

**Pembuatan Alat Aktivitas Jasmani Edukatif, Kreatif dan Inovatif
Berbasis Budaya dan Lingkungan
untuk Anak TK**

**Oleh:
Dr. Tomoliyus, M.S**

**Makalah ini Disajikan Pada Pelatihan Guru-Guru TK
Di Daerah Istimewa Yogyakarta Dalam Rangka
Dies Natalis Universitas Negeri Yogyakarta
Tahun 2012**

Pembuatan Alat Aktivitas Jasmani Edukatif, Kreatif dan Inovatif Berbasis Budaya dan Lingkungan untuk Anak TK

**Dr. Tomoliyus, M.S
FIK UNY**

A. Pendahuluan

Usia anak tiga tahun sampai empat tahun memasuki anak tidak dapat diam. Usia anak tersebut memerlukan pendidikan. Pendidikan tanpa pendidikan jasmani sama dengan sayur tanpa garam. Menurut Sidentop (1991: 63) pendidikan jasmani modern dengan penekanannya pada pendidikan melalui aktivitas jasmani didasarkan pada pandangan bahwa kesatuan biologis dari jiwa dan raga merupakan kesatuan yang tak terpisahkan. Pandangan ini memandang kehidupan manusia sebagai totalitas. Jadi pendidikan jasmani adalah pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendidikan jasmani adalah suatu aktivitas yang menggunakan fisik atau tubuh sebagai alat untuk mencapai tujuan melalui aktivitas-aktivitas jasmani.”. Aktivitas jasmani merupakan kegiatan pelaku gerak untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan sosial. Aktivitas ini harus dipilih dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.

Aktivitas jasmani dirancang secara sadar oleh guru dan diberikan dalam situasi yang tepat, agar dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak didik. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik/motorik, mental, sosial, emosional dan moral. Singkatnya, pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan potensi setiap anak setinggi-tingginya. Pencapaian tujuan tersebut berpangkal pada perencanaan pengalaman gerak yang sesuai dengan karakteristik anak.

Anak usia 3-4 tahun memasuki masa dimana anak tidak dapat diam. Anak akan melakukan aktivitas jasmani yang berhubungan dengan fisik dan mengandung bahaya. Karakteristik motorik kasar anak usia kelompok bermain (3-4 tahun) :

1. Menyukai aktivitas jasmani yang mengandung bahaya
2. Tidak bisa diam
3. Suka berlarian kesana-kemari
4. Suka memperlihatkan kehebatan di depan anak lainnya
5. Suka permainan

Dalam pendidikan anak usia tiga dan empat tahun salah satunya dapat melalui dunia pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK). Dalam proses pendidikan memerlukan media alat permainan edukatif yang dapat menunjang perkembangan motorik anak usia tiga sampai empat tahun.

Dunia pendidikan TK adalah sebuah dunia yang tidak terlepas dari aktivitas jasmani dengan bermain dan juga berbagai alat permainan anak-anak. Salah satu lembaga pendidikan yang berperan penting dalam proses pembelajaran dan peningkatan mutu dunia pendidikan kanak-kanak adalah Taman Kanak-Kanak yang disingkat menjadi TK. TK merupakan sebuah tempat aktivitas jasmani, belajar dan juga bermain kanak-kanak yang memiliki berbagai sarana dan prasarana untuk mendukung terlaksanannya proses pembelajaran dengan baik dan berkualitas.

Salah satu sarana yang juga menjadi sumber belajar bagi anak di TK adalah alat pendidikan edukatif yang lebih dikenal dengan APE. Alat ini bisa didapatkan dengan cara membelinya dari produsen alat-alat permainan anak atau juga bisa dengan membuatnya sendiri. Pada umumnya para penyelenggara pendidikan TK dan juga para guru TK masih banyak yang membeli alat-alat permainan untuk sumber belajar anak. Hal ini tentu saja akan menumbuhkan budaya konsumtif dan akan melemahkan daya kreativitas dan inovasi para guru TK dalam menyelenggarakan proses belajar yang berkualitas bagi anak.

