

**MEMPRODUKSI ALAT PERMAINAN EDUKATIF,
PELUANG USAHA "HOME INDUSTRY"**

Oleh:

Husni Wardi Tanjung**Abstrak**

Jiwa wirausaha perlu ditumbuhkan sejak usia muda, bahkan sejak usia anak-anak. Pada masyarakat etnis Tionghoa, jiwa wirausaha telah dibangun sejak kanak-kanak. Anak di samping bermain telah dilatih untuk degang, atau memproduksi sesuatu. Bila anak mampu melampaui target, kepadanya akan diberikan bonus berupa makanan yang diistimewakan. Alam anak sesungguhnya adalah bermain. Bermain pasti menyenangkan bagi anak, dan pendidik harus mengetahui kebutuhan anak bermain. Kegiatan bermain bagi anak Taman Kanak-kanak dan PADU merupakan pendidikan yang dapat menumbuhkan kreatifitas bagi anak. Jika bentuk permainan tersebut sesuai bagi anak, sekaligus akan dapat memupuk dan mengembangkan sikap kerjasama, solidaritas, sportifitas, imajinasi, dan inteligensi. Alat yang sesuai dengan kebutuhan anak usia TK tersebut adalah alat permainan yang mengandung unsur pendidikan yang disebut Alat Permainan Edukatif. APE merupakan alat yang dapat digunakan anak untuk bermain sambil belajar. Artinya, alat dan bermain itu sendiri merupakan sarana belajar yang menyenangkan. Dalam hal ini, perlu dirancang dan dibuat APE yang baik sesuai dengan kebutuhan anak TK. Usaha sejenis ini dapat dilakukan sebagai usaha "home industry", dan prospeknya menggembirakan

A. Pendahuluan

Bermain bagi anak menurut Johnson et al (1999) adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi keenangan tanpa ada tujuan atau sasaran yang hendak dicapai. Apapun kegiatan yang dilakukan oleh anak apabila dapat menimbulkan keenangan dapat dikatakan itulah bermain. Bermain sesungguhnya menjadi kerja anak dan menjadi hak mereka yang harus dipenuhi. Melalui bermain (Nakita, 2001) anak dapat mengasah kekustan dan keterampilan fisik, merangsang tumbuhnya imajinasi, mengajar berfikir

serta mengajak anak bersosialisasi. Menurut Gelfahue (1989) bermain adalah suatu aktifitas yang langsung dan spontan dimana anak menggunakan orang lain atau benda sekitarnya dengan senang, sukarela dan dengan imajinatif, menggunakan perasaannya, tangannya, atau seluruh anggota tubuhnya.

Anak bermain dengan usianya sendiri, dengan pikirannya sendiri, dengan perasaannya sendiri, dengan pengertiannya sendiri dan dunianya sendiri. Anak bermain dengan dirinya sendiri dan orang lain di sekitarnya, alam

semesta dan lainya, kemampuan dirinya dan kemampuan orang lain.

Untuk itu satu bentuk permainan atau alat permainan semestinya diciptakan dengan tujuan yang jelas sehingga pertumbuhan dan perkembangan apa yang diharapkan anak akan dapat dicapai. Melalui bermain anak tidak saja dapat tumbuh secara fisik tetapi juga dapat berkembang secara psikis. Bentuk alat permainan yang dapat dipergunakan anak untuk bermain tersebutlah yang dikenal dengan nama alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif perlu diproduksi untuk memenuhi kebutuhan anak bermain.

B. Pembahasan

1. Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif menurut Tedjekusuma (2001) adalah alat yang digunakan oleh anak untuk bermain sambil belajar. Artinya, bermain dan alatnya merupakan sarana belajar yang membawa anak pada pengalaman yang positif. Aspek pengalaman dimaksud antaralain aspek keimanan, keteguhan, sikap yang baik, aspek daya fikir, daya cipta, kemampuan berbahasa, kemandirian, sosialisasi dan kemampuan jaman.

