

PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BOLA CERIA DI TK NEGERI ABDI PRAJA

Happy Sri Hasrianti¹, Astrid², Nurhayati³, Andi Ningsi Nabila⁴, Ayustiawati⁵, Siti Muna⁶, Siti Misra Susanti⁷

¹⁻⁷Universitas Muhammadiyah Buton

E-mail: hppysrihasrianti@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received :05-06-2025

Revised :-21-06-2025

Accepted: 28-06-2025

Key words: Educational Game
Tools, Early Childhood,
Cheerful Ball

DOI: <https://doi.org/10.62335>

ABSTRACT

The cheerful educational ball game can play an important role in improving the development of fine motor skills in early childhood. This activity aims to describe the creation and implementation of the Bola Ceria game, where children shake a perforated board so that the ball can enter the hole. The method of the activity applied is qualitative descriptive using observation and documentation techniques. The findings show that this game successfully improves eye-hand coordination, focus, and cooperation among children. This activity was carried out the students of Muhammadiyah University of Buton as part of the community service program (PKM) at TK Negeri Abdi Praja. The children showed great enthusiasm and progress in social and cognitive skills. The play activities also strengthened character values such as cooperation, patience, and sportsmanship. Collaboration between teachers and students supported the formation of a fun learning atmosphere. This game has proven to be a meaningful and efficient active learning tool in education for early childhood.

ABSTRAK

Permainan edukatif bola ceria dapat motoik halus anak berperan penting dalam meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia dini, Kegiatan ini bertujuan untuk menggambarkan pembuatan dan pelaksanaan permainan Bola Ceria, di mana anak-anak menggoyang papan berlubang agar bola dapat masuk ke dalam lubang tersebut. Metode kegiatan yang diterapkan adalah kualitatif deskriptif dengan menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Temuan menunjukkan bahwa permainan ini berhasil meningkatkan

koordinasi mata dan tangan, fokus, serta kerjasama di antara anak-anak. Kegiatan ini dilakukan oleh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Buton sebagai bagian dari program pengabdian kepada masyarakat (PKM) di TK Negeri Abdi Praja. Anak-anak menunjukkan semangat yang besar dan kemajuan dalam keterampilan sosial serta kognitif. Kegiatan bermain juga memperkuat nilai-nilai karakter seperti kerjasama, kesabaran, dan sikap sportif. Kerja sama antara guru dan mahasiswa mendukung terbentuknya suasana belajar yang menyenangkan. Permainan ini terbukti menjadi alat pembelajaran aktif yang berarti dan efisien dalam pendidikan bagi anak usia dini.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berada dalam kisaran umur 0-8 tahun. Masa ini adalah fase krusial dalam perkembangan anak, di mana pertumbuhan fisik, kognitif, sosial-emosional, dan moral berlangsung dengan cepat. Dalam fase ini, otak anak berada dalam proses perkembangan dan hubungan antar sarafnya tumbuh dengan pesat, menjadikan mereka seperti spons yang sangat mudah menyerap informasi dan pengalaman dari lingkungan di sekitarnya. Pengalaman yang diterima anak-anak pada periode ini akan sangat berpengaruh pada dasar pertumbuhan mereka di masa depan. Aktivitas yang paling krusial bagi anak adalah bermain, karena bagi mereka, bermain dianggap sangat vital dan setara dengan kegiatan bekerja atau belajar bagi orang dewasa. Bermain bisa menjadi alat untuk mengubah energi potensial dalam diri anak yang nantinya akan membentuk berbagai bentuk penguasaan dalam hidup yang akan datang. Permainan yang tepat untuk anak usia dini adalah aktivitas yang bisa merangsang kemajuan bahasa, kognitif, motorik fisik, sosial emosional, moral agama, serta seni pada anak. Pengaturan lingkungan yang aman dan nyaman serta pemantauan harus dilakukan oleh orangtua di rumah dan guru di sekolah, karena saat anak menjelajahi saat bermain, di situ mereka akan memperoleh rangsangan untuk pertumbuhan dan perkembangan (Nurhayati et al., 2021). Anak usia dini berusia 0-6 tahun dikenal sebagai masa keemasan, yang berarti semua potensi yang dimiliki anak sejak lahir perlu distimulasi secara menyeluruh agar periode ini tidak terlewatkan dengan percuma, sehingga diperlukan sebuah lembaga yang sesuai berupa pendidikan untuk memberikan pengasuhan dan bimbingan kepada anak (Rismadani et al., 2022).

