

PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF: Upaya Membantu Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak Usia 3 – 6 Tahun

Yeti Mulyati

Abstrak

Banyak cara dan upaya yang bisa dilakukan orang dewasa dalam mengoptimalkan perkembangan kognisi dan perkembangan bahasa anak, terutama pada anak-anak usia prasekolah. Penggunaan alat permainan edukatif (APE) yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak dalam suasana bermain diharapkan dapat membantu perkembangan kognisi dan bahasa anak. Apa itu alat permainan edukatif serta bagaimana implementasinya dalam membantu perkembangan anak menjadi fokus dari tulisan ini. Di samping itu, dijelaskan pula hal-hal yang bersifat substansial dan strategic mengenai fase-fase perkembangan anak berikut karakteristiknya. Melalui tulisan ini diharapkan para orang dewasa dapat memahami dan memanfaatkan APE untuk mengoptimalkan perkembangan kognisi dan perkembangan bahasa anak usia prasekolah.

Kata Kunci: alat permainan edukatif (APE), perkembangan kognisi, perkembangan bahasa, anak usia prasekolah, konsep bermain

1. Pendahuluan

Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak-anak. Bermain bagi anak-anak sama artinya dengan belajar. Kegiatan bermain mendorong anak menemukan dirinya, diri orang lain di luar dirinya, dan benda-benda di sekelilingnya. Melalui bermain, anak akan menemukan kekuatan, kelemahan, keterampilan, minat, pemikiran, dan perasaannya. Melalui kegiatan bermain bersama, anak-anak akan mengembangkan tubuh, otot, dan koordinasi dari gerakan, komunikasi, konsentrasi, dan kreativitas. Nilai hidup, seperti cinta kasih, penghargaan terhadap orang lain, kejujuran, disiplin diri, jiwa berolah agar, antara lain akan diperoleh melalui kegiatan bermain dengan orang lain

Aktivitas bermain dapat diklasifikasikan ke dalam lima kelompok, yaitu permainan gerak (*motor play*), permainan intelektual (*intellectual play*), permainan sensori atau tanggapan pancaindera (*sensory play*), permainan sosial (*social play*), dan permainan emosional (*emotional play*). **Permainan gerak** tercermin dalam bentuk latihan fisik, seperti mengangkat balok, mendorong-dorong benda, menaiki tangga, melempar bola, bermain sepak bola, atau bermain basket. **Permainan intelektual** melibatkan aktivitas mental yang menuntut proses berpikir, misalnya tercermin dalam aktivitas berbahasa;

mengamati berbagai warna, bentuk, hubungan melalui permainan balok; membuat keputusan dan **memecahkan** masalah; **atau tatkala merasakan perbedaan antara fantasi dan realitas. Permainan sensori** meliputi aktivitas-aktivitas menonton, seperti menonton acara-acara olah raga atau pentas seni. **Pengembangan keterampilan sosial** tampak tatkala orang terlibat dalam suatu kegiatan. Untuk dapat berinteraksi dengan yang lainnya, setiap orang harus belajar bagaimana diterima, bagaimana bersama-sama dengan yang lain, dan bagaimana mengembangkan empati terhadap pertimbangan orang lain. Bermain juga mengembangkan **aspek emosi**. Pada saat **bermain, orang** perlu belajar berekspresi secara terkendali. Ia perlu belajar mengendalikan emosinya, menghadapi ketegangan, serta mengatasi frustrasi dan rasa takut.

Konsep-konsep dan nilai hidup yang hendak ditanamkan pada anak-anak melalui kegiatan bermain perlu didukung oleh alat permainan edukatif (APE) yang disesuaikan dengan tahap perkembangan usianya. Berdasarkan kajian neurologi diketahui bahwa sekitar 50% kapasitas kecerdasan orang dewasa telah terjadi ketika anak berusia 4 tahun, 80% terjadi ketika berusia 8 tahun, dan mencapai puncaknya pada usia 18 tahun. Temuan tersebut menyiratkan makna bahwa perkembangan yang diperoleh pada usia dini sangat berpengaruh terhadap perkembangan pada tahap berikutnya. mengingat pesatnya perkembangan yang terjadi pada periode awal tersebut, para ahli psikologi perkembangan menyebut usia dini sebagai *'the golden age'* atau usia emas.

Hasil-hasil penelitian menunjukkan bahwa pengoptimalan otak manusia harus dirangsang sebanyak mungkin melalui semua alat indera yang ada. Minimnya rangsangan dimaksud dapat menyebabkan mengecilnya jaringan organ otak sebagai akibat dari menurunnya jaringan fungsi otak. Kegiatan perangsangan ini harus dilakukan sejak dini dengan memanfaatkan alat-alat permainan edukatif. Pemberian rangsangan yang tepat dengan alat permainan edukatif yang tepat diharapkan dapat memunculkan potensi atau bakat anak, seperti bakat musik, matematika, seni lukis, seni tari, olah raga, dan lain-lain.