Semua kegiatan bermain dapat menggunakan alat-alat permainan tertentu sesuai dengan kebutuhan anak. Dalam pelaksanaannya, yang utama adalah harus dapat menyenangkan dan menarik bagi anak. Alat permainan tersebut tidak berbahaya bagi anak, bukan pilihan orang tua atau guru, tetapi berdasarkan minat anak itu sendiri

terhadap berbagai macam alat permainan. Tingkat kesulitan permainan sebaiknya disesuaikan pada rentang usia dan kemampuan anak. Permainan yang baik mengandung nilai pendidikan, sederhana, murah dan mudah diperoleh. Alat permainan yang dipertukan tidak mudah rusak, awet, dan mudah pemeliharaannya. Termasuk hal yang penting diperhatikan bahwa alat permainan tidak bias jender.

Alat permainan yang diproduksi menurut Soegeng Santoso (2002) multi guna, alat yang tidak dipakai hanya untuk satu pengembangan atau satu kemampuan saja. Alat permainan dapat juga digunakan untuk pengembangan kemampuan lain yang sesuai.

Bahan yang digunakan untuk alat permainan sesungguhnya mudah didapat di lingkungan. Di samping itu bahan tersebut murah, dapat dibeli, diambil di lingkungan sekitar, dari bahan-bahan bekas atau sisa. Semua jenis bahan dapat digunakan sepanjang tidak membahayakan bagi anak.

Alat yang dibuat dapat menimbulkan kreatifitas anak, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak. Alat permainan dapat menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi. Selain itu, alat permainan dapat digunakan secara individu, kelompok dan klasikal, dan alat tersebut sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

2. Memproduksi APE

Alat permainan yang optimal adalah alat permainan yang mampu merangsang dan menarik minat anak sekaligus mampu mengembangkan kemampuan anak. Isenberg & Jacobs (1962) menyebut sebagai *openended play thing*, yaitu alat permainan ini dapat apa saja, tidak harus alat permainan produksi pabrik. Alat permainan edukatif untuk anak TK diproduksi dengan mempertimbangkan persyaratan edukatif, teknik, dan estetik.

a. Segi Edukatif

Alat permainan disesuaikan dengan program kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Berdasarkan didaktik metodik, kesesuaian alat permainan ditinjau dari tingkat kemampuan anak, untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas anak, dan membantu kelancaran dan keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

b. Segi Teknik

Ide pembuatan alat permainan didasarkan kepada kebenaran ilmu. Agar tidak menimbulkan salah konsep atau tidak memenuhi fungsi-fungsi pembuatannya, alat permainan dibuat dengan ketelitian yang baik dan ukuran yang tepat. Bahan dan konstruksi alat permainan harus kuat dan tahan lama. Tidak mudah berubah, dalam arti efektifitasnya tetap walaupun dalam perubahan cuaca dan sebagainya. Alat permainan dapat dikatakan baik apabila alat tersebut mudah dipakai oleh semua guru atau anak. Alat permainan aman

dan tidak membahayakan bagi sipemakai. Alat permainan yang baik memiliki fleksibilitas (keluasan) dari bagian-bagian suatu alat agar dapat digunakan dengan alat lain yang bukan pasangannya.

c. Segi Estetika

Alat permainan yang dibuat perlu memiliki keindahan dalam bentuk maupun dalam warna, sehingga menarik bagi anak dan guru. Oleh itu dalam memproduksi alat permainan ini sangatlah penting memperhatikan bentuk yang estetik, kesesuaian dalam ukuran, dan kombinasi warna yang serasi.

