

## **PKM PENGEMBANGAN ALAT PERAGA EDUKATIF (APE) DI TK DEWI KUNTI I DAN II DALUNG**

**I Made Elia Cahaya<sup>1</sup>, Christiani Endah Poerwati<sup>2</sup>, Ni Made Ayu Suryaningsih<sup>3</sup>, Elizabeth Prima<sup>4</sup>, Putu Indah Lestari<sup>5</sup>, Ni Luh Rimpiati<sup>6</sup>**

<sup>1-6</sup>Program Studi PG-PAUD Fakultas Ekonomika, Bisnis dan Humaniora Universitas Dhyana Pura  
Email: madeeliacahaya@undhirabali.ac.id<sup>1</sup>

### **ABSTRAK**

Alat Peraga/Permainan Edukatif (APE) bagi anak usia dini memegang peranan penting sebagai media stimulasi dalam kegiatan pembelajaran dan bermain anak. Bagi guru APE merupakan sarana yang membantu dalam penyampaian pembelajaran. Pengadaan dan penggunaan APE terkendala pada keterbatasan guru dalam memanfaatkan APE yang ada, kreativitas dalam menggunakannya, keterbatasan fungsional APE, sedangkan keterbatasan pengadaannya lebih disebabkan oleh keengganan untuk membuat sendiri dan kreativitas dalam memanfaatkan bahan yang ada disekitar. Mendorong kreativitas yang dimiliki guru PAUD akan mampu membuat APE sendiri, karena banyak bahan bahkan bahan bekas dapat dijadikan sebagai alternatif pembuatan APE. Hasil observasi dan wawancara di TK Dewi Kunti I dan II Dalung, diketahui bahwa guru-guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan APE dan penerapannya dalam pembelajaran. Maka melalui program pengabdian kepada masyarakat diadakan pendampingan pengembangan APE di TK Dewi Kunti I dan II Dalung serta penerapannya dalam pembelajaran sehingga guru mampu membuat dan mengembangkan APE secara kreatif dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan bermakna. Program Studi PG-PAUD yang landasan ilmunya dalam bidang pendidikan, mengabdikan potensi dan kapasitasnya di tengah masyarakat, secara khusus pada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dengan sasaran utama pendidik dan anak usia dini melalui program Pengabdian kepada Masyarakat memberi pelatihan pengetahuan dan keterampilan membuat APE (Alat Peraga Edukatif) dan (APE) Alat Permainan Edukatif yang kreatif sesuai dengan usia anak, materi dan tujuan pembelajaran. Berdasarkan

**Kata kunci:** Alat Peraga/Permainan Edukatif, lembaga PAUD, kreativitas

### **1. Pendahuluan**

Alat Peraga/Permainan Edukatif (APE) bagi anak usia dini memegang peranan penting sebagai media stimulasi dalam kegiatan pembelajaran dan bermain anak. Bagi guru APE merupakan sarana yang membantu dalam penyampaian pembelajaran. Secara umum penyelenggara PAUD berpendapat bahwa pengadaan APE dengan cara membeli pada produsen alat-alat permainan dijadikan sebagai cara yang paling mudah, cepat dan ekonomis. Sementara ketika pengadaannya telah dipenuhi, pemanfaatan kurang maksimal, optimal dan intens, belum lagi adanya keluhan ketidaksesuaian dengan tema dan materi pembelajaran dan keterbatasan penggunaannya.

Masalah tersebut sering dijumpai pada guru-guru PAUD, tak terkecuali pada TK Dewi Kunti I dan II, Dalung. Pengadaan dan penggunaan APE terkendala pada keterbatasan guru dalam memanfaatkan APE yang ada, kreativitas dalam menggunakannya, keterbatasan fungsional APE, sedangkan keterbatasan pengadaannya lebih disebabkan oleh keengganan untuk membuat sendiri dan kreativitas dalam memanfaatkan bahan yang ada disekitar. Dengan mendorong kreativitas yang dimiliki guru PAUD akan mampu membuat APE sendiri, karena banyak bahan bahkan bahan bekas dapat dijadikan sebagai alternatif pembuatan. Kemajuan teknologi internet dapat dimanfaatkan dalam menggali

ide pembuatan APE yang memadai. Jadi segala kendala yang ada dapat diatasi bila ada motivasi dan kreativitas guru dalam mengembangkan APE sehingga setiap pembelajaran dan kegiatan bermain yang diselenggarakan guru PAUD dapat lebih optimal. Maka melalui kegiatan PKM ini Prodi PG-PAUD akan membuka wawasan pengetahuan dan pemahaman pentingnya APE bagi anak usia dini, serta memberi pelatihan keterampilan dalam membuat APE bagi guru PAUD

Program Studi PG-PAUD yang landasan ilmunya dalam bidang pendidikan, layak nya mengabdikan potensi dan kapasitasnya di tengah masyarakat, secara khusus pada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dengan sasaran utama pendidik dan anak usia dini. PKM Prodi yang dinaungi oleh LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) Undhira akan melibatkan seluruh komponen Prodi sehingga kegiatannya dapat tepat sasaran dan tepat guna.

