ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS KONTEKSTUAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Oleh:
Dyah Nugrahani, Alfiah, Ismatul Khasanah, Dian Ayu Zahraini
nugrahanidyah@yahoo.co.id

Abstract

Developing all early child competence can be done in many ways, such as by having or using Educative Learning Media. Preparing Contextual-based Media does not spend much money. It can be created by the tutors using the waste or rejected materials roundabouts . The use of the media can be colaborated with the appropriate teaching learning method. The teaching learning will be more effective and efficient in order to develop the students' competence.

Key Words: *Educative Game Tools, Contextual, PAUD*

Abstrak

Mengembangkan semua aspek kecerdasan pada anak usia dini bisa dilakukan dengan berbagai cara yang salah satunya adalah dengan menggunakan APE. Membuat APE dengan pendekatan kontekstual tidak perlu mengeluarkan biaya yang mahal. Pembuatan APE dapat dilakukan dengan menggunakan biaya yang murah atau bahkan tanpa biaya sama sekali karena memanfaatkan bahan bekas yang ada di sekitar tempat belajar. APE yang dibuat sendiri oleh tutor dapat dimanfaatkan secara efektif dan efisien. Penggunaan APE dapat dikolaborasikan dengan metode atau model pembelajaran yang tepat hingga semua aspek kecerdasan anak dapat berkembang.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif, Kontekstual, PAUD

A. PENDAHULUAN

UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, secara tegas menyatakan bahwa "Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Guru yang baik untuk anak-anak memiliki banyak sifat dan ciri khas, yaitu: kehangatan hati, kepekaan, mudah beradaptasi, jujur, ketulusan hati, sifat yang bersahaja, sifat yang menghibur, menerima perbedaan individu, mampu mendukung pertumbuhan tanpa terlalu melindungi, badan yang sehat dan kuat, ketegaran hidup, perasaan kasihan/keharuan, menerima diri, emosi yang stabil, percaya diri, mampu untuk terus-menerus berprestasi dan dapat belajar dari pengalaman. Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 8 tahun 2005. Direktorat Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Nonformal (Dit PTK-PNF) Ditjen Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan (Ditjen PMPTK) mempunyai tugas untuk membina pendidik dan tenaga kependidikan pendidikan nonformal agar memiliki kompetensi (pedagogi, keperibadian,sosial dan profesional) yang sesuai dengan

peraturan pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang standar Nasional Pendidikan.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Untuk membantu perkembangan anak perlu dipikirkan upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan bagi mereka, sangat diperlukan pemahaman yang mendasar mengenai perkembangan diri anak, terutama yang terjadi dalam proses pembelajarannya. Hal itu dimaksudkan agar kita dapat mengetahui apakah anak menemui kesulitan dalam proses belajarnya. Dengan pemahaman yang cukup mendalam atas proses tersebut diharapkan guru, orang tua, pendidik di lembaga pendidikan, pemerintah serta pemerhati pendidikan, mampu mengeksplorasi, merencanakan, dan mengimplementasikan penggunaan berbagai sumber belajar sebagai alat permainan edukatif.

Tutor PAUD berpendapat minimnya APE di Pos PAUD tempat mereka mengajar, sering menjadi kendala kegiatan belajar peserta didik. Menurut mereka, mengajar anak usia dini tanpa APE tidak akan mendapatkan hasil yang maksimal. Untuk itu tutor perlu mengembangkan kemampuan agar bisa menyediakan berbagai alat peraga yang mereka butuhkan untuk kelancaran kegiatan belajar mengajar.

Pembuatan APE harus disesuaikan dengan kebutuhan, kurikulum yang ada, dan karakteristik peserta didik. Bahan yang digunakan pun tidak sulit didapat, bahkan dapat menggunakan barang bekas atau limbah rumah tangga. Yang perlu diperhatikan adalah, bahan yang digunakan harus aman bagi anak. APE harus dibuat semenarik mungkin hingga anak fokus pada proses pembelajaran dan dapat mengembangkan segala aspek dan kecerdasan anak.

B. PEMBAHASAN

1. Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial anak agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan mahluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran.

Menurut Zaman dan Eliyawati (2010) media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media

dengan pembelajaran menggunakan media. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran. Selanjtanya mereka mengemukakan bahwa jika ditinjau dari perpektif komunikasi, pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media; salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru.

Pada hakikatnya kegiatan belajar-mengajar adalah suatu proses komunikasi (penyampaian pesan). Proses komunikasi harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian tukar-menukar pesan atau informasi oleh setiap guru dan peserta didik. Menurut Ahmad Rohani (1997: 1) yang dimaksud pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, ide, pengalaman, dan sebagainya. Sedangkan menurut Mudhoffir (1986:1-2) ada tambahan mengenai hal tersebut, yaitu bahwa pesan atau informasi tersebut disampaikan dalam bentuk ide, fakta, arti dan data. Pesan atau informasi yang dimaksud termasuk dalam salah satu sumber belajar yang membantu memecahkan masalah belajar. Jadi, dapat dikatakan bahwa penyampaian pesan atau proses komunikasi yang dilaksanakan sebagaimana mestinya dapat membantu memecahkan masalah belajar.

