

Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak Usia Dini

Fransiska¹, Adprijadi², Sudarto³, Dian Wahyuningsih⁴
PG-PAUD, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang^{1,2,3,4}

Email: fransiskastg@gmail.com¹, adprijadi@gmail.com², sudarto.niarto@gmail.com³,
wahyuningsih466@gmail.com⁴

Abstrak

Tujuan dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada mahasiswi PG-PAUD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang mengenai Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas. Penggunaan media pembelajaran sangat mendukung proses pembelajaran bagi anak usia dini dan media ini bisa dibuat dari barang bekas yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggal. Penggunaan media ini bisa dilakukan melalui aktivitas bermain sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan kepada anak walaupun dengan media yang sederhana. Metode yang digunakan dalam kegiatan PkM ini adalah metode pelatihan. Pada kegiatan ini ada 3 tahap yang dilakukan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap penilaian dan evaluasi. Peserta dari kegiatan PkM ini adalah para mahasiswi Program Studi PG-PAUD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang berjumlah 37 orang. Hasil dari kegiatan PkM ini adalah bahwa melalui kegiatan pelatihan ini maka dapat memberikan informasi dan keterampilan bagi para mahasiswi PG-PAUD dan hal ini terlihat dari hasil karya dari media Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas yang telah dibuat oleh para peserta pelatihan dan selama kegiatan ini tampak bahwa para peserta terlihat antusias mengikuti kegiatan PkM ini sampai selesai.

Kata kunci: Alat Permainan Edukatif (APE), Barang Bekas, Anak Usia Dini

Abstract

The purpose of this Community Service Activity (PkM) is to provide knowledge and understanding to PG-PAUD students of STKIP Persada Khatulistiwa Sintang regarding Educational Game Tools (APE) from used goods. The use of learning media is very supportive of the learning process for early childhood and this media can be made from used goods that are in the environment around the place of residence. The use of this media can be done through play activities so that learning objectives can be conveyed to children even with simple media. The method used in this PkM activity is the training method. In this activity there are 3 stages carried out namely the planning stage, the implementation stage, the assessment and evaluation stage. Participants of this PkM activity were 37 students of the Program Study at PG-PAUD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. The result of this PkM activity is that through this training activity it can provide information and skills for PG-PAUD students and this can be seen from the work of the Media Educational Game Tools (APE) from used goods that have been made by the trainees and during In this activity, it

appears that the participants were enthusiastic about participating in this PkM activity until it was finished.

Keywords: *Educational Game Tools (APE), Used Goods, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan bagi anak adalah dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak usia dini adalah anak yang berada pada masa keemasan atau yang di kenal dengan istilah masa *golden age* yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada masa *golden age* ini diharapkan dikembangkan semua aspek perkembangan yang ada pada anak. Terdapat enam aspek perkembangan yang harus dikembangkan yaitu: nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni. Enam aspek perkembangan pada anak tersebut dapat dikembangkan di sekolah dengan bantuan para guru. Guru memiliki peran penting dalam mengoptimalkan ke enam aspek perkembangan anak tersebut.

Pembelajaran yang ada di Taman Kanak-Kanak dilakukan melalui aktivitas belajar sambil bermain. Pembelajaran melalui bermain lebih menekankan pada keterlibatan anak secara langsung dengan memberikan pengalaman dalam belajar sehingga anak dapat aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Menurut Ismail (2009: 36) bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik sebelum bersekolah. Dengan bermain secara alamiah anak akan bisa menemukenali lingkungannya, orang lain dan dirinya sendiri. Lebih dari itu bermain juga dapat meningkatkan kecerdasan anak untuk berpikir, memiliki keterampilan motoris, berjiwa seni, sosial serta berparadigma religus.

Berdasarkan hal tersebut maka agar proses belajar sambil bermain dapat lebih menarik maka diperlukan media pembelajaran bagi anak. Melalui media pembelajaran yang berupa Alat Permainan Edukatif (APE) maka dapat menstimulasi ke enam aspek perkembangan yang ada pada anak sehingga dengan demikian ke enam aspek perkembangan pada anak dapat dikembangkan secara lebih optimal. Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan oleh Rahma (2017: 9) tentang penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) untuk mendukung perkembangan anak usia 5-6 tahun di PAUD Al Fikri diperoleh hasil bahwa penggunaan alat permainan edukatif dapat mendukung perkembangan anak usia 5-6 tahun di PAUD Al Fikri Pontianak Utara. Berdasarkan dari hal tersebut maka penting penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam menunjang keberhasilan anak dalam proses pembelajaran di kelas.

Menurut Tedjasaputra (Arsana, dkk, 2019: 18) manfaat bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE), yaitu: 1) Merangsang perkembangan motorik halus dan kasar anak, karena dalam bermain membutuhkan gerakan; 2) Merangsang perkembangan kognitif dan mengasah ketajaman penginderaan anak, karena dalam bermain membutuhkan pemecahan masalah bagaimana melakukan permainan dengan baik dan benar; 3) Media terapi, media intervensi dan

melatih kemandirian anak dalam melakukan sesuatu secara mandiri tidak melibatkan orang lain; 4) Melatih kedisiplinan anak, karena dalam permainan ada aturan yang harus ditaati dan dilaksanakan; 5) Adanya interaksi bahasa dan simbol, serta menambah kosakata anak; 6) Anak lebih semangat belajar, karena naluri anak usia dini adalah bermain yang di dalamnya mengandung pelajaran.

Dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) para guru dapat membuat dari barang- barang bekas yang ada di sekitar lingkungan. Hal ini mengingat bahwa tidak semua Taman Kanak- Kanak itu berada di wilayah perkotaan dan Taman Kanak-Kanak ini ada yang berada di desa terpencil sehingga untuk membeli peralatan atau bahan yang berkaitan dengan Alat Permainan Edukatif (APE) menjadi sulit karena harus menempuh perjalanan yang jauh sehingga untuk meminimalisir hal tersebut maka guru dapat membuat Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas. Dengan menggunakan barang bekas maka guru dapat menekan pengeluaran untuk menyediakan media Alat Permainan Edukatif (APE) sehingga dengan demikian anak dapat memperoleh pengetahuan meskipun dengan menggunakan media yang berasal dari bahan yang sederhana.

Berkaitan dengan Perguruan Tinggi maka pengabdian merupakan salah satu bentuk kegiatan yang termasuk dalam tridharma perguruan tinggi seperti amanat dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi. Berdasarkan dari Undang-Undang Tersebut maka menjadi keharusan bagi perguruan tinggi untuk melaksanakan Tridarma Perguruan tinggi yang berupa pengabdian kepada masyarakat melalui aktivitas dosen dan mahasiswanya. Pengabdian masyarakat yang dilirik oleh tim pengabdian kali ini adalah pemanfaatan barang bekas sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) bagi anak usia dini dengan sasaran para mahasiswi semester 2 Program Studi PG- PAUD yang ada di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Alasan pemilihan para mahasiswi dari Program Studi PG-PAUD semester 2 ini karena mereka adalah peserta didik baru yang belum mengerti mengenai tentang pembuatan media pembelajaran bagi anak usia dini, sehingga perlu dikenakan sejak awal tentang pembuatan media khususnya yang berkaitan dengan Alat Permainan Edukatif (APE) sehingga dengan demikian mereka akan terbiasa membuat Alat Permainan Edukatif (APE) bagi anak usia dini sejak di semester awal perkuliahan. Berdasarkan dari pemaparan permasalahan diatas sehingga membuat tim pengabdian kepada masyarakat mengangkat judul pengabdian "Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak Usia Dini.

METODE

PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah metode pelatihan. Pelatihan ini dilaksanakan melalui kolaborasi antara tim pengabdian dengan mahasiswi semester 2 program studi PG-PAUD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Dalam

Submitted : 10 Juli 2021

Accepted : 31 Juli 2021

Published : 31 Juli 2021

pelaksanaannya, program ini direncanakan melalui 3 tahapan kegiatan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap penilaian 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 usia dini.

Pada tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan meliputi mempersiapkan bahan dan alat yang diperlukan untuk pembuatan alat permainan edukatif khususnya bahan-bahan dari barang bekas dan mengadakan pelatihan membuat dan menggunakan alat permainan edukatif kepada mahasiswi Program Studi PG-PAUD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. 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 memikirkan dan menyiapkan barang bekas 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) dari barang bekas. 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

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan pada program studi PG-PAUD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang dengan lama kegiatan selama 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 14 Juni 2021 dan 21 Juni 2021 dengan jumlah peserta sebanyak 37 orang. Alasan dari pemilihan mahasiswi PG-PAUD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang adalah karena mereka berada pada semester 2 dan belum pernah mendapatkan penjelasan dan pelatihan dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) sehingga berdasarkan hal tersebut maka membuat tim pengabdian merasa perlu melakukan kegiatan pelatihan dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) bagi anak usia dini. Selain itu latar belakang pendidikan mereka yang kuliah di program studi PG-PAUD sehingga membuat para mahasiswi ini perlu mengenal tentang pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) sejak di semester awal perkuliahan. Pada pertemuan pertama para peserta mengikuti pembelajaran yang berupa penyampaian materi mengenai Alat Permainan Edukatif (APE), manfaat dari APE bagi anak usia dini, media yang berupa barang bekas yang bisa digunakan beserta contoh-contohnya dan contoh dari Alat Permainan Edukatif (APE) yang sudah di buat oleh tim pengabdian. Pada pertemuan pertama ini tim pengabdian memberikan contoh pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas yang telah dibuat sebelumnya yaitu "Pohon Arwana (Pohon Angka dan Warna)" sebagai alat peraga untuk kegiatan pelatihan yang dibuat dari barang-barang bekas yang ada di sekitar tempat tinggal.

Submitted : 10 Juli 2021

Accepted : 31 Juli 2021

Published : 31 Juli 2021

Melalui Pohon Arwana (Pohon Angka dan Warna) ini maka diharapkan dapat melatih kemampuan kognitif yang berupa pengenalan angka dan warna, social emosional serta pengenalan bahasa pada anak usia dini dan kegiatan pembelajarannya dapat dilakukan dengan aktivitas belajar sambil bermain.

Pada pertemuan ke dua, kegiatan diawali dengan mengisi presensi kehadiran terlebih dahulu. Setelah itu tim pengabdian memulai kegiatan dengan meminta para peserta kegiatan membuat Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang-barang bekas yang sudah mereka persiapkan. Pada saat pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) ini para peserta diberi kesempatan untuk membuat Alat Permainan Edukatif (APE) sekreatif mungkin berdasarkan ide yang telah mereka tentukan. Para peserta diberi waktu selama 2 jam untuk membuat Alat Permainan Edukatif (APE) dan menuliskan nama Alat Permainan Edukatif (APE) telah mereka buat dan dapat melatih aspek perkembangan apa saja pada anak usia dini. Selama kegiatan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) ini tampak para peserta begitu antusias dan kreatif dalam membuat Alat Permainan Edukatif (APE). Setelah para peserta menyelesaikan tugas membuat Alat Permainan Edukatif (APE) maka hasil karya mereka di letakkan di tempat yang sudah disediakan oleh tim pengabdian. Tampak begitu beranekaragam hasil Alat Permainan Edukatif (APE) yang dibuat oleh para peserta.



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan APE pada Mahasiswi PG-PAUD STKIP Persada Khatulistiwa

Hasil Kegiatan

Para peserta pelatihan dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) ini ternyata memiliki kebingungan dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE), sehingga untuk mengatasi kebingungan para peserta pelatihan maka tim pengabdian membuka kesempatan kepada para peserta untuk berkonsultasi mengenai Alat Permainan Edukatif (APE) yang akan mereka buat mulai dari bahan yang akan digunakan dan Alat Permainan Edukatif (APE) yang akan dibuat. Berdasarkan dari konsultasi yang telah dilakukan maka akhirnya para peserta dapat menentukan bahan dan media Alat Permainan Edukatif (APE) yang akan mereka buat. Dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) ini para peserta dibagi dalam kelompok-

Submitted : 10 Juli 2021

Accepted : 31 Juli 2021

Published : 31 Juli 2021

kelompok kecil sehingga mereka juga bisa berdiskusi dalam tim kecilnya untuk media Alat Permainan Edukatif (APE) yang akan di buat dalam pembelajaran bagi anak usia dini.

Keberhasilan program pelatihan ini tampak dari hasil Alat Permainan Edukatif (APE) yang telah dibuat karena ternyata hasil dari Alat Permainan Edukatif (APE) yang dihasilkan beranekaragam. Setelah semua peserta menyelesaikan pembuatan APE maka tim pengabdian melakukan penilaian atas hasil media Alat Permainan Edukatif (APE) yang telah dibuat peserta. Pada saat penilaian tim pengabdian memperhatikan secara detail Alat Permainan Edukatif (APE) yang telah dibuat oleh para peserta mulai dari bahan yang digunakan apakah sudah memenuhi kriteria berasal dari barang bekas dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran bagi anak usia dini terutama dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini. Berdasarkan dari penilaian yang telah dilakukan maka tampak bahwa para peserta sebagian besar sudah menggunakan barang-barang bekas untuk pembuatan media Alat Permainan Edukatif (APE) dan sudah dapat menyampaikan pesan dari Alat Permainan Edukatif (APE) yang dibuat sehingga dapat melatih aspek perkembangan pada anak usia dini.

Setelah melakukan penilaian pada Alat Permainan Edukatif (APE), maka tim pengabdian melakukan evaluasi atas hasil media Alat Permainan Edukatif (APE) yang telah dibuat oleh para mahasiswi PG-PAUD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Dari hasil instrumen evaluasi yang diberikan kepada peserta kegiatan pengabdian diperoleh sebagai berikut: 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 latarbelakang para peserta pelatihan karena mereka berasal dari latarbelakang 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.

Submitted : 10 Juli 2021

Accepted : 31 Juli 2021

Published : 31 Juli 2021



Gambar 2. Beberapa Hasil karya dari Media Alat Permainan Edukatif (APE) untuk AUD

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil kegiatan PkM yang telah dilaksanakan pada mahasiswi PG-PAUD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelaksanaan pelatihan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas memberikan informasi dan keterampilan bagi para mahasiswi PG-PAUD hal ini tampak dari hasil karya dari media Alat Permainan Edukatif (APE) yang telah dibuat oleh para peserta pelatihan. Antusiasme para peserta tampak ketika mereka membuat Alat Permainan Edukatif (APE) dari bahan-bahan yang telah mereka sediakan. Penggunaan barang bekas yang ada di sekitar mereka membuat mereka dapat meminimalisir pengeluaran dana berkaitan dengan penyediaan media pembelajaran khususnya dalam aktivitas belajar sambil bermain bagi anak usia dini. Selain itu melalui kegiatan ini maka akan menjadi bekal mereka nanti ketika menjadi guru di KB atau Taman Kanak-kanak karena mereka sudah memiliki pengetahuan berkaitan dengan media pembelajaran khususnya berkaitan dengan Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang-barang bekas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsana, I.Wayan, dkk. Pemanfaatan Benda-Benda Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Vol. 3, No. 1, 17-29.*
- Ismail, Andang. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Rahma, Dian. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia Dini 5-6 Tahun di PAUD Al Fikri. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan. Vol.6, No.10, 1-10.*

Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, Pasal 1 nomor 9