

PROCEEDING

seminar
kajian
budaya
visual



senin, 25 agustus 2008

ruang seminar

perpustakaan pusat uns

fssr
PUBLISHING

Fakultas Sastra & Seni Rupa - Universitas Sebelas Maret

- d. **Kajian Desain Alat Peraga Pendidikan Untuk Siswa Playgroup (Studi Kasus di Playgroup Al-Ahmadi dan Playgroup Sabilillah di Surabaya)** 74
 - Moch. Junaidi Hidayat, ST., M.Ds.
- e. **Televisi dan Perubahan Desain Interior Ruang Keluarga (Contoh Kasus Artikel Rumah Tinggal Pada Majalah Asri Edisi September 2005)** 87
 - Mulyadi, S.Sn, M.Ds
- f. **Budaya Visual Dalam Content Karya Desain Modern Indonesia** 95
 - Pranti Sayekti, S.Sn, M.Si
- g. **Kajian Makna Kartun Editorial Melalui Pendekatan Ikonografi** 99
 - Basnendar H, S.Sn, M.Ds
- h. **Budaya Visual dalam Konteks Desain Interior** 109
 - Drs. Rahmani Widayat, M.Sn
- h. **Senyum Sang Kandidat (Kajian Budaya Iklan Capres 2009 di Televisi)** 119
 - Yayan Suherlan, S.Sn, M.Sn
- i. **Gaya Desain Psychedelic pada Sampul Kaset Rekaman Musik Indonesia tahun 1970 – 1975** 129
 - Hermansyah Muttaqin

04. BUDAYA

- a. **Religiusitas Visual :** 147
Pencitraan Relegiusitas dalam Era Konsumerisme
 - Rudi Irawanto, S.Pd, M.Sn
- b. **Pola Komunikasi Spiritual Melalui Koreografi** 155
Dalam Masyarakat Kontemporer
 - Drs. Robby Hidajat, M.Sn
- c. **Keindahan Visual dan Spiritual Batik Dodot** 173
Bedhaya Anglir Mendung Mangkunegaran Solo
 - Pujiyanto

**KAJIAN DESAIN ALAT PERAGA
PENDIDIKAN UNTUK SISWA PLAYGROUP
(Studi Kasus di Playgroup Al-Ahmadi dan
Playgroup Sabilillah di Surabaya)**

Moch. Junaidi Hidayat, ST., M.Ds.

*Staf Pengajar Jurusan Desain Produk
Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya
email : om_joenets77@yahoo.com*

Abstraksi

Dunia anak adalah dunia bermain, melalui kegiatan bermain, anak-anak belajar tentang banyak hal. Bermain merupakan bagian yang amat penting dalam tumbuh kembang anak menjadi manusia seutuhnya. Karena itu, bermain bagi anak adalah salah satu hak anak yang paling hakiki, melalui bermain anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi, dan sosial.

*Dalam proses perkembangan anak melalui bermain ini akan ditemukan 2 (dua) istilah yang berbeda yakni sumber belajar (*learning resources*) dan alat permainan atau biasa disebut alat peraga pendidikan (*educational toys and games*). Penelitian ini pada dasarnya didasari atas ketertarikan akan sarana pendidikan atau alat peraga yang digunakan oleh sekolah khususnya *playgroup*.*

*Sebagai salah satu komponen pembelajaran, penggunaan alat-alat peraga pendidikan dapat memberikan efek positif terhadap prestasi belajar, artinya pengajaran yang menggunakan alat pengajaran dirasakan lebih membantu siswa dalam memahami konsep materi yang diajarkan. Alat peraga pendidikan atau *teaching aids* sebagai sarana pengajaran merupakan alat yang mampu menunjang efektivitas dan efisiensi pelajaran..*

*Secara umum alat peraga pendidikan di *playgroup* dari bentuk sudah mampu menarik siswa untuk melakukan bentuk instruksional yang diberikan maupun sudah terjadwal. Sehingga siswa mampu dengan baik melakukan aktivitas pelajaran yang diberikan dengan mudah dengan bantuan media pembelajaran lewat alat peraga dan mainan edukasi ini yang disesuaikan dengan kurikulum terutama kurikulum BCCT (*Beyond Center and Circle Time*).*