Persoalannya adalah 'alat permainan edukatif' yang bagaimanakah yang cocok untuk anak usia 3-6 tahun yang dapat merangsang perkembangan kognisinya?

2. Ihwal Perkembangan Kognitif (Jean Piaget)

Tahapan perkembangan bersifat universal dan pasti (*fixed*). Tahapan A dilalui sebelum tahapan B, tahapan B dilalui sebelum tahapan C, dan seterusnya. Seseorang tidak dapat melangkah dari tahapan A langsung ke tahapan C tanpa melalui tahapan B. Tahapan-tahapan tersebut melibatkan pertumbuhan dan perkembangan fisik. **Pertumbuhan** mengacu pada peningkatan tinggi, berat, dan ukuran fisik; sedangkan **perkembangan** mengacu pada pikiran dan emosi (Good & Brophy : 1900: 34).

Secara faktual, perkembangan dimulai sejak terjadinya konsepsi, yakni sejak berlangsungnya pembuahan (pertemuan sperma dan sel telur) yang menghasilkan benih manusia (*zygote*). Benih tersebut kemudian berkembang menjadi (bayi dalam organisme atau janin (*embryo*) sebagai calon (*prototype*) manusia yang dikenal sebagai *fetus*. Pada umumnya, setiap fetus memerlukan waktu sekitar 266 hari sampai matang (*mature*) atau lahir (*natal*).

Sejak lahir hingga masa awal balita, perkembangan otak tampak lengkap, tetapi beberapa ahli berpendapat bahwa pertumbuhan otak atau perubahan fungsi otak mempengaruhi **perkembangan dan performansi intelektual** anak-anak sejak mereka sekolah. Menurut Epstein (1978), berat otak manusia meningkat sekitar 35% sejak berusia dua tahunan. Pertumbuhan otak itu berpengaruh terhadap fungsi otak. Semburan pertumbuhan otak terjadi pada usia 3-8 bulan, 2-4 tahun, 6-8 tahun, 10 - 12 (13) tahun, dan 14 - 16 (17) tahun (Good & Brophy, 1990: 35).

Kisaran usia di atas berkaitan erat dengan tahapan perkembangan kognitif yang diidentifikasi oleh Piaget, seorang pakar biologi dari Swiss.. Menurut Piaget, perkembangan intelektual anak-anak terjadi melalui serangkaian tahapan yang berbeda secara kualitatif. Setiap tahapan baru menyajikan tingkatan organisasi pengetahuan yang baru dan membawakan jenis pengetahuan yang berbeda dengan tahapan sebelumnya. Piaget berpendapat bahwa kognitif merupakan hasil pembentukan adaptasi biologis. Perkembangan kognitif terbentuk melalui interaksi yang konstan antara individu dengan lingkungan, melalui proses dua tahapan, yakni **organisasi** dan **adaptasi**. Tahap organisasi merupakan proses penataan segala sesuatu yang ada di lingkungan sehingga diketahui dan dikenali, sedangkan tahap adaptasi merupakan proses penyesuaian antara individu dengan lingkungan. Bentuk dari adaptasi ini dapat berupa asimilasi (penerimaan atau pengubahan bentuk yang diterima) atau akomodasi (pengubahan atau penyesuaian diri).

Tahapan konsep perkembangan meliputi konsep kematangan (*maturation*) dan kesiapan (*readiness*). Misalnya, dalam perkembangan fisik, bayi tidak dapat berjalan sampai kematangan struktur biologisnya tiba. Oleh karena itu, kita tidak dapat memaksakan diri untuk mengajarkan keterampilan kepada anak-anak sebelum mereka mengembangkan konsep kesiapan. Konsep kesiapan meliputi kemampuan kognisi, minat, dan fisik. Kesiapan menurut Piaget merujuk pada kesiapan kognisi, bukan kematangan biologis.

Intelegensi merupakan dasar bagi perkembangan kognitif; berlangsung melalui suatu proses berkesinambungan dan menghasilkan sebuah struktur yang diperlukan dalam interaksi dengan lingkungan. Dari interaksi tersebut, individu akan memperoleh pengetahuan melalui asimilasi dan akomodasi. Perkembangan kognitif sebagai salah satu aspek dari perkembangan mental mengusung 4 tujuan, yakni (a) memisahkan kenyataan dari fantasi, (b) menjelajah kenyataan dan menemukan hukum-hukumnya, (c) memilih kenyataan-kenyataan yang berguna bagi kehidupan, (d) menentukan kenyataan yang sesungguhnya di balik sesuatu yang tampak (Surya, 2003: 55).

Piaget membagi tahapan perkembangan kognitif ke dalam empat tahapan. Keempat tahapan dimaksud terlukis dalam tabel berikut ini.

