

# Tulisan yang mempunyai pengait kata Alat Permainan edukatif

## APE kreatif ala TBIF

30/06/2009 · Disimpan dalam [Uncategorized](#) · Tagged [Alat Permainan edukatif](#), [barang bekas](#), [kreatif](#), [Mainan](#), [mainan anak](#)

Sesungguhnya sejak lahir, bayi sudah memiliki minat untuk mengamati lingkungan sekitarnya. Sejak lahir hingga kira-kira berusia lima tahun, anak berusaha mengenal lingkungan melalui kegiatan bermain. Tidak salah lagi dunia anak adalah dunia bermain. Sebab melalui bermainlah anak banyak belajar. Selain pengalamannya akan bertambah luas, aspek perkembangan lainnya pun berkembang pesat. Kemampuan kognitifnya terasah, perkembangan emosi dan keterampilan sosialnya meningkat, serta kemampuan fisiknya pun bisa berkembang lebih terampil.

Sebab itulah mengapa pembelajaran pada anak usia dini harus disampaikan dengan bermain, bernyanyi dan menggambar. Selain itu hal ini juga terkait dengan tingkat perkembangan otak anak. Belahan otak sebelah kanan dan kiri pada anak akan selalu berkembang. Pada rentang usia 1-6 tahun perkembangan otak yang paling pesat adalah pada bagian otak kanan. Sedangkan perkembangan otak kiri secara pesat berkembang mulai usia 6 tahun ke atas.

Potensi otak sebelah kanan adalah seni, mengenal diri, sosial, apresiasi pada alam, gerak dan lagu, ingatan tanpa sadar, dan spiritualitas. Dalam artian segala kegiatan yang bersifat menyenangkan bagi anak. Sedangkan Potensi otak sebelah kiri adalah bahasa, matematika, visual spasial. Baca tulis hitung ada dalam potensi otak kiri ini. Dalam artian disini adalah pusat syaraf kognitif.

Oleh karena itu manakala kita ingin memberikan sesuatu yang bernilai pembelajaran pada anak yang dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya yang berada pada potensi otak kiri, harus diberikan melalui fungsi otak kanannya. Untuk itu anak perlu sebuah sarana agar dapat mengembangkan potensi kognitifnya dengan mengoptimalkan kemampuan bermainnya. Nah disinilah diperlukan sebuah kreatifitas dari seorang guru dan orang tua untuk dapat melengkapi masa tumbuh kembang anak. Sehingga anak dapat belajar tanpa perlu membebani dirinya.

Bermain dalam tatanan sekolah dapat digambarkan sebagai suatu rentang rangkaian kesatuan yang berujung pada main bebas, bermain dengan bimbingan, dan berakhir pada bermain dengan diarahkan.

Dalam bermain bebas dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan bermain dimana anak mendapat kesempatan melakukan berbagai pilihan alat dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan alat tersebut. Sedangkan bermain dengan bimbingan, guru memilih alat permainan dan diharapkan anak-anak dapat memilih guna menemukan suatu konsep (pengertian) tertentu. Apabila tujuannya melakukan klasifikasi benda dalam ukuran tertentu (besar/kecil), maka guru akan menyediakan sejumlah mainan yang dapat diklasifikasikan dalam kelompok yang berukuran besar atau kecil. Dalam bermain yang diarahkan guru mengajarkan bagaimana cara menyelesaikan suatu tugas yang khusus.

Beda APE dan alat permainan lain

Apa beda mobil dan puzzle mobil?

Sudah jelas bahwa mainan edukatif itu ya mainan yang bisa ikut sumbang urun dalam proses perkembangan kemampuan kognitif anak. Lalu bagaimana ape itu?

Apa yang masuk kategori mainan edukatif?

1. Diperuntukkan bagi anak balita

Yakni mainan yg memang sengaja dibuat u. merangsang berbagai kemampuan dasar pd balita.

2. Multifungsi

Dari satu mainan bisa didapat bbg. variasi mainan shg stimulasi yg didapat anak jg lbh beragam.