Pendidikan anak usia dini merupakan sebuah usaha pembinaan yang diarahkan kepada anak dari lahir hingga usia 6 tahun, dilakukan melalui pemberian stimulasi pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik serta mental agar anak siap memasuki pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini secara esensial meliputi semua usaha dan tindakan yang diambil oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, serta pendidikan anak dengan menciptakan lingkungan yang memungkinkan anak untuk mengeksplorasi pengalaman yang memberi kesempatan baginya untuk mengenali dan memahami pengalaman belajar yang diperoleh dari lingkungannya, melalui cara observasi,

peniruan, dan percobaan yang dilakukan secara berulang-ulang serta melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak (Dina, 2022). Keberadaan lembaga pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak sejak awal sebagai persiapan untuk menjalani kehidupan dan dapat beradaptasi dengan lingkungan. Karena tujuannya adalah untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak sejak lahir. Mereka mengamati bahwa anak memiliki motivasi diri yang telah ada sejak lahir untuk menjadi mandiri. Dorongan untuk mencapai kemampuan inilah yang kemudian diinterpretasikan oleh para ahli psikologi sebagai fondasi dalam mengembangkan pembelajaran yang berfokus pada anak, dengan cara mengapresiasi setiap proses perkembangan yang dimiliki anak dan tumbuh sesuai dengan ritme unik masing-masing anak. Dengan membentuk suasana yang kondusif dan memberikan sarana serta memberikan peluang bagi anak untuk belajar dan tumbuh (Pitriani et al., 2023).

Alat permainan edukatif (APE) adalah alat yang dipakai oleh anak untuk bermain sambil belajar artinya alat dan bermain merupakan sarana belajar yang menyenangkan dan anak tidak akan bosan bermain, dengan bermain akan membawa anak kepada pengalaman yang positif dalam segala aspek, seperti aspek pengembangan keimanan dan ketakwaan, daya pikir, daya cipta, kemampuan olah tubuh (Firdaus & Ghonim, 2023). Permainan edukatif adalah sarana yang ampuh dalam meningkatkan perkembangan anak, namun penting bagi orang tua dan guru untuk menyadari tujuan serta manfaatnya. Pendidikan untuk anak usia dini harus menawarkan beragam aktivitas yang mendukung pertumbuhan anak, dengan permainan sebagai salah satu sarana penting. Tingkat pemahaman orang tua yang rendah bisa menjadi rintangan, namun permainan tetap menawarkan banyak keuntungan bagi anak. Kreativitas pengajar PAUD dalam merancang permainan edukatif sangatlah krusial, dan untuk meningkatkan kualitas bermain, dukungan serta pelatihan sangat diperlukan. Orang tua juga berperan penting dalam memahami anak sebagai pemain serta mengawasi pemakaian permainan yang berbasis teknologi atau perangkat elektronik. Dengan demikian, pemanfaatan permainan edukatif dapat memberikan keuntungan untuk anak usia dini karena anak tersebut langsung menerapkan dan memudahkan mereka dalam proses belajar serta menghindari kebosanan saat belajar (Fajar & Zega, 2023). Nilai edukatif dapat diperoleh jika terdapat hal-hal yang berguna bagi penggunanya. Kemampuan menyelesaikan masalah, meningkatkan fokus, dan lain-lain (Damayanti et al., 2022).

Permainan edukatif menjadi salah satu cara pembelajaran yang banyak diterapkan dalam pendidikan anak usia dini karena dapat mengintegrasikan aspek belajar dan kesenangan. Apabila kita mengembangkan semua aspek perkembangan tersebut dalam satu permainan, maka permainan itu menjadi Alat Permainan Edukatif (APE) yang tidak hanya memberikan kesenangan tetapi juga dapat membantu guru dalam merangsang aspek-aspek perkembangan anak (Roostin et al., 2022). Dengan cara ini, alat permainan edukatif secara bertahap mengubah perilaku, kepribadian, dan kebiasaan anak. Salah satu contoh perubahan perilaku dan karakter adalah anak yang menjadi lebih antusias dalam menjalankan petunjuk yang diberikan oleh guru (Ulandari et al., 2024). Pengembangan keterampilan motorik halus sangat penting untuk mempersiapkan anak menghadapi aktivitas belajar di tingkat

berikutnya, seperti menulis, menggambar, dan menggunakan alat tulis. Karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang kreatif, menarik, dan efisien untuk meningkatkan keterampilan ini secara maksimal.

