

PELATIHAN GURU DALAM MERANCANG ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) UNTUK ANAK USIA DINI PADA KELOMPOK PKG CEMPAKA KEC. NANGGALO

TEACHER TRAINING IN DESIGN IN G EDUCATIVE GAME TOOLS FOR
EARLY CHILDREN IN CEMAKA PKG GROUP, NANGGALO DISTRICT

¹⁾ Tesya Cahyani Kusuma, ²⁾ Yessi Rifmasari, ³⁾ Roza Dahlia

Prodi PG-PAUD Universitas Adzkia

*Email: t.c.kusuma@adzkia.ac.id

ABSTRAK

Pengabdian ini dilatar belakangi oleh minimnya pengetahuan dan kreatifitas guru dalam menciptakan alat permainan edukatif. Berdasarkan itulah maka perlu diberikan Pelatihan kepada guru mengenai “Pelatihan Guru Dalam Merancang Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Anak Usia Dini Pada Kelompok PKG CEMPAKA Kec Nanggalo”. Adapun tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberi pengalaman guru dalam membuat Alat permainan edukatif (APE). Dan juga bertujuan untuk memberikan pemahaman guru betapa penting menciptakan alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak. Adapun yang menjadi peserta pengabdian masyarakat kali ini adalah guru-guru TK dan guru PAUD yang menjadi anggota PKG Cempaka Nanggalo. Berbagai aspek perkembangan AUD dapat terstimulasi dengan penggunaan APE. Untuk itu Guru diharapkan dapat terus mengasah kreatifitasnya dalam pembuatan APE AUD. Dengan kreativitas yang dimiliki guru diharapkan peserta didik dapat terstimulasi dengan baik dan benar. Sehingga tingkat capaian anak dapat berkembang dengan baik.

Kata Kunci : Pelatihan Guru, Alat Permainan Edukatif

ABSTRACT

This service is motivated by the lack of knowledge and creativity of teachers in creating educational game tools. Based on this, it is necessary to provide training to teachers regarding "Teacher Training in Designing Educational Game Tools (APE) for Early Childhood in the PKG CEMPAKA Group, Nanggalo District". The purpose of this community service is to give teachers experience in making educational game tools (APE). And also aims to provide teachers with an understanding of how important it is to create educational game tools that can stimulate all aspects of children's development. The participants in this community service were kindergarten teachers and PAUD teachers who were members of PKG Cempaka Nanggalo. Various aspects of AUD development can be stimulated by the use of APE. For this reason, teachers are expected to continue to hone their creativity in making APE AUD. With the creativity of the teacher, it is hoped that students can be stimulated properly and correctly. So that the level of achievement of children can develop well.

Keywords : Teacher Training, Educational Game Tool

Diterima : 20-08-2022 Dipublikasikan : 03-12-2022

PENDAHULUAN

Program Pengabdian Masyarakat dilaksanakan bermitra dengan guru-guru PAUD yang menjadi anggota PKG Cempaka Nanggalo. Pelaksanaan pelatihan yaitu 22 Juli 2022 di Aula TK KARTIKA 1-58.

Pembelajaran yang menyenangkan sangat disukai oleh anak-anak. Sebuah tantangan besar bagi guru untuk menciptakan lingkungan menyenangkan. Lingkungan yang menyenangkan didukung dari berbagai macam alat permainan edukatif yang ada di kelas sehingga aspek perkembangan anak terstimulasi.

Alat Permainan Edukatif sangat disukai oleh anak-anak usia dini ataupun anak-anak TK yang oleh guru atau pendidiknya dengan menggunakan metode bermain sambil belajar, belajar sambil bermain.

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek perkembangan anak. APE merupakan salah satu media yang dibuat secara sistematis dan bertujuan untuk menstimulasi tugas perkembangan anak (Syamsuardi, 2012, hlm. 61). Penggunaan APE memiliki dampak positif bagi perkembangan otak anak, karena anak dapat melakukan kegiatan belajar sambil bermain. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar tentang kehidupan sehari-hari dan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya (Khobir, 2009, hlm. 197).