Keywords : Alat Peraga Pendidikan, Kurikulum, BCCT

I. Pendahuluan

Dunia anak adalah dunia bermain, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. (Anggani; 2000; 1). Bagi anak-anak, kegiatan bermain selalu menyenangkan dimana melalui sarana bermainlah mereka dapat mengekspresikan berbagai perasaan maupun ide-ide yang cemerlang tentang berbagai hal. Mereka juga mampu menjelajah ke alam imajinasi yang tidak terbatas, sehingga akan merangsang pula perkembangan kreativitas alaminya yang sangat luas. Ragam dan bentuk permainan bagi anak-anak merupakan sarana yang harus diperhatikan mengingat lewat sarana bermain inilah mereka sekaligus mengalami proses belajar. "Bermain adalah hal penting bagi seorang anak. Permainan dapat memberi kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri". (Ali Nugraha; 2003; 34)

Untuk itu, perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dirancang dengan seksama sehingga segala sesuatu dapat merupakan kesempatan belajar yang sangat menyenangkan bagi anak itu sendiri. Hal ini dikemukakan tokoh pendidikan Montessori, bahwa ketika anak bermain maka ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Sementara tokoh pendidikan prasekolah, Frobel, menyatakan bahwa imajinasi adalah dunia anak. Setiap benda yang dimainkan berfungsi sesuai dengan imajinasi anak. (Anggani; 2000; 34)

Dalam proses perkembangan anak melalui bermain ini akan ditemukan 2 (dua) istilah yang berbeda yakni sumber belajar (learning resources) dan alat permainan atau biasa disebut alat peraga pendidikan (educational toys and games). Penelitian ini pada dasarnya didasari atas ketertarikan akan sarana pendidikan atau alat peraga yang digunakan oleh sekolah khususnya playgroup. Sebagai salah satu komponen pembelajaran, penggunaan alat-alat peraga pendidikan dapat memberikan efek positif terhadap prestasi belajar, artinya pengajaran yang menggunakan alat pengajaran dirasakan lebih membantu siswa dalam memahami konsep materi yang diajarkan.

Alat peraga pendidikan atau teaching aids sebagai sarana pengajaran merupakan alat yang mampu menunjang efektivitas dan efisiensi pelajaran. Alat pengajaran inipun termasuk bagian sumber

belajar karena dapat mempengaruhi tingkah laku siswa termasuk di dalamnya aspek kreativitas. Alat pengajaran sejak awal dirancang dan digunakan secara tepat dapat mempermudah, mempercepat, dan meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pengajaran. Alat pengajaran sendiri dibedakan menjadi dua yakni yang bersifat umum dan khusus.

Bentuk alat peraga pendidikan sebagai sarana pengajaran mampu memberikan stimulus yang berharga dalam upaya menumbuhkan kreativitas dan membantu anak berani mengungkapkan diri. Lewat ketrampilan tangan dan kekayaan imajinasinya, anak akan terdorong menciptakan bentuk sekaligus mengukuhkan kepercayaan diri. Primadi mengelompokkan dalam 3 (tiga) aspek yakni aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan sosio emosional, dan aspek fisik. (Tabrani ; 2998; 4)

Untuk itulah, maka penelitian ini dimaksudkan agar lebih mendalami hubungan alat peraga pendidikan dalam konteks desain baik secara literatur maupun observasi secara langsung melalui 2 (dua) ojek penelitian yakni playgroup Al-Ahmadi dan Sabilillah di Surabaya. Sehingga keluaran yang dihasilkan penelitian ini mampu memberikan sumbangsih atas keefektifan penggunaan alat peraga bagi siswa playgroup serta sejauh mana siswa playgroup mampu mengembangkan konsep kreativitasnya melalui alat peraga pendidikan ini melalui kurikulum BCCT.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Tinjauan Teori Perkembangan Anak

Kajian tentang teori perkembangan anak ini sangat penting mengingat alat peraga pendidikan bagi siswa playgroup memiliki karakteristik yang berbeda dengan alat peraga lainnya. Hal ini juga karena dengan mengetahui perkembangan anak maka secara tidak langsung akan memberikan kemudahan dalam memilih alat per-



Foto 2.1. Mencoba Sebagai ekspresi keingintahuan Anak
(Sumber: Presentasi PAUD Seminar PAUD
Denpasar, 22 November 2007)



ga yang tepat. Perkembangan setiap anak memang berbeda dan tidak semua anak berkembang sesuai dengan usianya. Ada beberapa anak yang mengalami hambatan atau kelainan. Perkembangan anak disebut matang untuk usianya adalah anak yang perkembangannya sesuai dengan usia kronologisnya, misalnya anak usia 3 tahun bersikap maupun bertindak sesuai dengan anak yang berusia 3 tahun pula.

