannya. “Setelah selesai bermain balok, guru meminta kepada anak untuk merapikan

balok yang telah dipakainya. Satu per satu anak merapikan baloknya dan mengembalikan ke tempat sebelumnya”.

#### 4. Ketepatan penggunaan APE

Ketepatan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam melaksanakan kegiatan didasarkan pada aspek perkembangan yang ingin dicapai. Aspek tersebut meliputi perkembangan kemampuan kognitif, kemampuan seni, kemampuan bahasa, kemampuan fisik-motorik, kemampuan berhitung permulaan dan kemampuan baca-tulis.

Pencapaian tujuan dari enam perkembangan tersebut dilakukan dengan menggunakan bantuan APE karena guru menganggap bahwa dengan penggunaan alat peraga anak lebih cepat menangkap materi/tema pengajaran yang diberikan. Disamping itu, penggunaan alat permainan juga tidak memberikan beban belajar kepada anak.

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan alat permainan edukatif yang umumnya digunakan pada taman kanak-kanak yang ada di Kabupaten Bone terdiri dari balok cruissenaire, Puzzle besar, kotak alfabet, kartu lambang bilangan, kartu pasangan, lotto warna, lotto bentuk. Disamping itu, juga terdapat beberapa bahan yang juga digunakan berupa kayu atau balok, stereofom dan busa, kain, kardus/karton, bambu, tali, pelepah, biji-bijian dan daun.
2. Pengelolaan penggunaan APE senantiasa disesuaikan dengan tema yang berjalan dan dalam penggunaannya senantiasa diseduaikan dengan ketersediaan alat permainan dengan jumlah anak didik. Begitu juga, guru ditekankan untuk terampil dalam menggunakan alat permainan yang sifatnya masih baru dan juga alat permainan yang terbatas.
3. Ketepatan penggunaan APE dapat diperoleh ketika alat permainan yang digunakan

mampu memberikan dampak terhadap aspek pengembangan anak yang terdiri dari kemampuan kognitif, seni, bahasa, fisik-motorik, pengembangan berhitung permulaan dan pengembangan baca tulis serta dapat mengembangkan pembiasaan untuk melatih kemandirian anak, emosional anak dan memupuk kebersamaan.

#### B. Saran

1. Guru diharapkan dapat mengembangkan kemampuannya dalam menggunakan APE agar dampak dari penggunaan alat peraga ini bisa tepat sasaran dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.
2. Guru harus mampu mengemas beberapa alat permainan yang berasal dari karya sendiri dimana bahan dari alat yang digunakan berasal dari lingkungan sekitar begitu juga lebih aktif dalam mengembangkan sumber belajar.
3. Untuk penyelenggara taman kanak-kanak agar sedapat mungkin melakukan peningkatan alat permainan edukatif sehingga penggunaan alat tersebut dapat dilakukan secara bervariasi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anam Saiful. 2007. *Taman Yang Paling Indah*. Solo: Wangsa Jatra Lestari
- Anderson, J. 1993. *Quality in Early Childhood Education*. New York: Danish National Federation of Early Childhood and Youth Education.
- Arsyad Azhar. 1996. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Bogdan, Robert dan Steven J. Taylor. 1993. *Kualitatif: Dasar-dasar Penelitian*. Terjemahan oleh A. Khosin Afandi. Surabaya: Usaha Nasional
- Depdiknas. 2005. *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak Sekolah Dasar



- Garna, Judistira K. 1996. *Metode Penelitian: Pendekatan Kualitatif*. Bandung: Primaco Akademika
- Jamaris Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan anak usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini PPs Universitas Negeri Jakarta
- Masitoh. 2006. *Strategi Pembelajaran di TK*. Cetakan Kelima, Jakarta: Universitas Terbuka
- \_\_\_\_\_. 2008. *Strategi Pembelajaran di TK*. Cetakan Kesepuluh, Jakarta: Universitas Terbuka
- Mulyani Rini, 2006. *Permainan Edukatif Dalam Perkembang Logic-Smart Anak*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Munadi Yudhi, 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Nurani Yuliani. 2003. *Konsep Pendidikan Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- \_\_\_\_\_. 2009. *Konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Sadiman S Arief. dkk. 1986. *Media Pendidikan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Salam, Abdul. 2000. *Implementasi dan Sosialisasi Siri' (Studi Kasus pada Enam Keluarga Bugis Bone di Sulawesi Selatan)*. Disertasi tidak diterbitkan. Bandung: Program Pascasarjana Universitas Padjajaran Bandung.
- Santoso Soegeng. 2006. *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Satiadarma P Monty. 2008. *Fungsi Terapeutik Bermain Bagi Anak Usia Sekolah*. <http://download-gate.com/download.php?file=Psikologi>.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Pembaharuan Pendidikan Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Suardi. 2005. *Analisis Program Pelayanan pada Panti Sosial Taman Penitipan Anak (PSTPA) Inang Matutu Makassar*. Tesis tidak dipublikasikan. Makassar: Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar
- Sugiono, 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sumanto. 1995. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Andi Offset.
- Suryadi. 2007. *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: EDSA Mahkota
- Tedjasaputra, Meyke, 2001. *Bermain, Mainan dan Alat Permainan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Yaqien, Abi M. F. 2005. *Anak Cerdas dengan Bermain*. Jombang: Lintas Media.
- Zaman Badru, dkk. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- \_\_\_\_\_. 2010. *Bermain*. rrr. On line 11 Januari 2010.