

## Manajemen Alat Permainan Edukatif Outdoor

Selli Oktami<sup>a</sup>, Retno Wulandari<sup>b</sup> Fahmi<sup>c</sup>

<sup>a</sup> Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang,

Email: [sellyoktami241001@gmail.com](mailto:sellyoktami241001@gmail.com)

<sup>b</sup> Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang,

Email : [wulanbdison@gmail.com](mailto:wulanbdison@gmail.com)

<sup>c</sup> Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang,

Email : [fahmi\\_uin@radenfatah.ac.id](mailto:fahmi_uin@radenfatah.ac.id)

### Abstract

*The Use Of Indoor And Outdoor Infrastructure Measures In Raudhatul Athfal Level Of Kudus District 2017/2018 Academic Year. The purpose of this study was to find out what are the indoor and outdoor infrastructure, to find out what are the uses of indoor and outdoor infrastructure and to know the ability what can be developed with indoor and outdoor. This study uses the Triangulation method, integrates Interviews, documents and Observations. The results of the study show that there are quite complete Indoor and Outdoor Infrastructure Facilities.. The infrastructure is useful as an Educational Game Tool. The Educational GameTool develops cognitive abilities, Religious and Moral Values, fine and rough motoric physics, Art and Language.*

**Keywords:** indoor and outdoor infrastructure and fine motoric physics

### Abstrak

*Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui Apa saja Sarana Prasarana indoor dan outdoor, Untuk mengetahui apa kegunaan Sarana Prasarana indoor dan outdoor dan mengetahui kemampuan apa yang bisa dikembangkan dengan Sarana Prasarana indoor dan outdoor. Penelitian ini menggunakan metode Triangulasi, memadukan Wawancara, dokumen dan Observasi. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa ada Sarana Prasarana Indoor dan Outdoor yang cukup lengkap. Sarana Prasarana tersebut berguna sebagai Alat Permainan Edukatif (APE). APE tersebut mengembangkan kemampuan kognitif, Nilai Agama dan Moral, Fisik motorik halus dan kasar, Seni dan Bahasa*

**Kata Kunci:** sarana prasarana indoor dan outdoor dan fisik motorik halus

*This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license*



## PENDAHULUAN

Kegiatan Pembelajaran di Taman Kanak - kanak diarahkan pada pencapaian tumbuh kembang anak berdasarkan pencapaian yang dikategorikan pada usia 4-6 tahun agar anak siap untuk mengikuti pendidikan selanjutnya yaitu di Sekolah Dasar. Perkembangan anak dalam hal ini dapat digambarkan sebagai bertumbuhnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh anak yang lebih kompleks dalam pola yang teratur. Setiap anak tumbuh secara teratur dan bertahap untuk maju dan mencapai tahap perkembangan masing-masing. Pada masa perkembangan awal sangat penting, karena dasar awal cenderung permanen dan mempengaruhi perilaku dan sikap anak sepanjang hidupnya, oleh karena itu perlu adanya upaya untuk menstimulasi perkembangan anak sejak dini. Upaya menstimulasi perkembangan ini dapat dilakukan melalui belajar sambil bermain. Bermain bagi seorang anak adalah sesuatu yang sangat penting, sekaligus merupakan pekerjaan dan business bagi semua anak usia dini.

Bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Anak usia dini suka bermain atau selalu ingin bermain karena mereka belajar melalui permainan atau bermain. Melalui bermain, anak belajar berbagai hal yang dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak. Dengan bermain anak belajar, artinya anak yang belajar adalah anak yang bermain, dan anak yang bermain adalah anak yang belajar. Bermain merupakan bagian yang amat penting dalam tumbuh kembang anak menjadi manusia seutuhnya. Karena itu, bermain bagi anak adalah salah satu hak yang paling hakiki. Bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan yang esensial. Dengan demikian, dunia anak tidak dapat dilepaskan dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan anak dalam bermain menggunakan alat permainan. Anak bermain dengan menggunakan mainan yang konkrit. Dengan mainan tersebut anak akan belajar banyak hal seperti warna, ukuran, bentuk, besar kecil, berat ringan, kasar halus dan sebagainya. Selain itu, anak juga akan belajar mengelompokkan benda,



ciri-ciri benda, dan sifat-sifat benda. Alat permainan tersebut tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak yang disebut sebagai Alat Permainan Edukatif (APE)