Salah satu developmentalis asal Italia, Maria Montessori yang banyak mengemukakan ide mengenai pendidikan berpendapat bahwa banyak kekeliruan bahwa asumsi anak-anak menerima apapun yang kita buat, karena ternyata anak-anak juga belajar dengan cara mereka sendiri, dari dorongan kedewasaan mereka sendiri. (William; 2007; 99)

2.2. Tinjauan terhadap Metode BCCT

Saat ini, metode yang banyak digunakan di pendidikan pra sekolah (playgroup / kelompok bermain) adalah metode BCCT atau kepanjangan dari "Beyond Center and Circle Time". Hasil seminar dan workshop kurikulum playgroup di Denpasar, 26 November 2007 lalu memberikan beberapa hal pengertian metode BCCT ini. Diantaranya :

- Suatu metode atau pendekatan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini.
- Dikembangkan berdasarkan hasil kajian teoritik dan pengalaman empirik.
- Merupakan pengembangan dari metode Montessori, HighScope, dan Reggio Emilio.
- Dikembangkan oleh Creative Center for Childhood Research and Training (CCCRT) Florida, USA.
- Dilaksanakan di Creative Pre School Florida, USA selama lebih dari 25 tahun, baik utk anak normal maupun utk anak dg kebutuhan khusus.

Metode BCCT memiliki beberapa karakteristik, diantaranya :

- * Pembelajarannya berpusat pada anak;
- * Menempatkan setting lingkungan main sebagai pijakan awal yang penting;
- * Memberikan dukungan penuh kpd setiap anak untuk aktif, kreatif, dan berani mengambil keputusan sendiri;
- * Peran guru sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator;
- * Kegiatan anak berpusat di sentra-sentra main yang berfungsi sebagai pusat minat;
- * Memiliki standar operasional prosedur yang baku;
- * Pemberian pijakan sebelum dan setelah anak main dilakukan dalam posisi duduk melingkar.

2.3. Tinjauan Terhadap Alat Peraga Pendidikan

Bahan untuk memberikan informasi maupun berbagai ketrampilan kepada murid maupun guru antara lain buku referensi, buku cerita, gambar, nara sumber, benda asli maupun hasil-hasil budaya yang didalamnya termasuk alat peraga pendidikan sebagai bahan pengajaran adalah sebagai sumber belajar. Dimana alat peraga pendidikan mengandung pengertian sebagai alat bantu bagi guru dalam mengajar, karena alat Bantu maka perannya hanya sebagai pelengkap dalam proses belajar mengajar.

Oleh karena itu alat peraga ini berfungsi sebagai alat yang menjelaskan sebgaiian dari keseluruhan program intruksional yang dianggap belum jelas serta memerlukan tambahan penjelasan, yang disampaikan oleh guru. Makin baik kualitas guru yang mengajar dengan teaching aids maka makin kecil peranan teaching aids dan sebaliknya..

Alat (media) pengajaran juga bisa diartikan berbagai jenis dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. (Elizabeth; 1999: 76). Pendapat senada dikemukakan oleh Briggs yang mengartikan alat peraga pendidikan sebagai alat pendukung pengajaran untuk perangsang bagi siswa agar proses belajar bias terjadi. Gene L. Wilkinson mengartikan alat peraga / media pengajaran sebagai segala alat dan bahan selain buku teks yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan informasi dalam satu situasi belajar mengajar. Maka dapat disimpulkan bahwa alat peaga pendidikan adalah segala wujud yang dapat digunakan sebagai sumber belajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehigga mendorong terhadinya proses belajar kearah yang lebih efektif dan efisien.

2.4. Tinjauan Terhadap Desain Alat Peraga

Kajian teori pada alat peraga pendidikan sesungguhnya tidak hanya kajian berupa ilmu psikologi atau pendidikan saja, dilihat dari karakteristik bentuk trimatra (3 dimensi) maka rancangan alat peraga dapat dikaji dengan pendekatan desain dan seni rupa melalui bahasa rupa seperti halnya gambar dan patung.

Seperti yang diungkapkan Wucius Wong (1993) dan Francis DK Ching (1985) yang banyak diuraikan dalam teori Wong banyak mengurai objek trimatra dan dwimatra, sedangkan Ching lebih jauh membahas tentang pendekatan bahasa rupa pada karya rancang bangun.

