

# APE SESUAI DENGAN TUGAS-TUGAS PERKEMBANGAN OLEH : Ana, M.Pd.



PELATIHAN PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF “SKM” (SEDERHANA, KREATIF DAN MANDIRI) BAGI  
TUTOR PAUD  
DI KABUPATEN SLEMAN YOGYAKARTA  
(*Suatu Upaya Optimalisasi Kualitas PAUD dengan Memanfaatkan APE*)

DIRJEN PMPTK DEPDIKNAS .R.I  
YAYASAN PENGEMBANGAN PEREMPUAN DAN ANAK “AMRIHSAE”

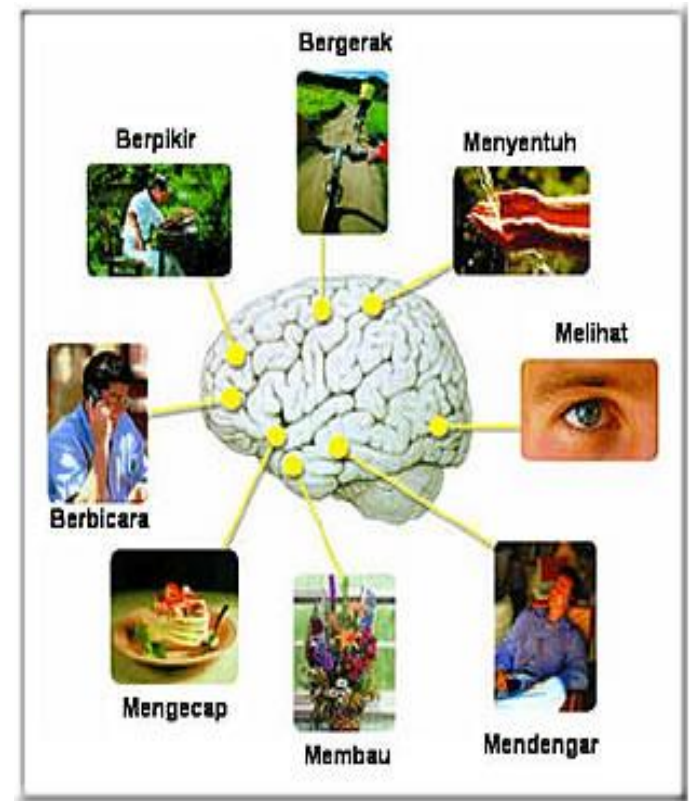


## Alat Permainan Edukatif sesuai dengan Tugas-Tugas Perkembangan Anak usia Dini

*Ana*

- Para guru dan pendidik sangat yakin bahwa stimulus yang dilakukan secara konsisten sejak dini sangat penting untuk pertumbuhan anak-anak. Sebuah penelitian menyebutkan bayi lahir dengan puluhan juta sel di dalam otaknya. Akan bertambah terus menerus jumlahnya sampai berumur 3 tahun dan hampir dua kali lipat jumlahnya dari jumlah sel otak yang didapat orang oleh dewasa. Memberikan stimulasi dan latihan-latihan di rumah maupun di sekolah pada waktu yang tepat dapat memperbesar potensi belajar anak. Dengan kata lain, kepandaian anak di kemudian hari ditentukan oleh masa tiga tahun pertamanya.

- Otak anak sama halnya dengan komputer. Dapat menyimpan dan mengorganisasi semua informasi yang masuk. Mengulang-ulang latihan sangat baik. Semakin banyak seorang anak mengulang-ulang latihan yang dianjurkan, dia akan semakin nyaman dan responsif. Dua hal ini menjadi bekal yang sangat penting di dalam proses belajar. Ini disebut metode pembiasaan. Cara berfikir anak, terutama yang berkaitan dengan proses berfikir sebab akibat dan saling menghubungkan masih teramat sederhana. Membiasakan belajar dapat mengembangkan kemampuan mereka untuk mencapai potensi yang maksimum.