Permainan "Bola Ceria" hadir sebagai salah satu alternatif inovatif untuk memenuhi kebutuhan itu. Permainan ini tidak hanya mendorong anak untuk bergerak dengan aktif, tetapi juga melatih fokus, kolaborasi, dan solusi masalah. Dalam aktivitas bermain, anak-anak memperoleh pembelajaran melalui pengalaman nyata yang memberikan rangsangan sensorik dan motorik. Kegiatan ini juga bisa meningkatkan interaksi sosial di antara anak-anak dan membangun rasa percaya diri mereka. Aktivitas bermain bola yang beragam dapat meningkatkan keterampilan serta kecerdasan kinestetik anak, sehingga anak menjadi lebih percaya diri dan berkembang secara fisik motorik (Ika Nur Safitri, 2023). Oleh sebab itu, sangat penting untuk mempelajari lebih lanjut mengenai manfaat dan penerapan permainan edukatif seperti ini dalam konteks pendidikan anak usia dini.

Selain memperbaiki aspek motorik, permainan edukatif juga dapat berkontribusi pada kemajuan kognitif dan emosional anak. Saat anak-anak berpartisipasi dalam permainan seperti bola ceria, mereka mengasah kemampuan memecahkan masalah, membuat keputusan, dan mengatasi tantangan dengan cara yang mengasyikkan. Ini menghasilkan pengalaman belajar yang berarti karena anak merasa terlibat secara aktif dan tidak tertekan. Permainan ini juga memfasilitasi penjelajahan dan keingintahuan, yang merupakan aspek penting dalam pendidikan anak usia dini. Dalam dunia pendidikan Indonesia, pendekatan pembelajaran yang menekankan aktivitas fisik dan partisipatif masih perlu dikembangkan lebih intensif. Banyak lembaga pendidikan anak usia dini yang masih bergantung pada metode ceramah atau aktivitas duduk lama, yang tidak cocok dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran yang menggunakan permainan aktif seperti bola ceria menjadi sangat relevan dan krusial. Bukan hanya guru, tetapi juga orang tua dan masyarakat harus menyadari serta mendukung peran permainan dalam membangun dasar kemampuan anak sejak awal. Dengan cara itu, proses pendidikan dapat berlangsung secara menyeluruh dan menyenangkan bagi anak.

Disisi lain, pemilihan jenis permainan yang sesuai perlu memperhatikan tahap perkembangan anak serta tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Permainan Bola Ceria dirancang dengan memperhatikan kemampuan anak-anak berumur 3-8 tahun yang sedang mengalami fase perkembangan pesat dalam aspek motorik halus dan koordinasi tubuh. Dengan aktivitas mengguncang papan berlubang untuk menempatkan bola, anak-anak tidak hanya belajar mengkoordinasikan gerakan tangan secara tepat, tetapi juga mengasah kesabaran dan taktik. Proses ini mendorong anak untuk eksplorasi berbagai metode sampai sukses, sehingga menumbuhkan semangat tak kenal menyerah. Selain itu, permainan ini juga dapat dilakukan dalam kelompok, yang memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar berkolaborasi, saling berbagi peran, dan membantu satu sama lain. Dengan cara itu, permainan ini memberikan pengaruh yang luas tidak hanya pada aspek motorik, tetapi juga sosial dan emosional. Dalam pelaksanaannya, guru berperan signifikan sebagai fasilitator yang membimbing dan memberikan umpan balik sepanjang proses bermain.

Penilaian terhadap efektivitas permainan juga diperlukan agar aktivitas ini dapat terus ditingkatkan sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa.

Perlu diperhatikan lingkungan dan sarana yang mendukung dalam pelaksanaan permainan edukatif seperti Bola Ceria. Lingkungan belajar yang nyaman, aman, dan mendukung eksplorasi anak akan memberikan pengalaman bermain yang lebih optimal. Keamanan anak di sekolah membutuhkan keterlibatan orang dewasa untuk mencegah cedera dan masalah psikologis pada anak saat beraktivitas bermain maupun belajar di area sekolah (Hasanah et al., 2024). Untuk mencegah dan mengendalikan ancaman serta mengajarkan anak tentang pentingnya menjaga keselamatan pribadi, sekolah harus mengenali bahaya, mengatur risiko, mengelola bahaya yang tak terhindarkan dan tidak menciptakan situasi berbahaya. Pemilihan alat yang sesuai dengan ukuran dan kekuatan tangan anak juga menjadi faktor krusial dalam merancang permainan ini. Selain itu, aspek kebersihan dan keamanan peralatan bermain harus diperhatikan agar anak bisa bermain tanpa risiko cedera atau terjangkit penyakit. Pelaksanaan permainan ini dilakukan dengan melibatkan berbagai pihak, termasuk guru dan orang tua. Kolaborasi ini menunjukkan bahwa kerjasama antara lembaga pendidikan dan masyarakat mampu menghasilkan metode belajar yang inovatif dan berkelanjutan. Keberhasilan program ini juga tidak lepas dari antusiasme anak-anak yang merasa senang dan berminat untuk belajar melalui permainan. Akibatnya, penting bagi pendidik untuk terus menciptakan ide-ide baru dalam merancang aktivitas yang sesuai dengan kondisi anak.

