

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era pembangunan saat ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan, kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif. Sumbangan kreatif yang dimaksud berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya (James R. Evans, 2010:32). Untuk mencapai semua itu, perlulah ditingkatkan kualitas sumber daya manusia yang kreatif. Pentingnya peningkatan kualitas sumber daya manusia sejak dini sebagai persiapan bagi pembangunan di masa mendatang yang tentunya memerlukan penanganan yang cukup serius baik dari pihak pemerintah maupun masyarakat secara umum.

Dewasa ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) turut memberikan perhatian dalam kaitannya dengan usaha peningkatan sumber daya manusia. Hadirnya Pendidikan Non Formal sebagai penjabaran dari sistem Pendidikan Nasional telah mengatur adanya usaha-usaha untuk menciptakan generasi yang unggul melalui pengembangan program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Berdasarkan UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 (Depdiknas, 2003:8) dijelaskan bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani

agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Mengingat pesatnya perkembangan yang terjadi pada periode awal tersebut, maka para ahli psikologi perkembangan menyebut masa usia dini sebagai “ *the golden age* “ (usia emas). Pada masa usia dini merupakan periode terpenting untuk merangsang pertumbuhan otak anak dengan belajar melalui berbagai alat permainan.

Alat permainan yang sangat efektif pada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dikenal dengan Alat Permainan Edukatif. Alat Permainan Edukatif sebagai sumber belajar mengandung makna bahwa alat permainan tersebut dirancang, dibuat, dan dimanfaatkan untuk memberikan kemudahan kepada anak dalam kegiatan bermainnya sambil belajar (<http://www.republika.co.id/> *Alat Permainan Edukatif*).

Alat Permainan Edukatif merupakan sarana yang penting untuk memicu perkembangan saraf dan motorik anak. Meski demikian, Alat Permainan Edukatif tidak selalu identik dengan permainan canggih dan mahal. Alat permainan edukatifpun dapat diciptakan dengan menggunakan bahan limbah yang biasanya terbuang atau bahan yang mudah didapat. Bahan limbah yang dimaksud di atas merupakan barang-barang bekas yang sudah tidak terpakai lagi seperti botol, karton, kardus, plastik dan kayu.

Pemanfaatan barang limbah untuk menjadi Alat Permainan Edukatif bagi Anak PAUD, tentu saja tidak lepas dari kreativitas para tutor dalam mengoptimalkan segala potensi yang dimilikinya. Semakin kreatif tutor memberi rangsangan belajar melalui barang-barang bekas (limbah) sebagai Alat Permainan

Edukatif pada anak usia PAUD, maka dengan sendirinya anak akan terangsang untuk tumbuh dan berkembang menjadi sosok manusia yang suka memanfaatkan kekayaan sumber daya alam sebagai sumber belajar utama. Di samping itu, dengan memanfaatkan bahan limbah menjadi Alat Permainan Edukatif, anak akan merasakan bahwa dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar mereka terdapat berbagai alat permainan yang bisa memenuhi seluruh aspek kebahagiaan serta memudahkan anak untuk melakukan proses pembelajarannya (Coni Semiawan, 2008:71).

Di sinilah tutor bisa mencermati bahwa mereka mempunyai peran yang sangat penting dalam menciptakan generasi bangsa yang pintar, baik secara akademis, moral maupun dalam bentuk interaksi dengan alam sekitar. Ditangan tutor, bisa tercipta manusia yang kreatif, pintar, mandiri, percaya diri, dan bijaksana.