Jika dalam bahasa verbal ada kata dan tata bahasa, padananya pada bahasa rupa adalah imaji dan ata ungkapan. Imaji mencakup makna yang luas, baik imaji yang kasat mata atau imaji konkret maupun imaji yang ada dalam khayalan (abstrak) seperti yang diungkapkan Primadi Tabrani (1998:2). Karya alat pengajaran



dalam hal ini memanfaatkan imaji konkret yakni struktur visual (unsure rancangan dan struktur) dan isi substansi dari imaji konkret.

3. Metodologi

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan pengumpulan data empirik melalui kegiatan-kegiatan pengamatan (observasi) lapangan. Sedangkan cara memaparkan dan analisis diselenggarakan sesuai dengan pendekatan diskriptif dalam uraiannya nanti. Sekaligus berusaha menemukan fenomena pengklasifikasian atas dasar pertimbangan tujuan penelitian yang ingin dicapai, kemudian dianalisa secara diskriptif dalam rangka menemukan sistem dan pola keterkaitan, sehingga dapat mengevaluasi alat peraga pendidikan dalam konteks desain dan relasinya dengan kurikulum BCCT khususnya aspek kreativitas sesuai dengan tujuan penelitian. Dengan langkah-langkah penelitian meliputi:

1. Merumuskan masalah awal dan tujuan penelitian yang hendak dicapai berdasarkan fenomena yang terjadi atas obyek penelitian,
2. Melakukan studi kepustakaan terutama untuk mempelajari penelitian dengan topik sejenis, termasuk permasalahan - permasalahan yang terkait dengan tema penelitian,
3. Mengumpulkan data penelitian yang terdiri atas (a) data primer berupa karakteristik obyek penelitian berikut aspek - aspek yang mempengaruhinya di lokasi studi kasus. Data dikumpulkan dengan metode survei langsung ke lapangan, pengamatan, termasuk observasi dan wawancara dengan pihak terkait ; serta (b) data sekunder berupa data - data karakteristik produk alat peraga pendidikan saat ini.

4. Pembahasan

4.1. Analisa aspek Kurikulum

Secara umum aspek kurikulum ini memang tidak terlalu terlihat secara fisik karena penerapan kurikulum berbasis kompetensi pada tingkatan playgroup memang tidak terlalu terlihat. Meskipun begitu, kurikulum yang selalu berubah seiring dengan kebijakan pemerintah banyak dikeluhkan pihak pengelola sekolah. Sedangkan metode BCCT (Beyond Center and Circle Time) pelaksanaanya juga masih belum maksimal. Selain metode ini baru diperekenalkan sekitar 1 tahun, banyak kendala yang di alami pihak sekolah dengan penerapan kurikulum ini. Diantaranya, kurikulum ini membuat peserta didik bersifat hipokrit, tertutup, kurang kepekaan sosial, individualis, dan tidak kreatif.

Penerapan metode BCCT yang membutuhkan kelas yang lebih

kompleks karena aktivitas siswa berada dalam satu kawasan (lingkungan) belajar secara tidak langsung menyebabkan siswa tidak mampu bersosialisasi dengan baik dengan lingkungan serta aktivitasnya terbatas pada area itu sendiri. Bagi pihak sekolah, penerapan metode BCCT, meski memiliki kelebihan tetapi metode ini mengharuskan pihak sekolah memiliki fasilitas yang harus tersedia dalam satu kelas. Sehingga system penggunaan alat, media pembelajaran yang sama dengan kelas yang berbeda tidak bias dilakukan atau tidak maksimal penggunaannya.

Meskipun begitu, secara umum kondisi alat peraga pendidikan di 2 (dua) playgroup yakni Al-Ahmadi dan Sabilillah sudah disesuaikan dengan metode BCCT yang diterapkan di dalam kurikulum mereka. Hanya saja, akibat seringnya berubah kurikulum dan metode yang digunakan, secara tidak langsung alat peraga pendidikan masih menggunakan alat yang sama meski kurikulum dan metode sudah berubah. Akibatnya, beberapa alat dikeluhkan sudah tidak sesuai dengan metode karena siswa sudah atau pernah menggunakan alat tersebut sebelumnya. Selain itu, masih sulitnya mencari alat peraga pendidikan yang sudah berbasis kurikulum dan metode ini. Sehingga pihak sekolah mengolah dan mencari alat bersumber dari ketersediaan alat peraga yang bersumber dari lingkungan sekitar.

4.2. Analisa aspek Pengajar (guru)

Proses belajar mengajar tidak akan berhasil dengan optimal bila di sekitar lingkungan anak tidak terdapat seluruh perangkat yang menunjang kegiatan panca indera. Hal tersebut didasarkan bahwa segala kegiatan yang dilakukan oleh anak, tidak hanya proses verbal tetapi mengutamakan fungsi panca inderanya.

