

PEMANFAATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BOTOL ANGKA DALAM MENSTIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

USE OF NUMBER BOTTLE EDUCATIVE GAME TOOLS IN STIMULATING EARLY CHILDREN'S DEVELOPMENT

Aghnaita^{1*}, Sri Hidayati¹, Ervina¹, Devi Oktavia¹

¹Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Palangka Raya

*Email korespondensi: aghnaita94@gmail.com

Abstract

Early childhood development is crucial in a child's life. One of them is by stimulating children through the number bottle educational game tool. These educational game tools can develop fine motor and cognitive development in early childhood. The purpose of this community service activity is to assist in utilizing the number bottle educational game tool in stimulating early childhood development in Yasalmuna Palangka Raya Islamic Kindergarten. The method used is the service learning method through lectures and demonstrations. The subjects in the activity were 17 students at Yasalmuna Palangka Raya Islamic Kindergarten. The result of this activity is that children can demonstrate the number bottle educational game tool well. In addition, children's abilities in fine motor and cognitive development can also be seen.

Keywords: Educational Game Tools, Number Bottles, Early Childhood Development

Abstrak

Perkembangan anak usia dini merupakan hal yang krusial dalam kehidupan seorang anak. Salah satunya yakni dengan menstimulasi anak melalui alat permainan edukasi botol angka. Alat permainan edukatif ini dapat mengembangkan perkembangan motorik halus dan kognitif pada anak usia dini. Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk membantu pemanfaatan alat permainan edukatif botol angka dalam merangsang perkembangan anak usia dini di TK Islam Yasalmuna Palangka Raya. Metode yang digunakan adalah metode *service learning* melalui ceramah dan demonstrasi. Subyek dalam kegiatan ini adalah peserta didik di TK Islam Yasalmuna Palangka Raya yang berjumlah 17 orang. Hasil dari kegiatan ini adalah anak dapat mendemonstrasikan alat permainan edukatif botol angka dengan baik. Selain itu, kemampuan anak dalam perkembangan motorik halus dan kognitifnya juga terlihat.

Kata kunci: Alat Permainan Edukatif, Botol Angka, Perkembangan Anak Usia Dini



CC Attribution-ShareAlike 4.0

Copyright © 2024 Author

Diterima: 13 Maret 2024; Disetujui: 5 April 2024; Terbit: 6 April 2024

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan. Usia ini sering diistilahkan sebagai masa emas (*Golden Age*) dalam perkembangan kehidupan manusia. Oleh sebab itu, maka perlu diarahkan menuju berbagai proses stimulasi yang dapat menunjang tumbuh kembang anak dengan baik. Meliputi perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan kreativitas. Menurut NAEYC (*National Assosiation Education for Young Chlidren*), anak usia dini didefinisikan sebagai individu dengan rentang usia antara 0-8 tahun (Priyanto, 2014, p. 42). Anak yang mendapatkan stimulasi yang optimal akan dapat mencapai aspek-aspek perkembangan dengan baik pula. Berdasarkan hal demikian, maka bimbingan serta rangsangan yang dilakukan sejak dini akan berpengaruh pada perkembangan anak di tahap berikutnya. Salah satunya stimulus dapat diberikan melalui belajar sambil bermain (Fitriani, 2018).

Di samping itu, dunia anak merupakan dunia bermain. Hal ini dapat diamati dalam keseharian anak, bahwa hampir seluruh waktu yang digunakan anak untuk bermain. Oleh sebab itu, perlu dilakukan stimulus maupun pembelajaran bagi anak melalui bermain (Pratiwi, 2017, p. 108). Bermain bagi anak usia dini memberikan implikasi yang beragam. Selain anak akan mengenal berbagai jenis permainan, anak juga mendapat manfaat yang beragam terhadap perkembangannya (Zaini, 2015, p. 127).

