

Mengembangkan Enam Aspek Perkembangan dengan Alat Permainan Edukatif Boling di RA Khoiron Teluk Betung

Siti Junaria

RAKhoiron Teluk Betung
sitijunaria06@gmail.com

Abstrak: Banyak penyelenggara pendidikan RA atau Guru RA berpendapat bahwa memperoleh APE (Alat Permainan Edukatif) itu didapat dengan cara membeli adalah lebih mudah dan ekonomis, dan kebanyakan APE yang berkembang di tengah masyarakat itu hanya dapat mengembangkan satu aspek perkembangan saja. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Alat Permainan Edukatif itu tidak hanya bisa diperoleh dengan membeli namun bisa didapat dengan cara membuat dari bahan bekas seperti Boling, dan APE boling ini pun dapat meningkatkan 6 aspek perkembangan pada siswa RA Khoiron Bandar Lampung. Metode yang digunakan adalah menggunakan penelitian kualitatif, dimana dalam penelitian kualitatif instrument utama adalah peneliti itu sendiri. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, dokumentasi dan eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di RA KHOIRON Bandar Lampung pada tahun 2019. Dalam penelitian ini digunakan uji keabsahan datatriangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa APE Boling bisa diperoleh dengan cara membuatnya dari bahan bekas dan APE Boling dapat meningkatkan 6 aspek perkembangan pada siswa baik dari seg proses pembuatan maupun dari proses bermainnya.

Kata Kunci: APE, Boling, Perkembangan

Pendahuluan

Siswa RA / TK merupakan Anak usia dini yang sedang dalam masa perkembangan, dunia anak usi dini adalah bermain, dengan bermain maka anak akan memperoleh pengalaman-pengalaman baru yang kemudian pengalaman itu akan melekat pada diri mereka. aspek-aspek perkembangan anak usia juga masuk dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2013 yakni (1) Nilai Agama dan Moral, (2) Fisik-Motorik, (3) Kognitif, (4) Bahasa, (5) Sosial-Emosional, dan (6) Seni. Untuk itu pembelajaran yang dilakukan di lembaga RA itu agar dapat menstimulus ke enam aspek perkembangan itu. Sehubungan dengan dunia anak adalah bermain disini seorang guru RA dituntut untuk dapat mengkemas kegiatan belajar menjadi kegiatan main sehingga dengan sendirinya siswa mengikuti kegiatan tanpa menyadari jika dirinya sedang belajar. Suyadi mengungkapkan jika bermain adalah suatu perbuatan yang dilakukan oleh seorang anak untuk menyenangkan hati dengan menggunakan alat-alat tertentu maupun tidak. Dengan pola belajar sambil bermain dan pola bermain sebagaimana belajar anak merasa nyaman. Alasannya, tanpa sengaja, anak bermain sambil belajar dalam permainan dan bermain dalam belajar. Antara belajar dan bermain sama-sama menyenangkan sekaligus menantang. Kondisi belajar yang menyenangkan sekaligus menantang inilah yang mempunyai potensi besar membentuk karakter anak menjadi seorang pembelajar sejati. Hasil belajar anak meningkat tajam karena semakin banyak permainan yang dilakukannya semakin menambah tingkat kecerdasannya. Lebih dari itu, kelak di masa dewasa, bahkan hingga di masa tua, ia akan mempunyai hobi yang sangat mengagumkan, yakni belajar. Ia menikmati belajar sama dengan menikmati permainan. Semuanya dirasakan sangat menyenangkan dan menantang, tetapi mencerdaskan. Perasaan ini yang mendorong anak untuk belajar setiap saat, tanpa disuruh dan diawasi (Suyadi,2009).