# 9 Dimensi Kecerdasan Jamak

- Kecerdasan Linguistik (Cerdas kosakata)
- Kecerdasan logika dan matematika (Cerdas angka dan rasional)
- Kecerdasan visual-spasial (Kecerdasan ruang/tempat/gambar)
- Kecerdasan kinestetika-raga (Cerdas raga)
- Kecerdasan musik (Cerdas musik)
- Kecerdasan interpersonal (Cerdas orang)
- Kecerdasan intrapersonal (Cerdas diri)
- Kecerdasan naturalis (Cerdas alam)



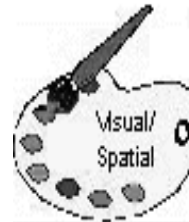
Linguistic/Verbal



Mathematical/  
Logical



Kinesthetic/Motor



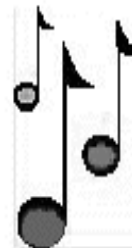
Visual/  
Spatial



Howard Gardner's  
Multiple Intelligences



Intrapersonal



Musical/  
Rhythmical



Naturalist

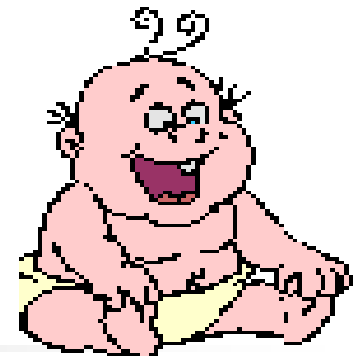


Existential/  
Philosophical



Interpersonal

# Kecerdasan linguistik



**Pola Pikir**

Menggunakan kosakata

**Kesukaan**

Membaca, menulis, bercerita, bermain dengan permainan kata-kata

**Kebutuhan**

Buku-buku, radio kaset, alat tulis menulis, diskusi, debat dan cerita

# Kecerdasan Logika-matematika

## Pola Pikir

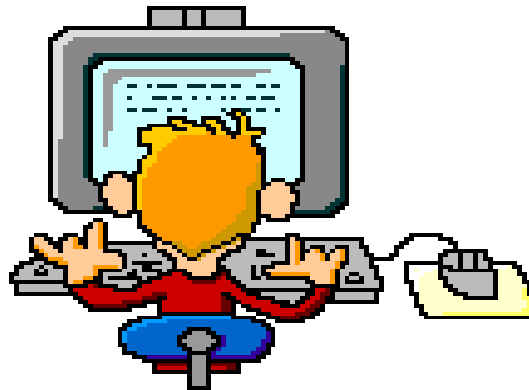
Menggunakan angka dan alasan

## Kesukaan

Bereksperimen, bertanya, memecahkan teka-teki, menghitung

## Kebutuhan

Bahan-bahan untuk melakukan eksperimen, bahan-bahan IPA, kunjungan ke planetarium dan museum IPA



# Kecerdasan ruang/tempat/gambar

Pola Pikir

Menggunakan gambaran dan gambar-gambar

Kesukaan

Mendesain, menggambar, memvisualisasikan, mencoret-coret.

Kebutuhan

Seni, LEGO, video, film, slide, permainan imajinasi, balok, teka-teki, buku-buku bergambar, kunjungan ke museum seni



# Kecerdasan Kinestetika-Raga

Pola Pikir

Melalui sensasi fisik

Kesukaan

Menari, berlari,  
meloncat,  
membentuk,  
menyentuh, gerak  
tubuh

Kebutuhan

Bermain peran,  
drama, gerak, sesuatu  
yang hendak dibentuk,  
olahraga dan  
permainan fisik





# Kecerdasan Musik



## Pola Pikir

Melalui irama dan melodi

## Kesukaan

Bernyanyi, bersiul, bersenandung, mengetuk-ngetuk dengan kaki dan tangan, mendengarkan

## Kebutuhan

Bernyanyi-nyanyi, menonton konser, bermain musik di rumah dan di sekolah, bermain alat musik.