Perkembangan motorik merupakan perkembangan yang melibatkan pengendalian otot oleh tubuh manusia. Perkembangan motorik berkembang sesuai dengan kematangan saraf dan otot anak. Berdasarkan hal tersebut, maka setiap gerakan merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dan dikontrol oleh otak. Perkembangan motorik terbagi menjadi dua, yaitu: motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik kasar meliputi kemampuan otot-otot besar seperti lengan, kaki, dan batang tubuh misalnya saat berjalan dan melompat. Sedangkan, perkembangan motorik halus meliputi otot-otot kecil yang ada diseluruh tubuh, seperti menyentuh dan memegang (Hasanah, 2016, p. 721). Adapun perkembangan kognitif merupakan proses dalam mengolah informasi

yang diperoleh dari lingkungannya. Istilah *Zone of Proximal Development* (ZPD) dalam kognitif merupakan suatu rangkaian kemampuan yang harus dikuasai anak melalui bimbingan guru. Salah satunya melalui media ataupun alat permainan edukatif dalam menstimulasi dan menjembatani kemampuan tersebut nantinya (Khatimah et al., 2022).

Pada penelitian terdahulu mengemukakan bahwa ada beberapa kegiatan yang dapat merangsang perkembangan anak. Di antaranya melalui kegiatan *eco print* (Hatmawati et al., 2022) dan menjahit sesuai tema (Rahmasari et al., 2023) bagi anak usia dini. Adapun pada artikel ini fokus pada pemanfaatan alat permainan edukatif botol angka dalam menstimulasi perkembangan anak. Sejalan dengan penelitian (Hayati, 2019) yang menerangkan bahwa melalui alat permainan edukatif bahan bekas dapat menunjang kreativitas anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan pembuatan alat permainan edukatif botol angka yang dapat merangsang perkembangan motorik halus anak. Alat permainan edukatif ini dibuat melalui bahan-bahan bekas yang layak pakai dan ramah lingkungan serta menjadi pemanfaatan bahan sekitar. Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian ini yaitu pemanfaatan alat permainan edukatif botol angka dalam merangsang perkembangan anak usia dini di TK Islam Yasalmuna Palangka Raya.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode *service learning*. Metode ini merupakan metode yang dilaksanakan dengan mengintegrasikan mata kuliah Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini terhadap pengabdian yang dilakukan pada lembaga PAUD. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 23 November 2022 dengan melibatkan Mahasiswa dalam melakukan pendampingan, Dosen Pengampu mata kuliah dalam memberikan arahan serta peserta didik di TK Islam Yasalmuna. Kegiatan dilaksanakan dengan melakukan arahan serta demonstrasi alat permainan edukatif botol angka. Ada berbagai bahan yang diperlukan dalam pembuatan alat permainan edukatif botol angka tersebut. Seperti kardus, botol bekas, tutup botol bekas, kertas polos, cat warna, batu

kerikil warna-warni, jepitan, gunting, dan lem tembak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan demonstrasi yang dilakukan terhadap alat permainan edukatif botol angka dalam menstimulasi motorik halus di TK Islam Yasalmuna Palangka Raya yaitu:

1. Sebelum memulai penjelasan, Mahasiswa mengajak anak-anak untuk bernyanyi
2. Mahasiswa menjelaskan kepada anak-anak terkait cara menggunakan alat permainan edukatif botol angka. Yaitu mencari angka dan membuat batu ke dalam botol.



Gambar 1. Mahasiswa menjelaskan cara menggunakan alat permainan edukatif

3. Anak-anak mendengarkan penjelasan dari mahasiswa terkait alat permainan edukatif tersebut



Gambar 2. Peserta didik mendengarkan penjelasan mahasiswa

4. Selanjutnya beberapa anak diminta untuk mencoba bermain menggunakan alat

permainan edukatif “Mencari angka dan membuat batu ke dalam botol” dengan cara:



Gambar 3. Peserta didik mencoba mendemonstrasikan alat permainan edukatif

- a. Pertama, tutup botol yang sudah diwarnai dan diberi angka 1-5 dilepas dari mulut botol
- b. Kedua, anak-anak yang akan bermain diberi penjepit masing-masing orang mendapatkan 1 penjepit
- c. Ketiga, kemudian anak diberikan arahan angka yang anak inginkan di papan permainan
- d. Keempat, anak diminta untuk menjepit batu yang telah disediakan menyesuaikan angka pada permainan yang telah dipilih, misal angka 3 maka anak harus memasukkan 3 batu
- e. Kelima, setelah batu selesai dimasukkan maka anak diminta untuk memasang kembali tutup botol yang berisi angka dengan menyesuaikan angka di papan permainan
- f. Keenam atau tahap yang terakhir, jika anak berhasil melakukan permainan dari awal hingga akhir maka permainan akan dilanjutkan pada anak berikutnya, begitupun seterusnya.

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan bagi anak usia dini yang dapat menunjang stimulasi perkembangan anak serta dapat disesuaikan berdasarkan usianya. Alat permainan edukatif bagi anak juga merupakan alat yang dapat merangsang sensori motoric dan keterampilan anak (Karim & Wifroh, 2014, p. 105). Pentingnya APE dalam pembelajaran yaitu untuk lebih memperjelas dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Misalkan, guru ingin menjelaskan

konsep geometri pada anak seperti persegi, lingkaran, segitiga, dan lainnya maka pembelajaran akan lebih kontekstual dan konkret jika guru banyak melibatkan anak dalam kegiatan. Selain itu, juga dapat dilakukan dengan menyediakan alat permainan edukatif yang dapat memfasilitasi pembelajaran bagi anak sehingga akan lebih efektif dalam pencapaian tujuan yang ingin dicapai (Hayati, 2019).

Pada proses pemberian demonstrasi tentang alat permainan edukatif botol angka, anak-anak terlihat sangat antusias untuk melihat cara bermain. Anak-anak di TK Islam Yasalmuna Palangka Raya, memiliki rasa penasaran yang tinggi akan sesuatu yang baru saja dilihat, serta berani maju ke depan dan menawarkan diri untuk segera bermain. Berdasarkan hal demikian, maka dapat dikatakan bahwa bermain merupakan kebutuhan krusial bagi anak. Selanjutnya pada saat pemberian materi tentang tata cara bermain, anak masih terlihat kurang konsentrasi dalam mendengarkan sehingga perlu beberapa kali dalam menjelaskan. Hal tersebut dikarenakan anak-anak sulit fokus dan ingin segera bermain. Kesempatan bermain hanya diberikan kepada beberapa anak saja karena harus menargetkan waktu pada jam makan siang. Alat permainan edukatif botol angka dalam permainannya memiliki dua aspek perkembangan. Pertama yaitu melatih motorik halus dan perkembangan kognitif anak dalam menyesuaikan angka dan warna. Ketika anak dipilih melakukan permainan, anak terlihat semangat saat menjepit batu sehingga ada beberapa penjepit yang terlepas. Selain itu, dapat dilihat cara anak dalam menjepit batu, anak-anak melakukannya dengan mudah meski penjepit yang digunakan menggunakan penjepit dengan ukuran kecil. Namun tidak menutup kemungkinan, anak mengalami kesulitan karena ukuran batu yang berbeda-beda dan membuat anak harus menjepit batu sesuai dengan penjepitnya.

Pada dasarnya perkembangan motorik halus lebih ditekankan pada koordinasi gerakan otot-otot halus. Hal ini berhubungan dengan aktivitas memegang objek dengan menggunakan jari maupun kedua tangan dengan alat atau tanpa alat. Selain itu, juga berkaitan dengan koordinasi mata dan tangan, kekuatan pergelangan tangan yang perlu

dikembangkan dengan baik (Astini et al., 2017, pp. 34–35).

Alat permainan edukatif yang sudah diajarkan di TK Islam Yasalmuna Palangka Raya juga dapat melatih perkembangan kognitif pada anak usia dini. Pada pemilihan tutup botol maupun penyebutan angka, anak mampu melakukannya dengan tepat. Perkembangan kognitif memiliki hubungan dengan proses pengolahan informasi dan cara merespon terhadap suatu kejadian yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya. Oleh sebab itu, perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang sangat penting serta menentukan kemampuan seseorang dalam bernalar dan memecahkan masalah di usia selanjutnya (Veronica, 2018, p. 52).

Secara umum, alat permainan edukatif sangatlah variatif dan tidak harus mahal. Karena dapat diolah yaitu dengan membuat sendiri dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar. Misalnya botol plastik bekas yang digunakan pada APE yang didemonstrasikan di TK Islam Yasalmuna Palangka Raya. Permainan tersebut dapat dilakukan oleh anak dengan belajar sambil bermain. Karena dengan bermain anak mengeksplorasi segala yang ada dalam proses bermain sehingga dapat mengembangkan sosial emosional, imajinasinya, kreativitas dan kognitif (Holis, 2016, p. 26). Berdasarkan hal demikian, maka alat permainan edukatif botol angka bagi anak usia dini di TK Islam Yasalmuna Palangka Raya tidak hanya dapat melatih perkembangan motorik halus anak saja. Akan tetapi juga dapat mengembangkan kognitif anak melalui permainan tersebut.

KESIMPULAN

Alat permainan edukatif dapat menstimulasi perkembangan serta mempermudah anak dalam memahami pembelajaran yang disampaikan. Alat permainan edukatif botol angka merupakan permainan yang dapat melatih motorik halus dan kognitif anak. Pada perkembangan motorik halus, anak akan distimulasi agar mampu menjepit, melepas, serta koordinasi mata dan tangan. Sedangkan di perkembangan kognitif, anak mampu dalam memilih warna dan menyebutkan angka. Alat permainan edukatif botol angka ini memiliki keterbatasan dari segi produknya. Oleh sebab itu, untuk peneliti selanjutnya dapat merancang alat

permainan edukatif yang serupa dengan lebih memerhatikan produk yang dibuat agar lebih menarik dan tahan lama. Selain itu juga dapat mengembangkan alat permainan edukatif lainnya untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada Dosen Pengampu Mata Kuliah Pengembangan Fisik Motorik AUD yang telah membimbing dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Kepada Pengelola Program Studi PIAUD IAIN Palangka Raya dan seluruh pihak di TK Islam Yasalmuna Palangka Raya yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Astini, B. N., Nurhasanah, Rachmayani, I., & Suarta, I. N. (2017). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 31–40.

Fitriani, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 3(1), 25–34. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>

Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>

Hatmawati, Hidayati, S., Aghnaita, & Oktavia, D. (2022). Implementation Of Eco Print Activities In Stimulating Children's Fine Motor Development Based On Local Wisdom. *Proceedings of the 1st International Conference on Early Childhood Education in Multiperspective*. <https://doi.org/10.4108/eai.26-11-2022.2339539>

Hayati, Z. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dari Botol Plastik Dan Koran Bekas Untuk Meningkatkan Kreatifitas Aud. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 56–79.

<https://doi.org/10.24235/awlad.v5i1.3457>

Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 09(01), 23–37. https://doi.org/10.1142/9789812773678_0145

Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG- PAUD Trunojoyo*, 1(2), 103–113.

Khatimah, H., Nurhalisa, E., Aghnaita, & Afifah, N. (2022). Stimulasi Zone Of Proximal Development Anak Usia Dini Melalui Metode Eksplorasi. *Abna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 26–36.

Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106–117.

Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Journal.Uny.Ac.Id*, 02.

Rahmasari, A., Mutiara, A. S., Aghnaita, Afifah, N., & Zulkarnain, A. I. (2023). Pendampingan Kegiatan Menjahit dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal PkM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(5), 599–604. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i5.16461>

Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–55. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>

Zaini, A. (2015). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Thufula*, 3(1), 118–134.