Tahap Perkembangan Kognitif Jean Piaget

TAHAPAN	USIA	KARAKTERISTIK
Sensorimotor	0 – 1,5 tahun	aktivitas kognitif berpusat pada alat dria (sensori)
Pra-operasional	1,5 – 6 tahun	terjadi perkembangan bahasa dan kemampuan berpikir namun belum sistematis, konsisten, dan logis; cara berpikir <i>transductive reasoning</i> , ketidakjelasan hubungan sebab-akibat, <i>animism</i> , <i>artificialism</i> , <i>perceptually bound</i> , <i>mental experiment</i> , <i>centration</i> , dan <i>egocentrism</i> .
Operasi konkret	6 – 12 tahun	berpikir logis, mengenal konsep-konsep klasifikasi, hubungan, dan kuantitas
Operasi formal	12 tahun ke atas	kemampuan berpikir hipotetis, simbolis, dan

(Surya, 2003: 55-58)

3. Perkembangan Kognitif, Bahasa, dan Bermain

Konsep Bermain, Tahapan Usia, dan Karakteristiknya

Apa sebenarnya makna ‘bermain’ itu? Schwartzman (1978) seperti disitir oleh Soemiarti Patmonodewo menjelaskan konsep dan makna “bermain” seperti dalam kutipan berikut.

Bermain bukan bekerja; bermain adalah pura-pura; bermain bukan sesuatu yang sungguh-sungguh; bermain bukan suatu kegiatan yang produktif; dan sebagainya ... bekerja pun dapat diartikan bermain sementara kadang-kadang bermain dapat dialami sebagai bekerja; demikian pula anak yang sedang bermain dapat membentuk dunianya sehingga seringkali dianggap nyata, sungguh-sungguh, produktif dan menyerupai kehidupan yang sesungguhnya (Patmonodewo, 2003:102).

Dalam tatanan persekolahan –dan kita bisa menganalogikannya untuk kepentingan pertumbuhan dan perkembangan, baik kognitif maupun bahasa- bermain dapat dijelaskan sebagai rangkaian kesatuan kegiatan, mulai dari *bermain bebas*, *bermain dengan bimbingan*, dan berakhir dengan *bermain dengan arahan*. Mula-mula dalam *bermain bebas*, anak bermain atas pilihannya sendiri, baik dalam hal alat permainan maupun cara memainkan atau menggunakan alat itu. Selanjutnya, berangsur pada *bermain dengan bimbingan*, yakni bermain dengan alat permainan yang sudah ditentukan dan dipilihkan orang dewasa untuknya guna mencapai pemahaman atau pengertian atas suatu konsep tertentu. Akhirnya sampai pada *bermain dengan arahan*, yakni permainan yang diarahkan pada cara penyelesaian suatu tugas tertentu dibawah bimbingan dan arahan orang dewasa.

Bagaimana kaitan antara konsep bermain seperti yang dijelaskan di muka dengan perkembangan kognitif dan perkembangan bahasa anak? Mengacu pada empat tahapan perkembangan kognitif yang diajukan Piaget, penulis tertarik pada tahapan **pra-operasional** (1,5 - 6 tahun), yang diyakini para ahli sebagai masa ‘*the golden age*’. Menurut hasil penelitian, pertumbuhan sel jaringan otak pada anak usia 0-4 tahun mencapai 50%, hingga usia 8 tahun mencapai 80%. Oleh karena itu, anak-anak pada rentangan usia ini perlu mendapat perhatian dalam pertumbuhan dan perkembangannya guna mengoptimalkan kognitifnya.

Pertumbuhan dan perkembangan anak ditentukan oleh dua hal, yakni **faktor bawaan** dan **faktor lingkungan**. Namun, para ahli psikoanalisa berkeyakinan bahwa dari kedua faktor tersebut, faktor lingkungan memiliki andil yang lebih besar dalam pembentukan sikap, kepribadian, dan pengembangan kemampuan anak secara optimal. Anak-anak yang tidak mendapatkan lingkungan yang baik dalam merangsang pertumbuhan otak (jarang disentuh, jarang diajak bermain, jarang diajak berkomunikasi), perkembangan otaknya akan lebih kecil 20-30% dari ukuran normal anak seusianya. Dengan demikian, pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) dalam kegiatan bermain merupakan salah satu wujud konkret dari upaya mengoptimalkan perkembangan kognitif dan perkembangan bahasa anak.

Ada beberapa ketentuan yang harus diperhatikan orang dewasa dalam mengaktualisasikan konsep 'bermain' bagi anak-anak. Ketentuan-ketentuan dimaksud antara lain:

- harus disesuaikan dengan taraf perkembangan anak;
- harus memperhatikan kemampuan dan minat anak;
- mengulang-ulangi suatu permainan menuju keterampilan;
- memahami alat dan teknik permainan yang akan diajarkan;
- tidak boleh memaksakan permainan bagi anak yang tidak berminat;
- menciptakan suasana bermain yang menyenangkan bagi semua pihak;
- berhentilah bermain sebelum bosan;
- kegiatan bermain dengan anak usia dini cukup 15-20 menit.

