

WORKSHOP PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) ANAK USIA DINI DI GUGUS SORAWOLIO KOTA BAUBAU

Henny, Siti Misra Susanti, Ade Supriani dan Tini Lapodi¹

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Buton Jl. Betoambari
No. 36 Kota Baubau, 93721, Indonesia

e-mail: susantimisra256@gmail.com

Abstrak

Tujuan pelaksanaan kegiatan ini untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada guru anak usia dini tentang pembuatan alat permainan edukatif sesuai dengan aspek-aspek perkembangan dan kematangan anak. Adapun metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah metode proyek dimana setiap kelompok harus menyelesaikan minimal 4 jenis Alat Permainan Edukatif untuk pembelajaran anak usia dini yang bisa digunakan di lembaga masing-masing dimasa yang akan datang. Hasil dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah 1) memberikan pengetahuan kepada guru-guru PAUD untuk selalu berinovasi dan berkreasi; 2) Memberikan keterampilan kepada guru-guru terkait pembuatan alat permainan edukatif yang menarik perhatian anak dan menyenangkan pada saat digunakan; 3) Membuka wawasan guru terkait bahan-bahan sisa yang dapat digunakan untuk membuat alat permainan edukatif. Respon yang sangat bagus yang ditunjukkan oleh guru selama pelaksanaan PKM ini menjadikan guru bersemangat dan antusias untuk membuat APE di masa yang akan datang. Kegiatan ini membantu para guru yang kurang kreatif membuat media dan membantu ketercukupan media untuk pembelajaran di lembaga masing-masing.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif, Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Usia dini menentukan pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Sebab, pada usia dini stimulus yang didapatkan akan mudah untuk di terima sehingga apapun konsep yang di tanamkan pada anak akan mudah untuk di pahami. Pendidikan anak sejak dini perlu kiranya di optimalkan oleh guru maupun orang tua. Hal tersebut mengingat bahwa anak usia dini memiliki kepekaan yang kuat pada tahap-tahap perkembangannya. Masa peka ini menuntut para pendidik dan guru untuk mengoptimalkan pembinaan dan pemberian pendidikan atau stimulasi pada aspek-aspek perkembangan anak sesuai usia tahapan perkembangannya.

Para ahli psikologi berpendapat bahwa masa pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan masa usia emas (*golden age*). Pemberian pendidikan yang tepat pada masa ini

berpengaruh sangat signifikan bagi prestasi belajar pada jenjang pendidikan berikutnya. masa kanak-kanak merupakan masa yang sangat penting untuk meningkatkan seluruh potensi kecerdasannya. Anak pada usia ini harus mendapatkan beragam input yang merangsangnya, utamanya pengembangan kepribadian dan potensi diri baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni sesuai dengan tahap perkembangan anak. Untuk mengoptimalkan rangsangan pendidikan untuk anak usia dini guru perlu mendesain pembelajaran dengan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu komponen yang sangat penting ketika mendesain pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran dapat memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran dan menjadikan proses belajar mengajar berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Media pembelajaran untuk anak usia dini disebut alat permainan edukatif (APE).

Dalam pembelajaran untuk anak usia dini alat permainan edukatif memberikan kontribusi yang sangat besar untuk proses tersimpannya informasi dan pengalaman sebagai pembelajaran berharga untuk anak. Berbagai alat permainan edukatif telah didistribusi oleh pemerintah untuk lembaga-lembaga PAUD di Kota Baubau utamanya di kecamatan Sorawolio. Namun, ketercukupan Alat Permainan Edukatif kurang memadai untuk semua anak. Olehnya itu, guru perlu mendesain alat permainan edukatif yang memadai dan cukup untuk digunakan pada anak usia dini baik yang terbuat dari alam sekitar maupun dari bahan-bahan sisa yang unik dan menarik untuk anak sehingga penggunaannya tidak memberikan rasa bosan untuk anak. Mengingat besarnya manfaat dari Alat Permainan Edukatif untuk anak usia dini maka perlu kiranya guru mengikuti workshop pembuatan Alat Permainan Edukatif di Gugus Sorawolio Kota Baubau.

Menurut Apolonia Antonilda Ina dan Bernadeta Novita Septiani, (2020: 21). bahwa berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh mitra, beberapa alternatif solusi yang dapat ditawarkan adalah sebagai berikut: a) Meningkatkan pengetahuan warga tentang tumbuh kembang pada anak usia pra sekolah b) Meningkatkan pengetahuan warga dalam melakukan stimulasi tumbuh kembang pada anak usia prasekolah. c) Optimalisasi tumbuh kembang anak usia pra sekolah

B. Masalah

Permasalahan dalam PKM ini adalah bagaimana memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada guru anak usia dini tentang pembuatan alat permainan edukatif sesuai dengan aspek-aspek perkembangan dan kematangan anak?

C. Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilakukan dengan mengikuti protokol kesehatan yang ditetapkan oleh pemerintah. Kondisi pandemic covid 19 tidak menjadi rintangan untuk memberikan keterampilan kepada guru-guru di Kecamatan Sorawolio. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini yang ditujukan kepada guru-guru TK Se Kecamatan Sorawolio Kota Baubau juga melibatkan mahasiswa.

Menurut Hardin (2019: 32) bahwa kegiatan PKM ini menggunakan metode ceramah dalam hal ini Workshop Pembuatan Alat Permainan Edukatif sebagai media pembelajaran untuk Anak Usia Dini. Keterlibatan mahasiswa dalam PKM ini juga merupakan bagian dari bentuk konkrit. PKM ini adalah integrasi dari mata kuliah Bahan dan Alat Permainan Edukatif yang di program pada semester berjalan ini (semester ganjil). Mahasiswa mendampingi guru-guru membuat APE dengan bimbingan dosen yang dilakukan dengan membagi kelompok menjadi 7 kelompok sesuai dengan lembaga agar lebih mudah di jangkau. Prosedur pelaksanaannya adalah diawali dengan memberikan penjelasan terkait dengan alat permainan edukatif yang menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Kegiatan selanjutnya adalah praktek pembuatan alat permainan edukatif yang berbeda-beda untuk setiap kelompok. Kegiatan ini dibimbing oleh dosen dan didampingi oleh mahasiswa. Metode yang dipakai dalam pelaksanaan PKM ini adalah metode proyek hasil karya oleh kelompok sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan di lembaga masing-masing.

D. Pembahasan

Kegiatan PKM tentang Workshop Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) ini dilakukan dalam beberapa tahap. Pertama, dosen menjelaskan alat permainan edukatif yang mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Kemudian selanjutnya panitia menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan seperti kertas Manila, kertas HVS, gunting, lem, penggaris, spidol, pensil warna, kertas origami, lakban, papan flannel dan lain-lain. Tahap berikutnya guru-guru diberikan kebebasan memilih jenis APE untuk dibuat baik yang

terbuat dari bahan sisa maupun bahan dari pabrik dengan referensi yang telah diberikan oleh dosen penyaji. Adapun jenis APE yang dipilih untuk diselesaikan disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing lembaga.

Meskipun pembuatan APE membutuhkan waktu agak lama namun guru terlihat antusias mengekspresikan ide dan kreativitas dalam melakukan kegiatan. Pembuatan *APE berbasis aspek-aspek perkembangan ini* ini diadaptasi dari sebuah Software (Aplikasi Pinterest) yang memberikan banyak inspirasi terkait dengan alat permainan edukatif yang menarik untuk anak usia dini. Dalam kegiatan ini, dosen menetapkan bahwa Alat Permainan Edukatif dibuat sebanyak mungkin disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing lembaga. Setelah guru selesai membuat *Alat Permainan Edukatif* yang diinginkan, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil karya kepada audience sebagai bentuk perluasan pengetahuan akan permainan edukatif untuk anak. Berikut ini beberapa *alat permainan edukatif* yang telah dibuat oleh guru-guru dibawah arahan dan bimbingan dosen



Gambar 1. Proses Pembuatan APE



Gambar 2. Hasil Karya APE Perwakilan Kelompok



Gambar 3. Kegiatan Penutupan Bersama Ketua Gugus Sorawolio

Guru memberikan respon yang sangat bagus terkait dengan pelaksanaan kegiatan ini. Jenis Alat permainan edukatif yang diperkenalkan dapat di buat di lain waktu dan digunakan di masa mendatang. Keterbatasan Alat Permainan Edukatif di lembaga masing secara langsung dapat teratasi dengan baik sehingga pembelajaran pada anak dapat lebih menyenangkan.

E. Kesimpulan

Kegiatan PKM ini adalah Workshop Pembuatan Alat Permainan Edukatif sebagai media pembelajaran untuk Anak Usia Dini kepada guru guru TK gugus Sorawolio Kota Baubau. Kegiatan PKM ini dilakukan dalam dua tahapan di mana tahapan pertama dosen dan panitia menyiapkan alat dan bahan yang digunakan beserta mengenalkan contoh-contoh jenis APE yang menjadi pilihan untuk membuat Alat Permainan Edukatif sesuai dengan usia dan tahapan perkembangan anak. Tahapan Selanjutnya adalah membuat proyek produc yang diinginkan masing-masing lembaga yang dibimbing oleh dosen dan didampingi oleh mahasiswa PG PAUD. Respon yang sangat bagus yang ditunjukkan oleh guru selama pelaksanaan PKM ini menjadikan guru bersemangat dan antusias untuk membuat APE di masa yang akan datang. Kegiatan ini membantu para guru yang kurang kreatif membuat media dan membantu ketercukupan media untuk pembelajaran di lembaga masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Apolonia Antonilda Ina dan Bernadeta Novita Septiani. (2020). Stimulasi Tumbuh Kembang Pada Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Membangun Negeri* Vol. 4 No. 1 April 2020.
- Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia. (2003). Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 Tahun. Jakarta : Depdiknas
- Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia. (2003). Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain. Jakarta: DepdiknasRusman. (2017). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta. Kencana.
- Hardin. (2019). Pembinaan Pengurus Persaudaraan Beladiri Kempo Indonesia (Perkemi) Dojo Sorawolio Dalam Melaksanakan Peran dan Fungsi Manajemen Organisasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Membangun Negeri* Vol. 3 No. 1 April 2019.