Kreativitas tutor perlu dikembangkan dan ditingkatkan dalam merancang pembelajaran yang menarik dan unik serta menyenangkan bagi anak PAUD, terutama dalam memenuhi kebutuhan bermain anak, mengantisipasi kurangnya alat permainan, mengurangi dari segi biaya yang ditimbulkan dan melakukan terobosan baru dalam mengembangkan Alat Permainan Edukatif yang murah, mudah dan menarik.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa keberadaan tutor yang kreatif menggunakan Alat Permainan Edukatif, maka sangat memberi pengaruh terhadap pendidikan anak serta dapat pula menentukan kualitas dan perkembangan lembaga

pendidikan PAUD yang akan datang. Itulah sebabnya, tutor dituntut untuk selalu kreatif dan memiliki multikompetensi dalam membelajarkan anak. Tutor harus mampu menyampaikan sesuatu hal yang bisa diterima dengan baik oleh anak dan bermanfaat bagi kehidupan mereka. Penggunaan Alat Permainan Edukatif dari bahan bekas adalah salah satu alternatif untuk dapat membangkitkan gairah belajar anak. Sebab dengan pemanfaatan bahan bekas sebagai Alat Permainan Edukatif, maka tidak menimbulkan rasa bosan dalam setiap memainkannya, karena selalu saja ada alat permainan yang berbeda dalam melakukan kegiatan di sentra–sentra yang ada di PAUD (Geoffrey Petty, 2009:54).

Selanjutnya, tutor yang kreatif merupakan sebuah tuntutan untuk keberlangsungan kegiatan pembelajaran yang inovatif dan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan secara komprehensif. Kriteria tutor yang tersebut di antaranya dapat ditunjukkan dalam sikap; 1) mampu memotivasi anak untuk belajar secara aktif tanpa dibebani dengan hal-hal yang bersifat hukuman atau ancaman, 2) mengetahui seluruh komponen pembelajaran dan dapat menerapkannya secara profesional, 3) dapat menyampaikan seluruh materi pelajaran dengan baik serta meningkatkan kognifitas dan sikap anak, 4) dapat mengembangkan media pembelajaran (Alat Permainan Edukatif) yang efisien dan realistis, 5) dapat memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang efektif dan kegiatan belajar bersifat aktif, serta 6) dapat memberikan hasil yang aplikatif bagi anak sebagai peserta ajar. (Geoffrey Petty, 2009:57).

Berdasarkan uraian di atas, setelah peneliti komparasikan dengan fenomena yang terjadi di lapangan bahwa ternyata para tutor di PAUD Menara Laut Desa Olele Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango, belum optimal dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran terutama pada saat mengembangkan Alat Permainan Edukatif. Meskipun diketahui bahwa tutor di PAUD tersebut telah menggunakan Alat Permainan Edukatif, tetapi peneliti ingin mengatakan bahwa kreativitas tutor dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif perlu dikembangkan lagi agar motivasi dan prestasi belajar anak dapat meningkat sesuai yang diharapkan.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa, Alat Permainan Edukatif (APE) yang selama ini digunakan tutor di PAUD Menara Laut Desa Olele Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango hanya disediakan oleh pihak sekolah dan siap pakai atau dapat di beli di toko tetapi dengan harga yang cukup mahal, maka perlu dikembangkan lagi pada Alat Permainan Edukatif (APE) lain yang mudah didapat di sekitar tempat tinggal anak dan sangat efisien, terutama yang berasal dari bahan bekas seperti; botol bekas minuman air mineral, kaleng bekas, kardus-kardus bekas dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas, maka untuk lebih obyektifnya pendeskripsian tentang kreativitas tutor pada penelitian ini, peneliti melakukan kajian lebih lanjut pada skripsi ini dengan mengangkat sebuah judul tentang “Kreativitas Tutor dalam Mengembangkan Alat Permainan Edukatif di PAUD Menara Laut Desa Olele Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan pokok yang hendak dibahas dalam skripsi ini adalah bagaimana kreativitas tutor dalam mengembangkan Alat Permainan Edukatif di PAUD Menara Laut Desa Olele Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango? Adapun sub masalah yang dijadikan fokus pembahasan dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Bagaimana kreativitas tutor dalam mengembangkan Alat Permainan Edukatif bahan bekas di PAUD Menara Laut Desa Olele Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango?
- 1.2.2 Kendala-kendala apa yang dihadapi tutor dalam mengembangkan Alat Permainan Edukatif bahan bekas di PAUD Menara Laut Desa Olele Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango dan bagaimana solusinya?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1.3.1 Untuk mengetahui kreativitas tutor dalam mengembangkan Alat Permainan Edukatif bahan bekas di PAUD Menara Laut Desa Olele Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango.
- 1.3.2 Untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi tutor dalam mengembangkan Alat Permainan Edukatif bahan bekas di PAUD Menara Laut Desa Olele Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango dan solusinya.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan pendidikan, khususnya tentang kreativitas tutor dalam mengembangkan Alat Permainan Edukatif khususnya yang berasal dari bahan bekas.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran kepada para tutor dalam mengatasi kendala-kendala yang dihadapi terhadap penggunaan alat permainan edukatif yang berasal dari bahan bekas.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi para tutor, hasil penelitian ini diharapkan dapat mendorong kreativitas tutor dalam merancang Alat Permainan Edukatif yang berasal dari bahan bekas di PAUD Menara Laut Desa Olele Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango.
- b. Bagi Anak PAUD, diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan motivasi belajar melalui sistem belajar sambil bermain.
- c. Bagi lembaga PAUD, penelitian ini akan memberikan sumbangan yang berarti bagi PAUD Menara Laut Desa Olele Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif khususnya yang berasal dari bahan bekas.