2. Home Industry

Memproduksi APE sesungguhnya peluang berusaha "home industry" bagi pendidik, guru TK, dan bahkan mahasiswa PGTK, mahasiswa teknik atau siapa saja yang berminat. Sebelum produksi APE ini dilakukan terlebih dahulu diperhatikan kebutuhan APE berdasarkan program kegiatan belajar. Artinya APE diproduksi sesuai dengan pengembangan kemampuan anak. Berbagai contoh pembuatan APE yang dapat dikembangkan produksinya sesuai kebutuhan dan kemampuan memproduksi.

a) Kemampuan Bahasa

Untuk mengembangkan kemampuan anak dalam bahasa dapat dilakukan melalui cerita. Cerita disampaikan dengan dukungan boneka gambar, atau boneka tangan. Cara menggunakannya, gambar atau boneka

disesuaikan dengan cerita yang disampaikan oleh guru.

1) Boneka gambar

Untuk membuat boneka gambar ini dapat menggunakan bahan-bahan bekas atau apa saja yang dapat dengan mudah diperoleh di lingkungan atau pasar. Untuk mendapatkan gambar yang baik dapat diambil gambar-gambar pada majalah, misalnya gambar orang, binatang, bunga, pemandangan dan sebagainya. Bahan kebutuhan lain adalah kertas karton, tali benang, tangkai dari bambu.

Cara membuatnya, gunting gambar dengan teliti, kemudian tempelkan dengan menggunakan lem yang baik pada karton. Selanjutnya, jepitlah gambar dengan tangkai bambu ukuran 10 - 20 cm sesuai dengan besar gambar. Ikatlah dengan rapi tangkai bambu pada karton gambar dengan tali benang.

2) Boneka Tangan

Boneka tangan menggunakan bahan kaos kaki (boleh bekas), benang wol, benang jahit, kertas karton, kertas warna, dan spidol.

Cara membuatnya, kaos kaki digunting untuk membuat lubang di tengahnya. Gunting beberapa benang wol yang panjangnya berbeda dan ikatlah ujungnya. Masukkan ujung benang wol yang diikat lewat lubang kaos kaki dan ikat dengan benang supaya kuat. Buat mulut dan bentuk lidah dari kertas karton dan tempelkan pada kaos kaki. Berikut, buat mata dari kertas

karton dan kertas warna, dan tempelkan pada kaos kaki.

b. Pengembangan Daya Pikir

Untuk mengembangkan daya pikir anak TK dapat menggunakan berbagai alat permainan. Berikut diuraikan berbagai alat permainan untuk mengembangkan daya pikir anak.

1) Kartu gambar

Kartu gambar ini menggunakan bahan kertas gambar, karton, duplak, krayon, spidol, dan cat air. Cara membuatnya adalah, memotong atau menggunting kertas dengan ukuran panjang 10 cm lebar 7 cm. Kertas diberi garis pinggir. Gambar yang digunakan sesuai dengan kebutuhan. Tempelkan gambar pada kertas dan kemudian kertas bergambar tersebut ditempelkan pada karton. Untuk menjaga kerapian dan keutuhan media, sediakan kotak sebagai tempat kartu gambar.

2) Mencari Jejak (Maze)

Alat permainan mencari jejak atau "maze" ini berfungsi untuk mengembangkan daya pikir anak TK. Alat ini dibuat dengan menggunakan bahan kertas kartu/duplak, kertas gambar, spidol warna, krayon, dan cat air. Maze ini dibuat dengan menyediakan kertas ukuran 20 cm x 25 cm. Kertas tersebut digambar sedemikian rupa, yaitu jalan berliku, berbagai rintangan dan hambatan. Di salah satu sisi ada target yang harus dicapai oleh seseorang atau sesuatu. Anak TK dapat menelusuri jalan tersebut dengan menghindari jalan yang buntu untuk pada akhirnya dapat

KEWIRAUSAHAAN

mencapai target atau sesuatu hasil yang mengembirakan. Alat permainan ini dapat berupa lembar kerja bagi anak TK.

c. Pengembangan Keterampilan

Mengembangkan keterampilan dapat berupa kegiatan menjahit dengan menggunakan benang jahit, benang wol, tali sepatu, tali rami dan tali rafia. Kegiatan menjahit ini dapat membuat berbagai alat permainan atau peralatan yang digunakan anak TK untuk bermain. Kegiatan keterampilan ini diproduksi dalam uraian berikut.