Secara umum banyak para penyelenggara pendidikan TK dan guru TK yang berpendapat bahwa memperoleh Alat Pendidikan Edukatif dengan cara membeli adalah lebih mudah dan ekonomis. Namun jika para guru mau berkreasi dan berinovasi untuk menciptakan Alat Pendidikan Edukatif dari lingkungan dan budaya setempat maka tentu saja akan lebih ekonomis lagi.

Banyak alat mainan sekarang ini yang semakin kreatif, mahal dan beraneka macam. Tentunya hal ini akan banyak membuat orang tua dan guru TK bingung. Banyak peralatan mainan yang dibuat oleh pabrik yang sebetulnya kurang berfaedah bagi anak-anak karena sebenarnya alat bermain hanyalah alat bantu saja bagi seorang anak dan bukan merupakan indikator mutlak untuk anak berkembang lebih baik. Jadi mahal dan murahnya alat mainan bukanlah merupakan indikator. Anak akan dapat bermain dengan manfaat yang besar apabila guru dan orang tua dapat mengetahui sisi kegunaannya mainan tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka seorang guru TK perlu memahami cara pembuatan Alat aktivitas jasmani edukatif, kreatif dan inovatif berbasis budaya dan lingkungan setempat. Sebelum membuatnya tentu saja guru harus mengetahui tentang pengertian, fungsi dan prosedur pembuatan alat aktivitas jasmani edukatif untuk menjadi salah satu sumber belajar di TK.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari penulisan makalah ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengertian alat aktivitas jasmani edukatif, kreatif dan inovatif di TK.
2. Untuk mengetahui pentingnya penggunaan alat aktivitas jasmani edukatif, kreatif dan inovatif di TK.
3. Untuk mengetahui bagaimana cara pembuatan alat aktivitas jasmani edukatif, kreatif dan inovatif berbasis budaya dan lingkungan di Taman Kanak-Kanak.

4. Untuk mendorong guru untuk lebih inovatif dan kreatif dalam membuat dan mengembangkan alat aktivitas jasmani edukatif, kreatif dan inovatif berbasis budaya dan lingkungan setempat di Taman Kanak-Kanak.

B. Pembahasan

1. Pengertian Alat Aktivitas Jasmani Edukatif, Kreatif dan Inovatif di TK.

Menurut Badru Zaman (2007: 63) menyatakan bahwa Alat Pendidikan Edukatif (APE) untuk anak TK adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dengan tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK. Sedangkan Adams (1975: 35) berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Aktivitas jasmani adalah kegiatan fisik yang secara disengaja dirancang secara sistimatik dengan tujuan untuk memberi pengalaman belajar motorik, kognitif dan afektif.

Atas dasar pengertian itu, maka alat aktivitas jasmani edukatif adalah aktivitas jasmani yang diramu dalam permainan untuk memberi pengalaman belajar motorik, belajar kognitif dan belajar afektif . Dengan demikian, tidak menjadi soal apakah aktivitas jasmani dalam bentuk permainan itu merupakan

permainan tradisional yang khusus dirancang untuk pendidikan atau permainan modern yang diberi nuansa atau dimanfaatkan untuk pendidikan.

Dalam Wikipedia Bahasa Indonesia (2008) kata inovasi dapat diartikan sebagai “proses” atau “hasil” pengembangan atau pemanfaatan/mobilisasi pengetahuan, keterampilan (termasuk keterampilan teknologis) dan pengalaman untuk menciptakan atau memperbaiki produk (barang dan atau jasa), proses, atau sistem yang baru, yang memberikan nilai yang berarti atau secara signifikan (terutama ekonomi dan sosial). Sedangkan kreativitas adalah proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau konsep baru, atau hubungan baru antara gagasan dan konsep yang sudah ada. Berdasarkan pengertian kata “inovasi” dan “kreativitas” di atas maka dalam kaitannya dengan Alat Aktivitas Jasmani Edukatif, Kreatif dan Inovatif dapat disimpulkan bahwa Alat Aktivitas Jasmani Edukatif, Kreatif dan Inovatif merupakan alat-alat aktivitas jasmani dengan permainan yang dipergunakan untuk merangsang perkembangan dan pertumbuhan anak-anak TK, dan proses pembuatannya dilakukan dengan kreasi dan inovasi dari guru-guru TK sendiri tanpa harus membeli dari produsen maupun distributor alat-alat aktivitas jasmani dengan permainan.

