

Pendampingan Pembuatan dan Penggunaan Alat Permainan Edukatif Untuk Guru PAUD

Almira Rahmatu Syahida*, Rika Purnamasari*

Info Article

Prodi Pendidikan Islam
Anak Usia Dini STAI DR.
KH. EZ. Muttaqien
Purwakarta

Almira Rahmatu Syahida
Rika Purnamasari, M. Pd

*email:

almirasyahida11@gmail.com

rikapurnamasari057@qmail.com

Submit:

Maret 5th, 2024

Revised:

May 24th, 2024

Published:

June 31st, 2024

Abstract:

This article aims to provide assistance to PAUD teachers in making and using educational game tools for early childhood. This research began with observations of PAUD schools in Cihanjavar Village, Bojong District. The problems found in this study are the lack of availability of educational game tools in PAUD institutions and the teacher's lack of understanding regarding how to use and apply them to learning activities. Therefore, it is necessary to carry out training and assistance regarding how to make and use educational game tools for PAUD teachers in Cihanjavar Village. The type of research used is Participatory Action Research (PAR) with presentation, demonstration, and direct practice methods. This research is expected to broaden knowledge and understanding of the importance of APE for early childhood and improve the skills of PAUD teachers in making APE from simple materials in the surrounding environment.

Keywords: Early Childhood Education; Educational Game Tools, PAUD Teachers

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk memberikan pendampingan kepada guru PAUD terhadap pembuatan dan penggunaan alat permainan edukatif untuk anak usia dini. Penelitian ini diawali dengan observasi ke sekolah PAUD yang ada di Desa Cihanjavar Kecamatan Bojong. Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu kurangnya ketersediaan alat permainan edukatif di lembaga PAUD serta kurangnya pemahaman guru terkait cara penggunaan dan pengaplikasiannya terhadap kegiatan belajar. Oleh karena itu, perlu dilakukan pelatihan serta pendampingan mengenai cara pembuatan dan penggunaan alat permainan edukatif kepada guru PAUD di Desa Cihanjavar. Adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu menggunakan Participatory Action Research (PAR) dengan metode presentasi, demonstrasi, serta praktik secara langsung. Penelitian ini dapat membuka wawasan pengetahuan dan pemahaman mengenai pentingnya APE bagi anak usia dini serta meningkatkan keterampilan guru PAUD dalam membuat APE dari bahan sederhana yang ada di lingkungan sekitar.

Kata Kunci: Pendidikan Anak Usia Dini, Alat Permainan Edukatif, Guru PAUD

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak

sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Pembinaan tersebut dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Selain itu, pendidikan anak usia dini juga memiliki peranan yang sangat dalam menentukan berbagai pertumbuhan dan perkembangan yang sedang berlangsung, seperti perkembangan fisiologis, bahasa, motorik, dan kognitif (Hertayani & Endang, 2015).

Pendidikan anak usia dini juga merupakan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, serta nilai agama dan moral. Perkembangan anak usia dini merupakan kesadaran dan kemampuan anak untuk mengenal dirinya dan berinteraksi dengan lingkungannya seiring dengan pertumbuhan fisik yang dialaminya. Pendidikan bagi anak usia dini menjembatani agar proses perkembangan anak tidak mengalami kendala atau hambatan pada masa perkembangannya yang sangat diperlukan untuk modal berinteraksi

dengan lingkungannya. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini telah menjadi perhatian berbagai kalangan, baik para orang tua, para ahli pendidikan, masyarakat, dan pemerintah.

Perhatian yang begitu besar terhadap pendidikan anak usia dini dapat dimengerti karena hasil penelitian menyimpulkan bahwa perkembangan yang diperoleh pada masa usia dini sangat mempengaruhi perkembangan anak pada tahap berikutnya dan dapat meningkatkan produktivitas kerja di masa dewasa.