Bermain akan lebih baik bila kegiatan yang dilakukan anak memiliki muatan edukatif,

sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak. Adiarti (2009) Untuk mengemas kegiatan belajar menjadi kegiatan bermain ini tentu memerlukan sebuah alat permainan edukatif yang dapat menunjang kegiatan tersebut. Berbicara mengenai Alat permainan edukatif atau yang lebih dikenal dengan istilah APE ini banyak sekali ragamnya, namun pada umumnya pengelola RA atau guru RA berpendapat bahwa APE itu didapat dengan cara membeli itu lebih mudah dan ekonomis. Jika guru ingin berkreasi dan berinovatif tentu banyak sekali APE yang bisa kita buat dengan tidak mengeluarkan biaya artinya APE itu kita buat sendiri dari barang bekas yang tentunya tetap berguna untuk menstimulus perkembangan anak. Terlebih lagi jika pembuatan APE ini dapat melibatkan anak tentunya akan lebih efektif karena diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak tidak hanya kemampuan motorik kasar anak saja dalam memainkan APE melainkan dapat meningkatkan keenam aspek perkembangan anak serta pembelajaran pendidikan Agama Islam di RAnya dapat tercapai. alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya dan yang berguna untuk pengembangan aspek fisik, bahasa, kognitif dan sosial anak. Soetjningsih (2002). Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan di RA Khoiron ada masalah yakni mengenai APE yang ada hanya dapat mengembangkan satu aspek perkembangan saja, untuk mengatasi masalah ini pihak sekolah telah memberikan keleluasaan atau kesempatan kepada guru untuk mengembangkan APE yang sesuai dengan pembelajaran di RA disini penulis ingin mencoba membuat sebuah APE BOLING yang kegunaanya dapat mengembangkan enam aspek perkembangan anak dan dalam pembuatannya penulis melibatkan anak.

Identifikasi Masalah

Seperti yang telah diuraikan dalam latar belakang di atas, masalah yang diidentifikasi adalah:

1. Anak hanya dapat memainkan alat permainan edukatif saja tanpa dapat membuatnya
2. Alat permainan edukatif hanya meningkatkan satu aspek perkembangan saja

Masalah tersebut disebabkan karena kurang tepatnya guru dalam pengolahan APE sehingga APE yang dihasilkan terkesan hanya satu aspek perkembangan saja yang dicapai namun pada dasarnya APE itu dapat diolah sedemikian rupa sehingga keenam aspek perkembangan serta pembelajaran PAI dapat tercapai juga.

Berdasarkan analisis di atas, Rumusan Masalah yang ada adalah "Apakah APE boling dapat meningkatkan enam aspek perkembangan anak?"

Analisis Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, masalah yang akan dipecahkan adalah pembuatan APE yang tidak melibatkan anak dan hanya mencapai satu aspek perkembangan saja Masalah belum dilibatkannya siswa dalam pembuatan APE dan hanya satu aspek perkembangan yang dicapai ini disebabkan kurang tepatnya tehnik dalam pembuatan APE. Masalah tersebut akan dicoba dipecahkan melalui APE Boling

Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis diatas Rumusan Masalah yang ada adalah "Apakah APE boling dapat meningkatkan enam aspek perkembangan anak?"

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan APE Boling dapat meningkatkan enam aspek perkembangan anak.

Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi anak
Meningkatkan enam aspek perkembangan anak melalui APE
2. Manfaat bagi guru
 - a. Meningkatkan kemampuan Guru sebagai fasilitator dan motivator
 - b. Memberi gambaran pada Guru tentang tehnik pembuatan dan permainan APE boling
3. Manfaat bagi sekolah
 - a. Meningkatkan Kualitas mutu RA KHOIRON

KAJIAN TEORI

1. Konsep Dasar Ape

Pengertian Alat Permainan Edukatif

Badru Zaman (2007: 63) menyatakan bahwa APE untuk anak TK adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK. Alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak TK jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut:

1. Ditujukan untuk anak usia TK.
2. Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK.
3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.
4. Aman bagi anak.
5. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas.
6. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.
Sedangkan secara prinsipnya APE meliputi :
1. Mengaktifkan alat indra secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik.
2. Mengandung kesesuaian dengan kenutuhan aspek perkembangan kemampuan dan usia anak didik sehingga tercapai indikator kemampuan yang harus dimiliki anak.
3. Memiliki kemudahan dalam penggunaannya bagi anak sehingga lebih mudah terjadi interaksidan memperkuat tingkat pemahamannya dan daya ingat anak.
4. Membangkitkan minat sehingga mendorong anak untuk memainkannya.
5. Memiliki nilai guna sehingga besar manfaatnya bagi anak.
6. Bersifat efisien dan efektif sehingga mudah dan murah dalam pengadaan dan penggunaannya.