Kemampuan dan keterampilan bermain anak berkembang secara bertahap. Faktor Lingkungan, khususnya lingkungan keluarga, memberikan andil yang cukup besar dalam mengembangkan kemampuan anak melalui konsep 'bermain'. Secara bertahap, anak melakukan kegiatan bermain dengan beraneka ragam alat permainan. Alat permainan yang dipilih hendaknya alat permainan yang bernilai edukatif.

Perkembangan Bahasa Anak

Orang tua merupakan guru pertama dan utama bagi pendidikan dan perkembangan bahasa anak. Oleh karenanya, peran orang tua dan orang-orang di lingkungan terdekat anak turut memberikan andil yang besar dalam proses perkembangan bahasa anak. Orang tua dan lingkungan terdekat anak dalam keseharianlah yang memberikan makna lisan dari benda-benda yang ada di sekitar anak. Intensitas interaksi verbal antara orang tua dan anak turut menentukan kualitas perkembangan bahasa anak. Kualitas perkembangan bahasa itu mencerminkan kualitas

perkembangan intelektualnya. Menurut Elizabeth G. Hainstock (2002), proses belajar bahasa merupakan pencapaian intelektual anak yang paling berharga.

Menurut Purwo (1990), tahapan perkembangan bahasa anak dapat dilihat dari: (a) perkembangan sosial dan komunikasi, (b) perkembangan artikulasi dan bunyi, serta (c) perkembangan kata dan tatakata.

Perkembangan bahasa dilihat dari **aspek sosial dan komunikasi** ditandai oleh hal-hal berikut:

- Bayi yang baru lahir berinteraksi melalui tatapan mata dalam jarak focus 8 inci
- Hingga usia 6 bulan bayi menunjukkan kemampuan membedakan berbagai wajah, menanggapi suara dan gerak-gerik, berinteraksi melalui “senyum sosial”, membalas dan menanggapi interaksi dengan mengeluarkan suara, mempelajari dan melakukan “pola gilir” (*turn-taking*), menirukan suara, gerak-gerik, dan ekspresi orang-orang di sekitarnya, serta menunjukkan minat pada berbagai mainan dan benda-benda.
- Pada usia 7-12 bulan menunjukkan perkembangan kehajatan (*intentionality*).....

Mengenai perkembangan *intentionality* pada rentang usia ini lebih ditunjukkan melalui gerak-gerik.. Bates, et al (1975) menemukan dua jenis fungsi komunikasi awal pada perkembangan kehajatan ini, terutama yang ditunjukkan melalui gerakan tangan. Kedua fungsi dimaksud adalah *protoimperatives* atau “imperative purba”, yakni gerakan meminta melalui isyarat gerakan tangan agar orang dewasa mengambilkan sesuatu.. Yang kedua adalah *protodeclaratives* atau “deklaratif purba”, yakni memberikan/menunjuk sesuatu untuk menarik perhatian orang dewasa. Gerakan tangan ini secara bertahap disertai dengan suara. Misalnya ada anak yang menyuarakan bunyi /uuu.../ untuk meminta sesuatu dan bunyi /iii.../ untuk menolak sesuatu (periksa hasil penelitian Von Raffler Engel (1973) dan Dore, et al (1976).

Perkembangan bahasa dilihat dari **perkembangan artikulasi dan bunyi** ditandai oleh hal-hal berikut:

- Bayi yang baru lahir memiliki perseptif bunyi, yakni membedakan pola-pola fonem, tekanan, dan intonasi (lihat hasil penelitian Morse, 1979).
- Pada usia 2-3 bulan anak memasuki masa *cooing* (meruku), yakni mengeluarkan bunyi-bunyi mirip bunyi burung merpati.
- Pada usia 4-6 bulan, anak mulai mampu menghasilkan bunyi “inti resonansi penuh” (*fully resonant nuclei*), seperti bunyi vocal, bunyi bilabial, frikatif, dan bunyi bersuku kata tunggal (periksa hasil penelitian Atkinson, et al, 1970; Nakazima, 1962; Olney & Scholnick, 1976; Trehub, 1976; Werker & Tees, 1984).

- Pada usia 6-10 bulan anak mampu menghasilkan suku kata yang diulang dan bunyi-bunyi yang mendekati cirri-ciri bahasa di lingkungannya (perikasa hasil penelitian Nakazima, 1975; Stark, 1981; Oller, et al, 1985; dan Stoel-Gammon & Otomo, 1986).
- Pada usia 11-14 bulan anak memasuki fase *vokabel* yang ditandai oleh bunyi-bunyi berikut: (a) satu vokal atau vokal yang diulang, (b) nasal yang silabis, (c) frikatif yang silabis, dan (d) rangkaian konsonan (berupa nasal dan bunyi letup) dengan vokal, baik dengan atau tanpa reduplikasi (perikasa Nakazima, 1962; Cruttenden, 1982; Raffler Engel, 1973; dan Ferguson, 1978).
- Anak mulai menunjukkan kemampuan mengucapkan satu kata disertai penyederhanaan yang disesuaikan dengan kemampuan artikulasinya (periksa Villiers & de Villiers, 1979; Francescato, 1968; dan Waterson, 1971).

