

BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI DI TEMPAT PENITIPAN ANAK

Putu Indah Lestari¹, Elizabeth Prima², Ni Putu Eny Sulistyadewi³

^{1,2}Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ekonomika dan Humaniora, Universitas Dhyana Pura; ³Program Studi Ilmu Gizi Fakultas Ilmu Kesehatan, Sain dan Teknologi, Universitas Dhyana Pura
Email: indahlestari@undhirabali.ac.id

ABSTRAK

Proses pendidikan usia dini lebih diutamakan pada metode bermain sambil belajar. Hal ini dilakukan karena metode ini lebih sesuai dengan kondisi anak-anak yang cenderung lebih suka bermain. Melalui bermain, anak memperoleh dan memproses informasi mengenai hal-hal baru dan berlatih melalui keterampilan yang ada. Bermain disesuaikan dengan perkembangan anak. Permainan yang digunakan di Tempat Penitipan Anak (TPA) merupakan permainan yang merangsang kreativitas anak dan menyenangkan. Masalah yang dihadapi oleh Mitra TPA Bali Dewata adalah kurangnya sarana permainan edukatif dan rendahnya aktivitas bermain yang bermakna bagi anak-anak. Untuk itu, Tim PKM menawarkan solusi yaitu pelatihan bagi guru dalam menyiapkan permainan edukatif dan pendampingan ragam permainan bagi anak-anak di TPA Bali Dewata. Hasil pelatihan dan pendampingan yang dilakukan di TPA Bali Dewata yaitu 80% dari jumlah guru mampu menyiapkan permainan edukatif. Antusiasme anak-anak saat pendampingan permainan edukatif sangat tinggi. Sebanyak 86% anak-anak terampil dalam memainkan ragam permainan edukatif.

Kata kunci: bermain, anak usia dini, tempat penitipan anak

ABSTRACT

The process of early childhood education is preferred to the method of playing while learning. Because this method is more suitable for the conditions of children who tend to prefer to playing. Through playing, children acquire and process information about new things and practice existing skills. Playing is adjusted to the child's development. Games is used in Children Care Centers (TPA) are games that stimulate children's creativity and fun. The problem faced by the TPA Bali Dewata is the lack of educational game facilities and low play activities that are meaningful for children. For this reason, the PKM Team offers a solution that wa trained for teachers in preparing educational games and mentoring various games for children in the TPA Bali DewataThe results of training and mentoring conducted at the TPA Bali Dewata are 80% of the total number of teachers able to prepare educational games. The enthusiasm of children during mentoring educational games is very high. As many as 86% of children are skilled in playing various educational games

Keywords: playing, early childhood, children care center

1. Pendahuluan

Taman Penitipan Anak (TPA) merupakan salah satu bentuk satuan PAUD jalur pendidikan nonformal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun dengan prioritas sejak lahir sampai usia 4 tahun. TPA merupakan tempat untuk menstimulasi berbagai perkembangan yang ada pada diri anak, dari aspek fisik, psikis, hingga pembentukan perilaku. Tumbuh kembang anak dapat termonitor dengan baik jika anak berada dalam asuhan di lingkungan TPA karena program stimulasi sudah direncanakan dan dilaksanakan oleh semua unsur. Stimulasi tumbuh kembang anak direncanakan sesuai dengan latar belakang dan usia anak agar tidak terjadi kesalahan dalam pengasuhan dan perawatan (Maryatun, 2017). TPA merupakan tempat untuk menstimulasi berbagai perkembangan yang ada pada diri anak, dari aspek fisik, psikis, hingga pembentukan perilaku. Tumbuh kembang anak dapat termonitor dengan baik jika anak berada dalam asuhan di lingkungan TPA karena program stimulasi sudah direncanakan dan dilaksanakan oleh semua unsur. Stimulasi tumbuh kembang anak direncanakan sesuai dengan latar belakang dan usia anak agar tidak terjadi kesalahan dalam pengasuhan dan perawatan.

Setiap kegiatan stimulasi selalu dilakukan melalui kegiatan bermain, tidak ada pemaksaan kepada anak untuk belajar secara akademik. Semua konsep yang akan diajarkan, diberikan melalui kegiatan bermain. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan, bukan karena hadiah atau pujian. Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas anak dapat bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru. Melalui permainan, anak-anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual (Zaini, 2015).

Kebutuhan akan permainan dan bermain sangatlah mutlak bagi perkembangan anak. Lingkungan dan orang dewasa dalam hal ini orangtua, maupun guru perlu memfasilitasi kebutuhan anak dengan menyediakan berbagai permainan yang dapat mendukung perkembangan anak. Permainan dan alat bermainnya tersebut bukanlah suatu yang harus bernilai ekonomi tinggi, tetapi apapun dapat dijadikan alat bermain. Misalnya daun kering dapat dijadikan alat hitung untuk mengembangkan konsep matematika, dapat mengklasifikasikan jenis-jenis daun, manfaat daun hal ini untuk mengembangkan konsep sains pada anak, dapat dijadikan bahan kreasi seni untuk mengembangkan seni dan lain sebagai yang dapat dikembangkan hanya dari daun.