Pemanfaatan alat permainan edukatif dalam setiap kegiatan pembelajaran di sekolah harus mempertimbangkan aspek-aspek perkembangan anak. ketersediaan alat permainan edukatif juga perlu mempertimbangkan Jenis dan jumlah APE dan harus menyesuaikan dengan jumlah dan usia anak. Sebab alat permainan edukatif yang terlalu sedikit akan berakibat pada pertikaian antar anak karena berebut mainan. Jumlah alat permainan edukatif (APE) yang memadai akan memperlancar proses pembelajaran, memudahkan guru dalam menyusun kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan semangat anak untuk mengeksplorasi kreativitasnya, mengembangkan keterampilan dalam pembelajaran sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran. Standar dalam pengadaan APE yang sesuai Peraturan Direktur jendral Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan kebudayaan tahun 2019 sangat penting, karena jumlah alat permainan yang tidak mencukupi jumlah anak akan memicu terjadinya pertikaian seperti berebut mainan, serta jenis kurang bervariasi anak membuat kegiatan belajar mengajar monoton dan membuat anak gampang bosan.

Kegunaan Sarana Prasarana Indoor dan Outdoor sangatlah besar bagi perkembangan kemampuan anak yaitu kemampuan sosial emosi, kognitif, fisik motorik halus dan kasar, seni, nilai agama dan moral, dan juga bahasa. Dibutuhkan kreativitas guru dalam penggunaannya agar anak bisa mengembangkan kemampuannya tanpa hambatan dan bergembira dalam belajar tanpa merasa dibebani bahwa itu adalah pembelajaran. Perosotan merupakan favorit anak-anak saat melatih kemampuan fisik motorik kasarnya. Mereka juga belajar antri memakai sarana tersebut sehingga terlatih sosial emosinya. Ayunan juga tidak kalah menarik bagi anak-anak. mereka melatih keberanian dan perkiraan waktu dan ruang juga kognitifnya. Mereka belajar semakin jauh awalnya, semakin tinggi ayunan berputar. Piringan Putar dapat membuat anak bersosialisasi dengan teman, melatih kemandirian anak. Jungkat Jungkit mengajarkan anak mengenal konsep perbandingan berat-ringan dan seimbang dengan bermain bahagia bersama teman - temannya. Drumband melatih anak bekerjasama dengan temannya membuat harmoni musik yang indah.

Penggunaan alat permainan edukatif yang tepat dapat membantu guru untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak, menjadi sumber belajar dan anak mendapat pengalaman belajar menarik, dan membantu guru untuk menciptakan kegiatan yang efektif dan efisien. Depdiknasmenjelaskan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Alat permainan edukatif yang bervariasi juga dapat menarik minat anak untuk belajar dan beragam Sebab alat permainan edukatif yang terlalu sedikit akan berakibat pada pertikaian antar anak karena berebut mainan.

APE outdoor merupakan alat permainan yang berada di luar ruangan yang bersifat edukatif dan digunakan oleh anak pada saat jam istirahat. Jenis - jenis APE outdoor antara lain :

1. Perosotan/Seluncuran: alat ini berfungsi untuk melatih keberanian, keseimbangan dan ketertiban anak.
2. Ayunan: APE ini digunakan untuk melatih gerak kaki dan tangan, keberanian, ketertiban dan melatih jiwa sosial anak.
3. Jungkitan: alat ini berfungsi untuk melatih motorik kasar anak, interaksi anak, dan ketertiban anak.
4. Panjat tali: Panjat tali digunakan untuk melatih kekuatan kaki dan tangan anak.
5. Bola dunia: alat ini digunakan untuk melatih otot kaki dan tangan, keberanian, dan ketangkasan.
6. Mangkok putar: APE ini berfungsi untuk melatih keberanian, keseimbangan, kerja sama, kemandirian, dan kreativitas anak.
7. Papan titian: alat ini digunakan untuk melatih keseimbangan

## METODE PENELITIAN



Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif. Bogdan dan Taylor dalam Moleong (2007:4) menyatakan metodologi kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis/lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Penelitian kualitatif adalah satu model penelitian humanistik, yang menempatkan manusia sebagai subyek utama dalam peristiwa sosial/budaya. Ada sejumlah pengertian, batasan-batasan, atau kompleksitas makna yang hidup di kepala manusia pelaku, yang membentuk tingkah laku yang tereksprei secara eksplisit (Harsono, 2008, p. 15).