- d. Bagi pemerintah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan awal untuk meningkatkan kualitas lembaga pendidikan PAUD.
- e. Bagi peneliti, hasil penelitian ini akan memberi pengetahuan baru bagi tutor untuk dapat meningkatkan kreativitas dan mengembangkan Alat Permainan Edukatif di PAUD, serta mampu membagi pengalaman kepada tutor lain tentang pemanfaatan bahan limbah untuk dijadikan Alat Permainan Edukatif yang berasal dari bahan bekas.

2) Alat Permainan Edukatif adalah; suatu alat permainan yang khusus digunakan dalam pendidikan anak antara lain untuk merangsang berbagai kemampuan anak balita dalam hal gerakan kasar dan halus (otot tubuh, anggota badan, jari jemari) berbicara dan mengadakan hubungan dengan orang lain, kecerdasan, menolong diri sendiri dan bergaul.

3. Barang Bekas

Kreativitas guru dalam menggunakan barang bekas menjadi media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran. Contohnya botol bekas minuman kaleng dapat dikemas menjadi kaleng suara dengan bantuan kerikil untuk berlatih seni musik, melatih daya pendengaran, dan mengenalkan berbagai bunyi-bunyian kepada anak.

Sesungguhnya sejak lahir, bayi sudah memiliki minat untuk mengamati lingkungan sekitarnya. Sejak lahir hingga kira-kira berusia lima tahun, anak berusaha mengenal lingkungan melalui kegiatan bermain. Tidak salah lagi dunia anak adalah dunia bermain. Sebab melalui bermainlah anak banyak belajar. Selain pengalamannya akan bertambah luas, aspek perkembangan lainnya pun berkembang pesat. Kemampuan kognitifnya terasah, perkembangan emosi dan keterampilan sosialnya meningkat, serta kemampuan fisiknya pun bisa berkembang lebih terampil.

Sebab itulah mengapa pembelajaran pada anak usia dini harus disampaikan dengan bermain, bernyanyi dan menggambar. Selain itu hal ini juga terkait dengan tingkat perkembangan otak anak. Belahan otak sebelah kanan dan kiri pada anak akan selalu berkembang. Pada rentang usia 1-6 tahun perkembangan otak yang paling pesat adalah pada bagian otak kanan. Sedang perkembangan otak kiri secara pesat berkembang mulai usia 6 tahun ke atas.

Potensi otak sebelah kanan adalah seni, mengenal diri, sosial, apresiasi pada alam, gerak dan lagu, ingatan tanpa sadar, dan spiritualitas. Dalam artian segala kegiatan

yang bersifat menyenangkan bagi anak. Sedangkan Potensi otak sebelah kiri adalah bahasa, matematika, visual spasial. Baca tulis hitung ada dalam potensi otak kiri ini. Dalam artian disini adalah pusat syaraf kognitif.