# Kecerdasan Interpersonal

## Pola Pikir

Melalui pemberian dukungan atas gagasan ide orang lain

## Kesukaan

Memimpin, mengatur, berteman, bertindak sebagai penengah, bersukaria

## Kebutuhan

Teman, kelompok bermain, pertemuan sosial, pertemuan kelompok masyarakat, klub, pembimbing



# Kecerdasan Intrapersonal

Pola Pikir

Disesuaikan dengan kebutuhan perasaan

Kesukaan

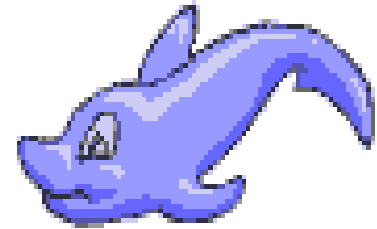
Menyusun tujuan, berperan sebagai penengah, bermimpi, berencana, merenung

Kebutuhan

Tempat-tempat rahasia, kesendirian, kegiatan yang dilakukan sendiri, pilihan.



# Kecerdasan Naturalis



## Pola Pikir

Melalui alam dan pola-pola alam

## Kesukaan

Bermain dengan binatang, berkebun, melakukan penyelidikan terhadap alam, memelihara binatang, menghargai planet bumi

## Kebutuhan

Kesempatan berhubungan dengan alam, kesempatan berinteraksi dengan binatang, alat untuk menyelidiki alam (misalnya kaca pembesar, teleskop)

PRARI



OCT 22 1999

CHOCOLATE





# Alat Permainan Edukatif adalah

---

Segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak





# APE

---

- Dapat berupa apa saja yang ada disekeliling kita





## Persyaratan Alat Permainan Edukatif

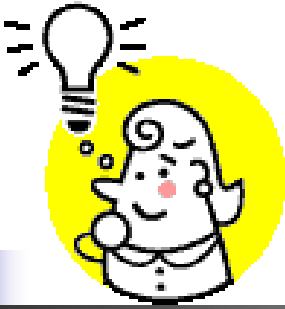
---

- Mengandung nilai pendidikan
- Aman atau tidak berbahaya untuk anak
- Menarik dilihat dari warna dan bentuknya
- Sesuai dengan minat dan taraf perkembangan anak
- Sederhana, murah dan mudah diperoleh
- Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak
- Berfungsi mengembangkan kemampuan anak

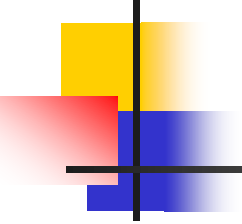


Dr. Charlotte Buhler sebagai seorang ahli psikologi anak yang ternama membagi masalah “bermain” ini ke dalam tiga kelompok:

- Kelompok I : Suatu bentuk permainan yang mempunyai fungsi untuk memperkembangkan otot.
- Kelompok II : Suatu bentuk permainan yang mempunyai fungsi untuk memperkembangkan kemampuan membangun (konstruksi) dan kreasi.
- Kelompok III : Suatu bentuk permainan yang mempunyai fungsi untuk memperkembangkan kepuasan dalam meniru (imitasi) dan berkhayal (fantasi atau imaginasi).



- Di samping tiga kelompok bermain ini, masih ada satu bentuk kegiatan bermain pada anak, yang disebut “permainan menerima” (receptif). Bentuk permainan ini memberi kemungkinan dan kesempatan pada anak untuk memahami dan menghayati sesuatu yang datang dari luar dirinya. Dari kelompok bermain ini, kita dapat melihat bahwa dunia anak membutuhkan kesempatan untuk berkembang dalam suasana yang menyenangkan dan “bekerja” bagi dirinya. Sedemikian rupa pentingnya bermain pada anak, tidak berarti pula diperlukan alat-alat permainan yang mahal dan bagus. Permainan anak tidak memerlukan biaya yang banyak.