1) Kantong biji-bijian

Bahan yang digunakan untuk membuat alat ini adalah kain ukuran 15 cm x 30 cm, biji-bijian, kapas, benang dan jarum jahit. Cara membuatnya adalah: Kain ukuran 15 cm x 30 cm dilipat dua menjadi ukuran 15 cm x 15 cm. Kemudian jahitlah tepi kain tersebut, sisakan untuk memasukkan biji-bijian. Balikkan kain tersebut agar jahitan tidak kelihatan. Selanjutnya, masukkan biji-bijian dan jahitlah kembali.

Menciptakan suatu bentuk alat permainan lain dari bahan bekas seperti potongan lidi, potongan kayu, biji-bijian, sedotan, dan barang bekas lainnya sangat mungkin dilakukan. Uraian berikut adalah berbagai produk lain dari alat permainan TK.

2) Keranjang dari sedotan

Untuk membuat alat ini menggunakan bahan kertas karton, kertas berwarna, sedotan. Setelah bahan dasarnya tersedia, alat bermain dibuat

dengan memotong kertas karton berbentuk lingkaran sebagai alas keranjang. Buatlah lubang pada bagian tepi kertas karton yang sudah dibuatkan sebanyak empat lubang (sesuai dengan bentuk keranjang yang direncanakan). Kemudian ambillah sedotan dan masukkan ke dalam lubang dan disolatip. Selanjutnya gunting kertas berwarna ukuran 20 cm x 1,5 cm. Anyam kertas berwarna tersebut di atas sedotan sampai sepanjang sedotan. Keranjang sedotan selesai dan dapat digunakan sebagai alat permainan.

3) Menciptakan kreasi dengan stempel

Alat permainan ini diberi nama kotak stempel dengan menggunakan bahan sandal jepit bekas dan kertas karton putih. Untuk mengerjakannya digunakan alat gunting, penggaris, spidol, cat air, krayon, dan pensil berwarna.

Cara membuatnya adalah dengan memotong sandal jepit ukuran 4 cm x 4 cm. Kemudian bentuklah angka 1 - 5 pada bagian yang akan digunakan untuk stempel. Untuk variasi bentuk lingkaran, segi tiga, segi lima (bintang), burung, mobil, dan bentuk lain. Sebagai pegangan, potong karet sandal berbentuk empat persegi panjang dan lemkan pada bagian atas stempel.

Selanjutnya, gunting kertas dengan ukuran 10 x 10 cm, kemudian buat gambar di atas kertas tersebut dengan menggunakan stempel sesuai cerita yang dikehendaki. Satu potongan kertas berisi sebuah gambar yang menunjukkan sebuah aksi. Antar satu gambar dengan gambar lain dibuat

mempunyai hubungan yang jelas. Agar lebih menarik, setiap gambar diberi warna yang sesuai.

Untuk memperkenalkan alat permainan kepada anak, maka masing-masing anak mendapatkan satu seri cerita. Anak diajak mengurutkan gambar seri dan mencoba menceritakannya.

Di samping alat permainan yang diuraikan terdahulu, masih banyak alat permainan lain yang dapat diproduksi. Untuk mengenal ukuran panjang digunakan alat ukur panjang. Alat ini menggunakan bahan kayu, paraon yang dipotong-potong dengan ukuran yang berbeda.

Bahan kayu (bekas) dapat digunakan sebagai bahan dasar produksi beraneka permainan anak TK. Permainan untuk membedakan tinggi-rendah, besar-kecil, berat-ringan, dan tebal-tipis, dapat dibuat dari kayu. Berbagai bahan (bekas) lainnya dapat juga digunakan untuk membuat alat permainan bagi anak TK. Yang diperlukan tentunya kreatifitas dan kejelilan seseorang untuk menciptakan sesuatu menjadi barang yang bermanfaat.