Oleh karena itu manakala kita ingin memberikan sesuatu yang bernilai pembelajaran pada anak yang dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya yang berada pada potensi otak kiri, harus diberikan melalui fungsi otak kanannya. Untuk itu anak perlu sebuah sarana agar dapat mengembangkan potensi kognitifnya dengan mengoptimalkan kemampuan bermainnya. Nah disinilah diperlukan sebuah kreativitas dari seorang guru dan orang tua untuk dapat melengkapi masa tumbuh kembang anak. Sehingga anak dapat belajar tanpa perlu membebani dirinya.

Bermain dalam tatanan sekolah dapat digambarkan sebagai suatu rentang rangkaian kesatuan yang berujung pada main bebas, bermain dengan bimbingan, dan berakhir pada bermain dengan diarahkan.

Dalam bermain bebas dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan bermain dimana anak mendapat kesempatan melakukan berbagai pilihan alat dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan alat tersebut. Sedangkan bermain dengan bimbingan, guru memilih alat permainan dan diharapkan anak-anak dapat memilih guna menemukan suatu konsep (pengertian) tertentu. Apabila tujuannya melakukan klasifikasi benda dalam ukuran tertentu (besar/kecil), maka guru akan menyediakan sejumlah mainan yang dapat diklasifikasikan dalam kelompok yang berukuran besar atau kecil. Dalam bermain yang diarahkan guru mengajarkan

bagaimana cara menyelesaikan suatu tugas yang khusus.

Beda a dan alat permainan lain

Apa beda mobil dan puzzle mobil?

Sudah jelas bahwa mainan edukatif itu ya mainan yang bisa ikut sumbang urun dalam proses perkembangan kemampuan kognitif anak. Lalu bagaimana ape itu?

Apa yang masuk kategori mainan edukatif?

1. Diperuntukkan bagi anak balita

Yakni mainan yg memang sengaja dibuat u. merangsang berbagai kemampuan dasar pd balita.

2. Multifungsi

Dari satu mainan bisa didapat bbg. variasi mainan shg stimulasi yg didapat anak jg lbh beragam.

3. Melatih problem solving

Dalam memainkannya anak diminta untuk melakukan problem solving. Dalam permainan pabel misalnya, anak diminta untuk menyusun potongan-potongannya menjadi utuh.

4. Melatih konsep-konsep dasar

Lewat permainan ini, anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan dasarnya seperti mengenal bentuk, warna, besaran, juga melatih motorik halus.

5. Melatih ketelitian dan ketekunan

Dengan mainan edukatif, anak tak hanya sekadar menikmati tetapi juga dituntut untuk teliti dan tekun ketika mengerjakannya.

6. Merangsang kreativitas

Permainan ini mengajak anak untuk selalu kreatif lewat berbagai variasi mainan yang dilakukan. Bila sejak kecil anak terbiasa untuk menghasilkan karya, lewat permainan rancang bangun misalnya, kelak dia akan lebih berinovasi untuk menciptakan suatu karya, tidak hanya mengekor saja.

Apa se manfaat APE???

* Melatih kemampuan motorik

Stimulasi untuk motorik halus diperoleh saat anak menjemput mainannya, meraba, memegang dengan kelima jarinya, dan sebagainya. Sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerak-gerakkan mainannya, melempar, mengangkat, dan sebagainya.

* Melatih konsentrasi

Mainan edukatif dirancang untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam berkonsentrasi. Saat menyusun pasel, katakanlah, anak dituntut untuk fokus pada gambar atau bentuk yang ada di depannya — ia tidak berlari-larian atau melakukan aktivitas fisik lain sehingga konsentrasinya bisa lebih tergal. Tanpa konsentrasi, bisa jadi hasilnya tidak memuaskan.

* Mengenalkan konsep sebab akibat

Contohnya, dengan memasukkan benda kecil ke dalam benda yang besar anak akan memahami bahwa benda yang lebih kecil bisa dimuat dalam benda yang lebih besar. Sedangkan benda yang lebih besar tidak bisa masuk ke dalam benda

yang lebih kecil. Ini adalah pemahaman konsep sebab akibat yang sangat mendasar.