APE memiliki manfaat yang dapat meningkatkan tiga kemampuan pokok, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik (Hijriati, 2017, hlm. 61). Kemampuan kognitif anak pada saat proses bermain dapat dilatih dengan diperkenalkan perbendaharaan huruf, angka, kata, bahasa, komunikasi timbal balik, maupun mengenal objek-objek tertentu, misalnya bentuk (besar atau kecil) dan rasa (manis, asin, pahit, atau asam). Kemampuan afektif anak dapat dilatih pada saat melakukan aktivitas bermain yaitu anak mampu mengekspresikan perasaannya saat berinteraksi dengan teman sebayanya selama proses bermain. Kemampuan psikomotorik anak dapat dilatih dengan bergerak, seperti berlari, atau melompat, dengan demikian anak akan terlatih motoriknya. Manfaat lain dari penggunaan APE saat bermain yaitu memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimajinasi

dan melatih daya ingat terhadap hal yang dipelajari melalui APE (Sudono, 2000, hlm. 3).

Namun, minimnya pengetahuan dan kreatifitas guru dalam menciptakan alat permainan edukatif. Berdasarkan itulah maka perlu diberikan Pelatihan kepada guru mengenai "Pelatihan Guru Dalam Merancang Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Anak Usia Dini Pada Kelompok PKG CEMPAKA Kec Nanggalo". Pada pelatihan ini guru akan merancang alat permainan edukatif rumah batik, *bussy book*, dan lintasanperjangan

Adapun tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberi pengalaman guru dalam membuat Alat permainan edukatif (APE). Disamping itu kegiatan ini juga bertujuan untuk memberikan pemahaman guru betapa penting menciptakan alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah metode pelatihan. Pelatihan ini dilaksanakan melalui kolaborasi antara tim pengabdian dengan mahasiswi program studi PG-PAUD Universitas Adzka. Akan dilakukan tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Pada tahap pertama yaitu tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan adalah merencanakan kegiatan pengabdian yang terdiri dari merumuskan tujuan dan tema kegiatan, menganalisa karakteristik anak usia dini, merumuskan strategi pembelajaran, merancang kebutuhan sumber belajar, merancang alat permainan edukatif yang berkaitan dengan anak usiadini.



Pada tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan meliputi mempersiapkan bahan dan alat yang diperlukan untuk pembuatan alat permainan edukatif. Berupa bahan-bahan yang mudah didapatkan dari lingkungan sekitar. Di tahap ini peserta kegiatan dijelaskan mengenai apa itu Alat Permainan Edukatif (APE) dan contoh-contoh APE. Setelah mendapatkan penjelasan mengenai Alat Permainan Edukatif (APE) maka peserta kegiatan pengabdian dipersilahkan menyiapkan barang dan alat yang akan di gunakan serta membuat Alat Permainan Edukatif (APE) sekreatif mungkin untuk pembelajaran anak usia dini.



Pada tahap ketiga yaitu tahap penilaian dan evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui keberhasilan media/alat permainan edukatif yang telah di buat apakah sudah memenuhi kriteria penilaian dari pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE). Dalam tahap penilaian tim pengabdian melakukan penilaian atas hasil karya dari mahasiswi yang berkaitan dengan Alat Permainan Edukatif (APE) yang telah di buat untuk melihat apakah sudah sesuai dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan.



HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Rumah batik (Seni)

Kenapa APE ini diberikan nama rumah batik karena bentuknya

yang merupai rumah dilapisi oleh kertas kado batik makanya diberilah nama rumah batik.

Bahan dan alat yang digunakan: 1) Kertas karton jerami yang tebal, 2) Kertas kado batik, 3) Kardus bekas, 4) Botol bekas, 5) Kertas origami, 6)Pita, 7) Kain flannel, 8) Stik es, 9) Sterrafoam, 10) Gunting 11) Lem, 12) Gambar binatang dan 12) Tulisan Angka dan binatang.

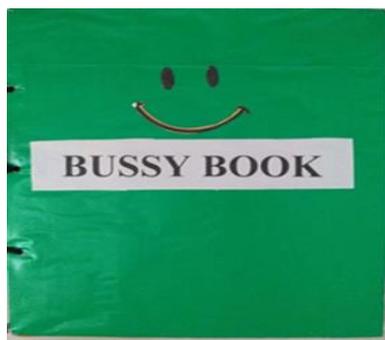


Cara bermainnya: 1) Suruh anak suit untuk urutan yang bermain, 2) Suruh anak bermain salah satu permainan yang sudah dibuat tadi, 3) Bisa satu anak 3 permainan yang ada dirumah batik tadi, 4) Selagi bermain tanyakan pada anak hal-hal yang berkaitan dengan permainan yang dimainkan dan 5) Begitu juga anak selanjutnya.