Melalui kegiatan bermain, semua panca indera anak dapat berfungsi sehingga akan memberi rangsangan pada kemampuan penalarannya. Sangat jelas bahwa fungsi alat peraga yang ideal adalah membantu anak (siswa playgroup) untuk belajar dan guru dapat dengan mudah menggunakannya. Sedangkan kondisi alat peraga di playgroup Al-Ahmadi maupun playgroup Sabilillah Surabaya, dari hasil pengamatan sudah berfungsi dengan baik sebagai sarana bagi guru dalam penyampaian materi tetapi belum maksimal dikarenakan beberapa factor yang mempengaruhi, diantaranya :

- a. Jumlah alat peraga yang ada masih sangat terbatas sehingga guru dan sekolah cenderung menggunakan alat peraga yang dimodifikasi sendiri dan didapat dari lingkungan sekitar. Seperti balok, manik-manik, dan sebagainya. Sehingga keterbatasan ini setidaknya mengurangi kekurangan alat peraga ini tetapi peserta didik jarang sekali diberikan kesempatan menggunakan alat

- peraga yang terbatas ini
- b. Alat peraga secara umum tidak langsung berkaitan dengan contoh konkret benda disekitar anak (akrab dengan peserta didik), sehingga saat guru menjelaskan sebuah konsep maka secara tidak langsung anak menjadi sulit menerima dan membutuhkan waktu berulang untuk menjelaskan sebuah konsep permainan. Sehingga, untuk mengurangi kekurangan ini, guru harus memberikan contoh lain dengan memberikan tugas atau mempersiapkan benda konkret lain dari lingkungan sekitar. Yang secara tidak langsung, kondisi ini menjadi beban tambahan bagi guru karena alat peraga pendidikan masih terbatas dan belum berfungsi secara maksimal.
 - c. Alat peraga secara umum belum didesain dengan pendekatan bermain sambil belajar. Sehingga alat peraga menjadi alat yang kurang diminati oleh peserta didik dan secara tidak langsung guru menjadi jarang menggunakan alat tersebut dalam proses belajar mengajar. Dan pada akhirnya, alat peraga ini hanya sebagai penghias atau pajangan di lemari saja.
 - d. Belum digunakanya konsep integrated learning dalam proses desain alat peraga sehingga dalam setiap pengajaran, guru harus sering mengganti alat peraga. Untuk itu, diperlukan alat peraga yang mampu digunakan untuk menjelaskan beberapa materi dari bidang studi (pelajaran) yang berbeda.

4.3. Analisa Bentuk Alat Peraga Pendidikan Secara Umum

Dalam menganalisa bentuk alat peraga pendidikan ini digunakan beberapa tinjauan, diantaranya tinjauan estetis, fungsi, dan ekonomi.

4.3.1. Analisa Estetis

Analisa estetis yang dimaksud disini adalah nilai yang menimbulkan daya tarik produk peraga pendidikan dari unsur warna, bentuk, ukuran, hingga pertimbangan aspek visual dari pengguna yakni anak.

- * Alat peraga pendidikan sudah di desain dengan memperhatikan aspek estetis anak yakni memiliki daya tarik secara visual, bentuk, warna, dan ukuran yang sudah disesuaikan dengan kondisi anak. Tetapi ada beberapa alat peraga dan mainan edukasi belum memperhatikan hal ini. Seperti balok geometri bebas yang hanya berasal dari kayu bekas dan warna yang kurang menarik bagi anak.
- * Penggunaan warna komplementer yang masih dominan, padahal anak pada kenyataannya menyukai dan tertarik dengan warna yang mencolok seperti merah, orange, biru.
- * Gambar ilustrasi atau tampilan visual beberapa alat peraga

masih menggunakan ilustrasi berupa gambar bukan menggunakan foto asli, seperti puzzle buah atau binatang cenderung menggunakan gambar ilustrasi saja bukan menggunakan bahan foto atau gambar cetak seperti bentuk aslinya. Hal ini secara tidak langsung membuat anak membayangkan bentuk dan tidak memperoleh gambaran secara langsung. Seperti contoh di bawah ini ;