Sesuai dengan Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran beragam dan berfokus pada anak, permainan edukatif seperti Bola Ceria merupakan salah satu wujud konkret dari penerapan pendekatan ini. Anak-anak diberikan peluang untuk mengungkapkan diri, bergerak, dan belajar sesuai dengan cara mereka sendiri. Pendekatan ini mengakui pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar anak-anak usia dini. Selain itu, permainan yang memerlukan gerakan dan partisipasi aktif juga meningkatkan perkembangan fungsi eksekutif otak, seperti memori jangka pendek, pengendalian diri, dan fleksibilitas kognitif. Semua faktor ini sangat penting untuk mempersiapkan anak belajar di jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, aktivitas seperti Bola Ceria bukan hanya permainan semata, melainkan strategi pendidikan yang mampu membangun karakter dan keterampilan anak secara menyeluruh. Selama periode yang panjang, pendekatan ini akan mendukung terbentuknya generasi yang tangguh, kreatif, dan dapat beradaptasi dengan berbagai tantangan.

Meski demikian, kendala dalam implementasi permainan edukatif masih cukup besar, terutama terkait dengan kurangnya sumber daya dan pemahaman para guru tentang pentingnya permainan dalam proses belajar. Permasalahan berkaitan dengan Alat Permainan Edukatif ini adalah kenyataannya di Lembaga PAUD (TK) masih banyak guru PAUD yang belum memiliki keterampilan dalam mengembangkan dan menghasilkan Alat Permainan Edukatif sehingga berdampak pada proses belajar mengajar yang kurang optimal karena guru hanya memanfaatkan Alat Permainan Edukatif yang sudah ada (Nasirun et al., 2021). Tidak semua pengajar memiliki kemampuan dalam merancang permainan yang sesuai untuk kebutuhan

anak-anak. Di samping itu, beberapa institusi PAUD juga menghadapi kesulitan dalam menyediakan alat peraga dan materi pembelajaran yang menarik. Guru berfungsi sebagai pendidik dalam mengajarkan anak untuk bertanggung jawab dan disiplin, guru juga berfungsi sebagai pengajar yang menerapkan strategi, media, perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian dalam proses belajar, serta guru berfungsi sebagai pembimbing dalam membantu anak mengatasi masalah selama pembelajaran dan guru berfungsi sebagai pelatih dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan baik (Firman & Anhusadar, 2022). Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan dan pelatihan yang berkelanjutan bagi guru dan tenaga pendidik untuk menciptakan kegiatan belajar yang inovatif dan menyenangkan. Dalam konteks program pengabdian kepada masyarakat, kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa PLP II dapat menjadi teladan pemberdayaan masyarakat dalam sektor pendidikan. Mahasiswa tidak hanya menerapkan pengetahuan yang diperoleh di kelas, tetapi juga berkontribusi secara aktif pada perkembangan pendidikan di tingkat dasar. Kerja sama seperti ini dapat menjadi langkah awal dalam meningkatkan keterampilan guru serta memperbaiki mutu pendidikan anak usia dini secara merata. Aktivitas ini juga menekankan nilai-nilai tanggung jawab, kreativitas, dan kepedulian sosial dalam diri mahasiswa sebagai calon pendidik di masa mendatang.

METODE PELAKSANAAN

Metode kegiatan yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini adalah metode kolaborasi. Kolaborasi dilakukan antara mahasiswa PLP II Universitas Muhammadiyah Buton dengan guru-guru di TK Negeri Abdi Praja dalam merancang, membuat, dan melaksanakan permainan edukatif Bola Ceria. Tahapan kegiatan terdiri dari identifikasi kebutuhan pembelajaran anak usia dini, perancangan alat permainan edukatif (APE), pembuatan media, sosialisasi penggunaan kepada guru, serta implementasi permainan di lingkungan sekolah.