Pendidikan yang dilakukan pada anak usia dini pada hakikatnya adalah upaya memfasilitasi perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Stimulasi yang diberikan pada masa pendidikan ini disesuaikan dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Selain itu, cara belajar anak usia dini pun berbeda dengan karakteristik cara belajar orang dewasa. Metode pengajaran yang diterapkan kepada anak adalah bermain seraya belajar. Penyajian materi secara menarik dan informatif perlu diciptakan sehingga anak dapat belajar dan berlatih dalam suasana yang menyenangkan sehingga anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal. Namun dalam kenyataan sehari-hari, praktik pembelajaran PAUD telah menjadi permasalahan di Indonesia pada beberapa tahun terakhir ini. Hal ini disebabkan pola pembelajaran yang dilaksanakan cenderung bersifat akademis, yaitu pembelajaran yang lebih menekankan pada pencapaian kemampuan anak dalam membaca, menulis, dan berhitung dengan metode pembelajaran yang tidak tepat. Dalam pendidikan anak usia dini, untuk dapat menarik serta memudahkan anak dalam proses belajar sambil bermain dibutuhkan suatu media pembelajaran seperti alat peraga. Alat peraga yang biasa digunakan dalam pendidikan anak usia dini biasa disebut dengan APE atau Alat Permainan Edukatif.

Alat Permainan Edukatif merupakan alat yang digunakan seseorang dalam mendidik anak dengan menggunakan konsep bermain sambil belajar. Alat permainan edukatif adalah alat yang digunakan sebagai alat bantu belajar sehingga diharapkan dapat mengoptimalkan perkembangan anak yang disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya. Alat permainan edukatif juga merupakan alat untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak usia dini.

Alat permainan edukatif (APE) bagi anak usia dini memegang peranan penting sebagai media stimulasi, pembelajaran, dan permainan. Sedangkan bagi guru, APE merupakan

media pembelajaran yang dapat membantu dalam penyampaian pembelajaran. Namun di beberapa lembaga PAUD, ketersediaan dan penggunaan APE dalam kegiatan pembelajaran masih sangat minim dilakukan. Masalah tersebut dijumpai di 3 lembaga PAUD yang berada di Desa Cihanjavar Kecamatan Bojong, yaitu KB At-Taufik, KB Shirru Shibyan, dan KB Al-Barokah. Keterbatasan pengadaan APE di KB At-Taufik dan KB Shirru Shibyan dikarenakan faktor biaya, kurangnya kreativitas guru dalam pembuatan APE dari bahan sederhana yang ada dilingkungan sekitar, serta kurangnya pemahaman guru mengenai fungsi dan manfaat APE terhadap pembelajaran sehingga guru-guru di lembaga tersebut masih enggan untuk menggunakan APE dalam proses kegiatan belajar. Sedangkan di KB Al-Barokah, guru belum dapat memanfaatkan secara optimal APE yang sudah ada dikarenakan kurangnya pemahaman mengenai cara penggunaan serta pengaplikasiannya kepada kegiatan belajar. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya perbaikan dalam rangka melakukan perubahan ke arah yang lebih baik. Melalui kegiatan KPM (Kuliah Pengabdian Masyarakat) diharapkan akan membuka wawasan pengetahuan dan pemahaman mengenai pentingnya APE bagi anak usia dini serta memberi pelatihan keterampilan dalam membuat APE bagi guru PAUD. Adapun sasaran pada kegiatan ini adalah Guru PAUD yang berada di Desa Cihanjavar Kecamatan Bojong Kabupaten Purwakarta yang terdiri dari 3 lembaga PAUD, yaitu KB At-Taufik, KB Shirru Shibyan, dan KB Al-Barokah dengan jumlah guru yang terdiri 6 orang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian PAR, yaitu *Participatory Action Research*. Pendekatan KPM dengan penelitian PAR (*Participatory Action Research*) merupakan pendekatan yang prosesnya bertujuan untuk pembelajaran dalam mengatasi masalah dan pemenuhan kebutuhan praktis masyarakat dan melakukan proses perubahan sosial di masyarakat. Hal yang mendasari dilakukannya penelitian *Participatory Action Research* (PAR) adalah untuk melakukan suatu kegiatan atau aktivitas baru dan mengakibatkan terciptanya situasi yang berbeda dari situasi sebelumnya ke arah yang lebih baik. Jenis penelitian ini memiliki tiga tolak ukur yaitu partisipasi, riset dan aksi. Tiga tolak ukur tersebut bersinergi untuk merubah atau melakukan perbaikan dari yang sebelumnya. Adapun beberapa tahapan yang dilalui dalam penelitian ini yaitu penemuan apresiatif, pemetaan potensi, membangun relasi kemasyarakatan, penentuan agenda riset untuk perubahan sosial, pemetaan partisipatif, merumuskan masalah sosial, menyusun strategi gerakan, pengorganisasian masyarakat, melaksanakan aksi perubahan, membangun pusat-pusat kegiatan masyarakat, refleksi, dan meluaskan skala gerakan dan dukungan. (Didin & Ridwan, 2023)

