

PEMANFAATAN BENDA-BENDA BEKAS SEBAGAI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) UNTUK ANAK USIA DINI

I Wayan Arsana¹, Made Ayu Anggreni², Sepbianti Rangga Patriani³

¹Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Email: sarin_daksina@yahoo.co.id

² Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Email: ayudekayu@gmail.com

³ Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Email: nirangga@gmail.com

ABSTRACT

In improving the quality of Early Childhood Education, educational facilities, educators and adequate education personnel are needed. One of them is by providing Play Group Learning Materials and Media. Implementation in the field is a problem faced by teachers who are less skilled and creative in the provision of fun Educational Game Tools (APE). The purpose of this PKM activity is to improve the knowledge of the Play Group teachers' knowledge, skills and creativity in implementing Educational Game Tools (APE) in early childhood through training. There are 3 stages of the PKM Implementation Method: the planning stage, the implementation phase, and the assessment phase. The results of this PKM activity are that the training or socialization in the making of the Educational Game Tool can provide a skill experience to the Learning Group teachers and parents in applying Educational Game Tools to Early Childhood. In addition, as a new insight and skills for early childhood to play creative and educational activities.

Keywords: Educational Game Tool, Early Childhood

ABSTRAK

Dalam meningkatkan kualitas Pendidikan Anak Usia Dini diperlukan sarana pendidikan, pendidik dan tenaga kependidikan yang memadai. Salah satunya adalah dengan penyediaan Bahan dan Media Pembelajaran Kelompok Bermain. Pada pelaksanaan di lapangan terdapat masalah yang dihadapi yakni guru kurang terampil dan kreatif dalam hal pengadaan Alat Permainan Edukatif (APE) yang menyenangkan. Tujuan kegiatan PKM ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kreatifitas guru Kelompok Bermain dalam menerapkan Alat Permainan Edukatif (APE) pada anak usia dini melalui pelatihan. Metode Pelaksanaan PKM ini ada 3 tahap yakni: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap penilaian. Hasil kegiatan PKM ini adalah dengan adanya pelatihan atau sosialisasi dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif dapat memberikan pengalaman keterampilan pada guru Kelompok Belajar dan orang tua dalam menerapkan Alat Permainan Edukatif pada Anak Usia Dini. Selain itu, sebagai wawasan baru dan keterampilan bagi anak usia dini untuk melakukan aktifitas bermain secara kreatif dan edukatif.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif (APE), Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

PAUD merupakan generasi penerus dan yang akan menentukan nasib bangsa kita di masa mendatang. Untuk meneruskan generasi yang tangguh dan mampu berkompetisi dalam era globalisasi diperlukan upaya pengembangan anak yang sesuai dengan masa pertumbuhan dan perkembangannya. Sebagaimana yang tertuang dalam hasil konferensi Genewa tahun 1979 (dalam Anggreni, 2013) bahwa aspek-aspek yang perlu dikembangkan pada anak balita/anak usia dini, yaitu: motorik, bahasa, kognitif,

emosi, sosial, nilai agama & moral, serta kepribadian. Agar semua aspek atau kecerdasan ini dapat berkembang dengan baik, maka diperlukan model pengembangan motorik/kecerdasan kinestetik untuk Anak Usia Dini. Artinya kecerdasan kinestetik sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang amat mendasar dan strategis. Anak usia dini berada pada masa emas (*golden age*). Karena itu, rangsangan lingkungan yang sehat dan nyaman, serta kegiatan yang sesuai dengan tahap pertumbuhan dan berdampak pada seluruh aspek perkembangan anak (motorik, kognitif, sosial emosional, dan bahasa). Rangsangan lingkungan tersebut dapat dimunculkan melalui kegiatan bermain bagi anak. Bermain adalah suatu kegiatan yang serius, tetapi menyenangkan, berbagai pekerjaannya terwujud yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atas pujian dan merupakan salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya, dimana si anak mencobakan diri, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif (Semiawan, 2008). Bila anak bermain secara bebas, sesuai kemauan dan kecepatannya sendiri, maka ia melatih kemampuannya. Untuk pemenuhan kebutuhan pendidikan anak usia dini yang berkualitas diperlukan sarana pendidikan, pendidik dan tenaga kependidikan yang memadai. Salah satunya adalah dengan penyediaan Bahan dan Media Pembelajaran Kelompok Bermain.