2. Konsep Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sarana untuk merangsang anak dalam mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi moderen, konvensional maupun tradisional. Latar belakang dibuatnya APE adalah sebagai upaya merangsang kemampuan fisik motorik anak (aspek Fisik), kemampuan sosial emosional (aspek sosem) serta kemampuan kecerdasan (kognisi), kemampuan Bahasa, dan kemampuan aspek seni.

Prinsip-prinsip APE merupakan prinsip produktifitas, kreatifitas, aktifitas, efektif dan efisien, serta menarik dan menyenangkan. Dari sudut pandang materinya, APE harus mampu mengembangkan daya pikir (kognisi), daya cepat, aspek bahasa, motorik dan ketrampilan. Melalui alat yang digunakan sebagai sarana bermain, sehingga anak diharapkan mampu mengembangkan fungsi intelegensinya, emosi dan spiritual sehingga muncul kecerdasan yang melejit.

Alat permainan yang baik diharapkan mampu menjadi sarana yang dapat mendorong anak bermain bersama, mengembangkan daya fantasi, multi fungsi, menarik, berukuran besar dan

awet, tidak membahayakan, disesuaikan dengan kebutuhan, desain mudah dan sederhana, serta bahan-bahan yang digunakan murah dan mudah diperoleh.

3. APE Boling

Boling adalah salah satu cabang olah raga yang cara bermainnya dengan menggelindingkan bola dengan satu tangan dengan tujuan menjatuhkan pin yang terletak didepanya. APE Boling adalah suatu permainan yang sederhana dan bisa dimainkan di mana saja. Karena untuk memainkan Boling, pemain hanya membutuhkan bola dan pin. Untuk anak-anak PAUD, tentu saja tidak membutuhkan ruangan khusus untuk bisa memainkan Boling. APE Boling merupakan sebuah APE yang dibuat dengan menggunakan barang bekas, yang tentunya mudah didapat dan aman untuk digunakan serta tahan lama, bahkan APE Boling ini proses pembuatannya melibatkan anak-anak, agar anak dapat memahami bahwa alat permainan itu tidak hanya didapat dengan membeli tetapi juga bisa di buat sendiri adapun tujuan dari APE Boling ini adalah dapat Mengembangkan 6 Aspek perkembangan pada anak (NAM, Fisik, Kognitif, Bahasa sosial emosional dan seni)

Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut : APE Boling dapat meningkatkan enam aspek perkembangan.

1. Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data dalam penelitian ini berupa data kualitatif, yaitu data dengan menggunakan kata-kata atau pendeskripsian mengenai fakta atau fenomena yang sedang diamati. Sumber Data dalam penelitian ini dapat berupa data primer. Data primer adalah yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data.

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri, dengan sunyek penelitian adalah siswa Kelompok B kelas Umar bin Khotob. Prosedur pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan beberapa cara agar data yang diperoleh merupakan data yang valid dan kredibel mengenai penelitian ini. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, dokumentasi dan eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di RA KHOIRON Jl. MS. Batu Bara Gg. Sedap Malam Kupang Teba Teluk Betung Utara Bandar Lampung.

2. Deskripsi Penelitian

Tahapan Operasional Pelaksanaan:

a. Perencanaan

- 1) Merumuskan tujuan perbaikan pengembangan kolase dengan menggunakan kapas dan benang wol pada anak TK kelompok B
- 2) Membuat rencana kegiatan harian (RPPH)
- 3) Mengadakan diskusi dengan teman sejawat tentang permasalahan peningkatan kemampuan enam aspek perkembangan melalui APE Boling
- 4) Merencanakan pengelolaan kelas
- 5) Merencanakan langkah-langkah kegiatan,
- 6) Menyediakan alat dan bahan pembautan APE Boling dengan melibatkan anak.

2. Pelaksanaan Penelitian

a. Waktu, Tempat dan Sampel penelitian

1. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 02 Desember 2018.
2. Tempat penelitian dilakukan di RA Khoiron Kota Bandar Lampung.
3. Sampel penelitian pada siswa kelas B RA Khoiron Kota Bandar Lampung sebanyak 10

siswa.

b. Aspek yang akan di capai dicapai :

1. Nilai Agama Dan Moral
2. Fisik Motorik
3. Kognitif
4. Bahasa
5. Sosial dan Emosional
6. Seni

c. Tema Pembelajaran : Binatang Ciptaan Allah

d. Kegiatan Pembelajaran : Membuat dan bermain APE Boling

e. Metode Pembelajaran : Observasi, unjuk kerja, dan demonstrasi

BAHAN, ALAT DAN LANGKAH LANGKAH PEMBUATAN

- Bahan
 1. Botol plastik bekas air mineral
 2. Kertas Krip
 3. Gambar Sesuai Tema
 4. Kotak bekas susu untuk kartu huruf
 5. Bola
 6. Cangkang telur
 7. Kerton
- Alat
 1. Crayon
 2. Spidol
 3. Gunting
 4. Pencocok
 5. Dubel tape
 6. Lem Kertas



LANGKAH-LANGKAH PEMBUATAN APE BOLING

1. Guru menyiapkan semua alat dan bahan
2. Guru meminta siswa Gambar 1 Bahan dan alat pembuatan APE Boling boling
3. Guru menjelaskan bahwa dalam membuat APE ini ada beberapa kegiatan dan siswa diminta untuk memilih kegiatan yang siswa sukai sesuai minatnya Ada yang menggunting, mewarnai, mencocok, dan bermain warna. setelah siswa memilih kegiatan yang sesuai dengan minat mereka, mereka menyelesaikan kegiatan yang mereka pilih dengan di dampingi ibu guru
4. Setelah siswa menyelesaikan kegiatan, menggunting, mencocok dan mewarnai, kolase gambar dan memasukan kertas krip ke dalam botol bersama sama dengan guru siswa menepel gambar pada botol.

CARA BERMAIN APE BOLING

Setelah perlengkapan bermain boling siap yaitu bola, pin yang di ganti dengan botol bekas yang sudah di tempel gambar sesuai tema adapun cara bermainnya adalah sebagai berikut :

1. Siswa diminta membuat aturan permainan di bimbing ibu guru
2. Siswa dan guru bersama menyanyikan lagu ada bola menggelinding berserta dengan gerakannya
3. Botol plastik yang digunakan sebagai pin di susun
4. Secara bergantian siswa diminta berdiri dua langkah di depan botol plastik
5. Siswa menggelindingi bola sampai mengenai botol plastik
6. Guru meminta siswa
 - Menghitung jumlah botol yang jatuh
 - Menyebutkan warna kertas yang ada dalam botol
 - Menyebutkan gambar binatang apa yang terdapat pada botol yang jatuh
 - Menyebutkan ciri - ciri dari binatang pada gambar tersebut.
 - Menyusun kartu huruf sehingga tersusun kata binatang yang ada pada gambar contoh : a-y-a-m
7. Setelah semua siswa mendapatkan giliran guru bersama siswa duduk membentuk lingkaran dan menanyakan kepada siswa mengapa botol plastik itu bisa jatuh dan mengapa bola itu bisa menggelinding.
8. Guru menanyakan perasaan siswa setelah bermain bola boling

4. HASIL PENELITIAN

Apabila kita mengamati anak-anak RA yang sedang memainkan alat permainan tertentu dan mereka sangat tertarik untuk memainkannya, mereka tampak sangat serius dan terkadang susah untuk diganggu dan dialihkan perhatiannya pada benda atau kegiatan yang lain. Kondisi tersebut terjadi karena anak-anak merasa senang dan nyaman dengan alat permainan yang mereka gunakan.

Alat permainan yang dirancang secara khusus dan dibuat dengan baik akan menumbuhkan perasaan senang anak dalam melakukan aktivitas belajarnya. Jika anak sudah merasa senang dengan kegiatannya, maka belajar tidak lagi dianggap sebagai beban yang ditimpakan guru di pundaknya. Anak mengartikan belajar dengan baik bahwa belajar ternyata tidak selalu dikesankan sebagai kegiatan yang membosankan bahkan menyebalkan tapi justru bermakna dan menyenangkan.