Lima unsur dalam suatu kegiatan yang disebut bermain. Pertama, tujuan bermain. Tujuan bermain adalah permainan itu sendiri dan si pelaku mendapat kepuasan karena melakukannya (tanpa target), bukan untuk misalnya mendapatkan uang. Kedua, dipilih secara bebas. Permainan dipilih sendiri, dilakukan atas kehendak sendiri, dan tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa. Ketiga, menyenangkan dan dinikmati. Keempat, ada unsur khayalan dalam kegiatannya. Kelima, dilakukan secara aktif dan sadar. Bermain bagi anak-anak sangat memberikan manfaat bagi mereka. Anak akan mengenal berbagai jenis permainan dan masing-masing permainan ini memiliki manfaat yang berbeda-beda, sehingga kejiwaan mereka akan semakin berkembang (Zaini, 2015)

TPA Bali Dewata yang dikepalai oleh Ibu A.A. Oka Purnamawati, S.Pd AUD terletak di Jalan Nangka No. 95 Desa Dangin Puri Kaja Denpasar, melayani program penitipan anak dari bayi usia 3 bulan hingga anak berusia 7 tahun. Layanan TPA dibuka setiap hari Senin sampai Sabtu, dari pukul 07.30 hingga pukul 17.00 WITA, kecuali hari Sabtu layanan TPA dibuka hingga pukul 12.00 WITA. Untuk hari Minggu dan hari libur, layanan TPA ditutup. Berdasarkan observasi awal di TPA Bali Dewata jumlah mainan *indoor* di TPA Bali Dewata masih terbatas. Mainan yang mampu merangsang perkembangan kognitif, fisik dan motorik anak masih kurang. Untuk itu, mitra TPA Bali Dewata membutuhkan pelatihan dan pendampingan tentang

pemanfaatan permainan *indoor*, permainan yang memanfaatkan bahan alam, dan pemanfaatan alat permainan edukatif.

2. Solusi dan Target Luaran

Solusi

Sehubungan dengan permasalahan yang dihadapi oleh mitra tersebut, maka berdasarkan analisis tim pengusul serta hasil wawancara dengan mitra akan diberikan solusi dengan rencana kegiatan sebagai berikut:

- a. Pelatihan dan pendampingan permainan dengan memanfaatkan bahan alam dan lingkungan sekitar

Pelatihan dan pendampingan dilaksanakan tanggal 29 September 2018. Mitra diberikan pelatihan dan pendampingan berbagai macam permainan memanfaatkan bahan alam dan lingkungan.

- b. Pelatihan dan pendampingan pemanfaatan alat permainan edukatif

Pelatihan dan pendampingan dilaksanakan tanggal 5 Oktober 2018. Mitra diberikan pelatihan dan pendampingan berbagai macam permainan edukatif.

Target Luaran

Metode pelatihan dan pendampingan yang digunakan pada pemberdayaan usaha layanan tempat penitipan anak ini luaran yang diharapkan dari mitra adalah:

- a. Peningkatan pengetahuan guru/ pengasuh dalam hal ragam permainan yang sesuai dengan usia anak.
- b. Peningkatan keterampilan anak-anak dalam hal permainan edukatif.

3. Metode

Program kemitraan masyarakat dilaksanakan di Desa Dangin Puri Kaja Kecamatan Denpasar Utara Kota Denpasar Propinsi Bali. Adapun pelaksanaan aktivitas pengabdian kepada masyarakat melalui program kemitraan masyarakat dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Sosialisasi pelaksanaan program pada mitra TPA.
Sosialisasi dilakukan dengan cara memberikan gambaran kepada kepala sekolah TPA terkait kegiatan program kemitraan masyarakat. Dalam sosialisasi disampaikan target, sasaran yang dicapai dalam pelatihan dan pendampingan program layanan kesehatan dan program kegiatan TPA.
- b. Sosialisasi bagi guru, pengasuh, dan orang tua siswa tentang APE.
- c. Pelatihan dan pendampingan bagi anak-anak TPA tentang bermain dan permainan.
- d. Membuat produk transfer iptek.
- e. Mengevaluasi apakah program kegiatan TPA sudah berjalan dengan baik sesuai rencana.

4. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak usia dini bukan semata-mata tanpa arti. Mereka bermain dalam rangka belajar. Karena dengan bermain, anak akan mengeksplor dan bereksperimen tentang dunia disekitarnya untuk membangun pengetahuan diri sendiri (*self knowledge*) kemudian menjadi sebuah pengetahuan yang relatif tetap pada dirinya. Hal yang penting dan perlu ada di dalam bermain adalah rasa senang. Rasa senang ditandai oleh tertawa, karena itu anak yang sedang melakukan kegiatan bermain memegang peran untuk menentukan apakah anak tersebut bermain atau tidak. 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. Oleh karena itu, permainan dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotongroyongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif, afektif, dan sosial.