2. *Bussy Book*

APE Bussy Book didesain sesuai dengan prinsip-prinsip pembuatan APE. Salah satunya adalah mempertimbangkan tingkat usia anak. Anak yang akan distimulasi menggunakan APE Bussy Book adalah anak dengan rentang usia 5-6 tahun.

Cara pembuatan APE Bussy Book adalah sebagai berikut: 1) Kertas manila berwarna, 2) Kardus sebagai dasar bermain, 3) Menempelkan kertas manila berwarna pada kardus, 4) Membuat 5 buah dasar sebagai buku, 5) Cover/Halaman di depan menempelkan kata Bussy Book,



6) Halaman kedua menempelkan balon yang berbentuk lingkaran pada balon yang sudah ditempelkan, 7) Mencocokkan warna pada balon putih, biru, merah, dan kuning, melepaskan tempelan dan mencocokkan lagi sesuai bentuk balon dan warna, 8) Pada halaman berikutnya (3) anak membuka/memasang tali sepatu, 9) Pada halaman 4 anak mengurutkan apel sesuai angka,



10) Pada halaman 5 anak mengancing baju



dan 11) Pada halaman 6 anak menjepit kata apel diatas gambar apel



3. APE lintasan perjanggaran (persegi, segi panjang, segitiga, dan lingkaran).

APE ini juga khusus dirancang untuk menstimulasi perkembangan anak untuk aspek motorik halus.



Adapun cara pembuatan APE lintasan perjanggaran (persegi, segi panjang, segitiga, dan lingkaran) adalah sebagai berikut : 1) Gunting karton jerami 34 x 34 cm, gunting kertas mar maruntuk alas dan kain flannel warna hijau untuk alas bagian belakang bagian depan sebagai jalur lintasannya sebesar karton jerami lalu temple perekat yang kasar ditepi ujung karton jerami yang telah dilapisi kain flannel, 2) Buatlah bentuk geometri yaitu persegi, segi panjang, segitiga, dan lingkaran dengan kardus dan dilapisi kertas origami warna-warni depan dan belakang geometri lalu tempelkan perekat yang halus di belakangnya, 3) Potong stik es cream warna-warni sesuai keinginan untuk membentuk lintasan setelah itu tempel stik satu-persatu membentuk lintasan diakhir lintasannya dapat melewati bentuk geometri dan menemukan bentuk geometri yang sesuai dengan perintah guru nantinya, 4) Sediakan kelereng sebanyak jumlah anak berfungsi untuk melewati jalur lintasan sampai kejarus finis sesuai gambar geometri

sesuai perintah, 5) Kemudian APE siapdimainkan.

Adapun alat dan bahan yang digunakan adalah: 1) Kain flannel warna hijau, 2) Lem fox, 3) Gunting, 4) Stikes cream, 5) Karton jerami tebal, 6) Kelereng, 7) Kertas origami, 8) Perekat kasar dan halus (perekat pakaian), 9) Kertas mar-mar, 10) Kotak kecil (untuk tempat kelereng dan bentuk – bentuk geometri).

Cara menstimulasi bermain APE lintasan perjanggaran adalah: 1) Setelah guru menjelaskan bentuk geometri persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran dan anak sudah bisa mengetahuinya maka guru akan memberikan sebuah permainan lintasan perjanggara untuk menguji kemampuan anak dengan bermain yang tidak membuat anak bosan, 2) Guru dapat meminta anak mencari salah satu bentuk geometri dan menempelkannya pada perekat yang telah disediakan sesuai tempat yang diinginkan sampai bentuk geometri tertempel semuanya, 3) Setelah 4 geometri tertempel maka anak yang belum mendapat giliran diminta untuk melewati lintasan dengan kelereng mencari salah satu geometri masing-masing anak dengan fokus gerakan mata dan tangan cara melewati lintasan sehingga ia mencapai garis finis pada bentuk geometri yang benar, 4) Setelah itu anak menyebutkan kembali geometri apa yang dia lewati, dan 5) Dan permainan ini anak dapat menempel bentuk-bentuk geometri, menggunting pola geometri, meniru bentuk geometri, kolase bentuk geometri.