Pemilihan lokasi penelitian dilakukan secara purposive (sengaja) dan dalam penelitian kualitatif tidak ada sampel acak, tetapi hanya ada sampel tujuan (purposive sample).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan alat permainan edukatif yang tepat dapat membantu guru untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak, menjadi sumber belajar dan anak mendapat pengalaman belajar menarik, dan membantu guru untuk menciptakan kegiatan yang efektif dan efisien. Depdiknas Dirjen PAUD (2007) menjelaskan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Alat permainan edukatif yang bervariasi juga dapat menarik minat anak untuk belajar dan beragam. Sebab alat permainan edukatif yang terlalu sedikit akan berakibat pada pertikaian antar anak karena berebut mainan (Suyadi, 2011:196). Jumlah alat permainan edukatif yang mencukupi akan memperlancar proses pembelajaran, menumbuhkan semangat, sehingga mampu meningkatkan minatnya untuk beraktifitas, mengembangkan keterampilan dalam pembelajaran sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran.

Tantangan penyelenggaraan sekolah masa kini adalah bagaimana setiap pengelola cepat menjawab kebutuhan sekolahnya dengan keunggulan mutu dan layanan yang efektif dan efisien. Fungsi manajemen/pengelolaan adalah: (1) merencanakan, (2) mengorganisasikan, (3) mengarahkan, (4) pengkoordinasian, (5) mengkomunikasikan, dan (6) mengawasi/mengevaluasi (Arikunto & Yuliana, 2008, p. 6).

Rohiat (2008:26) menjelaskan bahwa manajemen sarana dan prasarana merupakan keseluruhan proses perencanaan, pengadaan, pendaya gunaan dan pengawasan sarana dan prasarana yang digunakan agar tujuan pendidikan disekolah dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Kegiatan manajemen sarana dan prasarana meliputi 1) perencanaan kebutuhan, 2) pengadaan, 3) penginventarisasian; 4) penggunaan, 5) pemeliharaan, 6) penghapusan, dan 7) pengembangan (Rohiat, 2008, p. 26).

Hasil Penelitian menunjukkan terdapat Sarana Prasarana Indoor dan Outdoor. Sarana Prasarana Indoor yang tersedia adalah :

1. Balok
2. Puzzle
3. Angklung
4. Playdough/Plastisin
5. Lego
6. Kotak Sortir
7. APE Praktek Wudhu
8. Kartu Angka

Sedangkan Sarana Prasarana Outdoor yang tersedia adalah:

1. Perosotan
2. Ayunan
3. Piringan Putar
4. Jungkat Jungkit
5. Drumband

Sarana Prasarana tersebut merupakan Alat Permainan Edukatif yang menstimulasi perkembangan anak. Balok digunakan untuk melatih anak bersosialisasi dengan teman sebayanya dengan bermain bersama membuat rumah atau bangunan secara berkelompok. Balok juga bisa



melatih kognitif anak dengan mengenal bentuk balok, massa balok dan ukuran balok. Balok juga bisa melatih fisik motorik halus anak. Mereka menggunakan jari-jari mereka untuk menata dan menyusun balok. Puzzle meskipun hanya seperti main-main, tapi itu mengembangkan kemampuan kognitif anak. Anak dirangsang untuk bisa berimajinasi dan memasang gambar yang bertebaran menjadi gambar yang utuh. Anak juga bisa mengidentifikasi bentuk pecahan puzzle. Angklung sepertinya rumit untuk diajarkan kepada Anak Usia Dini namun dengan pengarahan yang tepat dan latihan yang rutin, mereka bisa memainkan angklung dengan merdu. Angklung mengembangkan kemampuan seni anak usia dini.

