



Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE), Guna Menunjang Proses PBM TK KB TPA IT YADIAKSA di Masa *Pandemic*

Sonia Yulia Friska^{1*}, Ana Novita Sari², Dodi Widia Nanda³, Dwi Novri Asmara⁴, Gingga Prananda⁵,
Universitas Dharmas Indonesia, Sumatera Barat

*E-mail: soniyuliafriska@undhari.ac.id

ABSTRAK

Aspek dalam mengembangkan bentuk kependaian pada anak usia dini, paling utama dalam peningkatan ilmu pengetahuan yang biasa dilaksanakn sebagai salah satu cara dengan menggunakan APE. Permasalahan yang dihadapi guru yaitu kurangnya APE di tempat mereka mengajar. Satu hal yang menyebabkannya adalah harga yang relatif tinggi. Caranya tentu tidak dengan membuat sendiri APE yang diperlukan dan digunakan sesuai keperluan (termasuk membuat pengembangan ilmu pengetahuan). Maka dari itu, teman bekerja sama yang sesuai dalam PKM ini yaitu PAUD TK KB TPA YADIAKSA, Kecamatan Sungai Rumbai. Tujuan pengabdian ini yaitu untuk menambah kompetensi guru dalam melaksanakan dan memanfaatkan APE guna pengembangan ilmu pengetahuan anak. Sasaran yang hendak dicapai dalam PKM ini ialah jurnal ilmiah ber-ISSN dan alat permainan edukatif (APE) hasil dari kegiatan yang telah dilaksanakan di PAUD TK KB TPA YADIAKSA. Besarnya peluang sesungguhnya pelatihan pelaksanaan alat permainan edukatif (APE) bisa mengembangkan keinginan dari para guru untuk kreatif dan berkreasi. Penggunaan APE dapat dikolaborasikan dengan metode atau model pembelajaran yang tepat hingga semua aspek dan kecerdasan anak dapat berkembang, termasuk pengembangan ilmu pengetahuan.

Kata kunci : Anak Usia Dini, Alat Permainan Edukatif, Ilmu Pengetahuan

ABSTRACT

Aspects in developing forms of intelligence in early childhood, especially in increasing knowledge which is usually carried out as one way to use APE. The problem faced by teachers is the lack of APE in the places where they teach. One thing that causes it is the relatively high price. The way is certainly not by making your own APE that is needed and used as needed (including making scientific developments). Therefore, the appropriate partner in this PKM is PAUD TK KB TPA YADIAKSA, Sungai Rumbai District. The purpose of this service is to increase teacher competence in implementing and utilizing APE for the development of children's knowledge. The targets to be achieved in this PKM are scientific journals with ISSN and educational game tools (APE) resulting from activities that have been carried out in PAUD TK KB TPA YADIAKSA. The real opportunity for training in the implementation of educational game tools (APE) can develop the desire of teachers to be creative and creative. The use of mAPE can be collaborated with appropriate learning methods or models so that all aspects of children's intelligence and intelligence can develop, including the development of science.

Keywords: Early Childhood, Educational Game Tools, Science

© 2021 ABDHARI

A. PENDAHULUAN

Pada usia dini, anak-anak sangat memerlukan suatu alat yang dapat digunakan untuk bermain untuk mengembangkan kemampuannya, sebagaimana terlihat dari apa yang dapat kita lihat, sebagai pengetahuan tentang latihan sehari-hari dari unsur-unsur lingkungan mereka. Potensi pemuda dapat diperkuat dalam kapasitas yang berbeda, lebih tepatnya asumsi bahwa setiap orang tua, pendidik, yayasan, atau pemerintah perlu mencari tahu.[1]. Memanfaatkan peralatan permainan dapat memuaskan semua bagian dari kepuasan anak-anak. Pada saat anak merasa senang, perkembangan pikiran anak akan meningkat secara sempurna sehingga akan lebih mudah bagi anak untuk menyelesaikan interaksi belajar. Dengan cara ini, peralatan bermain tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak-anak. Pemuda adalah pribadi yang menarik karena contoh perkembangan dan peningkatan fisik, intelektual, sosio-antusias, inovasi, bahasa dan sudut korespondensi tumbuh secara eksplisit dan sesuai tingkat mereka sendiri.[2].

Salah satu game yang banyak diterapkan di PAUD ialah Educational Game Tool / Alat Permainan Edukatif (APE). APE bisa digunakan sebagai permainan ataupun perangkat yang memiliki manfaat edukatif (bimbingan berguna) dan bisa mengembangkan semua keahlian pada anak[3]. Menurut Akbar sa'dun[4] APE adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan sebagai cara atau alat dalam bermain yang mengandung nilai edukatif dan selanjutnya dapat mengembangkan setiap kemampuan yang terdapat pada anak. APE ialah salah satu media atau perangkat berbasis reproduksi yang dimaksudkan untuk menghidupkan isu-isu yang ada, sehingga diperoleh intisari informasi yang dapat dimanfaatkan untuk menangani isu-isu tersebut.[5]. Sedangkan Arsyad Azhar[6] beranggapan bahwasanya APE adalah jenis permainan yang dimaksudkan untuk memberikan pengalaman pembelajaran atau pembelajaran yang instruktif kepada para pemainnya, tidak lupa juga permainan tradisional dan kekinian yang mengandung pelajaran dan mendidik. Pendidik yang mengajar di Taman Kanak-kanak diharapkan memiliki pilihan untuk melakukan interaksi belajar dan juga dapat menggunakan perangkat permainan edukatif yang tepat untuk mencapai tujuan atau kemampuan yang ideal dalam pengaturan yang telah ditentukan..

Menurut Beaty [7] Kapasitas perangkat permainan edukatif dalam ukuran pendidikan dan pembelajaran sangat penting mengingat media merupakan penyampai pesan dari beberapa sumber kepada penerima pesan, sehingga cocok jika pendidik memiliki pemikiran dan informasi. Perangkat permainan yang dibuat memiliki kapasitas yang berbeda-beda dalam mendukung pelaksanaan langkah-langkah belajar anak sehingga latihan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta merupakan waktu yang baik bagi anak-anak. Sebagian dari unsur perangkat permainan edukatif ini meliputi:[7] : a) Menciptakan suasana bermain (menemukan) yang tidak melelahkan bagi anak-anak dalam interaksi belajar sehingga petunjuk-petunjuk dapat dilaksanakan dengan tepat. Seperti yang baru-baru ini diungkapkan, tidak semua dari mereka menggunakan instrumen, beberapa tidak. Salah satunya adalah pada permainan yang menggunakan instrumen, dengan permainan yang menggunakan alat tersebut, anak-anak tampak lebih menyukai latihan belajar karena banyak hal yang mereka lakukan untuk mengatasi latihan belajar tersebut. b) Menumbuhkan rasa takut dan membentuk mental yang positif pada diri remaja. Dengan iklim yang baik, anak-anak dapat mencoba melakukan berbagai jenis olahraga yang mereka sukai dengan mempelajari dan menemukan apa yang perlu mereka ketahui. Ada tiga jenis kebutuhan selama waktu yang dihabiskan untuk membuat APE, termasuk prasyarat instruktif, prasyarat khusus dan kebutuhan gaya[8].

Beberapa ciri-ciri APE untuk anak antara lain: a) Sangat cocok untuk anak-anak TK, direncanakan dengan hati-hati dan bijaksana untuk anak-anak TK. APE untuk anak usia 4-5 jelas tidak sama dengan APE untuk anak usia 5-6. Salah satu polanya adalah: *puzzle*. Bentuk *puzzle* untuk anak usia 4-5 tahun tidak terlalu rumit dan tidak banyak dipotong. Menurut Zaman Badrun[9] jumlah *puzzle* 5-6 tahun lebih banyak. Oleh karena itu, APE dirancang sesuai untuk rentang usia tertentu. b) Berkomitmen untuk membina sudut pembentukan anak TK, pandangan yang dapat diciptakan adalah pandangan yang benar (mesin halus dan kasar), semangat, interaksi sosial, bahasa, kecerdasan, dan integritas. APE yang dirancang untuk mengembangkan perspektif psikologis sering kali membantu mengembangkan keterampilan berpikir anak. c) Dapat digunakan secara

bervariasi, bentuk, dan kegunaan. d) Tidak aman untuk anak-anak. e) Dapat mendukung kreativitas dan inovasi anak. f) konstruktif.

Menurut pengamatan yang dilakukan di PAUD TK KB TPA IT YADIAKSA, kegunaan APE sudah dimiliki oleh guru, namun belum optimal digunakan saat menggunakan APE. APE yang tersedia di luar ruangan antara lain menghitung pohon, gitar, papan gambar, blok bangunan, kartu flash, boneka, ratos, peragaan mandi, kera sembahyang betina, kera sembahyang jantan, mainan bel, jam bulat, piano, rambu lalu lintas, Lego, bowling, dump truck, dan APE yang tersedia di luar termasuk ayunan, panjat laba-laba, rumah turunan, bola dunia, pelangi, dan mangkuk pemintal. Kegiatan belajar dapat dilakukan tanpa APE, dan aspek serta kecerdasan anak yang ada juga dapat dikembangkan, seperti melalui bermain atau pemanfaatan alam. Perhatikan pendapat guru TK, alangkah baiknya jika guru TK bisa membuat APE yang mereka butuhkan untuk mengajar. Nyatanya, membuat APE terlihat sangat sulit, dan dikatakan membutuhkan banyak kreativitas. Pandangan ini tidak sepenuhnya salah. APE yang dibuat harus dapat mengembangkan berbagai aspek kecerdasan anak membutuhkan latihan dan semangat yang tinggi. Pembuatan APE harus menyesuaikan dengan kebutuhan anak, kurikulum yang ada dan karakteristik anak (cocok untuk kelas A atau B). Menurut Hasnidah[10] bahan yang diperlukan mudah didapatkan, salah satunya bisa menggunakan barang bekas atau limbah rumah tangga. Menurut Fadillah[11] Harus diperhatikan bahwa bahan yang digunakan harus aman untuk anak-anak. APE perlu dibuat semenarik mungkin agar anak dapat fokus pada proses belajar dan mengembangkan seluruh aspek dan kecerdasan anak.

Pada pembahasan kali ini, peneliti akan menjelaskan cara membuat dan menggunakan APE untuk mengembangkan pengetahuan anak. Mengapa hanya sebatas ilmu pengetahuan? Sebagai pendidikan yang bertanggung jawab secara universal, pendidikan sains memegang peranan yang sangat penting dalam menumbuhkan dan membentuk kemampuan berpikir kritis, logis, kreatif, inovatif, dan berdaya saing global peserta didik. (Abidin & Mulyati, 2017).

Oleh karena itu, perlu disadari bahwa sains menarik sejak dini. Selain itu, guru sering beranggapan bahwa membuat APE untuk IPA sangat sulit dan membutuhkan pertimbangan yang matang. Oleh karena itu, fokus diskusi ini adalah APE mempromosikan perkembangan ilmiah anak-anak.

Dengan cara ini, kita dapat melihat apakah anak-anak menghadapi tantangan dalam interaksi belajar. Dengan pemahaman yang cukup mendalam tentang siklus, saya percaya bahwa kita sebagai tutor, termasuk wali, guru lembaga pendidikan (terutama pendidik taman kanak-kanak), dan saksi sekolah, dapat menyelidiki dan merencanakan penggunaan aset pembelajaran dan permainan edukatif. .instrumen. Saat ini, beberapa guru TK mengeluh bahwa tidak ada APE di TK yang mereka ajar. Menurut mereka, taman kanak-kanak tanpa primata tidak mendapatkan hasil terbaik. Pembicara TK TPA IT Yadiaksa tidak mendapatkan hasil maksimal, meski pada kenyataannya APE bukanlah yang terpenting.

B. METODE

Pengabdian masyarakat ini dilakukan di Kecamatan Sungai Rumbai, Kabupaten Dharmasraya, Provinsi Sumatera Barat. Subjek pengabdian ini adalah keseluruhan guru PAUD TK KB TPA IT YADIAKSA. Pengabdian ini dilakukan pada bulan November 2020.

Adapun pelaksanaan aktivitas pengabdian kepada masyarakat melalui Program Kemitraan Masyarakat (PKM) dilakukan dengan beberapa tahapan antara lain sebagai berikut.

1. Sosialisasi pelaksanaan program kepada mitra PAUD, khususnya PAUD Sari Kumara.
2. Mempersiapkan segala sesuatunya dalam membuat perangkat permainan edukatif.
3. Melatih perangkat permainan edukatif bagi pendidik.
4. Memeriksa instruksi kepada anak-anak untuk menjalankan perangkat permainan edukatif.
5. Menilai pemanfaatan perangkat permainan edukatif dalam interaksi pembelajaran telah berjalan secara positif sebagaimana ditunjukkan oleh rencana

C. HASIL, PEMBAHASAN DAN DAMPAK

1. Kegiatan Perlakuan PKM

a. Pelatihan pembuatan APE

Kegiatan ini dilaksanakan di PAUD TK KB TPA IT YADIAKSA. Pihak-pihak yang

terlibat dalam pembuatan pelatihan APE ini meliputi seluruh guru, kepala sekolah dan pengurus PAUD TK KB TPA YADIAKSA PAUD. Narasumber yang memberikan pelatihan pembuatan APE ini adalah tim pelaksana yang merupakan dosen dari Universitas Dharma di Indonesia yaitu Sonia Yulia Friska, M.Pd., Ana Novita Sari, M.Pd., Dodi Widia Nanda, M.Pd., Dwi Novri Asmara, M.Pd., dan Gingga Prananda, M.Pd.

Keberhasilan pelaksanaan PKM dapat dilihat dari respon dan semangat guru untuk

mengikuti kegiatan dan upaya melaksanakan pelatihan yang diberikan. Hal ini terlihat dari pengaturan sosial dan awal tim pelaksana terhadap kepala sekolah PAUD yang memberikan dukungan kepada tim pelaksana agar kegiatan pelatihan dapat berjalan dengan lancar. Para guru yang mengikuti pelatihan tampak sangat antusias dan memberikan respon positif terhadap aksi pelatihan APE tersebut. Hasil respon peserta workshop dapat terlihat pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Respon Guru-guru Peserta tentang Pelatihan Pembuatan APE

No	Kode Guru	Respon					
		Pretest	Presentase (%)	Posttest	Presentase (%)	Gain	Presentase (%)
1	A	50	50	100	100	30	30
2	B	75	75	85	85	50	50
3	C	60	60	100	100	40	40
4	D	80	80	100	100	30	30
5	E	45	45	90	90	50	50
Jumlah		310	310	475	475	200	200
Rata-rata		62	62	95	95	40	40

Dari data yang terdapat pada tabel 1, tampak responden memiliki respon yang baik terhadap perlakuan program pengabdian masyarakat Pelatihan Pembuatan APE.

Pelaksanaan pembelajaran TK tidak terlepas dari penggunaan peralatan permainan sebagai salah satu metode untuk mendukung peningkatan dan terwujudnya interaksi belajar. Oleh karena itu, sebagai pedoman dalam setiap tindakan permainan di TK, pendidik harus memiliki kemampuan yang cukup dalam menangani berbagai alat permainan. Tujuannya untuk meningkatkan keberadaan alat permainan untuk meningkatkan kemampuan siswa. Seluruh tenaga pendidik di PAUD TK KB TPA YADIAKSA sedang mempersiapkan pembuatan APE. Persiapan ini menggunakan alat yang telah diatur sebelumnya oleh tim pelaksana.

Kegiatan pertama dan kedua adalah membuat bentuk huruf, yaitu kotak-kotak yang berisi huruf. Alasan permainan ini adalah untuk anak-anak untuk memahami huruf dan mendorong energi atau kegembiraan untuk menyadari ketika membingkai kata-kata dan mencari cara untuk membaca dengan teliti. Permainan ini diakhiri dengan memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk memanfaatkan peluang pinyin dari huruf-huruf

secara berurutan. Anak-anak ditawari kesempatan untuk membentuk kata-kata seperti yang ditunjukkan oleh foto-foto yang mereka lihat, dengan mendalangi huruf atau menyusun huruf sesuai keinginan mereka, kemudian, kemudian mereka dapat membingkai kalimat-kalimat pendek. Game ini dibuat untuk anak-anak yang sedang belajar membaca dengan teliti.

Pelatihan kedua hingga keenam adalah menggunakan bubur kertas koran untuk membuat replika gunung berapi. Tujuan pembuatan replika gunung berapi adalah untuk mengenalkan anak pada fenomena alam seperti letusan gunung berapi. Oleh karena itu, anak-anak bisa bereksperimen dengan mencampurkan bahan-bahan hingga muncul lahar.

Latihan selanjutnya adalah membuat *puzzle*. Dalam proses pembuatan *puzzle* wajah diperlukan keahlian khusus untuk membuat pola atau gambar wajah. Para guru dapat dengan terampil memotong dan mencocokkan styrofoam agar ukurannya sesuai, membentuk *puzzle* yang nantinya dapat dibongkar oleh anak-anak. Tujuan dari pembuatan *puzzle* ekspresi wajah adalah agar anak dapat mengenali ekspresi wajah yang terdapat pada ekspresi wajah, seperti ekspresi wajah sedih, marah, gembira dan lainnya.

Semua target dalam pelatihan pembuatan APE di PAUD TK KB TPA YADIAKSA telah tercapai. Maka dari itu kegiatan pembekalan tersebut ditutup dengan serah terima APE yang telah dibuat oleh guru-guru PAUD. Serah terima Alat Permainan ini dilaksanakan oleh Tim PKM Universitas Dharmas Indonesia kepada pihak PAUD TK KB TPA YADIAKSA.

b. Pelatihan Penggunaan APE

APE Sudah dibuat, lalu praktekkan cara menggunakannya dengan guru lain. Semoga guru dapat memahami bagaimana menerapkannya di kelas. Misalnya, untuk replika gunung berapi, guru harus tahu cara menggunakan soda kue, pewarna makanan merah, dan cuka untuk menghilangkan lahar, yang akan dituangkan untuk membuat lahar keluar dari celah gunung.

Melalui pemahaman, diharapkan guru dapat memberikan bimbingan dan simulasi yang tepat kepada anak-anak yang sesuai sehingga dapat membantu kegiatan belajar di masa pandemi seperti sekarang ini.

c. Monitoring Penggunaan APE

Melaksanakan kegiatan monitoring untuk mengetahui apakah alat permainan yang dibuat oleh guru dapat dipraktikkan di sekolah. Karena adanya pandemi, maka proses pengajaran dilakukan secara online. Apabila kegiatan proses pengajaran dilakukan secara tatap muka, maka akan dilakukan kegiatan monitoring.

Dalam kegiatan monitoring yang dilakukan PAUD TK KB TPA YADIAKSA, kepala sekolah menunjukkan berbagai teka-teki ekspresi. Anak-anak terlihat antusias dan ingin belajar tentang permainan baru yang dibawa oleh guru. Guru juga dapat mengajak anak untuk bekerja sama dan menyusun bagian puzzle yang benar.

Kegiatan monitoring menghasilkan alat peraga di kelas. Oleh karena itu, saya berharap para guru lebih mahir dalam menggunakan dan memodifikasi APE di kelas, sehingga anak-anak bisa bersenang-senang. Masih ada beberapa tahapan kegiatan yang tersisa dalam rencana kegiatan masyarakat ini, yaitu tahap monitoring dan evaluasi lanjutan.

D. SIMPULAN

Program PKM PAUD yang dilaksanakan di Sungai Lumbai dengan mitra PAUD TK KB TPA YADIAKSA telah berjalan sesuai dengan

rencana dan tujuan awal yaitu untuk meningkatkan semangat guru dalam berkreasi dan berinovasi dalam pembuatan dan penggunaan permainan edukatif. Acara ini mendapat respon positif dari para guru mitra dan berdampak positif bagi mitra. Hasil dari pelatihan ini adalah artikel yang dimuat dalam jurnal ISSN dan alat peraga pendidikan yang dibuat bersama guru.

Dari kegiatan monitoring dapat disimpulkan bahwa tujuan telah tercapai dan guru dapat menerapkan alat peraga dalam kegiatan pembelajaran yaitu bermain dan belajar. Ada banyak hal yang bisa dijadikan sebagai saran, yaitu:

- Semacam. Terdapat berbagai macam APE bagi para praktisi untuk dibuat dan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan kondisi sekolah.
- APE dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran yang menarik di kelas, dan dapat dilanjutkan.

E. DAFTAR RUJUKAN

- Indriasih, "Pemanfaatan alat permainan edukatif ular tangga dalam penerapan pembelajaran tematik di kelas III SD," *Pendidikan*, vol. 16, no. 2, pp. 127–137, 2015.
- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- E. S. R. Darajat Rangkuti, "PKM PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BAGI GURU TK/PAUD," *Pros. Semin. Nas. Has. Pengabdian*, p. 675, 2019.
- Hasnidah, *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: Luxima Metro Media, 2015.
- N. Astini, B. N., Nurhasanah, Rachmayani, I. Suarta, "Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak*, vol. 6, no. 1, pp. 31–40, 2017.
- J. J. Beaty, *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Terj. Arif Rakhman. Jakarta: Kencana, 2013.
- Muhammad, *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar. Ruzz Media, 2012.
- H. Pebriana, "Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 1–11, 2017.
- G. T. Kurniah, N., Andreswari, D., & Kusumah, "Achievement of Development on

- Early Childhood Based on National Education Standard,” 2019, vol. 295(ICETeP, pp. 351–354, 2019.
- S. Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Zaman, “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (Paud),” 2011.