Berbagai APE dapat diproduksi untuk menumbuhkan dan mengembangkan kecerdasan anak-anak TK. Bila setiap jenis APE harus dimiliki seorang anak dalam permainannya maka sangat dibutuhkan alat permainan tersebut dalam jumlah yang banyak. Misalnya saja, satu kelas anak TK sekitar 20 orang anak, maka dibutuhkan APE ini minimal 20 set untuk setiap jenis permainan. Bila permainan yang dibutuhkan untuk anak TK sebanyak tiga

jenis, yaitu untuk pengembangan bahasa, pengembangan daya pikir, dan pengembangan keterampilan, maka begitu banyak dibutuhkan alat permainan tersebut. Tentunya hal ini merupakan peluang bisnis yang sangat menarik. Sementara di sisi lain, cara pembuatan alat permainan relatif mudah, dan bahan yang digunakan juga relatif murah. Usaha memproduksi alat permainan untuk anak TK ini sangat memungkinkan untuk dilakukan siapa saja. Karena baik modal maupun skill yang diperlukan relatif terjangkau. Namun, memproduksi APE dalam jumlah banyak, tentu harus dipertimbangkan hal-hal yang berkaitan dengan usaha bisnis, misalnya kesamaan bentuk, ukuran, dan kontinuitas produksi.

3. TK Sebagai Tempat Pemasaran

Pentingnya pendidikan TK makin disadari oleh masyarakat, yang berdampak langsung semakin banyaknya muncul pendidikan bagi usia empat tahun ini. Hal ini didasarkan kepada kajian yang mengungkapkan bahwa sekitar 50 % kapabilitas kecerdasan manusia terjadi ketika anak berumur empat tahun, yang disebut masa emas perkembangan anak.

Menjamurnya TK atau pendidikan sejenis di masyarakat (misalnya PADU) merupakan lahan pasar bagi penjualan produk alat permainan. Kejelilan untuk membaca pasar ini merupakan kepiawian seseorang dalam menyikapi kehidupan di tengah-tengah masyarakat yang terasa semakin sulit. Artinya, kemampuan untuk memproduksi alat permainan bagi anak

KEWIRAUSAHAAN

TK ini dapat menjadi usaha "home industry" untuk menambah penghasilan keluarga.

C. Penutup

Produksi alat permainan TK dengan menggunakan bahan yang diperoleh dari lingkungan sekitar (bekas) belum banyak ditemukan di pasar. Masyarakat cenderung belum memanfaatkan bahan-bahan (bekas) sekitar untuk menjadi usaha "home industry" terutama untuk alat permainan bagi anak TK. Bila peluang ini dimanfaatkan, tentulah suatu peluang berusaha yang cukup menarik. Hal ini disebabkan, masih mahalnya harga alat permainan TK produksi pabrik. Di sisi lain kebutuhan ini terus meningkat, seiring dengan makin menjamurnya kehadiran pendidikan TK akibat kesadaran masyarakat yang semakin tinggi untuk memasukkan anaknya ke lembaga pendidikan lebih dini.

Daftar Pustaka

- CRI (2000). *Menciptakan Bahan Ajar yang Berpusat Pada Anak*. Jakarta: CRI.
- Montolelu, WBEF (1991). *Bermain dengan Alat Permainan Edukatif Berbahan Daur Lokal dan Daur Ulang di Jawa* (Penelitian). Yogyakarta: ECCD-RC.
- Mustagfirin. (2003). *Identifikasi alat permainan edukatif berbahan daur lokal dan daur ulang di Jawa* (penelitian). Yogyakarta: ECCD-RC.
- Sudono, Angari (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Graaindp.
- Soegeng Santoso (2002). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan.
- Tedjasaputra, S. Mayka. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.