Menurut Edward B. Taylor dalam Wikipedia Kamus Bahasa (2008) kebudayaan adalah merupakan keseluruhan yang kompleks, yang didalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat oleh seseorang sebagai anggota masyarakat. Menurut ahli antropologi Cateora dalam Wikipedia Kamus Bahasa

(2008) kebudayaan memiliki beberapa elemen atau komponen, salah satunya adalah estetika, yaitu berhubungan dengan seni dan kesenian, music, cerita, dongeng, hikayat, drama dan tari-tarian, yang berlaku dan berkembang dalam masyarakat. Berdasarkan pendapat tersebut, maka alat aktivitas jasmani dikemas dengan permainan yang mengandung nilai estetika. Seperti di Indonesia setiap masyarakatnya memiliki nilai estetika sendiri. Nilai estetika ini perlu dipahami dalam segala peran, agar pesan yang akan kita sampaikan dapat mencapai tujuan dan efektif. Misalkan di beberapa wilayah dan bersifat kedaerah, aktivitas jasmani permainan tradisional jamuran disetiap daerah berbeda. Tetapi di kota besar seperti Jakarta jarang mungkin tidak terlihat masyarakatnya menggunakan cara tersebut. Disamping sumber belajar dari nilai estetika kebudayaan, juga lingkungan dipergunakan sebagai alat sumber belajar. Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada disekitar (di dalam atau di luar). Lingkungan memberi bahan-bahan kongkrit mengenai kehidupan sehari-hari untuk dijadikan alat bahan pelajaran. Misalnya banyak benda-benda (benda bekas disekitar sekolah), makhluk hidup, fenomena alam.

Dari beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Alat aktivitas jasmani edukatif, kreatif dan inovatif adalah merupakan alat-alat aktivitas jasmani dengan permainan yang dirancang berdasarkan kebudayaan dan lingkungan untuk menjadi sumber belajar anak-anak TK, agar mereka mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman ini akan berguna untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK seperti aspek fisik/motorik,

emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral. Alat aktivitas jasmani edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat aktivitas jasmani dengan permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, baik yang berasal dari lingkungan sekitar maupun yang sudah dibuat. Alat aktivitas jasmani dengan permainan dapat dikategorikan sebagai alat pendidikan edukatif untuk anak TK jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut:

1. Alat aktivitas jasmani dan permainan sesuai dengan karakteristik anak TK
2. Alat aktivitas jasmani dan permainan sesuai dengan keadaan lingkungan geografik, iklim, dan sesuai dengan adat istiadat.
3. Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK.
4. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.
5. Aman bagi anak.
6. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas.
7. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.

Sedangkan secara prinsipnya alat aktivitas jasmani edukatif meliputi :

1. Mengaktifkan alat indra secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik.

2. Mengandung kesesuaian dengan kebutuhan aspek perkembangan kemampuan dan usia anak didik sehingga tercapai indikator kemampuan yang harus dimiliki anak.
3. Memiliki kemudahan dalam penggunaannya bagi anak sehingga lebih mudah terjadi interaksi dan memperkuat tingkat pemahamannya dan daya ingat anak.
4. Membangkitkan minat sehingga mendorong anak untuk aktif melakukan aktivitas jasmani.
5. Memiliki nilai guna sehingga besar manfaatnya bagi anak.
6. Bersifat efisien dan efektif sehingga mudah dan murah dalam pengadaan dan penggunaannya.

B. Pentingnya Penggunaan Alat Aktivitas Jasmani Edukatif, Kreatif dan Inovatif di TK.

Fungsi penggunaan Alat Aktivitas Jasmani Edukatif, Kreatif dan Inovatif di TK yaitu:

1. Membantu dan mendukung proses pembelajaran anak TK agar lebih baik, menarik dan jelas.
2. Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.
3. Memberi kesempatan pada anak TK memperoleh motorik baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat permainan.
4. Memberi kesempatan pada anak TK untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya.