Metode yang digunakan dalam pendampingan pembuatan dan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) ini yaitu dengan metode presentasi, demonstrasi dan praktik. Presentasi yang diberikan yaitu penjelasan singkat mengenai manfaat APE dalam proses pembelajaran serta proses pembuatan APE yang akan dilakukan. Selain itu, demonstrasi dilakukan dengan menjelaskan cara penggunaan APE yang dibuat dan dilanjutkan dengan proses pembuatan atau praktik yang dilakukan secara bersama-sama. (Eko Susilowati, 2020). Kegiatan pendampingan pembuatan alat permainan edukatif ini dilakukan di Desa Cihanjavar, Kecamatan Bojong, Kabupaten Purwakarta. Adapun sasaran peserta dalam kegiatan ini adalah guru PAUD se- Desa Cihanjavar yang berjumlah 9 orang.

HASIL

Kegiatan Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) ini dilakukan pada hari Rabu 01 Maret 2023 di Aula Desa Cihanjavar Kecamatan Bojong Kabupaten Purwakarta dengan jumlah

peserta 6 orang guru PAUD. Pelaksanaan kegiatan ini terbagi dalam 3 sesi, dimana hasil setiap sesinya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Sesi I

Sesi pertama pada kegiatan ini adalah pemberian materi mengenai pengertian serta fungsi dan manfaat APE bagi anak usia dini. Adapun narasumber dalam kegiatan ini adalah Ibu Rika Purnamasari, M.Pd yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini STAI DR. KH. EZ. Muttaqien Purwakarta dan seorang tutor cilik Selviany Nayla yang merupakan siswa sekolah dasar (SD). Dalam kegiatan ini, pemateri menjelaskan terkait hakikat APE, macam-macam APE, manfaat dan fungsi APE, serta urgensi APE dalam pendidikan anak usia dini. Metode yang digunakan yakni ceramah, diskusi interaktif, tanya jawab, serta demonstrasi terkait cara penggunaan APE. Di akhir materi, narasumber mendemonstrasikan cara penggunaan APE yang sudah dibawa sebelumnya, yaitu "Puzzle Geometri" dan "Engkle". Sedangkan tutor cilik mendemonstrasikan cara penggunaan aplikasi "ibis Pain X" sebagai media pembelajaran berbasis digital dengan menggambar hewan kura-kura. Antusiasme peserta dalam kegiatan tersebut terlihat sangat baik.

2. Sesi II

Sesi ini merupakan kegiatan praktik langsung membuat APE dan mempresentasikan cara penggunaannya serta fungsi dan manfaatnya untuk anak usia dini. Dalam kegiatan ini peserta dibagi menjadi 3 kelompok sesuai dengan asal lembaganya dan setiap kelompok didampingi oleh 2 orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini STAI DR. KH. EZ. Muttaqien Purwakarta. Guru-guru PAUD di Desa Cihanjavar diberikan kesempatan untuk berkreasi membuat Alat Permainan Edukatif (APE) dengan bahan sederhana yang sudah disediakan. Adapun alat permainan edukatif yang dibuat oleh masing-masing lembaga diantaranya; KB At-Taufik membuat APE dengan nama "Pohon Pintar" dan "Magic Box", KB Shirru Shibyan membuat APE dengan nama "Kantong Angka", dan KB Al-Barokah membuat APE dengan nama "Jam Pintar".

Alat Permainan Edukatif yang dibuat oleh lembaga KB At-Taufik dengan nama "Pohon Pintar" bertujuan untuk mengenalkan angka kepada anak, sedangkan APE dengan nama "Magic Box" dibuat dengan tujuan untuk menstimulasi perkembangan motorik halus serta mengenalkan huruf dan kata sederhana kepada anak. Selanjutnya, alat permainan edukatif yang dibuat oleh lembaga KB Shirru Shibyan dengan nama "Kantong angka" bertujuan untuk mengenalkan angka dan juga menghitung jumlah benda secara konkrit (nyata) untuk anak usia dini. Adapun alat permainan edukatif yang dibuat oleh lembaga KB Al-Barokah dengan nama "Jam Pintar" bertujuan untuk mengenalkan angka kepada anak usia dini.