Metode pembelajaran melalui bermain memperbaiki kualitas pendidikan lebih menekankan pada keterlibatan anak secara langsung dengan memberi pengalaman dalam belajar melalui bermain, membuat anak aktif dan kreatif dalam pembelajaran sehingga diharapkan perkembangan kecerdasan dari anak atau siswa dapat berkembang secara optimal. Selain itu, pembelajaran melalui metode bermain memungkinkan anak dalam melakukan berbagai aktivitas di beberapa pelajaran yang dipadukan dalam sebuah tema, sehingga guru dan wali murid dapat mengetahui perkembangan kecerdasan anak sesuai dengan bakatnya.

Sehubungan dengan itu, agar proses belajar mengajar melalui permainan edukatif lebih menarik maka diperlukan media pembelajaran. Media yang digunakan selain menyenangkan juga ada unsur mendidik. Media pembelajaran/Alat Permainan Edukatif dapat digunakan untuk menstimulasi anak usia dini sehingga dapat meminimalkan hambatan yang mungkin terjadi ketika anak memperoleh atau menerima materi. Manfaat bermain Tedjasaputra (2007) 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. Pelajaran yang lebih berfokus pada pembentukan pengalaman anak, dengan memberikan metode

pembelajaran yang efektif melalui alat permainan edukatif. Seperti halnya, mengenalkan anak pada alat permainan edukatif yang bersumber dari lingkungan sekitar rumah yang terbuat dari benda-benda bekas. Pengadaan alat permainan edukatif tersebut, dapat bersumber dari lingkungan alam sekitar anak menetap, baik dari lingkungan pedesaan maupun lingkungan perkotaan. Alat permainan tersebut dapat dibuat dari berbagai macam bahan seperti plastik, kayu, gabungan bermacam-macam bahan yang dapat digunakan untuk mencipta bangunan.

Terkait penelusuran informasi terhadap kegiatan pembelajaran anak usia dini pada Kelompok Bermain (usia 2-4 tahun) bahwa para guru kurang kreatif dan terampil dalam menerapkan Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai bahan mainan untuk anak. Permainan anak kurang bervariasi sehingga anak menjadi cepat bosan. Selain itu, umumnya guru kelompok bermain cenderung menggunakan pendekatan konvensional dalam metode pembelajaran dan belum pernah menerapkan pendekatan sentra. Pendekatan sentra lebih banyak memberi kesempatan pengalaman kepada anak untuk memilih permainan yang diminati anak. Guru kelompok bermain juga kurang mengikuti pelatihan yang mengarahkan mereka pada pengetahuan luas berkenaan dengan media pembelajaran dan inovasi bagi anak usia dini. Guru sebagai fasilitator/penyedia alat bermain juga dianggap kurang terampil dalam menyediakan ragam permainan dan menciptakan keadaan lingkungan bermain. Sebenarnya anak usia dini rasa ingin tahunya tinggi dan senang dengan hal-hal yang berbeda. Oleh karena, ragam mainan anak yang merupakan media pembelajaran kurang bervariasi, sehingga menjadi salah satu penyebab anak cepat bosan dan malas bergerak.

METODE PELAKSANAAN

Ada tiga tahap dalam PkM ini. Tiga tahap itu antara lain: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap penilaian.

Pada tahap perencanaan, langkah kegiatan dilakukan yaitu: (1) merumuskan tujuan dan tema kegiatan, (2) menganalisis karakteristik anak, (3) merumuskan strategi pembelajaran, (4) merancang kebutuhan sumber belajar, (5) merancang alat permainan edukatif. Selanjutnya pada tahap pelaksanaan atau tahap pengembangan, langkah kegiatan yang dilakukan adalah: (1) mempersiapkan bahan dan alat yang diperlukan untuk pembuatan alat permainan edukatif, (2) mengadakan pelatihan membuat dan menggunakan alat permainan edukatif kepada guru kelompok bermain (kb), (3) penerapan penggunaan alat permainan edukatif kepada murid/wali murid kelompok bermain (kb). Sedangkan tahap penilaian dilakukan untuk mengetahui keberhasilan media/Alat Permainan Edukatif yang telah dibuat dan diterapkan. Tanpa adanya kegiatan penilaian, guru/orang tua tidak dapat mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran setelah menggunakan Alat Permainan Edukatif. Tujuan pembelajaran yang dimaksudkan yaitu pengharapan guru pada perolehan pengalaman belajar dari anak kelompok bermain (kb). Dengan mengetahui hal tersebut, dapat membuat keputusan keberhasilan kualitas pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisasi PkM Pemanfaatan Benda Bekas dalam Pembuatan APE

Tim pelaksana melakukan pertemuan, diskusi, dan sosialisasi dengan beberapa pakar dan ahli media PAUD, beserta kepala sekolah dan guru kelompok belajar di sekolah mitra untuk merumuskan tujuan dan tema kegiatan terkait pelatihan membuat dan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari bahan-bahan yang ada di sekitar lingkungan rumah. Kegiatan sosialisasi ini dilakukan selama satu minggu (1 minggu) di Kelompok Bermain Kelurahan Medokan Ayu dan Kelurahan Penjaringansari, Kecamatan Rungkut, Kota Surabaya.

Pada kegiatan sosialisasi ini, para guru di sekolah mitra dikenalkan dengan Alat Permainan Edukatif (APE) yang dibuat dari benda-benda bekas yang ada di sekitar lingkungan rumah. Dalam hal ini, tim pelaksana telah menyiapkan sampel/ccontoh Alat permainan Edukatif (APE) yang telah dirancang dan dibuat sebelumnya untuk digunakan sebagai alat peraga saat melakukan kegiatan pelatihan membuat dan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari bahan-bahan yang ada di sekitar lingkungan rumah. Alat Permainan Edukatif ini diterapkan pada anak usia dini dengan tujuan agar anak dapat melakukan kegiatan bermain secara kreatif.



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan APE pada guru-guru Kelompok Bermain

Pelatihan PkM Pemanfaatan Benda Bekas dalam Pembuatan APE

Pada kegiatan ini, tim pelaksana mengadakan pelatihan bagi guru di sekolah mitra terkait pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dengan memanfaatkan bahan-bahan bekas yang ada di lingkungan sekitar rumah. Kegiatan pelatihan ini bertempat di Kelompok Bermain Kelurahan Medokan Ayu dan Kelurahan Penjaringansari, Kecamatan Rungkut, Kota Surabaya.



Pelaksanaan pelatihan ini diikuti oleh perwakilan guru yaitu sekitar 28 guru dari Kelompok Bermain di Kelurahan Medokan Ayu dan Kelurahan Penjaringansari Kecamatan Rungkut kota Surabaya. Adapun kelompok bermain (kb) di kelurahan Medokan Ayu antara lain: 1) Kelompok Bermain (KB) Al-Amin; 2) Kelompok Bermain (KB) *Sella Kids*; 3) Kelompok Bermain (KB) *Ceria Kids*; dan 4) Kelompok Bermain (KB) Bina Ana Prasa II. Sedangkan, Kelompok Bermain (KB) di kelurahan Penjaringansari yaitu: 1) Kelompok Bermain (KB) Al-Ihsan; 2) Kelompok Bermain (KB) Gayatri, 3) Kelompok Bermain (KB) *Rainbow Kiddy*; dan 4) Kelompok Bermain (KB) Mutiara Bangsa.

Kegiatan yang dilakukan dalam pelatihan ini, yakni memberikan arahan dan petunjuk pada guru-guru di sekolah mitra terkait proses pembuatan Alat Permainan Edukatif serta cara penggunaannya untuk diterapkan pada anak usia dini. Adapun cara pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 1. Cara Membuat Alat Permainan Edukatif (APE)

No.	Media/ APE	Alat dan Bahan	Cara Membuat
1	Tas Si Pitung dan Si Pimba	<p>Alat : gunting, lem tembak, spidol/ pensil</p> <p>Bahan : tutup botol bekas, kain <i>drill</i>, kain perca, spons, dan kain <i>flannel</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gunting kain drill dan spons menjadi ukuran 50x50 cm, satukan keduanya dengan memposisikan spons berada pada antara kain drill, sehingga spon tertutupi dan tak terlihat. 2. Jahit kain drill dan spons tersebut membentuk persegi, dan beri kain perca sebagai penutup bagian samping. Selanjutnya, beri gantungan dari kain drill dan sumbu di dalamnya agar lebih kaku dan kancing agar tas dapat ditenteng nantinya. 3. Buat guntingan huruf a-z baik huruf kecil maupun huruf kapital dan angka 1-10 dari kain flanel. 4. Buat lingkaran pada kain bagian dalam dan tempel huruf kapital pada lingkaran tersebut. 5. Rekatkan mulut botol menggunakan lem tembak pada lingkaran yang sudah dibuat. 6. Selanjutnya, rekatkan pula huruf kecil a-z pada bagian belakang tutup botol. 7. Beri animasi lucu pada atas tutup botol 3-5 karakter. 8. Untuk tas bagian luar, gambar 10 lingkaran, kemudian hias tutup botol dengan angka 1-10. Selanjutnya rekatkan mulut botol dan tutup botol pada lingkaran. 9. Beri mahkota/kelopak bunga dengan jumlah yang sesuai dengan tutup botol dengan menggunakan kain flannel. Selanjutnya lipat kain hingga membentuk tas.








No.	Media/ APE	Alat dan Bahan	Cara Membuat
2	RumahGeozero	<p>Alat : gunting, lem tembak, spidol/ pensil, tang, isolasi, kawat</p> <p>Bahan : kardus bekas, sedotan, stik es, Styrofoam, spons warna, kain flanel</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gunting kardus ukuran 50x10 cm untuk membuat rumah, pembatas ruangan yang ada di dalam, dan atap rumah. 2. Gunting spons warna sesuai dengan ukuran rumah, beri lem dan tempelkan pada kardus. Tempelkan sedotan secara menyeluruh pada rumah dan atap. 3. Buatlah pagar rumah dari stik dan tempelkan pada alas depan rumah. Kemudian buatlah maze dari sedotan kemudian rekatkan menggunakan lem tembak. Lalu buat hiasan taman dari kain flanel sesuai dengan yang di inginkan, dan tempelkan pada alas depan rumah. Tak lupa buat bentuk-bentuk geometri dari styrofoam yang di atasnya di lapis sedotan. 4. Beri nama "Rumah Geozero" pada bagian depan tas sebagai identitas dan pemanis pada atap rumah
3	Lukisan dan Emoticon dari BuburKertas	<p>Alat : gunting, baskom, kanvas, pensil.</p> <p>Bahan : lem rajawali, air, cat warna, Koran bekas</p> 	<p>Langkah 1 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siapkan koran dan gunting kecil-kecil 2. Masukkan koran kecil-kecil yang sudah digunting ke dalam baskom. 3. Lalu masukkan air secukupnya (hingga koran terendam) langsung tumbuk hingga koran menjadi bubur. 4. Peras bubur koran hingga bubur koran tidak ada airnya 5. Masukkan lem kedalam koran yang sudah menjadi bubur koran aduk hingga rata. <p>Langkah 2 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siapkan kanvas dan Gambar kanvas sesuai dengan keinginan 2. Tempelkan bubur koran ke kanvas yang sudah digambar 3. Keringkan kanvas yang sudah ditemeli dengan bubur kertas 4. Setelah kering beri cat warna sesuai dengan apa yang digambar 5. Lalu keringkan gambar yang sudah dicat <p>Langkah 3 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siapkan bubur kertas dan