3. Melatih problem solving

Dalam memainkannya anak diminta untuk melakukan problem solving. Dalam permainan pasel misalnya, anak diminta untuk menyusun potongan-potongannya menjadi utuh.

4. Melatih konsep-konsep dasar

Lewat permainan ini, anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan dasarnya seperti mengenal bentuk, warna, besaran, juga melatih motorik halus.

5. Melatih ketelitian dan ketekunan

Dengan mainan edukatif, anak tak hanya sekedar menikmati tetapi juga dituntut untuk teliti dan tekun ketika mengerjakannya.

6. Merangsang kreativitas

Permainan ini mengajak anak untuk selalu kreatif lewat berbagai variasi mainan yang dilakukan. Bila sejak kecil anak terbiasa untuk menghasilkan karya, lewat permainan rancang bangun misalnya, kelak dia akan lebih berinovasi untuk menciptakan suatu karya, tidak hanya mengekor saja.

Apa se manfaat APE???

\* Melatih kemampuan motorik

Stimulasi untuk motorik halus diperoleh saat anak menjemput mainannya, meraba, memegang dengan kelima jarinya, dan sebagainya. Sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerak-gerakkan mainannya, melempar, mengangkat, dan sebagainya.

\* Melatih konsentrasi

Mainan edukatif dirancang untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam berkonsentrasi. Saat menyusun pasel, katakanlah, anak dituntut untuk fokus pada gambar atau bentuk yang ada di depannya — ia tidak berlari-larian atau melakukan aktivitas fisik lain sehingga konsentrasinya bisa lebih tergal. Tanpa konsentrasi, bisa jadi hasilnya tidak memuaskan.

\* Mengenalkan konsep sebab akibat

Contohnya, dengan memasukkan benda kecil ke dalam benda yang besar anak akan memahami bahwa benda yang lebih kecil bisa dimuat 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 mendasar.

\* Melatih bahasa dan wawasan

Permainan edukatif sangat baik bila dibarengi dengan penuturan cerita. Hal ini akan memberikan manfaat tambahan bt anak, yakni meningkatkan kemampuan berbahasa jg keluasan wawasannya.

\* Mengenalkan warna dan bentuk

Dari mainan edukatif, anak dapat mengenal ragam/variasi bentuk dan warna. Ada benda berbentuk kotak, segiempat, bulat dengan berbagai warna; biru, merah, hijau, dan lainnya.

#### KAPAN ANAK DIAJAK MELAKUKAN PERMAINAN EDUKATIF?

Meski memiliki manfaat melimpah, bukan berarti anak bisa dijejali dengan mainan edukatif terus-menerus. Mainan edukatif hanya salah satu faktor pendukung perkembangan otak anak agar lebih maksimal. Jadi tak perlu memaksa atau memorsir anak untuk melakukan permainan edukatif setiap saat.

Selain mainan edukatif, anak juga perlu dikenalkan dengan mainan pada umumnya, seperti boneka, mobil-mobilan, dan mainan-mainan yang tidak untuk dibongkar pasang lainnya. Walau tidak termasuk mainan edukatif, tapi mainan-mainan seperti itu tetap dapat menyumbangkan manfaat edukasi pada si kecil. Dengan konsep multiple intelligence edukasi bisa mencakup berbagai hal. Tidak selalu mengarah pada konsep-konsep dasar.

Misalnya begini, saat si kecil asyik bermain boneka, sebenarnya ia dilatih untuk melakukan interaksi dengan orang lain melalui boneka tersebut. Bagaimana dia harus “memperlakukan” si boneka dengan kasih sayang; disuapi, ditimang, disusui, dan tidak dibanting atau diinjak-injak. Motorik halus dan kasar si kecil juga tetap dapat terstimulasi secara tak langsung saat ia memakaikan baju pada bonekanya. Anak juga dapat mengenal warna serta peran sosial sebagai ibu, kakak, dan sebagainya.