#### 1. Solusi dan Target Luaran

Berdasarkan permasalahan dan tujuan yang dikemukakan di atas maka berikut solusi yang dilaksanakan guna pemecahan masalah yang dihadapi mitra yaitu dengan memberi pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan melalui pelatihan dengan materi sebagai berikut :

- a. Karakteristik dan tingkat perkembangan anak
- b. Metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif
- c. APE (Alat Peraga Edukatif) dan (APE) Alat Permainan Edukatif yang kreatif sesuai dengan usia dan materi pembelajaran
- d. Pembuatan APE untuk pengembangan kemampuan bahasa, matematika dan sains anak usia dini
- e. Pemanfaatan barang bekas dalam pembuatan APE

Sasaran pengabdian pada masyarakat adalah Guru TK Dewi Kunti I dan TK Dewi Kunti II yang terletak di Desa Dalung, Kuta Utara, Badung, Provinsi Bali. Melalui hasil observasi dan wawancara, guru pada kedua TK memerlukan pelatihan guna meningkatkan kompetensinya dalam pengadaan dan pemanfaatan APE dalam pembelajaran untuk anak usia dini. Berikut dapat diuraikan target yang diharapkan dalam program PKM melalui table di bawah ini.

Tabel 1. Target PKM

Uraian	Target Kelompok Mitra	Keterangan
Peningkatan kemampuan guru pada lembaga Mitra dalam pengembangan pengadaan, pengembangan dan penggunaan APE dalam pembelajaran di PAUD dengan memanfaatkan barang bekas	Adanya peningkatan kemampuan guru dalam pengadaan, pengembangan dan penggunaan APE dalam pembelajaran di PAUD serta kreativitas dalam memanfaatkan barang bekas antara sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan <i>workshop</i>	Peningkatan kompetensi guru diukur melalui observasi

## 2. Metode

Metode yang di terapkan dalam melaksanakan program pengabdian masyarakat ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

### a. Metode diskusi

Diskusi adalah percakapan ilmiah yang berisikan pertukaran pendapat, pemunculan ide-ide serta pengujian pendapat yang dilakukan oleh beberapa orang yang tergabung dalam kelompok untuk mencari kebenaran (Hamdayana, 2015). Menggunakan metode diskusi berarti :

- 1) Dibagi dalam beberapa kelompok
- 2) Dapat mempertinggi kegiatan sebagai keseluruhan dan kesatuan
- 3) Dapat mempertinggi partisipasi secara individual
- 4) Rasa sosial dapat dikembangkan, karena bisa saling membantu dalam memecahkan masalah, mendorong rasa kesatuan
- 5) Memberi kemungkinan untuk saling mengemukakan pendapat
- 6) Merupakan pendekatan yang demokratis
- 7) Memperluas pandangan
- 8) Menghayati kepemimpinan bersama-sama
- 9) Membantu mengembangkan kepemimpinan (Roestiyah, 2008)

### b. Metode Lokakarya/Workshop

Lokakarya (Inggris: workshop) adalah suatu acara di mana beberapa orang berkumpul untuk memecahkan masalah tertentu dan mencari solusinya. Sebuah lokakarya adalah pertemuan ilmiah yang kecil.

Sekelompok orang yang memiliki perhatian yang sama berkumpul bersama di bawah kepemimpinan beberapa orang ahli untuk menggali satu atau beberapa aspek khusus suatu topik. Sub-sub kelompok dibentuk untuk tujuan mendengarkan ceramah-ceramah, melihat demonstrasi-demonstrasi, mendiskusikan berbagai aspek topik, mempelajari, mengerjakan, mempraktekkan, dan mengevaluasinya. Sebuah workshop biasanya terdiri dari Pimpinan workshop, Anggota, dan Manusia Sumber.