- 
- 
- satu set alat permainan yang:
  - Kuat dan ringan sehingga memungkinkan bagi anak untuk bermain bebas, alat permainan dapat diangkat, dibanting, dan tahan lama.
  - Memungkin dapat melakkan percobaan-percobaan (eksperimen)
  - Dapat bergerak/digerakan, sehingga mudah bagi ia untuk menarik dan medorongnya.



# Satu – dua tahun

---



- Anak-anak mulai menunjukkan kemandiriannya tetapi masih memerlukan bimbingan dan pengawasan.
- Rasa ingin tahu yang cukup tinggi
- Pengulangan aktivitas seperti cerita yang diulang-ulang
- Buku-buku yang cukup besar dan bergambar dengan warna banyak dan mencolok

# Contoh Permainan Satu – dua tahun

• Permainan wajah dan kepala:	Sensitivitas indra peraba, koordinasi mata dan tangan, kemampuan mendengar, berbahasa, kemahiran mengikuti petunjuk, kepercayaan diri, pemahaman kiri dan kanan
• Bermain wadah dan penutup :	Kemampuan memecahkan problem lewat kesempatan bereksplorasi bebas, pemahaman tentang konsep buka-tutup, memadukan tutup dan wadahnya.
• Bermain bagaimana aku berpakaian	Pemahaman bentuk tubuh manusia dan bagian-bagiannya, memecahkan masalah dengan cara memakaikan dan mencopot baju,
• Bermain puzzle sederhana (1-4 potong)	Pemahaman tentang potongan yang dapat membuat satu kesatuan, pemahaman tentang warna
• Kancing dan ritsleting	Koordinasi mata dan tangan, pengetahuan tentang berbagai macam benda yang dapat digunakan untuk mengencangkan pakaian, keyakinan diri dan kemandirian.







# Dua-tiga tahun



- Pada usia ini anak ingin selalu melakukan apapun
- Ukuran, warna, bentuk semakin mempunyai arti
- Kemampuan verbal semakin meningkat
- Menulis, mencoret, gerakan otot lebih dominan, permainan aktif yang sederhana, untuk koordinasi otot
- Pemahaman tentang ukuran
- Pemahaman tentang umur, nama, jenis kelamin
- Role playing, cerita fantasi
- Koordinasi motorik kasar dan halus



# Contoh permainan

---

- Permainan gambar-gambar hewan ( kemampuan mendengarkan, menyebutkan hewan berdasarkan gambar dan suara, keterampilan mengingat, kepercayaan diri)
- Permainan memasangkan bentuk, warna, angka.
- Permainan besar-kecil, konsep atas bawah (keterampilan memilah, konsep jumlah, keyakinan diri dan kemandirian )
- Fungsi benda seperti alat makan
- Bercerita dengan komik ( daya ingat dalam urutan kejadian, pengayaan bahasa, koordinasi mata-tangan, keyakinan diri ).



## ■ **Permainan Bola (Melambungkan Bola)**

- Aktivitas ini mengembangkan :
  - Koordinasi mata – tangan
  - Keterampilan melempar dan menangkap bola
  - Pemahaman lebih lanjut tentang “atas” dan “bawah”
  - Sensitivitas indra peraba (waktu merasakan bola ditangkap)
  - Pemahaman lebih lanjut menghitung dalam urutan
  - Keyakinan diri
- **(Hammer ) kegiatan memukul**
  - Aktivitas ini mengembangkan :
    - Koordinasi mata – tangan dan keterampilan memukul
    - Rasa percaya diri dan kemandirian
    - Pemahaman lebih lanjut tentang menghitung dan konsep angka lima
- **Permainan Hewan Bergerak**
  - Aktivitas ini mengembangkan :
    - Pemahaman tentang aneka ragam hewan
    - Pemahaman tentang bagaimana hewan-hewan bergerak
    - Pengayaan bahasa lewat mendengarkan
    - Keterampilan mengamati yang lebih tajam (detail/karakteristik hewan)
    - Rasa penghargaan terhadap makhluk hidup yang lain (hewan)
    - Dramatisasi (peniruan tokoh)