#### KAPAN MAINAN EDUKATIF MULAI DIKENALKAN?

Tentu sedini mungkin. Sejak usia batita, sodori anak dengan berbagai jenis permainan baik dengan mainan edukatif ataupun bukan. Sekadar mengingatkan saja, perkembangan otak anak di usia ini masuk dalam fase emas (the golden age) atau otak si kecil sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Karena itulah, stimulasi amat diperlukan. Semakin banyak stimulasi maka koneksi antarsarafnya semakin banyak terhubung.

Anak yang sudah akrab dengan mainan edukatif sejak dini, perkembangan kecerdasannya akan terlihat lebih maksimal. Ia lebih mampu berkonsentrasi, kreatif, serta tekun. Sementara yang tidak, biasanya akan lebih tertinggal dalam masalah intelektual. Anak-anak yang tidak diperkenalkan dengan mainan edukatif akan lebih sulit untuk belajar mengenai bentuk dan warna.

Mereka juga tidak terbiasa untuk duduk tenang serta tekun. Hal ini dapat membuat anak menjadi sulit diarahkan untuk berkonsentrasi menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan nantinya.

“Banyak kasus yang saya tangani, anak-anak yang sering bermain fisik dan terlalu sering menonton teve, di usia sekolahnya kurang bisa berkonsentrasi, kurang telaten, tidak tekun, dan mudah menyerah, karena mereka tidak terbiasa untuk duduk tenang dan tekun.”

#### BAGAIMANA MENGOPTIMALKAN MANFAATNYA?

Sebelum menyodorkan satu mainan edukatif pada si kecil, contohkan dahulu bagaimana cara memainkannya. Asal tahu saja, mainan edukatif berbeda dari mainan pada umumnya yang lebih mudah dipahami anak. Mobil-mobilan, contohnya, hanya tinggal digeser-geser, didorong atau ditarik, mungkin si kecil sudah bisa asyik memainkannya. Namun, pada mainan edukatif dibutuhkan cara tertentu untuk bisa mendapatkan asyiknya. Pasel misalnya harus disusun dan disesuaikan keping-kepingnya. Untuk itulah perlu ada arahan dari orang dewasa. Demikian pula dengan permainan palu yang kelihatannya simpel bagi orang dewasa tapi belum tentu bagi si

kecil. Perlu penjelasan lebih dulu mengenai cara memalu untuk memasang “paku” dan mencopotnya kembali.

Beberapa anak mungkin saja dapat bermain tanpa perlu pengarahan terlebih dulu. Tapi jangan lupa, kemampuan setiap anak berbeda-beda. Ada yang cepat memahami kesalahannya dan cepat menganalisa, tetapi ada juga yang biasa-bisa saja, bahkan lambat. Bila si kecil termasuk lambat dan tidak mendapat pengarahan, maka bisa-bisa mainan edukatif tersebut hanya akan dibuangnya karena dianggap tidak menarik.

Satu hal penting, saat mengarahkan anak, jangan mengharuskan ia melakukan persis sama seperti yang sudah kita contohkan. Berikan kebebasan padanya untuk melakukan sesuai dengan keinginannya. Contoh, saat kita membangun rumah-rumahan dari mainan balok, biarkan ia membuat mobil-mobilan dari mainan yang sama.

#### CONTOH PERMAINAN UNTUK ANAK 1 TAHUN:

- Permainan memasukkan benda ke dalam wadah atau menumpuk benda (seperti gelas plastik air mineral), sangat cocok bagi anak satu tahunan.

- Setelah itu si kecil bisa ditawarkan mainan single puzzle, yaitu mainan yang pada penutupnya diberi lubang-lubang berbentuk geometris, seperti segitiga, segiempat dan lingkaran. Lalu si kecil diminta memasukkan benda-benda yang sesuai pada lubangnya. Namun, kita belum bisa menuntutnya untuk memasukkan setiap bentuk sampai selesai, melainkan harus satu per satu. Berikan ia bentuk segitiga dulu lalu arahkan tangannya untuk memasukkan ke lubang yang berbentuk sama dengan arah yang tepat, misalnya.

Ajak si kecil untuk melakukan tuang-menuang air dari wadah yang lebih kecil ke wadah yang lebih besar. Dengan begitu anak tahu bahwa air dari wadah yang lebih kecil bisa tertampung dalam wadah yang lebih besar. Permainan serupa dengan menunjukkan bahwa benda yang lebih kecil bisa masuk ke dalam wadah yang lebih besar juga bisa dilakukan.

#### CONTOH PERMAINAN UNTUK ANAK 2 TAHUN:

Pasel berbentuk rumah-rumahan, buah atau binatang dengan 2-3 pecahan. Untuk menyusun pasel tersebut tentu dibutuhkan keterampilan sehingga anak akan dirangsang untuk mengembangkan kemampuannya.

#### CONTOH PERMAINAN UNTUK ANAK 2,5-3 TAHUN:

- Bila sebelumnya pasel yang diberikan hanya terdiri atas beberapa keping saja, kini tingkatkan dengan pasel yang memiliki lebih banyak keping.

- Permainan rancang bangun juga sudah bisa diberikan untuk merangsang koordinasi motoriknya. Anak sudah bisa membuat susunan bangunan ke atas sambil mengimajinasikan bentuk apa yang sedang dibuatnya meskipun masih belum terbentuk jelas. Ketika anak mampu bermain rancang bangun, pujilah apa yang sudah dihasilkannya. Meskipun bentuknya hanya berupa susunan balok yang tidak beraturan, kita tetap harus memberikan apresiasi agar anak merasa dihargai. Hindari sikap mencemooh yang akan memerosotkan motivasinya dalam berkreasi.

#### APA YANG PERLU DIPERHATIKAN SAAT MEMBELI?

Membeli mainan edukatif memang perlu selektif. Kita harus menyesuaikan dengan usia anak dan kemampuan yang dimilikinya. Berikut panduannya:

#### MAINAN ANAK 1 TAHUN:

Di usia batita awal anak belum memiliki kemampuan motorik yang baik. Jadi kemampuan dasar inilah yang perlu dilatih. Namun permainan untuknya haruslah sederhana dan tidak terlalu menyita waktu. Selalu dampingi si kecil saat bermain.

#### MAINAN ANAK 2 TAHUN:

Derajat kesulitan mainan edukatif untuk anak usia dua tahun sudah harus lebih tinggi ketimbang anak satu tahun. Bila sebelumnya yang diberikan adalah single puzzle, maka di usia ini anak bisa diajak bermain pasel dengan bentuk yang lebih kompleks.

#### MAINAN ANAK 2,5 – 3 TAHUN:

Permainan edukatif yang kita berikan harus lebih tinggi lagi tingkat kerumitannya. Di usia ini anak perlu belajar mengorganisasi bagian-bagian yang terpisah menjadi satu kembali, anak juga dituntut untuk mulai belajar tekun menggunakan berbagai kemampuannya untuk menyelesaikan masalah.

#### APAKAH HARGA MAINAN EDUKATIF PASTI TERJANGKAU?

Tentu saja. Mainan edukatif tak mesti didapat dengan harga selangit. Kita bisa memanfaatkan benda-benda yang ada di sekeliling rumah sebagai sarana permainan edukatif. Misalnya, gelas plastik bisa digunakan si kecil untuk ditumpuk-tumpuk. Ini merupakan permainan yang mengasyikkan baginya. Gelas-gelas plastik tersebut juga bisa dimasukkan ke dalam wadah yang lebih besar, seperti dus bekas. Aktivitas mandi juga bisa dimanfaatkan sebagai permainan edukatif. Biarkan si kecil memasukkan air ke dalam ember dengan menggunakan ciduk. Semua itu akan melatih berbagai kemampuan dasar anak.

Sumber : [tbif.wordpress.com](http://tbif.wordpress.com)