Pelatihan dan pendampingan dilaksanakan tanggal 29 September 2018. Mitra diberikan pelatihan dan pendampingan berbagai macam permainan memanfaatkan bahan alam dan lingkungan. Bentuk kegiatan yang dilakukan Tim Pelaksana adalah memberikan pelatihan dan pendampingan bagi guru dan anak-anak TPA dalam memanfaatkan bahan alam sebagai media permainan. Ada 2 bentuk kegiatan bermain, yaitu: 1) Main sensoris, merupakan kegiatan main untuk mengembangkan kemampuan indra anak dalam menerima berbagai informasi dari luar. Kegiatan sensori adalah kegiatan yang dapat dilakukan menggunakan semua panca indra anak. Kegiatan main sensoris yang dipraktekkan meliputi kegiatan bermain bola dan mengikuti bentuk pola tali. 2) Main pembangunan, terdiri dari pembangunan yang bersifat cair dan padat. Pembangunan yang bersifat cair seperti bermain air, pasir, spidol, biji-bijian. Kedua adalah pembangunan yang bersifat padat, misalnya balok, lego, puzzle. Hasil pelatihan dan pendampingan yang dilakukan di TPA Bali Dewata yaitu 80% dari jumlah guru mampu menyiapkan permainan edukatif seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Kemampuan Guru dalam Menyiapkan Permainan Edukatif

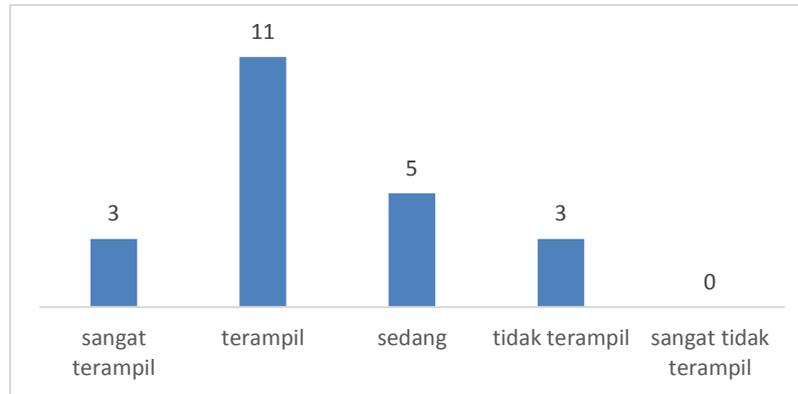
Subjek	Pengetahuan	Keterampilan	Kreativitas	Ide	Inovasi	Jumlah	Persentase (%)
A	3	3	3	3	4	16	80
B	4	3	3	4	4	18	90
C	3	3	3	3	2	14	70
D	3	4	3	3	3	16	80
E	3	3	4	3	3	16	80
Rata-rata							80



Gambar 1. Pelatihan dan pendampingan permainan memanfaatkan bahan alam dan lingkungan

Pelatihan dan pendampingan dilaksanakan tanggal 5 Oktober 2018. Mitra diberikan pelatihan dan pendampingan berbagai macam permainan edukatif. Bentuk kegiatan permainan yang dilakukan Tim Pelaksana pada anak-anak di TPA Bali Dewata meliputi permainan tradisional sebagai salah satu pemanfaatan APE. Permainan tradisional ada yang menggunakan alat dan ada yang tidak menggunakan alat. Permainan tradisional yang diberikan oleh Tim Pelaksana antara

lain: sepit-sepitan, meong-meongan, dan congklak. Antusiasme anak-anak saat pendampingan permainan edukatif sangat tinggi. Sebanyak 14 orang dari 22 anak sudah sangat terampil dan terampil dalam memainkan ragam permainan edukatif. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Rata-rata Hasil Pengukuran Anak TPA Bali Dewata Tentang Bermain

Dari Gambar 2 di atas, 3 anak (13,6%) sudah sangat terampil, 11 anak (50%) terampil dalam praktek permainan. Sedangkan 5 anak (22,8%) mendapat kemampuan sedang dan menyisakan 3 anak (13,6%) yang tidak terampil dalam praktek permainan.



Gambar 3 Pelatihan permainan tradisional, *sepit-sepitan* dan *meong-meongan*



Gambar 4 Transfer Iptek APE

5. Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah diselenggarakan dengan baik dan berjalan lancar. Hal ini dapat dilihat dari keberhasilan, ketercapaian tujuan pelatihan dan pendampingan. Kegiatan pelatihan ini mendapat sambutan yang sangat baik terbukti dengan keaktifan peserta mengikuti kegiatan. Hasil pelatihan dan pendampingan yang dilakukan di TPA Bali Dewata yaitu 80% dari jumlah guru mampu menyiapkan permainan edukatif. Antusiasme anak-anak saat pendampingan permainan edukatif sangat tinggi. Sebanyak 86% anak-anak dengan kategori sangat terampil, terampil, dan sedang dalam memainkan ragam permainan edukatif.

Pustaka Acuan

- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maryatun, Ika Budi. 2017. *Program Kegiatan di Taman Penitipan Anak*. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132309079/pengabdian/PROGRAM+KEGIATAN+DI+TPA.pdf>.
- Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*
- Sujiono, Yuliani N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Zaini, Ahmand. 2015. *Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini*. Jurnal STAIN Kudus Vol 3 no 1 th 2015.