* Melatih bahasa dan wawasan

Permainan edukatif sangat baik bila dibarengi dengan penuturan cerita. Hal ini akan memberikan manfaat tambahan bagi anak, yakni meningkatkan kemampuan berbahasa jg keluasaan wawasannya.

* Mengenalkan warna dan bentuk

Dari mainan edukatif, anak dapat mengenal ragam/variasi bentuk dan warna. Ada benda berbentuk kotak, segiempat, bulat dengan berbagai warna; biru, merah, hijau, dan lainnya.

KAPAN ANAK DIAJAK MELAKUKAN PERMAINAN EDUKATIF?

Meski memiliki manfaat melimpah, bukan berarti anak bisa dijejali dengan mainan edukatif terus-menerus. Mainan edukatif hanya salah satu faktor pendukung perkembangan otak anak agar lebih maksimal. Jadi tak perlu memaksa atau memorsir anak untuk melakukan permainan edukatif setiap saat.

Selain mainan edukatif, anak juga perlu dikenalkan dengan mainan pada umumnya, seperti boneka, mobil-mobilan, dan mainan-mainan yang tidak untuk dibongkar pasang lainnya. Walau tidak termasuk mainan edukatif, tapi mainan-mainan seperti itu tetap dapat menyumbangkan manfaat edukasi pada si kecil.

Dengan konsep multiple intelligence edukasi bisa mencakup berbagai hal. Tidak selalu mengarah pada konsep-konsep dasar.

Misalnya begini, saat si kecil asyik bermain boneka, sebenarnya ia dilatih untuk

melakukan interaksi dengan orang lain melalui boneka tersebut. Bagaimana dia harus “memperlakukan” si boneka dengan kasih sayang; disuapi, ditimang, disusui, dan tidak dibanting atau diinjak-injak. Motorik halus dan kasar si kecil juga tetap dapat terstimulasi secara tak langsung saat ia memakaikan baju pada bonekanya. Anak juga dapat mengenal warna serta peran sosial sebagai ibu, kakak, dan sebagainya.

KAPAN MAINAN EDUKATIF MULAI DIKENALKAN?

Tentu sedini mungkin. Sejak usia batita, sodori anak dengan berbagai jenis permainan baik dengan mainan edukatif ataupun bukan. Sekadar mengingatkan saja, perkembangan otak anak di usia ini masuk dalam fase emas (the golden age) atau otak si kecil sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Karena itulah, stimulasi amat diperlukan. Semakin banyak stimulasi maka koneksi antarsarafnya semakin banyak terhubung.

Anak yang sudah akrab dengan mainan edukatif sejak dini, perkembangan kecerdasannya akan terlihat lebih maksimal. Ia lebih mampu berkonsentrasi, kreatif, serta tekun. Sementara yang tidak, biasanya akan lebih tertinggal dalam masalah intelektual. Anak-anak yang tidak diperkenalkan dengan mainan edukatif akan lebih sulit untuk belajar mengenai bentuk dan warna.

Mereka juga tidak terbiasa untuk duduk tenang serta tekun. Hal ini dapat membuat anak menjadi sulit diarahkan untuk berkonsentrasi menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan nantinya. “Banyak kasus yang saya tangani, anak-anak yang sering bermain fisik dan terlalu sering menonton teve, di usia sekolahnya kurang bisa

berkonsentrasi, kurang telaten, tidak tekun, dan mudah menyerah, karena mereka tidak terbiasa untuk duduk tenang dan tekun.”

BAGAIMANA MENGOPTIMALKAN MANFAATNYA?

Sebelum menyodorkan satu mainan edukatif pada si kecil, contohkan dahulu bagaimana cara memainkannya. Asal tahu saja, mainan edukatif berbeda dari mainan pada umumnya yang lebih mudah dipahami anak. Mobil-mobilan, contohnya, hanya tinggal digeser-geser, didorong atau ditarik, mungkin si kecil sudah bisa asyik memainkannya. Namun, pada mainan edukatif dibutuhkan cara tertentu untuk bisa mendapatkan asyiknya. Pasel misalnya harus disusun dan disesuaikan keping-kepingnya. Untuk itulah perlu ada arahan dari orang dewasa. Demikian pula dengan permainan palu yang kelihatannya simpel bagi orang dewasa tapi belum tentu bagi si kecil. Perlu penjelasan lebih dulu mengenai cara memalu untuk memasang “paku” dan mencopotnya kembali.