Playdough/Plastisin merupakan permainan yang bahannya bisa dibuat sendiri secara mudah dan murah. Playdough/Plastisin dapat menciptakan kreativitas anak, dapat melatih motorik anak melalui tangannya, memberikan kesenangan/kepuasan pada anak. Guru mengajak anak membuat platinis dari bahan alami, anak diajak meremas adonan hingga jadi, guru membagi adonan tadi untuk dibentuk berbagai bentuk yang diinginkan sesuai dengan tema pembelajaran. Lego adalah permainan yang sangat digemari anak-anak. Begitu banyak kemampuan yang bisa dikembangkan dengan lego. Anak bisa belajar mengenai ruang dan waktu. Anak juga bisa belajar berimajinasi membuat suatu bentuk, dan mereka juga bisa mengembangkan sosial emosi saat bermain bersama temantemannya. Motorik halus juga semakin terasah dengan permainan lego. Ketika anak terampil menggunakan jari, memudahkan anak memegang pensil dan belajar menulis dikemudian hari. Kegiatan yang dilakukan adalah guru memberi tugas anak untuk menyusun kereta api sesuai kreativitasnya, mulai dari roda, pasang gerbong dan tingginya.

Kotak Sortir membuat anak mengenal bentuk- bentuk geometri. Kegiatan menggunakan kotak sortir melatih kognitif anak dalam mengelompokkan benda berdasarkan bentuknya. Guru bisa mengenalkan bentuk-bentuk geometri kemudian anak memasukkan benda tersebut ke lubang yang sesuai. APE Praktek Wudhu mengajarkan urutan tata cara beribadah yaitu berwudhu. Alat peraga ini membuat anak bisa melihat peragaan bagaimana urutan berwudhu dan mereka bisa mempraktekkan bersama gurunya sebelum sholat. Dan Kartu Angka adalah kartu dengan berbagai gambar menarik dengan sejumlah angka yang diajarkan. Ada kartu yang berisi satu gambar sampai ada kartu yang berisi 20 gambar. Kartu angka ini mengenalkan bilangan dengan menghitung benda.

Selain Sarana Prasarana Indoor, ada pula Sarana Prasarana Outdoor. Perosotan merupakan favorit anak-anak saat melatih kemampuan fisik motorik kasarnya. Mereka juga belajar antri memakai sarana tersebut sehingga terlatih sosial emosinya. Ayunan juga tidak kalah menarik bagi anak-anak. mereka melatih keberanian dan perkiraan waktu dan ruang juga kognitifnya. Mereka belajar semakin jauh awalnya, semakin tinggi ayunan berputar. Piringan Putar dapat membuat anak bersosialisasi dengan teman, melatih kemandirian anak. Jungkat Jungkit mengajarkan anak mengenal konsep perbandingan berat-ringan dan seimbang dengan bermain bahagian bersama temantemannya. Drumband melatih anak bekerjasama dengan temannya membuat harmoni musik yang indah.

## SIMPULAN

Kegunaan Sarana Prasarana Indoor dan Outdoor sangatlah besar bagi perkembangan kemampuan anak yaitu kemampuan sosial emosi, kognitif, fisik motorik halus dan kasar, seni, nilai agama dan moral, dan juga bahasa. Dibutuhkan kreativitas guru dalam penggunaannya agar anak bisa mengembangkan kemampuannya tanpa hambatan dan bergembira dalam belajar tanpa merasa dibebani bahwa itu adalah pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., & Yuliana, L. (2008). Manajemen Pendidikan. Yogyakarta: Aditya Media.
- Budiono, C. (2008). Peningkatan Mutu Layanan Melalui ISO, Retrieved from <http://www.surya.co.id/web>.
- Harsono. (2008). Pendekatan Ilmiah Dalam Pendidikan. Retrieved from <http://blog.ums.ac.id/harsono/files/2008/08/penelitianilmiah.pdf>
- Sekolah : Teori Dasar dan Praktik. Bandung: Refika Aditama.
- Rohiat. (2008). Manajemen Sekolah: Teori Dasar dan Praktik. Bandung: Refika Aditama.
- Moleong, Lexy J. (2007). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Harsono. (2008). Pendekatan ilmiah dalam pendidikan. <http://blog.ums.ac.id/harsono/files/2008/08/penelitianilmiah.pdf>