Dalam kegiatan ini, peserta terbaik dalam membuat alat permainan edukatif sederhana diraih oleh KB At-Taufik dengan nama "Pohon Pintar" dan "Magic Box".

3. Sesi III

Sesi ketiga ini merupakan praktik menggambar dengan memanfaatkan aplikasi media digital bernama "ibis Pain X". Kegiatan ini dipandu oleh seorang tutor cilik bernama Selviany Nayla yang merupakan siswa sekolah dasar (SD). Dalam kegiatan ini peserta dibimbing untuk menggambar buah-buahan. KB At-Taufik menghasilkan gambar buah Ceri, KB Shirru Shibyan menggambar buah Jeruk, dan KB Al-Barokah menggambar buah Apel.

Gambar dan Tabel



[Gambar 1. Pemberian Materi]



[Gambar 2. Praktik membuat APE]



[Gambar 3. Hasil APE dari setiap lembaga]



[Gambar 4. Praktik penggunaan aplikasi "iPain X"]

Table 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Sesi	Kegiatan	Metode	Alokasi Waktu
I	Pemberian Materi	Ceramah, Diskusi interaktif, tanya Jawab	60 Menit
II	Pendampingan Pembuatan dan Penggunaan Alat Permainan Edukatif Untuk Guru PAUD	Praktik, Demonstrasi, Presentasi	45 Menit
III	Praktik Penggunaan Aplikasi "ibis Pain X"	Praktik, Demonstrasi	15 Menit

PEMBAHASAN

Alat permainan edukatif (APE) bagi anak usia dini memegang peranan penting sebagai media stimulasi, pembelajaran, dan permainan. Sedangkan bagi guru, APE merupakan media pembelajaran yang dapat membantu dalam penyampaian pembelajaran.

Pada pembuatan APE hasil kerja lembaga KB At-Taufik dengan nama "Pohon Pintar" bertujuan untuk mengenalkan angka kepada anak, sedangkan APE dengan nama "Magic Box" dibuat dengan tujuan untuk menstimulasi perkembangan motorik halus serta mengenalkan huruf dan kata sederhana kepada anak. Bahan yang digunakan dalam pada pembuatan APE ini yaitu styrofoam dan kertas karton (dibuat menyerupai pohon), kardus (digunakan untuk batang pohon), tutup botol air mineral (digunakan sebagai buah dan

bertuliskan angka). Selanjutnya, alat permainan edukatif yang dibuat oleh lembaga KB Shirru Shibyan dengan nama “Kantong angka” bertujuan untuk mengenalkan angka dan juga menghitung jumlah benda secara konkrit (nyata) untuk anak usia dini. Bahan yang digunakan yaitu kardus, kertas karton, kertas lipat, dan stik es krim. Adapun alat permainan edukatif yang dibuat oleh lembaga KB Al-Barokah dengan nama “Jam Pintar” bertujuan untuk mengenalkan angka kepada anak usia dini menggunakan bahan kardus, kertas karton, dan sterofoam.

Keempat APE sederhana berbahan bekas hasil karya dari para peserta teridentifikasi telah memenuhi tiga syarat APE, yaitu edukatif, teknis, dan estetika. Syarat edukatif yaitu pembuatan APE disesuaikan dengan tujuan program pendidikan atau kurikulum yang berlaku, serta disesuaikan dengan didaktik metodik yaitu membantu mendorong aktifitas dan kreatifitas anak sesuai tahap perkembangannya. Selanjutnya syarat teknis, diantaranya tepat bentuk dan ukuran sehingga tidak menimbulkan kesalahan konsep, multiguna, dibuat dengan bahan yang mudah diperoleh atau bahan bekas pakai, aman (tidak mengandung unsur-unsur yang dapat membahayakan keselamatan anak), mudah digunakan, serta menambah ketertarikan anak dalam proses belajar dan bereksplorasi. Sedangkan syarat estetika, yakni bentuk yang ergonomis, mudah dibawa anak, keserasian ukuran, serta kombinasi warna (Zaman et al., 2008).