Guru yang mengharapkan proses dan hasil pembelajaran supaya efektif, efisien, dan berkualitas, semestinya memperhatikan faktor media instruksional yang keberadaannya memiliki peranan sangat penting. Media instruksional merupakan *integral-part* (bagian menyeluruh) dari proses komunikasi instruksional (belajar-mengajar) dan bertumpu pada tujuan pendidikan. Agar media instruksional yang digunakan dapat dimanfaatkan hingga mencapai tujuan yang ingin dicapai, maka perlu diketahui pengertian media instruksional.

Pengertian media instruksional adalah "sarana komunikasi yang digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk mencapai tujuan instruksional yang efektif dan efisien melalui perangkat keras maupun lunak" (Ahmad Rohani, 1997: 4). Pengertian tersebut merupakan kesimpulan beberapa pengertian yang bila dijabarkan adalah sebagai berikut:

1) Segala jenis sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional. Mencakup media grafis, media yang menggunakan alat penampil, peta, model, globe, dan sebagainya.
2) Peralatan fisik untuk menyampaikan isi instruksional, termasuk buku, film, video, tipe, sajian slide, guru dan perilaku non verbal. Dengan kata lain media instruksional mencakup perangkat lunak (*software*) dan/atau perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi sebagai alat belajar/alat Bantu belajar.
3) Media yang digunakan dan diintegrasikan dengan tujuan dan isi instruksional yang biasanya sudah dituangkan dalam Garis Besar Pedoman Pembelajaran (GBPP) dan dimaksudkan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar.
4) Sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara, dengan menggunakan alat penampil dalam proses belajar mengajar untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional, meliputi kaset, audio, slide, film-strip, OHP, film, radio, televisi, dan

sebagainya.

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (1991: 1), media instruksional merupakan alat bantu mengajar yang termasuk dalam komponen metodologi penyampaian pesan untuk mencapai tujuan instruksional. Dengan melihat kedua pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa media instruksional merupakan media yang dipergunakan dalam proses instruksional (belajar-mengajar), untuk mempermudah pencapaian tujuan instruksional yang lebih efektif dan memiliki sifat yang mendidik. Hingga menurut Sudjana dan Rivai, klasifikasi media instruksional meliputi media grafis, media fotografi, media proyeksi, media audio dan media tiga dimensi (1991: 27-207).

Bila dihubungkan dengan anak usia dini, media pembelajaran dikenal sebagai Alat Permainan Edukatif atau sering disingkat APE. Menurut Sudono (2000), alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya. Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa APE merupakan alat permainan yang mempunyai nilai-nilai edukatif, yaitu dapat mengembangkan segala aspek dan kecerdasan yang ada pada diri anak.

Alat permainan yang dapat mengembangkan segal aspek dan kecerdasan yang ada pada anak dapat diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran yang sesuai, di antaranya:

1) *Active learning*, yaitu pembelajaran yang menuntut keaktivan anak sehingga semua aspek yang ada pada diri anak dapat berkembang, baik aspek pengembangan pembiasaan maupun kemampuan dasar.
2) *Attractive learning*, yaitu pembelajaran yang menarik sehingga semua aspek yang ada pada anak dapat berkembang, baik aspek pengembangan pembiasaan maupun kemampuan dasar.
3) *Joyful learning*, yaitu pembelajaran yang menyenangkan sehingga semua aspek anak dapat berkembang, baik aspek pengembangan pembiasaan maupun kemampuan dasar.
4) *Multiple Intelligences Approach*, yaitu pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kecerdasan jamak/majemuk sehingga semua kecerdasan yang dimiliki anak dapat berkembang.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran yaitu:

1) Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, kongkrit dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (verbalistis).
2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Misalnya objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, dan lain-lain. Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
3) Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar.
4) Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.
5) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
6) Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
7) Memberikan perangsang, pengalaman dan persepsi yang sama bagi siswa.

Sementara itu Kemp dan Dayton (1985)

mengemukakan beberapa manfaat media yaitu:

1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
2) Pembelajaran dapat lebih menarik
3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
4) Waktu pelakasanaan pembelajaran dapat diperpendek
5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan
7) Sikap positif siswa terhadap materi pelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
8) Peranan guru ke arah yang posistif

3. Membuat Alat Peraga Edukatif

Untuk membekali diri dalam melaksanakan proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, guru dan orang tua diharapkan mampu menciptakan hasil karya yang orisinal berupa APE. Yang harus diperhatikan adalah setiap pembuatan APE haruslah mengikuti kriteria yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak (Misal: pada siswa TK, mana untuk kelas A dan mana untuk kelas B).