No.	Media/ APE	Alat dan Bahan	Cara Membuat
			<p>bentuk lingkaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Keringkan bubur kertas yang sudah dibentuk tadi 3. Setelah kering beri gambar mata, hidung dan ekspresi wajah (senyum, sedih, ketawa, dll) 4. Lalu keringkan lagi ekspresi wajah yang tadi dibuat dengan cat
4	Kereta Multifun	<p>Alat : lem tembak, gunting, cutter, penggaris, pensil, kawat</p> <p>Bahan : sedotan/ pipet, karton, kardus bekas, tutup botol, kain flannel</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buatlah kepala kereta dengan menggunakan 2 kotak bekas susu, rekatkan menjadi satu, lalu tambahkan karton untuk cerobong asap dan tempat masinis. 2. Selanjutnya, buatlah gerbong dengan menggambar balok pada karton dengan ukuran 15x8 cm dan 8x8 cm buatlah 4 gerbong dengan ukuran yang sama 3. Setelah itu gunting atau kuter bagian yang sudah kita garis dan lem dengan lem tembak sehingga terbentuk menjadi gerbong atau balok 4. Setelah menjadi balok atau gerbong terbuka kita berikan roda dengan menggunakan tutup botol dan berilah kawat sehingga akan nampak jelas seperti roda kereta api 5. Berilah lubang pada gerbong-gerbong untuk memasang pengikat pada gerbong, sehingga gerbong dapat disatukan 6. Setelah itu hiaslah gerbong dengan menggunakan pipet yang warna warni, 7. Gerbong yang pertama dihias dengan mencocokkan angka. Gunakan tutup botol yang dihias kain flanel dan berikan angka pada setiap tutup botol yang sudah dihias. 8. gerbong selanjutnya, dihias menggunakan sedotan yang dibentuk bunga dan disisi kanan dan kiri gerbong berikan kantong dari kain flannel. 9. Setelah selesai membuat kereta kemudian membuat rel kereta api, dengan cara mengambil karton yang dihiasi dengan sedotan



No.	Media/ APE	Alat dan Bahan	Cara Membuat
5	Lingkaran Abjad	Alat : gunting, spidol, cutter Bahan : tutup botol minuman bekas, kain flannel, karton, kaleng biskuit bekas, kardus, lem rajawali, print gambar (untuk kartu)	<p data-bbox="1027 226 1382 349">sehingga membentuk jalan kereta api, lalu pasang pohon-pohon disekitar jalan kereta api sebagai pelengkap.</p> <p data-bbox="994 349 1326 412">Membuat Huruf abjad dari tutup botol :</p> <ol data-bbox="994 412 1382 1061" style="list-style-type: none"> 1. Membuat pola sesuai tutup botol diatas kardus, kemudian kardus yang sudah di bentuk sesuai tutup botol digunting. 2. Bentuk lingkaran yang terbuat dari kardus ditempelkan di bagian tutup botol yang bawah menggunakan Lem G. 3. Lalu tutup botol dibungkus dengan kain flanel serapi mungkin sesuai bentuk tutup botol. 4. Buatlah huruf abjad dari A-Z dari kain flannel, lalu gunting huruf abjad yang sudah dibentuk dari kain flannel. 5. setelah itu, tempelkan huruf abjad diatas lingkaran tutup botol yang sudah dilapisi kain flanel dengan menggunakan Lem G. <p data-bbox="994 1061 1382 1124">Membuat Wadah lingkaran abjad :</p> <p data-bbox="994 1124 1382 1312">Bersihkan kaleng biskuit, lalu bagian luar dan tutup kaleng dilapisi dengan kain flanel dengan menggunakan lem G. Selanjutnya, hias sesuai keinginan</p> <p data-bbox="994 1312 1334 1344">Membuat Lingkaran abjad :</p> <ol data-bbox="994 1344 1382 1778" style="list-style-type: none"> 1. Pola kardus membentuk lingkaran, lalu dilapisi dengan kain flanel menggunakan Lem G. Setelah itu, buatlah pola lingkaran pada kain flanel sesuai bentuk tutup botol lalu ditempelkan di atas lingkaran besar. 2. Buatlah huruf abjad dari A-Z diatas kain flannel, lalu gunting huruf abjad yang sudah dibentuk di atas kain flannel. Setelah itu, tempelkan huruf abjad diatas lingkaran
6	Rumah Kerang	Alat : cutter, gunting, spidol, kuas Bahan : kardus bekas, kerang, lem rajawali, gelas aqua bekas, kain flannel, pewarna makanan, isolasi/ selotip	<ol data-bbox="994 1787 1382 2031" style="list-style-type: none"> 1. Potong kardus menjadi bentuk persegi panjang, segiempat, dan segitiga untuk dijadikan sisi, alas, dan atap rumah 2. Campur lem rajawali dengan pewarna makanan lalu tambah air secukupnya. kemudian cat kulit kerang dan setiap sisi

No.	Media/ APE	Alat dan Bahan	Cara Membuat
			<p>rumah kardus.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Setiap potongan kardus dirangkai menjadi bentuk rumah. Setelah itu bagian atap rumah ditemplei dengan berbagai macam kulit kerang (balok, kukur, dan batik) 4. Untuk sisi bagian depan rumah diberi pintu, jika dibuka didalamnya ada permainan memilah 3 macam kulit kerang. 5. Selanjutnya, sisi samping sebelah kiri bagian tepi rumah diberi kulit kerang dan ditengah-tengahnya ada permainan mengurutkan kulit kerang (besar-kecil) atau sebaliknya. 6. Pada sisi kanan rumah kerang, ada permainan membuat bentuk bunga dari kulit kerang dan pada sisi belakang rumah, ada permainan <i>puzzle</i> huruf yang terbuat dari kardus bekas dan ditemplei kulit kerang.
7	Kubus Pintar	<p>Alat : gunting, penggaris, cutter, lem rajawali, lakban, isolasi</p> <p>Bahan : kardus bekas, kalender bekas, printout gambar beranekaragam mahluk hidup, kertas asturo</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buat 6 buah jaring-jaring kubus dari kardus bekas dengan ukuran panjang sisi 20 cm 2. Rekatkan jaring-jaring kubus dengan lakban sehingga membentuk kubus 3. Bungkus masing-masing kubus dengan kalender bekas. 4. Rekatkan kertas asturo sebagai dasaran pada sisi kubus yang sudah ditentukan. 5. Rekatkan pula gambar-gambar yang sudah disiapkan di atas kertas asturo tadi pada sisi kubus yang sudah ditentukan (lakukan hingga semua gambar menempel dan memenuhi sisi-sisi kubus).
8	Boneka dari Kaos Kaki dan SarungTangan	<p>Alat : lem tembak, jarum</p> <p>Bahan : kaos kaki, sarung tangan, benang wol, manik-manik mata, benang jahit, dakron</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siapkan kaos kaki berenda, lalu isi dengan dakron. Selanjutnya, gulung dengan benang. 2. Isi dengan dakron lagi untuk bagian badan, kemudian ikat dan gunting bagian bawah yang ada renda. Renda tersebut diletakkan di bagian bawah leher untuk dijadikan baju. Lalu buat rambut dari benang wol berwarna coklat dan tempelkan pada bagian kepala dan rapikan.

No. Media/ APE	Alat dan Bahan	Cara Membuat
		<p>3. Beri manik-manik untuk dijadikan mata, dan beri polesan merah pada bagian bibir.</p>
<p>9 <i>Finger Painting</i></p>	<p>Alat : panci, kompor portable, sendok makan, sendok kayu, mangkok plastik Bahan : tepung kanji, pewarna makanan, sunlight, air, kertas gambar</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. tuangkan tepung kanji ke dalam panci, lalu tambahkan air dingin perlahan-lahan sambil diaduk rata. Selanjutnya, masak diatas api kecil, aduk hingga adonan mengental serta licin. 2. Tuang sunlight dan aduk merata hingga adonan dingin. Lalu tuang adonan ke dalam masing-masing mangkuk. Selanjutnya, beri pewarna pada masing-masing adonan dan aduk hingga merata. Tutup rapat seluruh adonan yang telah diberi pewarna 3. Selanjutnya, kreasikan adonan finger painting di atas kertas gambar sesuai keinginan
<p>10 <i>Playdough</i></p>	<p>Alat : baskom, sendok makan, kantong plastik Bahan : tepung terigu segitiga biru/ bogasari, pewarna makanan, minyak goreng, garam, air</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tuang garam ke mangkuk yang sudah berisi 1 gelas air kemudian aduk hingga larut. 2. Selanjutnya, tuang tepung ke baskom kemudian masukkan air garam sedikit demi sedikit sambil diremas, lalu tuangkan minyak 4-5 sendok makan 3. Jika tekstur adonan sudah elastik, potong adonan menjadi beberapa bagian sesuai dengan jumlah macam-macam yang disiapkan 4. Adonan yang telah dibagi, diberi masing-masing pewarna kue sesuai keinginan. Diremas-remas hingga warna tercampur rata 5. selanjutnya, simpan dalam wadah kedap udara/ plastik

Pendampingan PkM Pemanfaatan Benda Bekas dalam Pembuatan APE

Kegiatan pendampingan dilaksanakan di sekolah mitra yaitu Kelompok Bermain di Kelurahan Medokan Ayu dan Kelurahan Penjaringansari Kecamatan Rungkut kota Surabaya. Adapun kelompok bermain (kb) di kelurahan Medokan Ayu antara lain: 1) Kelompok Bermain (KB) Al-Amin; 2) Kelompok Bermain (KB) *Sella Kids*; 3) Kelompok

Bermain (KB) *Ceria Kids*; dan 4) Kelompok Bermain (KB) Bina Ana Prasa II. Sedangkan, Kelompok Bermain (KB) di kelurahan Penjaringsari yaitu: 1) Kelompok Bermain (KB) Al-Ihsan; 2) Kelompok Bermain (KB) Gayatri, 3) Kelompok Bermain (KB) *Rainbow Kiddy*; dan 4) Kelompok Bermain (KB) Mutiara Bangsa.

Pada kegiatan pendampingan, guru mitra melaksanakan pengajaran pada anak usia dini terkait pembuatan dan penerapan fungsi Alat Permainan Edukatif dengan memanfaatkan bahan-bahan bekas limbah rumah tangga, yang didampingi oleh tim pelaksana PKM. Kegiatan pendampingan ini, merupakan proses pengalaman bagi anak dalam mengenal lingkungan sekitarnya melalui alat permainan edukatif yang dibuat dari benda bekas sekitar rumah. Melalui kegiatan pendampingan ini, anak-anak usia dini dapat belajar menciptakan permainannya sendiri secara kreatif, sehingga kecenderungan anak usia dini terhadap permainan bernuansa digital dapat diminimalisir. Seperti halnya, diketahui bahwa perkembangan zaman dan teknologi memberi pengaruh besar dalam perkembangan jenis permainan untuk anak. Alat teknologi canggih seperti komputer bukan lagi milik orang dewasa, tetapi telah menjadi barang biasa buat anak-anak (Anneahira: 2010). Hal ini sangat berpengaruh terhadap tingkat kecerdasan anak karena kosakata dan peralatan canggih menjadi tidak seimbang terhadap stimulasi aspek perkembangan anak.



Gambar 2. Pendampingan guru-guru Kelompok Bermain dalam penerapan APE pada anak usia dini

Terkait hal itu, kegiatan pendampingan guru-guru dalam menerapkan dan mengajarkan cara menggunakan alat permainan edukatif pada anak usia dini tentunya membutuhkan metode bermain. Metode bermain untuk perkembangan kecerdasan anak, menurut Moeslichatoen (2004) yaitu bermain merupakan sebuah dunia yang penuh keragaman dan menyenangkan, bereksperimen dengan berbagai bahan dan alat, siapapun yang terlibat akan merasa terhibur dan senang, kebebasan dalam bertindak serta akan menjadi kekuatan hidup. Metode pembelajaran melalui bermain memperbaiki kualitas pendidikan lebih menekankan pada keterlibatan anak secara langsung dengan memberi pengalaman dalam belajar melalui bermain, membuat anak aktif dan kreatif dalam pembelajaran sehingga diharapkan perkembangan kecerdasan dari anak atau siswa dapat berkembang secara optimal.

Penilaian Pelaksanaan PKM

Setelah melakukan pendampingan, selanjutnya dilakukan penilaian pada saat kegiatan pelatihan dan pendampingan. Penilaian tersebut dilakukan untuk mengetahui keberhasilan media/Alat Permainan Edukatif yang telah dibuat untuk diterapkan pada anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan tim pelaksana dalam kegiatan pelatihan dan pendampingan pada guru-guru kelompok bermain di sekolah mitra bahwa selama pelatihan di masing-masing sekolah mitra, guru-guru kelompok bermain mampu membuat alat permainan edukatif (APE) dan menerapkan pada anak usia dini sesuai fungsi penggunaannya. Pada saat pendampingan, para guru yang cukup mengalami kesulitan dalam pembuatan APE yaitu APE Lukisan dari bubur kertas dan Playdough, oleh karena membutuhkan proses kerja yang agak lama dan takaran bahan yang tepat. Sehingga beberapa guru membutuhkan arahan dari pelaksana PKM serta mahasiswa saat proses pengerjaannya.

Berdasarkan hasil pengamatan terkait aktivitas siswa/anak usia terhadap APE yang terbuat dari bahan bekas di sekitar lingkungan rumah, bahwa siswa/anak usia dini mampu menggunakan media APE sesuai fungsinya berdasarkan instruksi dari masing-masing guru kelompok bermain. Selain itu, hasil pengamatan yang diperoleh bahwa anak terlihat aktif dalam bermain menggunakan APE dari bahan bekas serta mengurangi gerakan pasif pada anak saat bermain. Selain itu, melalui alat permainan edukatif tersebut dapat merangsang daya kreativitas anak dalam mencipta dunia bermain yang inovatif sehingga dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak usia dini (Kemendiknas Dirjen Pendidikan Nonformal Dan Informal Direktorat PAUD, 2010).

Hasil pengamatan untuk menilai keberhasilan media/Alat Permainan Edukatif yang telah dibuat untuk diterapkan pada anak usia dini, dapat dijelaskan bahwa menurut para guru di masing-masing kelompok bermain dengan menerapkan media APE dapat memberikan pembelajaran baru yang menyenangkan bagi anak, serta dapat membantu siswa/anak usia dini dalam belajar sambil bermain. Media APE juga dapat dimanfaatkan oleh para guru sebagai media pembelajaran. Selain itu, media APE juga dapat diterapkan oleh anak usia dini sesuai cara penggunaannya.

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan PkM yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan dan sosialisasi pembuatan dan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) memberikan informasi dan keterampilan, serta pengalaman bagi para guru kelompok belajar (kb) dan orang tua untuk kegiatan pendampingan pada siswa PAUD. Hal ini dibuktikan dengan antusiasme guru-guru saat pelaksanaan pelatihan. Selain itu, kegiatan ini juga dapat memberikan wawasan pada orang tua dalam melaksanakan pendampingan pada anak usia dini secara kreatif dan edukatif. Pada kegiatan pendampingan, guru mitra mampu melaksanakan pengajaran pada anak usia dini terkait pembuatan dan penerapan fungsi Alat Permainan Edukatif dengan memanfaatkan bahan-bahan bekas limbah rumah tangga. Dalam hal ini, siswa/anak usia dini mampu menggunakan media APE sesuai fungsinya berdasarkan instruksi dari

masing-masing guru Kelompok Bermain. Selain itu, anak terlihat aktif dalam bermain sambil belajar dengan menggunakan APE dari bahan bekas.

DAFTAR RUJUKAN

- Anneahira. (2010). *Permainan*. diambil dari <http://anneahira.com/permainan/index.htm>
- Anggreni, M. A. (2013). "Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Tradisional Megala-Gala". Tesis, PPs Universitas Negeri Jakarta.
- Kemendiknas Dirjen Pendidikan Nonformal Dan Informal, Direktorat PAUD. (2010). *Pengembangan Pengetahuan Seni Dan Kreativitas Pada Lembaga Kelompok Bermain*. Jakarta: Direktorat PAUD.
- Moeslichatoen, R. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Semiawan, C. R. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Tedjasaputra. (2007). *Bermain dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