---

- **Mencari Gambar yang Sama**

- Aktivitas ini mengembangkan :
- Keterampilan mengamati dan memasang gambar
- Koordinasi mata – tangan
- Daya ingat
- Pemahaman lebih lanjut tentang gambar-gambar yang “sama”
- Rasa percaya diri dan kemandirian

- **Memancing Ikan Berwarna**

- Aktivitas ini mengembangkan :
- Keterampilan lebih jauh dalam mengenal warna
- Keterampilan memasang warna
- Keterampilan mendengar (warna yang disebut) untuk dicari
- Koordinasi mata – tangan
- Kemandirian dan rasa percaya diri



---

- **Bermain Puzzle bentuk**

- Aktivitas ini mengembangkan :
- Pengayaan bahasa
- Pemahaman tentang karakteristik bentuk
- Rasa percaya diri

- **Bermain Puzzle muka**

- Aktivitas ini mengembangkan :
- Pemahaman lebih lanjut tentang “kiri” dan “kanan”
- Pemahaman lebih lanjut sisi kiri dan sisi kanan sebuah gambar dapat saja berbeda, tetapi bila disatukan membuat gambar menjadi utuh
- Koordinasi mata – tangan
- Pemahaman lebih lanjut bahwa dua potongan dapat membentuk satu yang “utuh”
- Pengayaan bahasa
- Rasa percaya diri



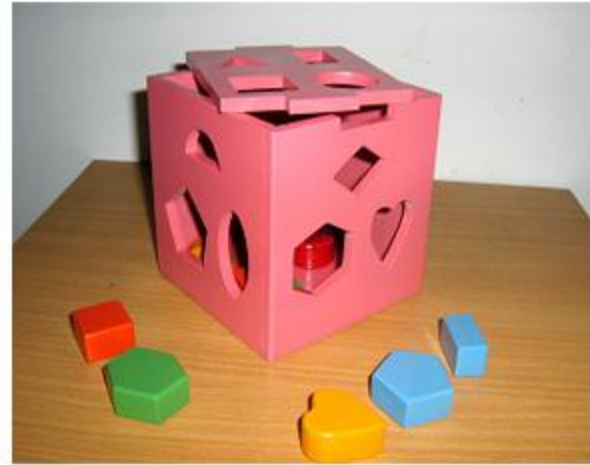
---

## ■ **Bermain Puzzle lidah**

- Aktivitas ini mengembangkan :
- Pemahaman lebih lanjut tentang guna lidah
- Pemahaman lebih lanjut tentang aneka rasa
- Pengayaan bahasa
- Keterampilan mengidentifikasi makanan dari rasanya

## ■ **Bermain Kuda-kudaan**

- Aktivitas ini mengembangkan :
- Koordinasi kaki dan telapak kaki
- Pemahaman lebih lanjut tentang bagian-bagian yang ada di kepala kuda
- Bermain peran, keyakinan diri dan kemandirian



# 4-5 tahun



- Lebih berkembang secara sosial, mental, dan fisik.
- Minat yang tinggi terhadap huruf dan angka,
- Senang mengamati perbedaan dan persamaan dalam gambar, bentuk, warna, ukuran, huruf dan angka.
- Koordinasi keterampilan tangan meningkat
- Keterampilan motorik halus sudah mulai meningkat
- Koordinasi otot sudah berkembang dengan baik.





# Contoh permainan

---

- Bermain dengan bentuk
- Bermain dengan huruf dan gambar
- Bermain dengan waktu / Jam
- Bermain dengan konsep angka 1-10





**TERIMA KASIH**