Beberapa anak mungkin saja dapat bermain tanpa perlu pengarahan terlebih dulu. Tapi jangan lupa, kemampuan setiap anak berbeda-beda. Ada yang cepat memahami kesalahannya dan cepat menganalisa, tetapi ada juga yang biasa-biasa saja, bahkan lambat. Bila si kecil termasuk lambat dan tidak mendapat pengarahan, maka bisa-bisa mainan edukatif tersebut hanya akan dibuangnya karena dianggap tidak menarik.

Satu hal penting, saat mengarahkan anak, jangan mengharuskan ia melakukan persis sama seperti yang sudah kita contohkan. Berikan kebebasan padanya untuk melakukan sesuai dengan keinginannya. Contoh, saat kita membangun rumah-

rumahan dari mainan balok, biarkan ia membuat mobil-mobilan dari mainan yang sama.

CONTOH PERMAINAN UNTUK ANAK 1 TAHUN:

- Permainan memasukkan benda ke dalam wadah atau menumpuk benda (seperti gelas plastik air mineral), sangat cocok bagi anak satu tahunan.
- Setelah itu si kecil bisa ditawarkan mainan single puzzle, yaitu mainan yang pada penutupnya diberi lubang-lubang berbentuk geometris, seperti segitiga, segiempat dan lingkaran. Lalu si kecil diminta memasukkan benda-benda yang sesuai pada lubangnya. Namun, kita belum bisa menuntutnya untuk memasukkan setiap bentuk sampai selesai, melainkan harus satu per satu. Berikan ia bentuk segitiga dulu lalu arahkan tangannya untuk memasukkan ke lubang yang berbentuk sama dengan arah yang tepat, misalnya.

Ajak si kecil untuk melakukan tuang-menuang air dari wadah yang lebih kecil ke wadah yang lebih besar. Dengan begitu anak tahu bahwa air dari wadah yang lebih kecil bisa tertampung dalam wadah yang lebih besar. Permainan serupa dengan menunjukkan bahwa benda yang lebih kecil bisa masuk ke dalam wadah yang lebih besar juga bisa dilakukan.

CONTOH PERMAINAN UNTUK ANAK 2 TAHUN:

Pasel berbentuk rumah-rumahan, buah atau binatang dengan 2-3 pecahan. Untuk menyusun pasel tersebut tentu dibutuhkan keterampilan sehingga anak akan dirangsang untuk mengembangkan kemampuannya.

CONTOH PERMAINAN UNTUK ANAK 2,5-3 TAHUN:

- Bila sebelumnya paset yang diberikan hanya terdiri atas beberapa keping saja, kini tingkatkan dengan paset yang memiliki lebih banyak keping.
- Permainan rancang bangun juga sudah bisa diberikan untuk merangsang koordinasi motoriknya. Anak sudah bisa membuat susunan bangunan ke atas sambil mengimajinasikan bentuk apa yang sedang dibuatnya meskipun masih belum terbentuk jelas. Ketika anak mampu bermain rancang bangun, pujilah apa yang sudah dihasilkannya. Meskipun bentuknya hanya berupa susunan balok yang tidak beraturan, kita tetap harus memberikan apresiasi agar anak merasa dihargai. Hindari sikap mencemooh yang akan memerosotkan motivasinya dalam berkreasi.

APA YANG PERLU DIPERHATIKAN SAAT MEMBELI?

Membeli mainan edukatif memang perlu selektif. Kita harus menyesuaikan dengan usia anak dan kemampuan yang dimilikinya. Berikut panduannya:

MAINAN ANAK 1 TAHUN:

Di usia batita awal anak belum memiliki kemampuan motorik yang baik. Jadi kemampuan dasar inilah yang perlu dilatih. Namun permainan untuknya haruslah sederhana dan tidak terlalu menyita waktu. Selalu dampingi si kecil saat bermain.

