

PENGELOLAAN SARANA DAN ALAT PERMAINAN

DI TAMAN KANAK-KANAK

Oleh Tina Rahmawati

A. Pendahuluan

Pemberlakuan UU No. 20 Tahun 2003 berpengaruh terhadap sistem pendidikan di Indonesia terdiri dari pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi yang keseluruhannya merupakan kesatuan yang sistemik. PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal. PAUD pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. PAUD pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. PAUD pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

B. Bermain dan Alat Permainan

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Sebelum bersekolah, bermain merupakan cara alamiah untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya, bermain

mengandung rasa senang dan tanpa paksaan serta lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir. Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan umur dan kemampuan anak didik, yaitu berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) menjadi belajar sambil bermain (unsur belajar lebih banyak). Dengan demikian, anak didik tidak akan canggung lagi menghadapi cara pembelajaran di tingkat-tingkat berikutnya (Depdikbud, 1999:3).

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Pemahaman mengenai konsep bermain sudah barang tentu akan berdampak positif pada cara guru dalam membantu proses belajar anak. Pengamatan ketika anak bermain secara aktif maupun pasif, akan banyak membantu memahami jalan pikiran anak dan akan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Pemanfaatan sumber belajar sudah barang tentu akan menambah wawasan pengetahuan siswa. Melalui sumber belajar, pemahaman siswa mengenai suatu materi pelajaran akan bertambah. Hal tersebut sekaligus akan mencegah verbalistis bagi siswa. Dengan pemanfaatan sumber belajar maka siswa tidak hanya mengetahui materi pelajaran dalam bentuk kata-kata saja, namun secara komprehensif akan mengetahui substansi dari materi yang dipelajari. Sumber belajar adalah bahan

termasuk juga alat permainan untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada murid maupun guru (Sudono, 2000:7). Sumber belajar juga bertujuan mengajak siswa ke dunia nyata. Dalam pengertian, siswa tidak hanya berada dalam bayangan-bayangan suatu materi akan tetapi melalui sumber belajar, siswa langsung dihadapkan ke dunia nyata, yaitu suatu situasi yang berhubungan langsung dengan materi pelajaran.

C. Pengelolaan Sumber Belajar dan Alat Permainan

Banyaknya sumber belajar dan alat permainan yang ada di Taman Kanak-Kanak mensyaratkan guru untuk mengelolanya secara efektif dan efisien. Cherry Clare menyatakan bahwa untuk memotivasi anak menyukai belajar sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekolah. Oleh karena itu pengelolaan alat permainan pada khususnya dan sumber belajar pada umumnya ditata rapi dan menarik sehingga dapat dinikmati dan dirasakan oleh anak.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru manakala mengelola sumber belajar dan alat permainan, yakni:

1. Perencanaan.

Hal-hal yang terkait dengan perencanaan meliputi: (1) jumlah dan usia anak, (2) menerapkan sistem pengajaran untuk pembiasaan perilaku, (3) keuangan, dan (4) persiapan ruangan.

2. Pengadaan.

Ruang lingkup pengadaan meliputi:

- a) pemahaman tentang alat-alat permainan,
- b) alat permainan yang ada di dalam ruangan, dan
- c) alat permainan di luar ruangan.

Alat permainan yang selalu ada di ruang sekolah adalah:

- a) Balok besar polos atau berwarna
- b) Balok kecil polos atau berwarna
- c) Balok yang terbuat dari kardus
- d) Balok bersusun yang terdiri dari balok yang ukurannya besar sampai dengan kecil
- e) Balok cuisenaire yaitu balok sepuluh tingkat dari 1-10cm
- f) Balok kubus yang berukuran 2 cm²
- g) Keping-keping kayu dengan bentuk geometri
- h) Keping-keping kayu dengan beragam bentuk, ukuran, dan warna
- i) Mozaik kubus yaitu balok kubus berisi 4cm dengan desain di atas bidangnya
- j) Mozaik bebas yaitu keping bentuk geometri untuk mencipta desain
- k) Mozaik terbatas di atas papan berukuran
- l) Mozaik dari karton tebal
- m) Papan pasak 25, yaitu papan yang berlubang 25 dengan 25 buah pasak
- n) Papan pasak 25 dari rendah ke tinggi, yaitu papan yang berlubang 25 dengan 25 buah pasak dari rendah ke tinggi