Perkembangan bahasa dilihat dari **perkembangan kata dan tatakata** mengikuti urutan perkembangan berikut:

- Kalimat satu kata, yakni kata-kata yang sering diucapkan orang dewasa atau kata yang akrab dunia anak seperti mainan, makanan, orang-orang di sekitar, binatang peliharaan, dan lain. Misalnya kata "*terima kasih*" diucapkan "*acih*".
- Penggabungan dua kata (periksa Bloom, 1970, 1973; Schlesinger, 1971; Brown, 1973)
- Kalimat yang lebih panjang, lebih dari dua kata sebagai perluasan dari kata-kata yang telah dikuasainya.

Memasuki usia prasekolah, perkembangan bahasa anak semakin meningkat. Perkembangan kosakata menunjukkan kepesatan pada usia 2,5–4,5 tahun. Pada rentang usia 2-6 tahun, sang anak cenderung menciptakan kata-kata baru untuk mengisi kekosongan, jika terjadi kelupooan atau ketidaktahuan (perikasa Clark, 1981-1982). Pada fase ini, anak sudah mulai dapat dipajankan (*exposed*) pada bahasa tulis. Di samping itu, anak-anak usia prasekolah sudah menunjukkan kemampuan menggunakan bahasa dalam konteks social yang beraneka ragam.

Anak-anak usia prasekolah (Taman Kanak-kanak) diperkirakan sudah menguasai kurang lebih 8000 kosakata dan kaidah dasar tatabahasa. Beberapa kendala bahasa yang ditunjukkan anak-anak usia prasekolah antara lain:

- sulit mengungkapkan kalimat pasif (Harwood, 1959, Baldie, 1976);
- sulit memahami ungkapan imperative tak langsung (Ervin Tripp, 1977; Ackerman, 1978).

M. Schaerlaekens (1977) seperti disitir oleh Samsunuwiyati Mar'at (2005: 61-68) membagi fase-fase perkembangan bahasa anak ke dalam empat periode.

- (1) Periode prelingual (0-1 tahun), ditandai oleh “mengoceh” sebagai pengganti bahasa komunikasi. Misalnya: *ba, baba, ma, mama, na, nana, pa, papa*, dan lain-lain.
- (2) Periode lingual dini (1-2,5 tahun), ditandai oleh kemampuan mengucapkan kata pertama meskipun belum lengkap. Misalnya *cucu* (susu), *acih* (terima kasih), *itut* (ikut). Pertambahan perkembangan bahasa pada periode ini sangat cepat dan dapat diklasifikasikan ke dalam tiga fase, yakni (a) periode kalimat satu kata (*holophrase*), (b) periode kalimat dua kata, dan (c) kalimat lebih dari dua kata.
- (3) Periode deferensial (2,5-5 tahun) ditunjukkan oleh kemampuan membedakan penggunaan kata-kata dan kalimat.
- (4) Periode sesudah 5 tahun, menunjukkan kemajuan dalam kosakata, membuat kalimat lengkap, menguasai kategori-kategori linguistic yang lebih kompleks, dan memahami hal-hal yang bersifat abstrak

Selanjutnya, bagaimana dengan perkembangan bermain pada anak-anak?

Perkembangan Bermain Anak

Pada tahap **sensorimotor** dan **pra-operasional**, perkembangan bermain anak ditandai oleh kekhasan karakteristik dari masing-masing fase usia. Tabel berikut memperlihatkan perkembangan bermain dan karakteristiknya yang disarikan dari tulisan dr. Soemiarti Padmonodewo pada ***Buletin PADU Jurnal Ilmiah Anak Dini Usia***, Edisi 02, Oktober 2002.

Perkembangan Bermain Anak Usia 1-6 Tahun dan Karakteristiknya

USIA	KARAKTERISIK
1 tahun	hanya bermain dengan anggota keluarga sendiri
1,5 tahun	bermain dengan diri sendiri, belum mengikutsertakan orang lain
2 tahun	mulai berminat bermain dengan orang lain, tetapi belum bermain bersama, belum membedakan bermain dengan anak laki-laki atau perempuan
2,5 tahun	mulai bermain berteman tapi belum bisa bekerja sama dalam kelompok
3 tahun	dapat bermain dalam kelompok dan dapat menjalankan berbagai peran dalam kelompok
3,5 tahun	mulai bersaing atas nama kelompok dengan kelompok lain
4 tahun	sudah bisa bermain dengan teman, mulai membentuk kelompok bermain sesuai dengan jenis kelaminnya

5 tahun	senang bermain dengan siapa saja, baik laki-laki maupun perempuan
6 tahun	lebih banyak kegiatan dalam kelompok yang berupa <i>games</i> dengan berbagai peraturannya, sudah bisa diajak bertanding, baik kelompok maupun perseorangan