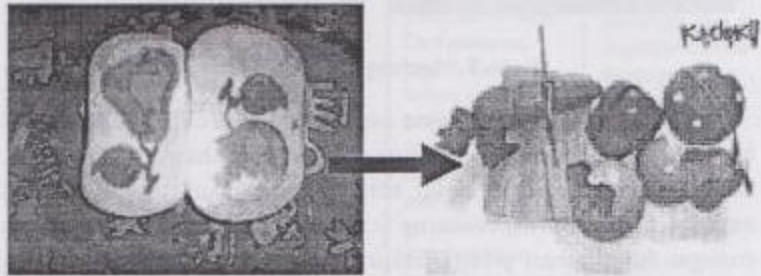


Foto 1. Gambar ilustrasi banyak digunakan dan bukan bentuk secara langsung, meski begitu ada beberapa puzzle yang sudah menggunakan bentuk asli

4.3.2. Analisa Fungsi

"Bentuk mengikuti fungsi", ungkapan Louis Sullivan yang menjelaskan bahwa suatu bentuk desain / arsitektur wajib mengikuti fungsi dari sebuah produk atau karya arsitekturnya. Dimana dalam aspek fungsi menurut Prof. Imam Buchori bahwa desain itu secara fisik dan teknis harus bekerja sesuai dengan fungsinya yang dituntut. Oleh karena itu perlu dipertimbangkan sub faktor yakni kelayakan, keandalannya, spesifikasi dari material (tipe, kekuatan, ukuran) struktur, dan penggunaan atau sistem tenaga manusianya.

Sehingga aspek fungsi dalam mendesain bentuk alat peraga pendidikan menjadi sangat penting, dimana aspek anak sebagai pengguna menjadi titik utama dalam mendesain alat peraga ini. Dan dari hasil pengamatan didapatkan banyak alat peraga dari aspek bahan dan ukuran sudah banyak mempertimbangkan aspek anak sebagai pengguna. Tetapi ada beberapa alat peraga yang harus didesain ulang dengan memperhatikan aspek anak seperti gambar ini ;



Foto 2. Bentuk media permainan yang tidak menarik bagi siswa

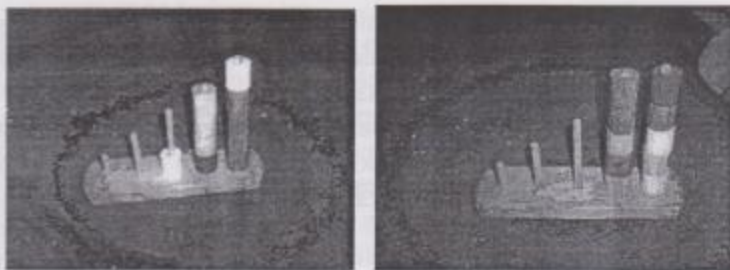


Foto 3. Matching Color and Form

Terlihat bahwa puzzle diatas secara bentuk sudah tidak menarik bagi anak untuk menggunakannya, selain itu bahan yang digunakan adalah berbahan karet solid sehingga seringkali digunakan anak sebagai sarana bermain warna (cat) dan tidak bebas toxid karena mengandung bahan plastis. Selain itu, beberapa alat peraga tidak memperhatikan aspek fisiologi anak, seperti penggunaan bahan yang keras seperti mika, kawat yang tidak di finishing secara bagus sehingga bisa membahayakan bagi anak. Dan juga beberapa alat memiliki ukuran yang secara umum memiliki dimensi yang besar bagi anak, sehingga saat digunakan oleh anak menjadi kesulitan, berat, atau bahkan tidak menarik. Seperti foto dibawah ini ;



Foto 4. diatas melihatkan bentuk balok geometri yang terlalu besar dan berat, sehingga membuat anak sulit memegang.

4.4. Ekperimentasi Permainan

Beberapa ekperimen yang dilakukan di kedua playgroup ini adalah permainan balok bertingkat, matching color, balok geometri, dan puzzle sederhana. Indikator pengukur dihitung terhadap waktu sehingga masih harus dilakukan penelitian lanjutan untuk kevalidan observasi ini. Dan didapat hasil sebagai berikut (disajikan 2 alat peraga dari 5 alat peraga yang diuji cobakan).