5. Memberi kesempatan pada anak TK untuk mengenal adat istiadat dan kebudayaan di Indonesia.

Sedangkan tujuan penggunaan alat aktivitas jasmani edukatif, kreatif dan inovatif dalam proses belajar anak yakni:

1. Memperjelas materi yang diberikan pada anak.
2. Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk melakukan eksplorasi dan bereksperimen dalam peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan mengembangkan bahasa, kecerdasan, fisik, social dan emosional anak.

C. Pembuatan Alat Aktivitas Jasmani Edukatif, Kreatif dan Inovatif berdasarkan kebudayaan dan lingkungan di TK.

Para guru TK juga harus bisa merancang dan membuat alat aktivitas jasmani edukatif dengan menggunakan kreasi dan inovasi sendiri, dengan mempertimbangan kebudayaan dan lingkungan.

Sebelum memaparkan cara pembuatan adalah sangat penting untuk mengetahui tahap-tahap pembuatannya. Beberapa tahap pembuatan alat aktivitas jasmani edukatif kreatif dan inovatif dengan mempertimbangan kebudayaan dan lingkungan untuk anak TK adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan bahan.
2. Menyiapkan alat.
3. Membuat desain atau sketsa.

4. Melaksanakan pembuatan.

Selain itu para guru Tk yang ingin membuat alat aktivitas jasmani edukatif yang kreatif dan inovatif haruslah mengetahui syarat-syarat pembuatan yaitu:

1. Syarat Edukatif

Pembuatan alat aktivitas jasmani edukatif disesuaikan dengan memperhatikan program kegiatan pembelajaran, proses pembelajaran dan atau kurikulum yang berlaku.

2. Syarat Teknis

- Alat aktivitas jasmani edukatif dirancang sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana.
- Alat aktivitas jasmani edukatif sebaiknya multiguna agar banyak aspek perkembangan anak yang ditingkat.
- Alat aktivitas jasmani edukatif dibuat dengan menggunakan bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar, murah atau dari bahan bekas/sisa.
- Alat aktivitas jasmani edukatif hendaklah aman tidak mengandung unsur-unsur yang membahayakan anak seperti tajam dan beracun.
- Alat aktivitas jasmani edukatif hendaknya awet, kuat dan tahan lama.
- Alat aktivitas jasmani edukatif hendaknya mudah digunakan, menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
- Alat aktivitas jasmani edukatif hendaknya dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasikal.

3. Syarat Estetika

- Bentuk yang elastis, ringan (mudah dibawa anak).
- Keserasian ukuran (tidak terlalu besar atau terlalu kecil).
- Warna (kombinasi warna) serasi dan menarik.
- Terbuat dari permainan daerah
- Terbuat dari lingkungan

A. KESIMPULAN

1. Alat Aktivitas Jasmani Edukatif, Kreatif dan Inovatif adalah merupakan alat-alat aktivitas jasmani dengan permainan yang dirancang dan dibuat dengan memperhatikan budaya dan lingkungan geografis, iklim untuk menjadi sumber belajar anak-anak TK, agar mereka mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman ini akan berguna untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK seperti aspek fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral.
2. Alat Aktivitas Jasmani Edukatif, Kreatif dan Inovatif berbasis budaya dan lingkungan memiliki fungsi yang multiguna untuk memberi kesempatan pada anak TK memperoleh pengetahuan, motorik baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat aktivitas permainan.
3. Tahap-tahap pembuatan Alat Aktivitas Jasmani Edukatif, Kreatif dan Inovatif untuk anak TK yakni menentukan jenis aktivitas jasmani yang diramu dalam permainan, menyiapkan bahan, menyiapkan alat, membuat desain dan melaksanakan pembuatan.

4. Para guru TK juga bisa merancang dan membuat Alat Aktivitas Jasmani Edukatif, Kreatif dan Inovatif dengan menggunakan kreasi dan inovasi sendiri dengan mempertimbangkan budaya dan lingkungan.

Daftar Pustaka

- Adams, D.M. 1975. *Simulation Games: An Approach to Learning*. Ohio: Jones Publishing Company.
- Badru Zaman, dkk. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Siedentop, D. (1991). *Developing Teaching Skills in Physical Education*. California: Mayfield Publishing Company.
- Waseso, Mulyadi Guntur. 2002. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran, Vol. 9, No.2, Oktober 2002: 140-145*.