Adapun aspek perkembangan yang di capai oleh anak saat membuat APE boling dan saat bermain APE Boling adalah sebagai berikut :

A. Dari segi proses pembuatan

Aspek Yang Di Capai Dari Proses Pembuatannya

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN MAIN
ASPEK NILAI AGAMA DAN MORAL			
1	3.1 Mengenal kegiatan ibadah sehari-hari 4.1 Menggunakan kegiatan ibadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	➤ Menggunakan do'a sehari-hari melakukan ibadah sesuai dengan agamanya	➤ Siswa membaca doa sebelum dan setelah kegiatan main
ASPEK FISIK MOTORIK			
2	2.3 Mengenal Anggota tubuh , fungsi, dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan halus 3.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas (misal mengancing baju, menali sepatu, menggambar menempel, menggunting pola)	➤ Menggunting bentuk segitiga, lingkaran, dan segi empat ➤ Mewarnai Gambar Binatang ➤ Kolase Gambar Binatang ➤ Mencocok gambar binatang ➤ Memasukan kertas warna kedalam botol ➤ Menempel gambar
3	3.4 Mengetahui cara hidup sehat Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat 4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat	Mampu menjaga diri dari benda-benda berbahaya (misal : pisau, listrik, gunting, pembasmi serangga, jalan raya dll)	➤ Siswa berhati-hati dalam menggunakan gunting
ASPEK KOGNITIF			
	2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu 3.8 Mengenal dan menggunakan teknologi sederhana 4.8 Menggunakan teknologi sederhana	Terbiasa menunjukan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki (seperti aktif bertanya, mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban) Melakukan kegiatan dengan menggunakan alat tehnologi sederhana sesuai fungsinya secara aman dan bertanggung jawab	➤ Siswa mengeksplorasi kegiatan main yang dipilih untuk mendapatkan jawaban ➤ Siswa dapat menggunakan gunting pada kegiatan main menggunting sesuai pola
ASPEK BAHASA			
1	3.10 Memahami bahasa resreptif (menyimak dan membaca) 4.10 Menunjukan kemampuan berbahasa	Melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan	➤ siswa melaksanakan kegiatan main sesuai dengan aturan yang dibuat bersama-sama

	reseptif (menyimak dan membaca)		
2	3.11 Memahami bahasa Ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal)	Mengungkapkan keinginan perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa	➤ siswa memilih kegiatan main yang disukai sesuai dengan minatnya (ada kegiatan menggantung, kolase, mewarnai dan menempel)
ASPEK SOSIAL EMOSIONAL			
1	2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	➤ Membereskan mainan pada tempatnya	➤ Siswa merapikan alat-alat kegiatan main ketempat semula
2	3.14 Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat diri 4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat	➤ Memilih bendayang paling sesuai dengan yang dibutuhkan dari beberapa pilihan yang ada	➤ Siswa memilih benda benda yang sesuai dengan kegiatan maian yang mereka minati (kegiatan mewarnai mereka memilih krayon, kegiatan kolase siswa memilih lem dll)
ASPEK SENI			
1	2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetik	➤ Menghargai keindahan diri sendiri, karya sendiri atau orang lain, alam dan lingkungan sekitar,	➤ Siswa terlihat bangga saat memperlihatkan hasil kegiatan main yang dipilhnya.
2	3.15. Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktifitas seni 4.15 menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media	➤ Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentk gambar	➤ Siswa dapat menghasilkan karya seni dalam bentuk kolase, mewarnai

A. Aspek Yang Di Capai Dari Poses Permainannya

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN MAIN
ASPEK NILAI AGAMA DAN MORAL			
1	3.1 Mengenal kegiatan ibadah sehari-hari 4.2 Menggunakan kegiatan ibadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	➤ Menggunakan do'a sehari-hari melakukan ibadah sesuai dengan agamanya	➤ Siswa membaca doa bismillah saat melempar Bola
ASPEK FISIK MOTORIK			
2	3.5 Mengenal Anggota tubuh , fungsi, dan gerakannya untuk	➤ Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang	➤ Menggelindingi bola dengan sasaran pin/botol