Pelaksanaan kegiatan Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) dalam bentuk Pendampingan Pembuatan dan Penggunaan alat permainan edukatif untuk guru PAUD dengan memanfaatkan bahan yang ada di lingkungan sekitar ini pun tidak terlepas dari faktor penghambat dan faktor pendukung pelaksanaan kegiatan. Salah satu faktor pendukung kegiatan ini yakni antusias yang sangat tinggi dari para guru sebagai peserta. Adapun yang menjadi faktor penghambat yakni keterbatasan waktu serta bahan yang tersedia saat praktik pembuatan APE. Berdasarkan kegiatan ini juga, peneliti mengevaluasi bahwa perlu diprogramkan kembali pelatihan sejenis dengan membawakan materi-materi lain berkenaan dengan ilmu ke-PAUD-an untuk meningkatkan kompetensi dan keahlian guru-guru PAUD di Desa Cihanjavar. Selain itu perlu adanya tindak lanjut seperti pelatihan dan workshop lain dalam pembuatan APE, karena guru-guru masih terlalu fokus terhadap perkembangan kognitif anak saja seperti mengenalkan huruf dan angka, padahal masih banyak hal lain yang bisa dikembangkan dalam diri anak.

KESIMPULAN

Kegiatan Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) dalam bentuk pendampingan dan pembuatan alat permainan edukatif (APE) untuk guru PAUD di Desa Cihanjavar ini berjalan dengan baik dan lancar. Guru mendapatkan pengalaman baru yang belum pernah didapat sebelumnya. Manfaat yang diperoleh guru dalam kegiatan ini yakni meningkatnya pemahaman guru terkait pentingnya penggunaan APE serta pengaplikasiannya dalam kegiatan belajar dengan anak. Selain itu, kegiatan ini juga meningkatkan kreativitas guru dalam memanfaatkan bahan sederhana untuk membuat APE sebagai media pembelajaran. Pada akhir kegiatan, diperoleh 4 macam APE sederhana hasil dari kreasi guru, yakni 1) Pohon Pintar, 2) Magic Box, 3) Jam Pintar, dan 4) Kantong Angka. Dalam kegiatan ini, peserta terbaik dalam membuat alat permainan edukatif sederhana diraih oleh KB At-Taufik dengan nama “Pohon Pintar” dan “Magic Box”. Sebagai evaluasi, perlu diadakan pendampingan lanjutan agar guru dapat membuat APE dengan tujuan pembelajaran yang lain, tidak hanya terfokus untuk mengembangkan kognitif anak usia dini saja.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel Jurnal

- Dewi, A., Muslih, A. (2021). Pelatihan Orang Tua Siswa dalam Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Sederhana Untuk PAUD. *Proceeding UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 01(112), 39-45.
- Endah, C., Suryaningsih, N. (2018). Pelatihan Pembuatan Alat Peraga Edukatif (APE) PAUD Bagi Guru PAUD Di Gugus Tunjung Kecamatan Abiansemal. *Prosiding Sinaptek*, 229-234.
- Haryani, M., Qalbi, Z. (2021). Pemahaman Guru PAUD Tentang Alat Permainan Edukatif (APE) Di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Educhild (Pendidikan dan Sosial)*, 10(01), 6-11
- Mursalin, E., Setiaji, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Sains Sederhana Bagi Guru PAUD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 03(4), 140-148.
- Shunhaji, A. (2020). Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal Of Islamic Education*, 02(2), 1-30.
- Susilowati, E., Fathonah, N. (2020). Pendampingan Bunda PAUD dalam Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Sederhana untuk Pengenalan Konsep Bangun Datar. *Jurnal SOLMA*, 09(1), 131-142.

Internet Website

- Dzikri, K. (2020). Alat Permainan Edukatif (APE): Pengertian, Tujuan, dan Manfaat Penggunaannya. Retrieved January 06, 2020, from Dzikri Khasnudin.com website: <https://www.dzikrikhasnudin.com/2020/01/pengertian-alat-permainan-edukatif-ape.html?m=1>

Buku

- Hanko, Johane. (2012). *Permainan Edukatif Untuk Anak*. Jakarta: PT Buana Ilmu Populer
- Isjoni. (2011). *Metode Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta
- Mulyasa, E. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nurfadilah, Sisca, dan Wulan. (2021). *Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini*. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini