



**PELATIHAN PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BAGI GURU
TK PUJA KUSUMA PAUH MENANG JAMBI**

**TRAINING IN MAKING EDUCATIVE GAME EQUIPMENT (APE) FOR PUJA
KUSUMA PAUH MENANG JAMBI KINDERGARTEN TEACHERS**

Ardina Hanum^{1*}, Martin Kustati², Rezki Amelia³, Gusmirawati⁴

^{1,2,3,4} Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Kota Padang, Indonesia

*ardinahanum29@gmail.com

Abstrak: Tujuan pelatihan ini untuk meningkatkan motivasi, kreatifitas, dan keterampilan guru dalam membuat Alat Permainan Edukatif (APE) dan menerapkan dalam pembelajaran. Belajar sambil bermain adalah salah satu karakteristik anak usia dini. Kegiatan bermain memiliki unsur edukasi yang disebut dengan permainan edukatif. Pendidikan anak usia dini memerlukan alat bantu yang inovatif dan efektif untuk mendukung perkembangan anak. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan salah satu media penting dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang perkembangan kognitif, motorik, dan sosial anak. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan anak tidak akan jenuh apabila guru menggunakan media Alat Permainan Edukatif (APE). Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah Participatory Action Research (PAR) yang dilaksanakan dalam tahapan kegiatan berupa persiapan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi. Pada pelatihan ini guru diberi gambaran materi tentang Alat Permainan Edukatif (APE), pemilihan alat dan bahan serta demonstrasi cara membuatnya. Hasil pelatihan ini adalah guru menjadi lebih termotivasi dan memiliki kreativitas untuk membuat Alat Permainan Edukatif (APE) dengan menggunakan bahan yang sederhana, serta menerapkannya dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan interaksi dikelas dan mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

Kata Kunci: *Pelatihan, Alat Permainan Edukatif, Guru*

Abstract: *The aim of this training is to increase teachers' motivation, creativity and skills in making Educational Game Tools (APE) and implementing them in learning. Learning while playing is one of the characteristics of early childhood. Play activities have educational elements which are called educational games. Early childhood education requires innovative and effective tools to support children's development. Educational Game Tools (APE) are an important medium in the learning process that can stimulate children's cognitive, motor and social development. Learning becomes more interesting and children will not get bored if teachers use Educational Game Tools (APE) media. The method used in this training is Participatory Action Research (PAR) which is carried out in activity stages in the form of preparation, implementation, observation and evaluation. In this training, teachers are given an overview of the material regarding Educational Game Tools (APE), the selection of tools and materials and a demonstration on how to make them. The results of this training are that teachers become more motivated and have the creativity to make educational game tools (APE) using simple materials, and apply them in learning so that they can increase interaction in the classroom and support children's overall development.*

Keywords: *Training, Educational Game Tools, Teachers*

Article History:

Received	Revised	Published
18 September 2024	10 November 2024	15 November 2024

Pendahuluan

Usia dini merupakan periode awal yang terpenting dan mendasar dalam pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat (Rahmawati dkk., 2023). Masa ini disebut juga dengan masa keemasan, banyak konsep dan fakta yang menjelaskan bahwa pada masa keemasan ini merupakan masa semua potensi anak berkembang paling cepat. Pada masa keemasan ini diperlukan stimulus yang optimal dan maksimal sehingga potensi-potensi yang dimilikinya berkembang dengan baik (Sulastrri & Fuada, 2021). Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk pendidikan anak yang berusia empat sampai enam tahun (Ariyanti & Muslimin, 2015; Utami dkk., 2019).

Dalam dunia pendidikan anak usia dini bermain menjadi bagian terpenting dalam proses pembelajarannya (Isnainingsih dkk., 2022). Belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar adalah dua hal yang tak terpisahkan bagi anak usia dini (Lilawati, 2020).

Pola pembelajaran pada pendidikan anak usia dini memiliki kekhasan tersendiri yang tidak dapat disamakan dengan jenjang pendidikan lain. Begitu pula kegiatan belajar mengajar di TK diperoleh melalui kegiatan bermain (Sahjat & Samad, 2019). Permainan-permainan yang dilakukan dalam kegiatan anak usia dini dilakukan sebagai upaya untuk stimulasi tumbuh kembang anak. Praktek permainan pada anak usia dini tidak jarang membutuhkan sebuah media atau yang dinamakan Alat Permainan Edukatif (APE) (Hardiyanti dkk., 2024).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini adalah Alat Permainan Edukatif (APE). Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan atau edukatif dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak (Amelia & Pratiwi, 2021; Budiyo dkk., 2019). Alat Permainan Edukatif (APE) dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan bermain anak yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak (Karnita & Munawaroh, 2021). Pada dasarnya Alat Permainan Edukatif (APE) sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini (Mursalin & Setiaji, 2021).

Alat Permainan Edukatif (APE) bagi anak usia dini memegang peranan penting sebagai media stimulasi, pembelajaran, dan permainan, sedangkan bagi guru merupakan sarana yang membantu dalam penyampaian pembelajaran (Poerwati dkk., 2018). Adapun ciri-ciri Alat Permainan Edukatif bagi anak yaitu : 1) ditujukan pada anak TK; 2) berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK, diantaranya aspek fisik (motorik halus dan kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral; 3) dapat digunakan dengan berbagai cara; 4) aman bagi anak; 5) dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak; 6) bersifat konstruktif (Isnainingsih dkk., 2022).

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 permainan ada aturan yang harus ditaati dan dilaksanakan; 5) Adanya Interaksi bahasa dan simbol, serta menambah kosakata anak; 6) Anaj lebih semangat belajar, karena naluri anak usia dini adalah bermain yang didalamnya mengandung pelajaran (Fransiska dkk., 2021).

TK Puja Kusuma berlokasi di Desa Pauh Menang Kecamatan Pamenang Kabupaten Merangin Provinsi Jambi. Dalam kegiatan pembelajaran, guru telah menggunakan media berupa Alat Permainan Edukatif (APE) agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan menyenangkan. Akan tetapi Alat Permainan Edukatif (APE) yang digunakan merupakan hasil buatan pabrik yang perolehannya tentu dengan pembelian. Dalam hal ini sifat guru masih konsumtif dalam pembelian Alat Permainan Edukatif (APE) dan guru kurang berminat dalam mengkreasikan barang sederhana untuk dijadikan Alat Permainan Edukatif (APE).

Oleh karena itu perlu adanya pelatihan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi, kreatifitas, dan keterampilan guru dalam membuat Alat Permainan Edukatif (APE) dan menerapkan dalam pembelajaran.

Metode

Pelatihan ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan meliputi: (1) persiapan, (2) pelaksanaan, (3) evaluasi. Adapun subjek pengabdian ini adalah seluruh guru di TK Puja Kusuma Pauh Menang Jambi yang berjumlah 4 orang. Selanjutnya, instrumen dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu lembar observasi sedangkan teknik pengumpulan data melalui observasi yang digunakan untuk mengamati semua aktivitas peserta selama kegiatan sosialisasi berlangsung. Data-data yang telah diperoleh tersebut, kemudian akan diolah dan disajikan dalam bentuk deskriptif.

Pelaksanaan program PKM ini ditujukan untuk guru di TK Puja Kusuma yang berlokasi di Desa Pauh Menang Kecamatan Pamenang Kabupaten Merangin Provinsi Jambi. Adapun metode yang digunakan yaitu pendidikan pada masyarakat berupa kegiatan sosialisasi untuk meningkatkan pengetahuan/pemahaman peserta mengenai cara pembuatan alat permainan edukatif (APE) melalui ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi. Selanjutnya, proses evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui kekurangan dan kendala dalam pelaksanaan kegiatan sehingga dapat dilakukan penyempurnaan. Proses evaluasi dilakukan melalui kegiatan wawancara kepada peserta secara langsung mengenai kegiatan penyuluhan dan sosialisasi.

Hasil dan Pembahasan

Pelatihan ini menggunakan metode pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang berorientasi pada pemberdayaan dan perubahan masyarakat. *Participatory Action Research* (PAR) bertujuan untuk pembelajaran dalam mengatasi masalah dan pemenuhan kebutuhan praktis masyarakat, serta produksi ilmu pengetahuan (Rahmat & Mirnawati, 2020). Sebelum melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dilakukan pertemuan dengan pihak TK Puja Kusuma Pauh Menang Jambi pada tanggal 9 September 2024. Diskusi yang dilakukan dengan Kepala TK yaitu Ibu Sumarni, A.Ma. bertujuan meminta izin untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema pelatihan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE). Kegiatan tersebut dirumuskan guna pelaksanaan pelatihan kepada para guru. Berdasarkan hasil diskusi tersebut, maka pihak TK bersedia memberikan izin untuk melaksanakan pelatihan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE). Kegiatan pelatihan pembuatan Alat Permainan Edukatif tersebut dilaksanakan pada tanggal 17 September 2024.

Kegiatan pelatihan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dilaksanakan sebanyak 1 kali pertemuan dalam bentuk tatap muka yang bertempat di TK Puja Kusuma Desa Pauh Menang Kecamatan Pemenang Kabupaten Merangin Provinsi Jambi. Adanya bimbingan langsung dari penulis diharapkan pelatihan yang dilaksanakan ini dapat diterima

secara maksimal oleh para peserta. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan yaitu :

Persiapan

Persiapan dalam pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan menyusun rundown kegiatan dan materi pelatihan. Rundown disusun dengan memperhatikan sejumlah komponen acara seperti jumlah peserta, waktu pelaksanaan kegiatan, dan agenda yang akan dilakukan dalam kegiatan pelatihan. Materi pelatihan yang dikembangkan mengacu pada kompetensi yang tertera pada rencana kegiatan. Untuk itu, materi pelatihan terdiri dari 2 kompetensi utama yaitu: (1) memahami konsep dasar Alat Permainan Edukatif (APE) dan (2) merancang Alat Permainan Edukatif (APE) dengan menggunakan bahan-bahan sederhana dan mudah ditemukan.

Sebelum melaksanakan pelatihan, pada tahap persiapan ini terlebih dahulu dilakukan observasi mengetahui kondisi kemampuan guru di TK Puja Kusuma Pauh Menang Jambi dalam membuat Alat Permainan Edukatif (APE). Indikator yang berkaitan dengan hal tersebut , seperti: (a) Intensitas guru dalam mengikuti pelatihan; (b) Pandangan guru terhadap APE; (c) Intensitas gurudalam mengakses (sengaja atau tidak sengaja) konten APE; (d) Pendapat guru mengenai APE buatan pabrik; dan (e) Pendapat guru mengenai APE buatan sendiri.

Pelaksanaan

Pelatihan ini dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan tatap muka. Pemateri bersama para peserta terlebih dahulu menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat APE yaitu kardus bekas, karton, kertas origami, stik eskrim, lem, spidol, dan gunting. Dalam hal ini APE yang dibuat adalah genius box. Genius box sangat bermanfaat bagi siswa karena dapat melatih keaksaraan, kecerdasan kognitif, bahasa dan sosial.



Gambar 1. Kegiatan guru TK Puja Kesuma Pauh Menang Jambi menyimak materi pelatihan

Penyajian materi dilaksanakan dalam bentuk teori dan praktik. Kegiatan tanya jawab dilakukan bersamaan dengan penyajian materi. Peserta dapat berdiskusi langsung dengan pemateri dan juga mengamati langkah-langkah pembuatan APE yang didemonstrasikan oleh pemateri. Peserta pelatihan juga mendapat motivasi untuk mengembangkan kreativitas dan membuat APE sendiri, sehingga dapat mengurangi budaya konsumtif dalam melakukan pembelian APE buatan pabrik.

Evaluasi

Tahap yang terakhir adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi atas hasil yang telah dicapai oleh peserta pelatihan. Masukan dan perbaikan lebih lanjut dapat

dilakukan pada tahap ini. Evaluasi diberikan dengan mengumpulkandata yang diperoleh dari kegiatan pelatihan.

Guru di TK Puja Kusuma Pauh Menang Jambi sangat antusias mengikuti pelatihan ini. Dari rangkaian kegiatan pelatihan yang telah dilakukan terlihat bahwa guru-guru tersebut termotivasi untuk membuat Alat Permainan Edukatif sendiri dan mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran. Kemampuan dan kreatifitas mereka juga meningkat dan dapat dilihat dari hasil karya dalam bentuk APE yang telah mereka buat melalui pelatihan ini.

Kesimpulan

Pelatihan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) terhadap guru di TK Puja Kusuma Pauh Menang Jambi telah berjalan dengan baik dan efektif. Pelatihan ini memberikan kontribusi yang positif untuk meningkatkan motivasi, kreatifitas, dan keterampilan guru dalam membuat Alat Permainan Edukatif (APE) dan menerapkan dalam pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada: 1) Pihak TK Puja Kusuma Pauh Menang Jambi yang telah memberi izin untuk melakukan pelatihan. 2) Pihak program studi yang telah memberikan kepercayaan untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. 3) Dosen pengampu mata kuliah yang telah membimbing dalam melaksanakan kegiatan dan mendampingi dalam proses pembuatan artikel pengabdian kepada masyarakat ini.

Referensi

- Amelia, C., & Pratiwi, I. (2021). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Bagi Guru TK Al-Munawwaroh Dan TK Dewantara. *Ihsan Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 238–243.
- Ariyanti, A., & Muslimin, Z. I. (2015). Efektivitas alat permainan edukatif (APE) berbasis media dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 10(1), 58–69.
- Budiyono, A., Antika, L. T., Wildani, A., & Hadi, S. (2019). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Sains Bagi Guru PAUD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA dan Pendidikan MIPA*, 3(1), 34–37.
- Fransiska, F., Adprijadi, A., Sudarto, S., & Wahyuningsih, D. (2021). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Abdi Populika*, 2(2), Article 2.
- Hardiyanti, W. E., Juniarti, Y., Arif, R. M., & Sulkifyly, S. (2024). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif dan Model Online Marketing di Kawasan Teluk Tomini. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 2417–2422.
- Isnaningsih, A., Handayani, I. N., Hermawan, R., Fitri, A. W., Hambali, H., Hasanah, U., Ramdani, L. A., Hidayah, N., Peruminingsih, A. R., & Amelia, D. (2022). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari Barang Bekas untuk Mengurangi Sampah Bagi Guru Raudlatul Athfal. *AbdiBaraya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(01), 26–34.
- Karnita, A., & Munawaroh, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Pendekatan Saintifik bagi Guru PAUD di Kota Palembang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 332–337.
- Lilawati, A. (2020). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kreativitas Guru di RA Team Cendekia Kota Surabaya. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 182–192.
- Mursalin, E., & Setiaji, A. B. (2021). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Sains Sederhana bagi Guru PAUD. *BAKTIMAS: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(4), 140–148.

- Poerwati, C. E., Suryaningsih, N. M. A., Cahaya, I. M. E., Prima, E., Lestari, P. I., & Rimpiati, N. L. (2018). Pelatihan Pembuatan Alat Peraga Edukatif (Ape) Paud Bagi Guru PAUD di Gugus Tunjung Kecamatan Abiansemal. *Seminar Nasional Aplikasi Iptek (SINAPTEK)*, 1. <https://doi.org/10.36002/sptk.v0i0.626>
- Rahmat, A., & Mirnawati, M. (2020). Model Participation Action Research Dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(1), 62. <https://doi.org/10.37905/aksara.6.1.62-71.2020>
- Rahmawati, T., Habibi, M. M., & Suarta, I. N. (2023). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) PAHIBU Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 163–170.
- Sahjat, S., & Samad, F. (2019). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Playdough Sebagai Sumber Belajar. *Edukasi*, 17(1). <http://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/edu/article/view/1077>
- Sulastri, R., & Fuada, S. (2021). Pelatihan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) berbahan dasar kardus bekas bagi guru PAUD pada masa new normal. *Buletin Udayana Mengabdi*, 20(2), 136–147.
- Utami, W. Z. S., Najwa, L., & Aryani, M. (2019). Pelatihan Pembuatan Permainan Bergambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Bagi Guru PAUD Mutiara Islami. *Abdi Masyarakat*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.58258/abdi.v1i1.907>