Pendekatan yang digunakan bersifat deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi langsung terhadap perilaku anak saat bermain, dokumentasi visual (foto kegiatan). Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui dampak permainan terhadap perkembangan anak dalam aspek motorik halus, sosial, emosional, dan kognitif. Pelaksanaan kegiatan ini berlangsung selama beberapa hari di area luar ruangan sekolah dengan pengawasan langsung oleh mahasiswa dan guru. Permainan dilakukan secara berkelompok agar anak-anak dapat berinteraksi dan melatih kemampuan sosial mereka. Setiap proses dalam kegiatan ini dilaksanakan secara partisipatif agar seluruh pihak dapat terlibat secara aktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat melalui permainan edukatif "Bola Ceria" menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap pertumbuhan anak usia dini di TK Negeri Abdi Praja. Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber hiburan, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang menarik dan berarti. Dalam pelaksanaan kegiatan, anak-anak berperan aktif dalam aktivitas motorik yang meningkatkan koordinasi mata dan tangan, sekaligus mendorong kemampuan sosial seperti kerja sama dan komunikasi. Aktivitas ini menunjukkan bahwa metode belajar

melalui permainan dapat menghasilkan lingkungan pembelajaran yang partisipatif dan efisien, sejalan dengan prinsip pendidikan anak usia dini yang menekankan pentingnya pengalaman langsung serta interaksi. Kerjasama mahasiswa dan pengajar juga merupakan faktor penting dalam membangun suasana belajar yang aman, mendukung, dan penuh semangat.

A. Pelaksanaan dan Konsep Kegiatan

Aktivitas bermain "Bola Ceria" adalah salah satu contoh pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) oleh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Buton di TK Negeri Abdi Praja. Permainan "Bola Ceria" adalah salah satu jenis aktivitas motorik yang dibuat untuk anak-anak usia dini umur 3 hingga 8 tahun di lingkungan pendidikan taman kanak-kanak.

Dalam pembuatan permainan edukatif Bola Ceria, alat dan bahan yang dipakai adalah papan tripleks berukuran 40 cm x 50 cm yang berfungsi sebagai media utama permainan. Untuk membuat kerangka pada papan itu, digunakan kayu ringan dengan lebar 4 cm. Di samping itu, dibutuhkan palu dan paku untuk menggabungkan bagian-bagian papan dan kerangka. Agar tampilan permainan menarik bagi anak-anak, kuas dan cat beraneka warna digunakan sebagai peralatan dekorasi. Bola kecil berwarna-warni juga disediakan sebagai bagian utama dalam kegiatan bermain. Untuk membuat lubang di papan tripleks, diperlukan alat bantu seperti bor dan gergaji agar hasilnya terlihat rapi dan aman untuk digunakan.

Tahap pertama dalam proses pembuatan permainan Bola Ceria adalah menyiapkan tripleks dengan ukuran 40 x 50 cm. Setelah itu, dibuat sebuah lubang dengan ukuran sesuai besar bola kecil warna-warni di tengah papan menggunakan bor atau alat pemotong yang lain. Lubang ini berfungsi sebagai sasaran untuk tempat bola masuk saat permainan sedang berlangsung. Setelah itu, kayu ringan yang sudah dipotong sesuai ukuran sisi papan dipasang pada keempat sisi tripleks dengan menggunakan paku untuk menciptakan bingkai yang kuat. Setelah bingkai dan papan dirampungkan, bagian atas papan diberikan hiasan dengan cat berwarna-warni yang memiliki pola menarik seperti bintang laut, ikan, dan bunga. Hiasan ini dirancang untuk memikat perhatian visual anak-anak agar lebih bersemangat saat bermain. Sebelum permainan dimulai, sangat penting untuk memastikan bahwa permukaan papan telah halus dan tidak ada serpihan kayu agar aman bagi anak-anak saat dimainkan.



Gambar 1 : Permainan Bola Ceria

Permainan Bola Ceria diawali dengan membagi kelompok yang terdiri atas dua anak dalam setiap tim. Setiap pasang mendapatkan satu alat permainan Bola Ceria. Sebelum permainan dimulai, fasilitator yang terdiri dari guru atau mahasiswa memberikan penjelasan singkat tentang tujuan dan cara bermain permainan bola ceria. Penjelasan ini meliputi panduan teknis dan keuntungan dari permainan, kemudian diteruskan dengan simulasi singkat agar anak-anak dapat memahami langkah-langkah yang perlu dilakukan.

Setelah anak-anak bersiap, permainan dimulai. Setiap pasangan menggenggam sisi nampan dari alat permainan dan berupaya menggerakkannya dengan tujuan mengarahkan bola supaya masuk ke dalam lubang yang terletak di tengah papan. Permainan ini membutuhkan kerjasama, fokus, dan kesabaran dari setiap anak dalam tim, karena keberhasilan memasukkan bola ke dalam lubang sangat tergantung pada kemampuan mereka mengatur gerakan tangan dengan seimbang dan terarah.