5. Rekomendasi

Dari hasil penelitian ini, ada beberapa hal yang masih perlu

Bentuk Ekperimentasi	Tujuan Permainan	Playgroup Al-Ahmadi	Playgroup Sabilillah
Menyusun Bentuk Geometri 	<ul style="list-style-type: none"> - Melatih kreativitas - Mengenal bentuk geometri - Mengenalkan warna - Melatih koordinasi - Konsep persamaan - Melatih daya imajinasi terhadap bangun - Konsep keseimbangan 	Didapat bahwa siswa perempuan membutuhkan waktu lebih lama sekitar 45-60 detik dibandingkan siswa laki-laki yakni 30-50 detik. Dari observasi juga di dapatkan bahwa siswa perempuan seringkali bingung saat memulai permainan ini sehingga cenderung membutuhkan waktu lama untuk menentukan ide atau konsep membuat sesuatu yang di imajinasikannya sebelum bertindak. Sedangkan laki-laki justru lebih cepat bertindak dan tidak membutuhkan waktu lama mentransfer ide ke dalam tindakan.	Siswa perempuan membutuhkan waktu lebih lama 50-65 detik dibandingkan siswa laki-laki yakni 45-53 detik. Dari observasi juga di dapatkan bahwa siswa perempuan pada awal permainan seringkali diam lama dan bingung saat memulai permainan ini sehingga mereka membutuhkan waktu lama untuk menentukan ide atau konsep membuat sesuatu yang di imajinasikannya sebelum bertindak. Sedangkan laki-laki justru lebih cepat bertindak dan tidak membutuhkan waktu lama mentransfer ide ke dalam tindakan meski terkadang tidak jelas keinginan / ide akan membuat bentuk dan akhirnya memiliki bentuk yang tidak realistis atau bahkan abstrak.
Matching Color and Form 	<ul style="list-style-type: none"> -Anak mampu melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan, keseimbangan, dan keindahan -Dapat menggerakkan jari tangan untuk kelenturan otot dan koordinasi -Anak mampu 	-siswa perempuan sekali lagi membutuhkan waktu lebih lama (20-28 detik) untuk melakukan aktivitas menyusun bentuk sesuai warna dibanding dengan siswa laki-laki (15-23 detik). Tabel ini sekaligus memberikan gambaran bahwa siswa	- siswa perempuan membutuhkan waktu lebih lama (20-28 detik) untuk melakukan aktivitas menyusun bentuk sesuai warna dibanding dengan siswa laki-laki (15-25 detik). Dari data ini sekaligus memberikan gambaran bahwa siswa laki-laki memiliki tingkat

<p>Hasil siswa laki-laki</p> 	<p>mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media / bahan dalam berkarya seni melalui kegiatan eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> -Anak dapat mengenal bentuk geometri (Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri) -Anak dapat mengenal ukuran dan warna -Menyebutkan dan menunjuk benda-benda yang berbentuk geometri 	<p>laki-laki memiliki tingkat kecepatan lebih tinggi menyelesaikan permainan dibanding siswa perempuan.</p> <ul style="list-style-type: none"> -bahwa siswa perempuan memiliki tingkat ketepatan yang sangat tinggi (lebih tepat) dibandingkan dengan siswa pria dalam meletakkan bentuk bidang dan disesuaikan dengan warna yang sesuai. siswa perempuan memiliki tingkat emosi yang cukup tinggi dibanding dengan siswa laki-laki. Sehingga hasil yang didapat siswa laki-laki lebih cepat dibanding dengan siswa perempuan tetapi dari kualitas permainan yang berhasil diselesaikan menunjukkan bahwa siswa perempuan jauh lebih baik dibanding dengan siswa laki-laki. 	<p>kecepatan lebih tinggi menyelesaikan permainan dibanding siswa perempuan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dari segi ketepatan hasil permainan menunjukkan bahwa siswa perempuan memiliki tingkat ketepatan hasil sesuai yang dikehendaki secara instruksional dan mencapai nilai maksimal (bagus) dibandingkan dengan siswa laki-laki. Tidak hanya itu, dari penilaian secara emosi yang terlihat saat siswa melakukan permainan ini seperti sikap terburu-buru atau ketenangan, bingung dengan yang akan dikerjakan atau tenang mengerjakan, tidak fokus, dan lainnya terlihat bahwa pengendalian emosi perempuan lebih baik dari siswa laki-laki. - Sedangkan dari penilaian kecakapan intruksional didapatkan hasil bahwa antara siswa perempuan dan laki-laki memiliki kesamaan dalam memahami suatu instruksi permainan atau arahan dari guru. Ini juga dapat dijadikan kesimpulan awal bahwa pemahaman siswa perempuan dan laki-laki memiliki kesamaan terhadap daya serap instruksi atau pemahaman akan sesuatu hal yang diberikan oleh guru
<p>Hasil siswa perempuan</p> 		<ul style="list-style-type: none"> -siswa perempuan dapat mengenal bentuk geometri (mengelompokkan bentuk-bentuk geometri) serta berdasar warna jauh lebih baik dibanding siswa laki-laki (pengenalan siswa perempuan terhadap bentuk dan warna lebih bagus dibanding siswa laki-laki). 	