	mengembangkan motorik kasar dan halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus	dan lincah ➤ Melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan	➤ Menirukan gerakan saat menyanyikan lagu ada bola menggelinding. Memantul
KOGNITIF			
3	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya yang dikenalnya 3.9 mengenal lingkungan alam hewan tanaman, cuaca, tanah air, batu-batuan 4.9 menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar bercerita bernyanyi gerak tubuh dll tentang lingkungan alam (hewan tanaman cuaca, tanah air dan batu-batuan)	➤ Mengenal benda dengan mengelompokkan benda berdasarkan ciri-ciri ➤ Menyebutkan lambang bilangan 1-10 ➤ Mengenal konsep sains dalam kehidupan sehari-hari	➤ Siswa mengelompokkan botol yang jatuh sesuai jenis binatang ➤ Anak menghitung banyaknya botol ➤ Siswa menggelindingi bola
ASPEK BAHASA			
1	3.11 Memahami bahasa Ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal) 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks Menunjukkan bentuk-bentuk simbol pra menulis Menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara.bunyinya	➤ siswa menjawab pertanyaan seputar gambar binatang yang terdapat pada botol/pin yang terjatuh ➤ siswa menyusun kartu huruf sehingga menjadi nama binatang sesuai gambar pada botol yang jatuh
ASPEK SOSIAL EMOSIONAL			
1	2.12 Memiliki perilaku	Sikap mau menunggu	➤ Siswa menunggu giliran

	yang mencerminkan sikap sabar 3.13 Mengenal emosi diri dan orang lain secara wajar 4.3 Menunjukkan reaksi emosi secara wajar	giliran, mau mendengarkan ketika orang lain bicara Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada	saat bermain boling ➤ Siswa berekspresi senang saat bola dapat menjatuhkan botol dan berekspresi sedih saat botol tidak jatuh
ASPEK SENI			
1	2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetik	➤ Bertindak atau berbuat yang mencerminkan sikap estetik	➤ Siswa memberikan tepuk tangan saat temannya berhasil menjatuhkan botol

Hasil Penelitian

Tabel 4.1 Aspek Yang di Capai Dari Proses Pembuatan

Resp	A. NAM	A. Fisik		A. Bahasa		A. SOSEM		A. SENI	JUMLAH	%
	1	1	2	1	2	1	2	1		
1	4	4	3	4	3	4	4	2	28	87,5
2	4	2	3	2	2	2	4	2	21	65,625
3	4	2	3	3	3	4	2	3	24	75
4	4	3	4	2	3	2	2	3	23	71,875
5	3	4	3	4	2	3	4	4	27	84,375
6	4	3	2	3	3	4	3	3	25	78,125
7	4	4	2	3	4	4	4	3	28	87,5
8	3	4	4	4	4	4	3	2	28	87,5
9	4	3	4	3	4	4	3	3	28	87,5
10	3	4	2	3	2	4	3	3	24	75
Total	37	33	30	31	30	35	32	28	25,6	80

Berdasarkan tabel 4.1 dari aspek yang dicapai dari proses pembuatan APE Boling bahwa aspek bahasa indikator “mengungkapkan keinginan perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa” memiliki nilai paling kecil yaitu sebesar 28 dalam hal ini menunjukkan bahwa anak masih kurangnya kepercayaan diri pada anak sehingga anak belum berani untuk mengungkapkan suatu keinginannya. Dalam hasil penelitian ini juga didapatkan nilai sebesar 80% yang menunjukkan bahwa dari aspek yang di capai dari proses pembuatan dapat diraih oleh siswa

Tabel 4.2 Aspek Yang di Capai Dari Proses Permainan

Resp	A. NAM	A. Fisik		A. Bahasa			A. Kognitif			A. SOSEM		A. SENI	JUMLAH	%
	1	1	2	1	2	3	1	2	3	1	2	1		
1	4	3	2	4	3	4	4	3	2	4	3	3	39	81,25
2	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	2	41	85,41
3	4	3	2	3	4	4	4	4	4	3	3	3	41	85,41
4	4	3	2	4	3	4	4	4	3	4	2	3	40	83,33
5	3	3	4	3	4	2	4	2	3	4	4	4	40	83,33
6	4	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	38	79,16