- o) Papan geometri yaitu papan yang berisi empat bentuk, seperti bujur sangkar, lingkaran
- p) Papan matematika bentuk kerucut, limas, kubus, silinder 3 dimensi, papan hitung 1-5, dan papan hitung 1-10
- q) Papan warna yaitu papan dengan sembilan warna
- r) Menara gelang lingkaran, segitiga, bujursangkar, segi enam berwarna hijau merah biru kuning
- s) Tangga kubus dan silinder yaitu papan dengan 5 tongkat dan butir manik-manik besar berbentuk silinder dan kubus
- t) Meronce, berbagai bentuk butir manik-manik ukuran besar
- u) Puzel dengan jumlah potongan satu sampai dua puluh lima
- v) Berbagai bentuk papan yang berlubang untuk menjahit

Alat permainan yang berada di luar ruangan meliputi:

- a) Papan jungkit dalam berbagai ukuran
- b) Ayunan dengantiang yang tinggi maupun ayunan kursi
- c) Bak pasir dengan berbagai ukuran
- d) Bak air yang bervariasi
- e) Papan peluncuran
- f) Bola dunia untuk panjat anak
- g) Tali untuk melompat
- h) Terowongan yang terbuat dari gorong-gorong
- i) Titian yang beragam tinggi dan lebar

- j) Bola keranjang dengan bola yang terbuat dari kain
- k) Ban mobil bekas untuk digulingkan
- l) Kolam renang dangkal sebagai pengenalan berenang (bila memungkinkan)

3. Penyimpanan dan Pengawetan

Selain penyimpanan yang teratur terhadap alat-alat permainan, juga perlu diperhatikan mengenai tingkat kelembaban ruang udara pada sumber belajar, perpustakaan, atau ruang kelas. Tempat yang lembab dapat menumbuhkan jamur yang akibatnya dapat merusak alat permainan. Untuk menyimpan alat-alat permainan dan buku-buku yang jarang digunakan, kita dapat menggunakan rak atau lemari yang tertutup. Sebaliknya bila alat permainan sering digunakan, dapat disimpan dalam kotak tertutup dan beroda sehingga memudahkan anak untuk membawa atau mendorong ke tempat yang lebih luas untuk bermain.

4. Penggunaan dan Keteraturan Penggunaan

Dua hal yang perlu diperhatikan pada langkah ini adalah konsep keselamatan dan keteraturan kerja. Tempat atau lahan ketika anak menggunakan alat permainan sebaiknya dikondisikan sebagai tempat yang memberikan kesempatan pada anak untuk dapat berkonsentrasi dengan baik dan menjadikan anak-anak tersebut menikmati masa belajarnya. Misalnya tempat tersebut cukup luas dan tidak terganggu dengan tempat-tempat alat permainan lainnya yang mengganggu alur kerja mereka

yang memungkinkan mereka juga akan tersandung oleh rak atau alat permainan lainnya.

5. Evaluasi

Evaluasi penggunaan dan pengelolaan alat bermain terdiri atas dua tahap yakni pendataan penggunaan dan pendataan cara mengurus alat permainan. Dalam proses pembelajaran sehari-hari dapat kita pantau tingkat kemahiran dan kreativitas anak dalam memainkan alat pembelajarannya.

Guru dapat mencatat hasil pantauan itu dengan menggunakan kolom-kolom (chart) yang dapat diisi oleh anak, buku khusus catatan guru, atau kartu yang dikalungi pada leher anak.

Kondisi alat permainan dapat dibedakan atas 3 (tiga) kelompok yaitu:

- 1) kelompok alat permainan yang sudah rusak tapi masih dapat diperbaiki,
- 2) kelompok alat permainan yang tingkat kerusakannya sudah tinggi, dan
- 3) kelompok alat permainan yang sudah waktunya untuk diganti.

Daftar Pustaka

Anggani Sudono. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo

Depdikbud . 1999. *Petunjuk Teknis Proses Belajar-Mengajar di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdikbud.