

## **PEMBUATAN PERMAINAN JEMBATAN PELANGI DAN JUNGKAT JUNGKIT UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERMAIN ANAK DI PAUD MELATI SKB MERAUKE**

<sup>1</sup>Klemens A. Rahangmetan, <sup>2</sup>Nasrah Pratama Putra

<sup>1</sup>Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Musamus

<sup>2</sup>Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Musamus

[<sup>1</sup>krahangmetan@unmus.ac.id](mailto:krahangmetan@unmus.ac.id)

### ***Abstract***

*carried out through educational stimuli to help physical and spiritual growth and development so that children have readiness to enter further education. In order to improve the quality and quality of early childhood services, it is necessary to have learning facilities that are in accordance with standards to improve the quality of their services. Playing is one of the means to sharpen a child's brain or psychomotor. Where children can play and learn about their surroundings at the same time. Education has a strategic value in order to form a personality that is knowledgeable, virtuous and has noble character in order to achieve a qualified, advanced and civilized life. In a broad sense, education is a process of developing, fostering and directing individual potential so that they are able to carry out the mandate of leadership. In a broad sense, education aims to foster individual character so that they are able to train skills and skills and practice them in the future. So that to support the formation of a good child's character, of course, it must be supported by good and proper play equipment, the play equipment contained in the Melati SKB Merauke Early Childhood Education certainly does not meet appropriate standards to be used as a means of playing for students who attend school there, so there is a need for improvements.*

**Keyword :** *Playground, PAUD Melati Kelapa Lima*

### **I. PENDAHULUAN**

Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam rangka untuk meningkatkan layanan paud yang berkualitas dan bermutu maka perlu adanya sarana pembelajaran yang sesuai dengan standar untuk meningkatkan mutu layanannya.

PAUD memiliki tugas utama sebagai wadah pembelajaran, pertama yang ditemui oleh anak setelah pendidikan di lingkungan keluarga, tugas utama tersebut adalah menyediakan program terencana yang dirancang untuk menumbuhkan dan mengembangkan (Sudita, 2014) aspek yang dirumuskan pada Peraturan Menteri. Melalui PAUD, anak diharapkan dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya antara lain: agama, kognitif, sosial-emosional, bahasa, motorik kasar dan motorik halus, serta kemandirian memiliki dasar-dasar

aqidah yang lurus sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya (Winda, 2014), memiliki kebiasaan- kebiasaan perilaku yang diharapkan, menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan dasar sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangannya.

Setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar (limitless capacity to learn) yang inheren (telah ada) dalam dirinya untuk dapat berfikir kreatif dan produktif. Oleh karena itu, anak memerlukan program pendidikan yang mampu kapasitas tersembunyi tersebut (Unlocking the capacity) melalui pembelajaran bermakna seawall mungkin. Bila potensi pada diri anak tidak pernah terealisasikan, maka itu berarti anak telah kehilangan peluang dan momentum penting dalam hidupnya (Yuliani, 2013), dan pada gilirannya Negara akan kehilangan sumber daya manusia terbaiknya. Kebutuhan akan masyarakat terhadap layanan pendidikan anak usia dini (PAUD) cukup besar. Hal itu dibuktikan dengan semakin banyaknya masyarakat yang mengikutsertakan anak-anaknya pada program PAUD. Dalam hal itulah yang menjadikan Paud Melati SKB Merauke, yang bertempat di Kelurahan Kelapa Lima, , Propinsi Papua berdiri. Namun perkembangan Paud Melati SKB Merauke dari awal berdiri terus diupayakan untuk meningkatkan mutu dan skill pada lulusan. Namun program yang telah dilaksanakan dan dibuat Paud Melati SKB Merauke selalu terbentur oleh dana pembiayaan.

Bermain adalah salah satu sarana untuk mengasah otak atau psikomotorik anak. Di mana anak dapat bermain dan belajar mengenai keadaan sekitarnya secara bersamaan. Pendidikan memiliki nilai strategis dalam rangka membentuk kepribadian yang berpengetahuan luas, berbudi luhur serta berakhhlak mulia demi tercapainya kehidupan yang mumpuni, maju dan beradab (Gunarti, 2008). Dalam pengertian luas pendidikan merupakan proses pengembangan, pembinaan dan pengarahan potensi individu agar mampu mengembangkan amanah kepemimpinan. Dalam arti yang luas pendidikan bertujuan membina karakter individu agar mampu melatih kecakapan dan keterampilan dan mempraktekkannya di masa yang akan datang.

Sehingga untuk mendukung pembentukan karakter anak yang baik tentunya harus di dukung alat bermain yang baik dan layak, alat bermain yang terdapat pada Paud Melati SKB Merauke tentunya belum memenuhi standar yang layak untuk digunakan sebagai sarana bermain bagi siswa yang bersekolah di situ sehingga perlunya adanya pembenahan, menurut (Budiharjo, 1999), ruang terbuka (open space) adalah bagian dari ruang yang memiliki definisi sebagai wadah yang dapat menampung aktivitas tertentu dari siswa di suatu lingkungan yang tidak mempunyai penutup dalam bentuk fisik, hal ini tentu akan berdampak pada siswa tersebut pada saat bermain pada alat bermain yang kurang memadai sehingga menimbulkan rasa bosan, jemuhan dan yang lebih fatal lagi siswa tersebut tidak mau lagi pergi sekolah. Ruang terbuka dapat juga didefinisikan sebagai semua lansekap (landscape), hardscape (jalan, trotoar,

dan semacamnya), taman-taman umum dan ruang rekreasi di area perkotaan (Shirvani, 1985). Di sini dapat disimpulkan bahwa ruang terbuka merupakan tempat terbuka di luar rumah untuk melakukan aktivitas bersama dimana semua anggota masyarakat bebas mengaksesnya (Winda, 2014), bersifat multifungsi yang terbentuk dari unsur hardscape dan landscape. Paud Melati SKB Merauke merupakan sekolah yang terdapat di jalan Kuprik Kelapa Lima tepatnya pada Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Merauke, Paud tersebut terdapat banyak anak-anak asli Papua yang bersekolah di situ yang juga bertempat tinggal di sekitar Paud tersebut, sehingga harus mendapat perhatian yang layak dari para pemerhati pendidikan.

## **II. METODE**

Metode pelaksanaan yang akan dilaksanakan dalam kegiatan ini yaitu Metode kualitatif deskriptif untuk menggambarkan karakteristik taman bermain anak dan karakteristik jumlah siawa yang terdapat pada Paud Melati SKB Merauke serta karakteristik jenis aktivitas yang disukai oleh anak yang belajar di Paud. Gambaran pemanfaatan taman bermain anak yang terjadi dilihat secara holistik (menyeluruh, tidak dapat dipisahpisahkan) meliputi aspek tempat (place), pelaku (actor) dan aktivitas (activity) (Sugiyono, 2009: 207).

Tentunya memberikan solusi tentang permasalahan yang ada pada Paud Melati SKB Merauke tersebut guna membantu memberikan solusi tentang permasalahan yang sedang dialami oleh Paud Melati SKB Merauke dalam melengkapi fasilitas taman bermain bagi anak. Hal ini tentu diawali dengan informasi terkait dengan fasilitas taman bermain pada Paud Melati SKB Merauke sehingga tim melakukan survey dan melihat kondisi lapangan yang terdapat pada Paud Melati SKB Merauke, kondisi tersebut tentu memberikan inisiatif bahwa untuk memberikan kenyamanan bagi anak-anak yang ada di Paud Melati SKB Merauke tersebut tentu harus di tunjang dengan fasilitas Dalam metode kualitatif deskriptif ini data hasil pengamatan langsung di lapangan merupakan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan. Gambaran yang didapatkan secara mendalam dan mengandung makna yaitu data yang pasti yang merupakan suatu nilai di balik data yang tampak (Sugiyono, 2009: 7-9) bermain anak yang memadai.

Untuk itu tentu ada kesepakatan bersama mitra yang merupakan pimpinan Paud Melati SKB Merauke yang merespon baik apa yang akan di buat oleh tim pengabdian UNMUS guna membantu menyediakan fasilitas taman bermain bagi anak di Paud Melati SKB kelapa lima Merauke. Adapun pelaksanaan kegiatan pembuatan taman bermain anak pada Paud Melati SKB Merauke di mulai dengan kesepakatan kerja sama bersama mitra sehingga kegiatan pembuatan taman bermain anak dapat berjalan dengan lancar (Mudjito. 2006). Mitra dalam

pelaksanaan ini adalah Kepala Paud Melati SKB Merauke. Partisipasi mitra dalam pengabdian ini adalah menyediakan tempat yang digunakan untuk tempat pemasangan alat bermain bagi anak yang bersekolah di Paud Melati SKB Merauke.

Adapun prosedur pembuatan jembatan pelangi dan jungkat jungkit yaitu dengan mengerjakan langsung pada laboratorium Teknik Mesin UNMUS. Bahan yang sudah di siapkan ukur sesuai dengan rancangan yang sudah di desain setelah dipotong dengan menggunakan gurida itu di las sehingga dapat membentuk jembatan pelangi dan jungkat jungkit.

### **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pembuatan jembatan pelangi dan jungkat jungkit dilakukan dengan proses pengukuran material, pemotongan, pengelasan, drill, pengecatan dan pemasangan. Alat bermain anak yang rancang dan di buat di yakini dapat membantu proses belajar dan bermain di Paud Melati Kelapa Lima Merauke, dikarenakan alat main itu penting bagi anak sebab dapat menstimulasi perkembangan anak. Anak adalah ilmuwan alamiah karena melalui panca indranya anak dapat mengamati fenomena alam sekitarnya dan dapat memperkaya pengalaman anak dengan benda-benda yang ditemukan. Anak akan belajar bereksperimen, bereksplorasi, dan menginvestigasi lingkungan sekitarnya. Bermain dengan berbagai alat main yang tersedia dan dengan dukungan dari orang dewasa yang dapat mengarahkan dan mendorong anak menjadi seorang yang kreatif dan penuh inisiatif serta dapat membangun pengetahuan yang nantinya dapat digunakan pada masa dewasanya. Sikap ingin tahu ditandai dengan kebiasaan anak yang selalu tertarik pada sesuatu yang baru atau yang belum biasa dilihatnya, aktif bertanya, dan berusaha mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban.

Pembuatan jembatan pelangi menggunakan besi pipa 3/4 inch dan besi U yang digunakan sebagai peyangga pada saat proses las, pipa  $\frac{3}{4}$  inch di ukur sesuai dengan ukuran yang sudah ditentukan setelah itu di potong dengan gurinda dan di lengkungkan menggunakan alat pelengkung pipa. Setelah proses pelengkungan pipa sudah selesai maka dilanjutkan dengan pengelasan untuk membentuk tangga-tangga/terap-terap pada lengkungan pipa tersebut, kemudian di persihkan menggunakan gurinda pada bekas pengelasan dan setelah itu di cat dan di pasang pada Paud Melati Kelapa Lima Merauke.



**Gambar 1. Proses pelengkungan pipa**



**Gambar 2. Proses pengelasan**



**Gambar 3. Proses pengecatan dan siap di pasang**

Pembuatan jungkat jungkit menggunakan besi plat, besi U, besi siku, pipa besi dan kayu papan, pipa besi, besi U, plat besi, besi siku dan kayu papan di ukur sesuai dengan ukuran yang sudah ditentukan setelah itu di potong dengan gurinda dan gergaji kayu. Setelah semua sudah di potong maka hal pertama yang dilakukan yaitu pembuatan penyangga dengan menggunakan besi U, plat besi, pipa besi dan besi siku, setelah itu di lanjutkan dengan pembuatan dudukan dengan menggunakan besi U, papan dan pipa besi, kemudian di lakukan persihkan menggunakan gurinda pada bekas pengelasan dan setelah itu di cat dan di pasang pada Paud Melati Kelapa Lima Merauke.



**Gambar 5. Dudukan jungkat jungkit**



**Gambar 5. Proses *drill* besi U**

#### **IV. KESIMPULAN**

Kebutuhan akan bermain sangatlah mutlak bagi perkembangan anak sehingga guru, orang tua serta pemerhati pendidikan perlu memfasilitasi kebutuhan anak dengan menyediakan berbagai alat dan bahan untuk bermain serta memfasilitasi kegiatan bermain yang menyenangkan sehingga dapat mendukung perkembangan anak. Memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi dengan benda-benda konkret yang ada di Paud dan rumah dan lingkungan sekitar dengan menggunakan semua panca inderanya untuk memegang, meraba, mendengar, menghidu, dan merasa. Melalui berbagai kegiatan main anak mendapatkan pengetahuannya dengan dukungan dari guru/orang tua/ orang dewasa lainnya. Kegiatan main yang dilakukan anak dapat mengeksplorasi rasa ingin tahu anak dan mengajarkan anak bahwa anak belajar sesuatu dari lingkungannya dan belajar menyelesaikan masalah dalam kehidupannya.

#### **V. UCAPAN TERIMA KASIH**

Pada kesempatan ini tim pelaksana sangat berterimakasih kepada semua pihak yang mendukung kegiatan ini yaitu Rektor Universitas Musamus, Ketua LPPM, Dekan Fakultas Teknik, Ketua Jurusan Teknik Mesin dan rekan dari Jurusan Sistem Informasi Universitas Musamus dan Mitra kegiatan. Adapun sumber pendanaan melalui Anggaran (DIPA) Universitas Musamus Tahun 2021.

## REFERENSI

- Budiharjo, Eko dan Djoko Sujarto. 1999. Kota Berkelanjutan. Bandung: Alumni.
- Shirvani, Hamid. 1985. The Urban Design Process. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sudita Ketut. 2014 "Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Bahan Pembuatan Barong Mini Dalam Pembelajaran Seni Kerajinan Tangan". Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Jilid 47, Nomor 2-3
- Winda Oktaviana,Dkk. 2014 "Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak". E- Journal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 2 No 1
- Yuliani Nuraini Sujiono, 2013. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini,(Jakarta: PT Indeks)
- Zaman, Badru, 2013. dkk. Media dan Sumber Belajar TK.(Tangerang : Universitas Terbuka
- Widya Masitah, Juli Hastuti. 2014 "Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Metode Bercerita Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Kelompok B RA Saidi Turi Kecamatan Gunarti, Winda. 2008. Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini.Jakarta : Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.
- Mudjito. 2006. Pedoman Pembuatan cerita untuk Taman Kanak-kanak . Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.