Permainan bola ceria dilakukan secara inovatif dengan memperhatikan keselamatan dan daya tarik visual untuk anak-anak usia dini. Bahan yang dipakai seperti tripleks dan kayu ringan dipilih agar mudah dipakai oleh anak dan aman saat bermain. Pola lubang-lubang dengan bentuk bintang laut dan ikan juga berfungsi untuk memperkenalkan kepada anak bentuk serta konsep visual secara tidak langsung. Kegiatan ini diadakan di halaman sekolah (luar kelas) dengan suasana yang penuh semangat dan kebahagiaan.

Kegiatan ini menuntut anak-anak untuk berkolaborasi dengan baik, karena pergerakan satu anak akan memengaruhi arah bola. Tanpa adanya koordinasi, sulit untuk mengarahkan bola atau mungkin bahkan terjatuh dari nampan. Permainan ini dibuat untuk melatih tidak hanya keterampilan motorik kasar dan halus, tetapi juga untuk meningkatkan kemampuan sosial, seperti komunikasi, empati, dan kerja sama. Anak-anak diajarkan untuk mengendalikan kekuatan tangan, mengelola emosi saat bola tidak bergerak sesuai harapan, dan bekerjasama merencanakan strategi dengan teman. Pengajar atau pendamping hadir untuk membimbing dan memberikan semangat agar anak-anak tetap konsentrasi dan tidak cepat kecewa. Kegiatan ini menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung, yang sejalan dengan prinsip pendidikan untuk anak usia dini, yaitu belajar sambil bermain. Melalui penggunaan alat sederhana dan visual yang menarik, permainan ini menjadi salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan keterampilan dasar anak. Selain itu, permainan ini juga menawarkan rangsangan visual dan taktil yang mendukung perkembangan otak anak secara keseluruhan.

B. Hasil Kegiatan

Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak-anak, terutama pada usia dini. Aktivitas bermain mendukung perkembangan berbagai aspek, termasuk kognitif, sosial, dan emosional anak. Bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk melatih fisiknya, mengamati beberapa bagian tubuhnya berfungsi, serta membantu anak untuk mengembangkan rasa percaya diri secara fisik sambil belajar (Iriani & Westhisi, 2021). Kegiatan bermain permainan Bola Ceria memberikan pengaruh yang sangat baik untuk perkembangan anak-anak dalam berbagai sisi. Sepanjang kegiatan berlangsung, anak-anak tampak sangat antusias dan terlibat sepenuhnya, terlihat dari ekspresi wajah yang bahagia, tawa yang riang, serta

interaksi sosial yang dinamis. Mereka terlihat berusaha dengan berbagai metode untuk menempatkan bola ke dalam lubang, baik dengan mengubah sudut kemiringan nampan maupun dengan berbicara dengan pasangan mereka. Sejumlah anak bahkan menunjukkan imajinasi dengan menawarkan gagasan atau strategi tertentu untuk memudahkan bola masuk ke dalam lubang. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas tersebut berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah dasar pada anak-anak kecil. Selain itu, selama proses tersebut, anak-anak juga diajarkan untuk menerima kegagalan ketika bola tidak masuk ke dalam lubang, dan berusaha lagi dengan semangat yang tak tergoyahkan. Nilai-nilai karakter seperti kolaborasi, kesabaran, fair play, dan kepercayaan diri terlihat berkembang secara alami selama kegiatan berlangsung. Anak-anak TK Negeri Abdi Praja menunjukkan minat yang besar terhadap permainan bola ceria ini, bahkan banyak dari mereka yang ingin bermain ulang berkali-kali. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan Bola Ceria adalah metode yang efektif dan menyenangkan untuk merangsang perkembangan fisik, kognitif, serta sosial emosional anak. Dengan memadukan elemen permainan dan edukasi, aktivitas ini sukses menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan, efektif, dan kaya makna bagi setiap anak yang berpartisipasi.

Pembelajaran yang berbasis permainan memungkinkan siswa terlibat dalam aktivitas berorientasi tujuan yang dapat menyimulasikan pengalaman yang pernah mereka alami. Siswa yang telah menuntaskan pendidikan Taman Kanak-kanak didorong untuk melanjutkan penguatan pemahaman mereka mengenai kemandirian, membangun keterampilan sosial, perkembangan sosial-emosional, fungsi motorik, dan lain-lain, sehingga lahir pendekatan pembelajaran yang dianggap cukup ideal dalam mengembangkan aspek-aspek tersebut. Ini adalah sistem yang berlandaskan pembelajaran awal yang dirancang untuk meraih keberhasilan jangka panjang. Pembelajaran yang berorientasi pada permainan tidak hanya ditujukan untuk kepentingan pendidikan tetapi juga untuk meningkatkan keterampilan dan interaksi bahasa, refleksi diri, sosialisasi, dan lain-lain (Dewi, 2022).

Permainan ini bukan hanya sekadar aktivitas, melainkan juga sarana pembelajaran yang memiliki banyak manfaat. Permainan Bola Ceria memiliki pengaruh positif bagi berbagai aspek pertumbuhan anak usia dini. Dalam keterampilan motorik kasar dan halus, anak-anak diminta untuk menggerakkan tangan dan tubuh mereka agar bola tetap bertahan di atas nampan. Mereka juga berlatih mengendalikan gerakan tangan dengan lembut agar bola tidak terjatuh, serta melatih koordinasi antara mata dan tangan untuk mengarahkan bola agar masuk ke dalam lubang. Kegiatan ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan motorik mereka secara keseluruhan.

Dari segi perkembangan sosial dan emosional, anak-anak belajar untuk bekerja sama dengan teman bermain mereka. Mereka menciptakan hubungan yang baik, memperkuat kebersamaan, serta belajar untuk mengelola emosi seperti rasa frustrasi ketika bola tidak masuk ke dalam lubang. Saat berhasil, mereka merasakan kegembiraan yang meningkatkan rasa percaya diri. Selain itu, permainan ini pun mengasah nilai-nilai kesabaran, empati, dan toleransi ketika menghadapi tantangan secara bersama-sama.

Dalam hal perkembangan kognitif, anak-anak diharapkan menerapkan logika dan strategi untuk mengatur arah serta kecepatan bola. Mereka mulai mengerti konsep sebab dan akibat, seperti saat nampan diubah sudutnya, bola akan meluncur ke arah tertentu. Ini melatih keterampilan mereka dalam mengatasi masalah dasar yang sangat penting dalam fase perkembangan berpikir anak di usia dini.

Selain itu, permainan ini juga mendukung pertumbuhan bahasa anak. Anak-anak didorong untuk memakai bahasa lisan saat berinteraksi dengan teman bermain. Mereka menambah kosakata dengan menggunakan kata-kata yang berhubungan dengan petunjuk, warna, bentuk, serta ekspresi perasaan saat bermain. Dengan demikian, permainan Bola Ceria berfungsi sebagai alat yang efektif dan menyenangkan untuk mendukung perkembangan anak usia dini.

Selain keuntungan yang terlihat secara langsung dalam perkembangan anak, kegiatan ini juga meningkatkan motivasi belajar anak-anak di dalam kelas. Anak-anak yang tadinya pasif atau kurang percaya diri mulai menunjukkan minat dan partisipasi yang lebih aktif dalam aktivitas lainnya. Anak-anak merasa gembira dapat bermain sambil belajar, sedangkan guru memperoleh perspektif baru dalam merancang aktivitas yang sesuai dengan perkembangan zaman. Ini menunjukkan bahwa program pengabdian masyarakat yang berlandaskan pendidikan seperti ini harus terus dilaksanakan dan diperluas ke lebih banyak lembaga PAUD.

Secara keseluruhan, permainan Bola Ceria menunjukkan dengan jelas bahwa metode pembelajaran berbasis pengalaman sangat cocok dengan sifat anak usia dini. Anak-anak secara alami belajar melalui eksplorasi, interaksi, dan aktivitas fisik. Metode ini mengaktifkan berbagai jalur perkembangan anak secara bersamaan, meliputi motorik, bahasa, sosial, dan kognitif. Keberhasilan kegiatan ini menjadi landasan penting untuk pengembangan model pembelajaran sejenis yang bisa diadaptasi di berbagai konteks pendidikan PAUD. Di samping itu, permainan ini juga menyoroti signifikansi inovasi dalam merancang alat bermain edukatif yang sederhana, terjangkau, namun tetap efisien. Kedepannya, diharapkan sekolah-sekolah mampu terus meningkatkan kreativitas dalam merancang alat permainan yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak. Permainan Bola Ceria adalah salah satu contoh nyata bahwa pendidikan untuk anak usia dini tidak perlu mahal atau rumit, cukup dengan pendekatan yang sesuai, relevan, dan melibatkan anak secara aktif. Dengan cara itu, visi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, berarti, dan efisien bagi anak-anak bisa benar-benar terwujud.



Gambar 5. Bermain Permainan Bola Ceria

KESIMPULAN

Permainan "Bola Ceria" terbukti sebagai sarana edukatif yang efektif dalam membantu pertumbuhan motorik halus, sosial emosional, dan kemampuan kognitif anak-anak usia dini. Kegiatan ini menawarkan pengalaman belajar yang seru dan berarti, dengan memadukan elemen permainan, strategi, serta kolaborasi. Anak-anak mengalami perkembangan dalam koordinasi mata dan tangan, kemampuan untuk mengatasi masalah dasar, serta interaksi dengan teman sebaya. Dosen dan Mahasiswa juga mendapatkan keuntungan dalam mengimplementasikan teori pembelajaran yang telah dipelajari, serta meningkatkan keterampilan dalam memfasilitasi pembelajaran anak. Temuan kegiatan mengindikasikan bahwa metode bermain sambil belajar sangat sesuai untuk pendidikan anak usia dini, terutama dalam pengembangan karakter positif dan keterampilan dasar yang penting.

SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan dan temuan di lapangan, disarankan agar permainan edukatif seperti "Bola Ceria" diimplementasikan secara teratur dalam kegiatan pembelajaran di PAUD. Gurunya dan orang tuanya perlu ikut serta secara aktif dalam merancang serta menyesuaikan permainan berdasarkan kebutuhan perkembangan anak. Lembaga pendidikan juga disarankan untuk menyediakan pelatihan bagi tenaga pengajar agar dapat menciptakan APE yang kreatif dan relevan. Di samping itu, kerjasama antara sekolah dan universitas harus diperkuat agar program pengabdian masyarakat seperti ini dapat memberikan efek yang lebih besar. Dengan adanya sokongan dari berbagai pihak, permainan edukatif yang berbasis kreativitas lokal bisa menjadi solusi yang menyenangkan dan efektif dalam membangun generasi anak-anak yang cerdas dan berkarakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, P. D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *As-Sabiqun*, 4(2), 443–455. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i2.1780>
- Dewi, S. L. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 313–319. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.346>
- Dina, F. (2022). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak, *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 8(1), 50–58. <https://osf.io/3j9qb/download>
- Fajar, R., & Zega, W. (2023). Manfaat Penggunaan Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Anak Usia Dini*, 4(2), 53–64.
- Firdaus, A. N., & Ghonim, M. I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 2(3). <https://doi.org/10.30651/jses.v2i3.20912>
- Firman, W., & Anhusadar, L. (2022). Peran Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 28–37. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i2.6721>

- Hasanah, U., Fauzia, W., Kaswati, A., Rahayu, S. H., & Zilfa, R. (2024). Kelengkapan Sarana Prasarana Pada Kelompok Bermain Menuju Lingkungan Ramah Anak. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 3(1), 57–70. <https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v3i1.2234>
- Ika Nur Safitri. (2023). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Metode Bermain Peran Anak Usia 4 - 5 Tahun. *Basica; Journal of Primary Education*, vol 2 nor(6), 190–120.
- Iriani, A., & Westhisi, S. M. (2021). *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) Melatih Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Kreatif Tangkap Bola Untuk Anak Usia Dini*. 4(6), 2714–4107.
- Nasirun, H. M., Suprapti, A., & Daryati, M. E. (2021). *Aulad : Journal on Early Childhood Kesesuaian Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak*. 4(3), 200–206. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.150>
- Nurhayati, S., Zarkasih Putro, K., dan Permainan Anak Usia Dini, B., Nur Hayati, S., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2021). GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 4 Nomor 1, Mei 2021, BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini*, 4 nomor 1, 1–13.
- Pitriani, H., Faslah, D., & Masitoh, I. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Al-Muttaqin*, 9(1), 33–38. <https://doi.org/10.37567/al-muttaqin.v9i1.2218>
- Rismadani, F., Satria, D., & Kurnia, R. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (Ape) Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *Generasi Emas*, 5(1), 51–64. [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5\(1\).8646](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(1).8646)
- Roostin, E., Aprilianti, R., & Martini, A. (2022). Pelatihan Media Permainan Tradisional Dakuca Terhadap Guru Raudathul Athfal Kabupaten Sumedang. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5154–5164. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1890>
- Ulandari, G. R., Aji, D., & Putra, K. (2024). *Dampak Penggunaan Alat Permainan Edukatif terhadap Perkembangan Sintaksis Anak Penderita ADHD*. 13(2), 151–159.