Kegiatan pengabdian pelatihan guru yang dilakukan ini didukung oleh pengabdian yang telah dilakukan sebelumnya oleh PG-PAUD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Yang menghasilkan : 1) pelatihan pembuatan media Alat Permainan Edukatif (APE) menambah wawasan dan pengetahuan para peserta mengenai media Alat Permainan Edukatif (APE) yang

dapat dibuat dari barang bekas yang ada di lingkungan sekitar mereka, 2) tema yang diangkat berkaitan dengan pembuatan media Alat Permainan Edukatif (APE) dirasakan sesuai dengan latar belakang para peserta pelatihan karena mereka berasal dari latar belakang PG-PAUD sehingga mereka merasa bahwa ini akan menjadi bekal mereka nanti ketika menjadi guru sehingga dapat membuat media Alat Permainan Edukatif (APE) yang sederhana dari barang bekas karena dapat mengembangkan ke enam aspek perkembangan pada anak usia dini yang dapat dikenalkan kepada anak melalui metode bermain, 3) penyajian materi yang diberikan oleh tim pengabdian dirasakan menarik karena dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan bagi para peserta karena disertai dengan pemberian contoh Alat Permainan Edukatif (APE) sehingga para peserta merasa bahwa selain teori mereka juga dapat melihat media dan pengerjaan media Alat Permainan Edukatif (APE) secara langsung.

Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak usia dini. Berbagai aspek perkembangan AUD dapat terstimulasi dengan penggunaan APE. Untuk itu Guru diharapkan dapat terus mengasah kreativitasnya dalam pembuatan APE AUD. Dengan kreativitas yang dimiliki guru peserta didiknya akan dapat terstimulasi dengan baik dan benar. Sehingga tingkat capaian anak dapat berkembang dengan baik.

SIMPULAN

Hasil pelaksanaan pengabdian dapat ditarik kesimpulan: kegiatan pelatihan

mendapat sambutan positif dari kelompok guru PKG cempaka Kec Nanggalo. Dilihat kesanggupan para peserta untuk mengikuti serangkaian acara mulai dari penyajian materi, perancangan alat permainan edukatif, dan mempraktekkan penggunaan alat permainan edukatif hingga akhir pertemuan. Saat penyajian materi dan saat latihan terjadi diskusi.

Berbagai aspek perkembangan AUD dapat terstimulasi dengan penggunaan APE. Untuk itu Guru diharapkan dapat terus mengasah kreativitasnya dalam pembuatan APE AUD. Dengan kreativitas yang dimiliki Guru Peserta Didiknya akan dapat terstimulasi dengan baik dan benar. Sehingga tingkat capaian anak dapat berkembang dengan baik.

SARAN

Adapun saran-saran dalam kegiatan ini: Kegiatan perlu di perluas saranya ke tingkat kecamatan, karena sangat banyak dari guru yang memerlukan cara membuat APE PAUD dan durasi waktu sebaiknya kedepan diperpanjang sampai 6Jp.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini Dian, 2018, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas*
- Anggani Sudono,. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta : Grasindo.
- Ardini Pupung Puspa, Lestari ningrum Anik, 2018, *Bermain Dan Permainan Aud*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara
- Baharun Hasan, dkk, 2021, *Pengelolaan APE Berbahan Limbah Untuk meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak*, Jurnal Obsesi, Vol.5 (2)
- Dewi Anita Wayan Ni, dkk, 2016, *Penerapan APE Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Tunas Mulia Singaraja*
- Dwiyanti Linda, Khan Rosa Imani, 2020, *Optimalisasi Perkembangan Bahasa AUD Melalui APE*, Prosiding Semnas Riset Teknologi Terapan
- Fransiska, dkk. *Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak Usia Dini*. Jurnal Abdi Populika Vol. 02 No. 2,
- Hijriati. 2017. *Peranan dan Manfaat APE untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak. Volume III, Nomor 2, hlm. 59-69. Diakses tanggal 23 Oktober. <https://www.jurnal.arraniry.ac.id/index.php/bunayya/article/viewFile/1699/1236>
- Khobir, Abdul. 2009. *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*. Forum Tarbiyah. Volume 7, Nomor 2, hlm. 195-208. Diakses tanggal 23 Oktober 2022. <http://repository.iainpekalongan.ac.id/id/eprint/3>
- Montolalu, dkk. 2012, *Bermain Dan Permainan Anak*, Banten : Universitas Terbuka
- Ningsih Tutuk, 2018, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif*, Yogyakarta: Istana Agency
- Syamsuardi, 2012. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone*. Jurnal Pemikiran, Penelitian, dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan. Volume 11, Nomor 1, hlm. 59-67. Diakses tanggal 23 Oktober 2022 <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/1586>
- Zaman Badru, 2006, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Taman Kanak-Kanak*. FIPUPI