Manfaat Bermain bagi Anak

Bermain sering dipandang sebagai aktivitas atau kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan. Akan tetapi, bermain bisa juga bermanfaat untuk kesehatan mental dan fisik. Misalnya, banyak orang yang meningkatkan kemampuan fisik mereka melalui kegiatan berenang, banyak pula orang yang meningkatkan keterampilan intelektual mereka melalui permainan kosakata atau pemecahan teka-teki. Dengan demikian, bermain bisa memberikan dukungan terhadap berbagai aspek perkembangan, seperti perkembangan pengetahuan baru, perkembangan keterampilan sosial, perkembangan kecakapan untuk mengatasi kesulitan, perkembangan rasa memiliki kemampuan, dan perkembangan kemampuan motorik.

Kegiatan bermain bagi anak, paling tidak memiliki makna berikut:

- (1) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif;
- (2) menumbuhkan motivasi instrinsik;
- (3) bersifat spontan dan sukarela;
- (4) melibatkan peran serta aktif anak; dan
- (5) memiliki hubungan sistematis dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kemampuan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berbahasa, kemampuan bersosialisasi, menumbuhkan disiplin, mengendalikan emosi, dan lain-lain.

4. Pengembangan Potensi Anak dan Alat Permainan Edukatif

Jenis Potensi Anak

Ada delapan jenis kemampuan atau potensi yang terdapat dalam diri anak ketika mereka sedang mempelajari dunianya. Setiap kemampuan atau potensi itu dapat distimulasi dengan cara yang berbeda. Kedelapan potensi dimaksud meliputi hal-hal berikut ini..

- 1) **Kemampuan verbal** (*Linguistic intelligence*). Kemampuan ini dapat berkembang bila distimuli melalui kegiatan bercerita, membaca, menulis, berdiskusi, atau bermain dengan kata-kata.

- 2) **Kemampuan logika-matematik (*Logico-mathematical*)**. Kemampuan ini dapat distimuli melalui kegiatan berhitung, membedakan bentuk, menganalisis data. Mereka dapat diajak bermain dengan benda-benda.
- 3) **Kemampuan visual-spasial (*Visual-spatial intelligence*)**. Kemampuan ini dapat distimulasi melalui kertas warna-warni, balok-balok, puzzle, menggambar, melukis, menonton film. Dengan ini, anak-anak bermain dengan imajinasi.
- 4) **Kemampuan musikal (*Musical/Rhythmic Intelligence*)**. Kemampuan ini dapat distimulasi melalui bunyi-bunyian, nada, instrumen musik, tepuk tangan. Anak-anak diajak bermain musik dan bunyi.
- 5) **Kemampuan kinestetik (*Bodily/Kinesthetic Intelligence*)**. Kemampuan ini dapat distimulasi melalui kegiatan menari, atletik, bergerak, pantomim. Anak-anak diajak bermain dengan gerakan tubuh.
- 6) **Kemampuan mencintai keindahan alam (*Naturalist Intelligence*)**. Kemampuan ini dapat distimulasi melalui kegiatan observasi lingkungan, bercocok tanam, memelihara binatang. Mereka diajak bermain dengan tumbuhan, hewan, dan fenomena alam.
- 7) **Kemampuan berkawan (*Interpersonal Intelligence*)**. Kemampuan ini dapat distimulasi melalui kegiatan-kegiatan kelompok, kerja sama peran, stimulasi konflik. Mereka diajak bermain dengan individu lain.
- 8) **Kemampuan berpikir (*Intrapersonal Intelligence*)**. Kemampuan ini dapat distimulasi melalui kerja mandiri, membaca dalam hati. Mereka diajak bermain dengan pikiran dan perasaannya sendiri.

Alat Permainan Edukatif (APE) dan Pemanfaatannya

Alat permainan edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau media bermain oleh anak yang mengandung nilai pendidikan (nilai edukatif) dan dapat mengembangkan potensi anak (Direktorat PADU, 2002:4). Berdasarkan penjelasan tersebut, APE dapat berbentuk apa saja yang ada di sekitar kita. Benda-benda di rumah seperti piring, sendok, gelas, sapu, tutup panci, kursi kecil, dan lain-lain dapat dimanfaatkan sebagai APE. Namun, APE dalam tulisan ini dibatasi pada APE yang dapat dibuat sendiri dari bahan-bahan yang sudah tidak terpakai atau bahan-bahan yang mudah didapat di sekitar kita.

APE yang akan digunakan sebagai media bermain hendaknya memenuhi persyaratan berikut ini;

- (1) mengandung nilai pendidikan;
- (2) aman, dalam arti tidak membahayakan anak;
- (3) menarik bagi anak, baik dari segi warna maupun bentuk;
- (4) sesuai dengan minat dan taraf perkembangan anak;
- (5) sederhana, murah, dan mudah diperoleh;
- (6) awet, mudah pemeliharaannya, dan tidak mudah rusak;
- (7) ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak;
- (8) berfungsi mengembangkan kemampuan anak.

Di samping itu, APE harus berfungsi sebagai media pendidikan yang dapat mengatasi sikap pasif anak. Oleh karena itu APE yang digunakan hendaknya dapat: (a) menimbulkan gairah belajar pada anak, (b) memberikan kemungkinan dan peluang pada anak untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan dan realitas, (c) memberikan kemungkinan dan peluang untuk belajar mandiri menurut minat dan kemampuannya (Sadiman, dkk., 2003:16).

Berdasarkan pengertian dan ketentuan-ketentuan di atas, berikut akan disajikan beberapa APE yang bisa dimanfaatkan untuk membantu perkembangan anak.

APE untuk Anak Usia 3-4 Tahun

a. Karakteristik anak usia 3-4 tahun:

- melompat-lompat, naik tangga setinggi satu meter tanpa jatuh
- mewarnai gambar
- menggambar orang dan binatang
- menentukan, membereskan, dan menyimpan sendiri alat-alat permainannya
- menunjukkan dan membedakan gambar binatang, bunga, kendaraan, dan benda-benda di sekitarnya
- bermain dengan teman sebaya: mobil-mobilan, rumah-rumahan, masak-masakan
- membaca doa yang sesuai dengan situasi
- mengkritik makanan, kesehatan, kesibukan orang tua
- mendengarkan pembicaraan teman, orang tua, dan orang lain
- mampu berkonsentrasi

b. Stimulasi yang harus diberikan:

- mainan yang berwarna-warni
- permainan dengan berbagai bentuk, ukuran, dan bobot

- gambar-gambar orang, binatang, bunga-bunga
- permainan yang merangsang kreativitas: balok-balok, angka, puzzle
- permainan yang menyerupai benda sebenarnya: mobil-mobilan, binatang-binatangan
- kertas gambar dan gambar yang belum diwarnai

c. Alternatif APE

MACAM	BAHAN & ALAT	CARA MEMBUAT	CARA MENGGUNAKAN
Kartu angka	<ul style="list-style-type: none"> - kardus bekas - pensil/spidol warna - gunting 	<ul style="list-style-type: none"> - potong kardus seukuran 4 x 6 cm (28 lembar) - bagi dua setiap kartu, beri tanda sekatan dengan spidol - buat angka 0 – 6 di bagian kartu bawah, gambar buah-buahan yang menunjukkan angka di bagian atas (setiap seri 6 kartu) 	<ul style="list-style-type: none"> - buat kelompok paling anyak 4 orang - bisa dilakukan di dalam/luar ruangan - perkenalkan bentuk, warna, angka - latih daya ingat anak
Ular tangga	<ul style="list-style-type: none"> - kardus/karton - kertas warna - krayon, spidol/pensil warna - penggaris, lem - dadu, koin - bidak/pion 	<ul style="list-style-type: none"> - potong karton dan kertas warna ukuran 30 x 30 cm - tempelkan kertas warna pada karton - gambar 20 kotak di atas lembar karton - isikan lambang bilangan 1 – 20 pada setiap kotak secara berurutan - buatlah gambar ular dengan kepala mengarah ke bawah dan tangga naik- 	<ul style="list-style-type: none"> - permainan melibatkan paling banyak 4 orang - awali dengan menentukan urutan pemain dengan mengundi dadu, dari urutan angka tertinggi hingga terendah - pemain melempar dadu, bidak dijalankan sesuai dengan angka yang muncul pada dadu - bila bidak jatuh di ekor ular, bidak harus turun menuju kepala, bila jatuh di bagian bawah tangga, bidak bergerak naik sampai ke ujung tangga - permainan berakhir jika ada pemain yang sudah mencapai angka 20 tanpa hambatan

		<p>turun di beberapa tempat</p> <ul style="list-style-type: none"> - buat dadu dari karton berbentuk kubus 5 x 5 x 5 cm - tuliskan bilangan 1 – 6 pada setiap sisinya - sediakan 4 buah batu kecil/kancing baju 	
--	--	--	--

APE untuk Anak Usia 4-5 Tahun

c. Karakteristik anak usia 4-5 tahun:

- naik-turun tangga dengan kaki berganti-ganti, melompat tanpa jatuh, dan berjalan mundur
- menggunting mengikuti garis-garis putus, menggambar segi tiga, segi empat, kubus, bulatan, dan membentuk gambar melalui penggabungan
- memahami cerita agak panjang dan dapat menceritakannya kembali meskipun belum berstruktur
- dapat menggabungkan perintah lisan ke dalam kegiatan bermain
- memahami urutan kejadian/peristiwa
- berbicara tentang hubungan sebab-akibat dengan menggunakan kata hubung
- lebih kritis mengenai lingkungan, sering menggunakan kata tanya; apa, mengapa, kapan, bagaimana, siapa
- bermain dengan kata-kata; membuat pantun sederhana
- menghitung 1 – 10 dan penjumlahan sampai 10 dengan benar
- memakai dan mengikat tali sepatu sendiri
- memotong makanan, daun-daunan untuk bermain masak-masakan
- bermain, berinteraksi, menaruh perhatian pada lawan jenis

d. Stimulasi yang harus diberikan:

- alat permainan yang memberikan pengalaman baru
- bermain peran; sebagai bapak, ibu, kakak,
- menirukan kegiatan orang di sekitarnya; memasak, mengaduk semen, berkebun
- permainan yang bersifat bongkar pasang

c. Alternatif APE

MACAM	BAHAN & ALAT	CARA MEMBUAT	CARA MENGGUNAKAN
Bermain dan mewarnai adonan (Lempung) Tujuan: melatih motorik halus dan kasar; mengembankan imajinasi	<ul style="list-style-type: none"> - 3 cangkir tepung terigu - 1 cangkir garam - 1 cangkir air + pewarna - ¼ cangkir minyak kelapa 	Campurkan tepung dan garam, tambahkan sedikit demi sedikit air dan minyak, aduk perlahan-lahan dengan tangan sampai membentuk adonan. Adonan bisa disimpan selama 1 bulan atau lebih di kulkas	<ul style="list-style-type: none"> - Buat mainan dengan berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi anak, misalnya orang-orangan, binatang, atau benda-benda di sekitar.
Mainan dari batang korek api Tujuan: melatih konsentrasi dan imajinasi	<ul style="list-style-type: none"> - 24 batang korek api atau lidi - buang bagian pentul hitamnya - dadu, koin - bidak/pion 	-	<ul style="list-style-type: none"> - permainan melibatkan paling banyak 4 orang - awali dengan menentukan urutan pemain dengan mengundi dadu, dari urutan angka tertinggi hingga terendah - pemain melempar dadu, bidak dijalankan sesuai dengan angka yang muncul pada dadu - bila bidak jatuh di ekor ular, bidak harus turun menuju kepala, bila jatuh di bagian bawah tangga, bidak bergerak naik sampai ke ujung tangga - permainan berakhir jika ada pemain yang sudah mencapai angka 20 tanpa hambatan

5. Penutup

Belajar merujuk pada proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman. Proses belajar harus memperhatikan tahapan-tahapan kognitif para

pembelajar (tahapan sensorimotor, pra-operasional, operasional konkret, dan operasional formal). Piaget percaya bahwa anak-anak berkembang melalui tahapan yang berbeda secara kualitatif dalam memperoleh dan mengorganisasikan pengetahuan. Dalam proses ini, kematangan dan kesiapan terlibat.

Banyak cara yang dapat ditempuh untuk melaksanakan proses belajar. Salah satu di antaranya adalah belajar melalui bermain. Proses belajar permainan diharapkan dapat menggugah gairah belajar para pembelajar dan menantang pengajar untuk senantiasa bersikap kreatif. Pengajar harus menyadari bahwa mengajar adalah pekerjaan kreatif. Ia bukanlah semacam piringan hitam yang memperdengarkan lagu yang sama dari tahun ke tahun.

Sumber Pustaka

- Anderson, Ronald H. (1976) *Selecting and Developing Media for Instruction*. Modison Wesconsin: American Society for Training and Development
- Brown, H.D. (1993). *Principles of Language Learning and Teaching*. USA: PrenticeHall International Ltd. Freeman, D.L. (1986). *Techniques and Principles in Language Teaching*. USA:Oxford University Press.
- Good, T.L. & Brophy, J.E. (1990). *Educational Psychology*. New York: Longman
- Hainstock, Elizabeth G. alih bahasa oleh Hermes. (2002). *Teaching Montessori in The Home The School Years, (Montessori untuk Sekolah Dasar)*.Jaakarta: Delapratasa.
- Makmun, A.S. (1997). *Psikologi Kependidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mar'at, Samsunuwiyati. 2005. *Psikolinguistik: Suatu Pengantar*. Bandung: Refika Aditama.
- Omaggio, A.C. (1986) *Language Teaching in Contex*. USA: Cambridge University Press.b
- Patmonodewo, Soemiarti. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakrta: Rineka Cipta
- Purwo, Bambang Kaswanti. 1990. "Perkembangan Bahasa Anak Dari Lahir Sampai Masa Prasekolah" dalam *PELBA 3*. Jakarta: Lembaga Bahasa UNIKA Atmajaya.
- Sadiman, Arief S., dkk., (2003). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Surya, M. (2003). *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Yayasan Bhakti Winaya.

Wilkinson, Gene L. (1980). *Media in Instruction: 60 Years of Research*, AECT. Edisi Indonesia: *Media dalam Pembelajaran, Penelitian Selama 60 Tahun*. Sero Pustaka Teknologi Pendidikan No. 2.