1) Usaha Guru adalah Faktor Utama

Kegiatan guru yang seharusnya diperhatikan menurut Sudono (2000) adalah:

a. Merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan maupun pengaturan waktu.
b. Mengatur penempatan semua peralatan dan perabotan yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan (sesuai kurikulum dan tingkatan kelas) dan keamanan.
c. Segala kegiatan yang dipersiapkan oleh guru harus memiliki tingkat kesulitan yang berbeda.
d. Memantau setiap kegiatan (membosankan atau menyenangkan).
e. Melatih kemandirian anak.

2) Bahan yang Digunakan untuk Pembuatan APE

Bahan yang biasa digunakan untuk membuat APE harus memperhatikan keamanan bagi anak atau siswa. Bahan-bahan tersebut adalah kayu, *styrofoam* dan busa, tekstil, kardus, bambu, tali, pelepah (papaya, pisang, pinang), biji-bijian, daun kering, raffia, karet, kulit, kapuk, karton, dan kertas bekas (yang sudah tidak digunakan lagi).

3) Kriteria Keamanan yang Harus Selalu Dipertimbangkan

Menjaga keselamatan, kesehatan, dan keamanan anak merupakan persyaratan utama. Berkaitan dengan pembuatan APE, maka bahan-bahan yang digunakan haruslah:

a. Kayu tidak berserat dan diamplas
b. Bambu bebas dari bulu yang gatal
c. Jangan tajam
d. Cat *non toxid* (bebas racun)
e. Menghindari benda yang berpotensi masuk ke mulut (bagi anak yang masih cenderung memasukkan benda ke mulut)
f. Memotong *styrofoam* memerlukan pisau tajam
g. Pembuatan dengan ukuran yang presisi (ketepatan)
h. Paku jangan menonjol

4) Cara Pembuatan APE

Cara membuat APE tidak terlepas dari macam-macam APE itu sendiri. Petunjuk pembuatannya sesuai dengan jenisnya. Berikut merupakan contoh pembuatan APE:

a. Pembuatan timbangan sederhana: alat atau bahan untuk ditimbang (seperti: gabus, kayu, plastik, dll), gelas ukuran, tanaman bumbu dapur, soda kue, zat pewarna, berbagai kotak bekas, dll.
   1. Bahan
      a) tangan: kayu panjang 40 cm,

lebar 2 cm, tebal 1,5 cm, beberapa mangkuk bekas mentega.

b) tiang: tinggi 25 cm, lebar 4 cm, tebal 2 cm.

c) dasar: panjang 10 cm, lebar 6 cm, tebal 3 cm.

2. Caranya:

a) tangan: ukur sama dari tengah dan beri lekukan kecil untuk tempat menggantungkan tali pemegang mangkuk bekas mentega.

b) tiang: paada ujungnya dipotong lekukan untuk menaruh tangan timbangan.

c) dasar: beri lubang agar tiang dapat diberdirikan. Ukuran lubang 6x3 dengan kedalaman 3 cm.

b. Membuat gelas ukuran:

Bahan: gelas, botol plastik bekas minimum 250 cc.

C. PENUTUP

Paparan di atas merupakan sekelumit tentang APE dan beberapa contoh cara pembuatannya. Dengan contoh-contoh tersebut diharapkan guru mampu mengembangkan sendiri dan mampu membuat APE sesuai karakteristik anak, sesuai pula dengan tingkatan kelasnya (untuk TK: A dan B). APE yang dibuat seharusnya dapat mengembangkan semua aspek dan kecerdasan yang ada pada diri anak, khususnya mengembangkan sains anak (karenadi sini focus pada pengembangan sains).

Bila guru sudah mampu membuat APE sendiri, tidak ada alasan bahwa "guru kurang berhasil dalam mengajar karena tidak tersedianya APE di TK". APE dapat dibuat sendiri dan tidak harus dari bahan yang mahal. APE dapat dibuat dari barang bekas atau limbah rumah tangga, bahkan memanfaatkan alam. Penggunaan APE dapat disesuaikan dengan kurikulum yang ada atau sesuai kebutuhan.

APE dapat dikolaborasikan dengan metode atau model pembelajaran yang tepat hingga semua aspek dan kecerdasan anak dapat dikembangkan. Misalnya *active learning, attractive learning, joyful learning,* dan *multiple intelligences approach*. Dengan demikian diharapkan akan tercipta output yang lebih bermutu dan siap untuk "bersaing di pasar bebas" (masyarakat).

D. DAFTAR PUSTAKA

AECT. 1977. *Definisi Teknologi Pendidikan: Satuan Tugas Definisi dan Terminologi AECT*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Ahmad Rohani. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Rineka Cipta. Jakarta.

Anggani Sudono. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan (untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. PT. Grasindo. Jakarta.

Iskandar Wiryokusumo & Mustaji. 1989. *Pengelolaan Sumber Belajar*. University Press IKIP Surabaya. Surabaya.

Mudhoffir. 1986. *Teknologi Instruksional*. CV. Remadja Karya. Bandung.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 1991. *Media Pengajaran*. Lemlit IKIP Bandung dan CV. Sinar Baru. Bandung.

Sudono, Anggani. (1995). Alat Permainan dan Sumber Belajar TK. Jakarta: Depdiknas.