dikaji lebih dalam dan perlu diadakan telaah lebih jauh diantaranya beberapa hal :

- a. Konsep bentuk : bentuk produk harus menarik dan disesuaikan dengan bentuk fisiologis anak, sehingga anak merasa senang, mudah, dan menarik menggunakan alat peraga
- b. Konsep bahan : harus memanfaatkan potensi bahan yang ada dan tersedia di lingkungan sekitar. Bahan juga terbuat dari material yang tidak membahayakan kesehatan dan keselamatan anak. Jika menggunakan bahan kayu menggunakan bahan yang tidak berserat, penampang dan sudut-sudut dipinggul serta diampelas sehingga tidak tajam. Penggunaan cat dan warna menggunakan bahan non toxid yang aman dari racun.
- c. Konsep ilustrasi : gambar ilustrasi sebaiknya diambil dari tema-tema yang mudah dikenali dan dicerna anak. Tema ini dapat digunakan dan bersumber dari lingkungan sekitar, cerita, atau hasil imajinasi. Yang terpenting adalah konsep tema yang mendidik, tidak terlalu rumit (sederhana), menggunakan alam pikir anak, dan menarik bagi anak.
- d. Konsep kreativitas : pada masa anak kreativitas hanya berkembang bila ada cukup kesulitan hingga masalahnya tidak mungkin dipecahkan semata dengan kemampuan rasio dan kemampuan fisik saja. Untuk itu dibutuhkan konsep kreativitas dimana system pengajaran dan pembelajaran harus dirancang dengan memiliki tingkat kesulitan tertentu sehingga mampu mencoreng munculnya sikap kreatif dari anak.
- e. Hasil penelitian ini masih perlu banyak penyempurnaan dan penelitian lanjutan sehingga diharapkan mampu dijadikan referensi dan rujukan yang lebih akurat mengingat masih banyak kekurangan dalam beberapa aspek misalnya penelitian lanjutan tentang alat peraga pendidikan untuk playgroup dari faktor psikologis, sosiologis, fisiologis dan antropometris, dan lain sebagainya. Peneliti berharap akan terbuka wacana baru khususnya riset tentang peraga pendidikan dan mainan anak-anak.

Footnote:

¹ Buchori, Imam, *Peranan Desain dalam Meningkatkan Mutu Produk (dalam paradigma desain Indonesia)*, CV. Rajawali, Jakarta, 1986, hal. 85-86

Daftar Pustaka

B. Hurlock, Elizabeth, *Perkembangan Anak*, Jilid 2, Erlangga, Jakarta, 1978



- Depdiknas, *Kurikulum 2004 : Standart Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal*, Depdiknas, Jakarta, 2004
- Elizabeth, Gagne, *Metode Pengajaran Montessori*, Pustaka Delapratasa, Jakarta, 1999
- Montessori, *The Child of Family*, Chicago Henry Regnery Co, 1970
- Kincher, Jonni, *Psikologi untuk Anak dan Remaja II*, Karisma Publishing Group, Batam Centre, 2006
- N.A. Ametembun, *Membelajarkan Peserta Didik berpikir Kreatif*, Suri, Bandung, 2006
- Nugraha, Ali, dkk, *Kurikulum dan Bahan Ajar TK*, Universitas Terbuka, Jakarta, 2006
- Nur, Muhammad, Prof. Dr., *Pengajaran Berpusat Kepada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis dalam Pengajaran*, Universitas Negeri Surabaya, 2004
- Sudono, Anggani, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, Grasindo, Jakarta, 2000
- Tabrani, Primadi, *Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar*, ITB, Bandung, 2005
- Tabrani, Primadi, *Kreativitas & Humanitas*, Jalasutra, jogjakarta, 2007
- William, Crain, *Teori Perkembangan-Konsep dan Aplikasinya*, Pustaka Pelajar, Jogjakarta, 2007
- Dra. Mayke S. Tedjasaputra, M.Si, *Pilih Mainan Edukatif agar si Kecil Tekun*, Tabloid Nakita, Edisi 12 Jun 2006
- www.kadokutoys.com, Pengambilan data : Minggu, 28 Oktober 2007 pukul. 18.00 Wib
- www.duniainan.com, Pengambilan data : Minggu, 28 Oktober 2007 pukul. 18.00 Wib