7	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	3	44	91,66
8	3	4	4	4	2	3	4	4	2	3	3	2	38	79,16
9	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	40	83,33
10	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	43	89,58
Tota l	37	33	32	33	33	35	38	35	31	35	33	29	40,4	84.16 7

Berdasarkan tabel 4.2 dari aspek yang dicapai dari proses permainan APE Boling bahwa dari aspek seni indikator “menghargai keindahan diri sendiri, karya sendiri atau orang lain, alam dan lingkungan sekitarnya” memiliki nilai paling kecil yaitu sebesar 29 hal ini menunjukkan bahwa anak masih kurangnya kepedulian terhadap lingkungan sekitar sehingga anak kurang mengapresiasi hasil karya temannya. Dalam hasil penelitian ini juga didapatkan nilai sebesar 84.167% yang menunjukkan bahwa dari aspek yang di capai dari proses permainan dapat diraih oleh siswa. Hasil dari APE Boling yang telah diterapkan pada proses pembelajaran yaitu:

1. Meningkatkan kemampuan 6 aspek perkembangan pada anak
2. Dengan terlibatnya anak dalam membuat mainan sendiri ini dilakukan untuk mengedukasi anak agar perkembangannya optimal, salah satunya dengan membuat permainan edukasi buatan sendiri. Dengan mainan edukatif buatan sendiri, anak dapat belajar memecahkan masalah, menjadi kreatif, dan mengenali batasan diri. Selain itu, mainan anak ini bisa menjadi simulasi untuk membuat koneksi antara saraf yang terhubung dan membuka wawasan anak.

B. Kendala Penelitian

- Membutuhkan waktu yang lama
- Membutuhkan peralatan yang lengkap
- Membutuhkan guru yang profesional
- Membutuhkan kesabaran dan ketelatenan
- Anak yang tidak sabar ingin cepat ia memainkan permainan tanpa mau menunggu giliran

C. Faktor-faktor Pendukung

Untuk keberhasilan dalam proses pembuatan dan permainan APE boling perlu faktor pendukung agar yang menjadi tujuan dapat terwujud. Faktor pendukung itu antara lain:

- a. Seorang guru yang profesional dan menguasai materi pembelajaran
- b. Peralatan yang lengkap

Kesimpulan

Dalam proses pembelajaran interaksi antara guru dengan siswa, antara siswa dengan siswa. Dalam interaksi tersebut guru berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran. Berdasarkan pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada pengembangan enam aspek perkembangan anak melalui APE Boling di RA, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

Dari yang telah dijabarkan ini dapat disimpulkan bahwa APE itu tidak harus di peroleh dengan cara membeli namun APE Boling ini dapat menjadi satu alternatif pilihan bagi guru RA selain dari bahan bekas yang mudah di dapat, permainan boling ini juga terbuat dari bahan yang aman untuk anak serta tahan lama bisa di gunakan pada semua tema dan anakpun terlibat pada pembuatan APE ini, yang terpenting dari sudut pandang anak-anak APE Boling ini memiliki arti penting dapat mengembangkan konsentrasi anak, dapat mengatasi keterbatasan bahasa anak, dapat mendorong anak bersosialisasi, dapat menambah daya ingat dan pemahaman anak mengenai sesuatu. Dan aspek perkembangan lainnya. Selain bermain bola anak juga mengetahui konsep bilangan, huruf dan angka bahkan anak belajar berhitung dan membaca tanpa disadarinya karna dikemas dengan permainan.

Penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam artikel ini, untuk itu di harapkan kritik dan saran kepada penulis yang bersifat membangun. Dan penulis mengucapkan terimakasih kepada keluarga besar RA KHOIRON Bandar Lampung Ibu kepala Sekolah beserta dewan guru yang sudah membantu sehingga terselesaikannya penelitian ini. Semoga artikel ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Bibliografi

SK Dirjen Pendis No 2761 Tahun 2019 tentang Penyusunan KTSP RA

Badru Zaman, Asep Hery Hernawan dancucu Eliyawati. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*.

Jakarta: Universitas Terbuka.

Suyadi. (2009). *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Power Books (Ihdina).

Soetjiningsih. (2002). *Tumbuh Kembang Anak*. Cetakan II. Jakarta : EGC