MAINAN ANAK 2 TAHUN:

Derajat kesulitan mainan edukatif untuk anak usia dua tahun sudah harus lebih tinggi ketimbang anak satu tahun. Bila sebelumnya yang diberikan adalah single puzzle, maka di usia ini anak bisa diajak bermain paset dengan bentuk yang lebih kompleks.

MAINAN ANAK 2,5 – 3 TAHUN:

Permainan edukatif yang kita berikan harus lebih tinggi lagi tingkat kerumitannya. Di usia ini anak perlu belajar mengorganisasi bagian-bagian yang terpisah menjadi satu kembali, anak juga dituntut untuk mulai belajar tekun menggunakan berbagai kemampuannya untuk menyelesaikan masalah.

APAKAH HARGA MAINAN EDUKATIF PASTI TERJANGKAU?

Tentu saja. Mainan edukatif tak mesti didapat dengan harga selangit. Kita bisa memanfaatkan benda-benda yang ada di sekeliling rumah sebagai sarana permainan edukatif. Misalnya, gelas plastik bisa digunakan si kecil untuk ditumpuk-tumpuk. Ini merupakan permainan yang mengasyikkan baginya. Gelas-gelas plastik tersebut juga bisa dimasukkan ke dalam wadah yang lebih besar, seperti dus bekas. Aktivitas mandi juga bisa dimanfaatkan sebagai permainan edukatif. Biarkan si kecil memasukkan air ke dalam ember dengan menggunakan ciduk. Semua itu akan melatih berbagai kemampuan dasar anak.

ABSTRAK Masalah akhlak bagi para remaja khususnya siswa SMP sebagai masa remaja awal, merupakan permasalahan yang harus ditangani secara serius. Beragamnya persoalan para siswa yang menginjak usia remaja yaitu menyangkut masalah penyimpangan akhlak akibat pengaruh media massa (seperti VCD, acara-acara televisi yang berbau kekerasan, pornografi dan porno aksi) serta adanya pengaruh lingkungan yang tidak baik, berdampak negatif terhadap perkembangan kepribadian siswa yang dihadapi sekolah akhir-akhir ini. Hal tersebut mendorong guru pendidikan agama Islam harus lebih serius memahami peranannya dalam mendidik

dan membina akhlak siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis dapat merumuskan masalah yaitu bagaimana peranan guru pendidikan agama Islam dalam proses pembinaan akhlak siswa SMP Muhammadiyah 8 Surakarta tahun ajaran 2009/2010. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peranan guru pendidikan agama Islam dalam proses pembinaan akhlak siswa SMP Muhammadiyah 8 Surakarta tahun ajaran 2009/2010. Ditinjau dari jenis penelitiannya, maka penelitian ini termasuk penelitian lapangan (field research), adapun pendekatan penelitian yang digunakan adalah metode pendekatan kualitatif, yakni prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Metode penentuan subjek menggunakan populasi, populasi dalam penelitian ini adalah dewan guru bidang studi pendidikan agama Islam yang semuanya berjumlah 4 (empat) orang guru, karena mereka adalah guru yang paling banyak berperan dalam membina kepribadian dan akhlak siswa di sekolah, terutama melalui materi pendidikan agama Islam yang guru berikan kepada siswanya. Metode pengumpulan data yang dipakai menggunakan metode wawancara, metode observasi dan metode dokumentasi. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif (menurut kata dengan apa adanya secara kualitatif) dengan menggunakan metode induktif, yaitu suatu cara berfikir yang berangkat dari fakta-fakta atau peristiwa-peristiwa khusus kemudian ditarik

generalisasi yang bersifat umum. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa peranan guru pendidikan agama Islam dalam proses pembinaan akhlak siswa SMP Muhammadiyah 8 Surakarta tahun ajaran 2009/2010 yaitu berperan dalam menanamkan nilai-nilai ajaran agama Islam kepada siswa, menerapkan sikap disiplin dalam diri siswa, menerapkan kebiasaan yang baik pada siswa dan memberi contoh atau teladan yang baik pada siswa.