### c. Metode Simulasi

Model pembelajaran simulasi hakikatnya merupakan model pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya dan berlangsung dalam suasana tanpa resiko (Rusman, 2013). Pembelajaran simulasi berorientasi pada prinsip sibermetik yang merupakan salah satu contoh cabang dalam ilmu psikologi. Prinsip ini menganalogikan antara manusia dan mesin elektromagnetik, mengonseptualisasi pembelajar sebagai sebuah sistem respon balik pengaturan diri. Fokus utama dalam teori ini adalah munculnya kesamaan antara mekanisme kontrol timbal balik dari sistem elektromagnetik dengan sistem-sistem manusia (Joyce, dkk., 2009)

## Evaluasi Pelaksanaan Program

Pelaksanaan program pengabdian dievaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan program. Keberhasilan pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat yang dilakukan berupa kegiatan diskusi, workshop dan simulasi, aspek dan teknik yang digunakan untuk mengevaluasi pelaksanaan program dapat diamati pada tabel 2 berikut :

Tabel 2. Teknik Evaluasi Pelaksanaan Program

Aspek yang dievaluasi	Teknik evaluasi
a. Minat dan antusias peserta selama workshop	Observasi dan produk APE
b. Ketercapaian tujuan program, yakni peningkatan kemampuan mitra dalam melakukan pengadaan, pengembangan dan penerapan APE pada program pembelajaran anak usia dini	
c. Kreasi dan kreativitas dalam memanfaatkan barang bekas dalam pembuatan APE	
d. Manfaat yang diperoleh peserta dan lembaga	

Metode pengumpulan data melalui observasi dan wawancara digunakan untuk mengetahui minat dan antusias peserta serta ketercapaian tujuan program dalam mengikuti program pelatihan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Bagi guru media merupakan perangkat yang digunakan untuk memperjelas pembelajaran. Bagi anak media merupakan daya tarik minat untuk mempelajari berbagai konsep secara konkrit, hal ini karena anak usia dini baru memasuki tahap perkembangan kognitif praoperasional konkrit. Maka penggunaan Alat Peraga/Permainan Edukatif (APE) sangat membantu guru dan anak dalam proses pembelajaran. Penggunaan APE menjadi media yang paling efektif dalam pembelajaran anak usia dini.

Pengadaan APE yang praktis dan multi fungsi menjadi kendala dan alasan bagi guru sehingga enggan menggunakannya. APE yang multi fungsi diperlukan untuk kepraktisan dalam mengembangkan berbagai aspek kemampuan anak dalam mempelajari pembelajaran sains, bahasa, matematika, seni dan lainnya. APE multi fungsi akan memberikan kemudahan guru dalam mengembangkan penggunaannya dengan berbagai bahan dan tema secara variatif. APE multi fungsi dari bahan sederhana yang mudah didapatkan dan barang bekas, akan membuat guru tidak segan untuk membuat, menggunakan dan mengembangkannya.

Pelatihan ditujukan bagi pendidik di TK Dewi Kunti I dan TK Dewi Kunti II Dalung ini bertujuan mengoptimalkan kompetensi guru dalam pembelajaran dengan pengadaan, pengembangan dan penerapan APE melalui kegiatan simulasi. Pengadaan APE multi fungsi dibuat berdasarkan kreasi dan daya kreativitas dengan menggunakan alat dan bahan yang mudah didapat di sekitar dan memanfaatkan barang bekas. Pembuatan APE yang dilatihkan merupakan APE multi fungsi yang penggunaan dan pengembangannya dapat diperuntukkan bagi pengembangan 6 capaian perkembangan anak usia dini, sesuai tujuan dan kreativitasnya. APE yang dibuat di antaranya adalah celemek cerita/tematik, *sock puppet*, gunung berapi, *finger puppet*, stempel dan *maze*.

Kegiatan disampaikan melalui metode workshop, diskusi, dan simulasi. Workshop mencakup penyampaian materi tentang konsep dasar APE dan praktek pembuatan APE. Melalui workshop peserta mendapatkan pengetahuan dan pengalaman langsung melalui kerja praktek pembuatan APE. Selama kegiatan workshop terjadi komunikasi dua arah sehingga ada diskusi melalui tukar informasi dan pengalaman. Pada akhir Kegiatan,

diadakan simulasi penerapan APE dalam pembelajaran, melalui kegiatan ini peserta melatih peserta untuk mempraktikkan langsung hasil workshop yaitu penggunaan APE. Hasil simulasi ditanggapi peserta lain guna mendapat masukan dan perbaikan pada pembelajaran nantinya. Tujuan PKM tercapai diindikasikan melalui keaktifan dan partisipasi seluruh peserta dalam setiap kegiatan. Hasil wawancara dan observasi, setiap peserta memperoleh manfaat baik dari pengetahuan, keterampilan maupun pengalaman langsung melalui kegiatan ini dan mengharapkan kegiatan lanjutan di waktu mendatang.

Keberhasilan pelaksanaan program kemitraan masyarakat ini dapat dilihat dari tanggapan dan antusias masyarakat (guru) dalam mengikuti kegiatan dan upaya mereka dalam mengaplikasikan teknologi yang diberikan. Pada gambar 1 berikut dapat diamati, suasana saat berlangsungnya proses pelaksanaan program kemitraan masyarakat.



Gambar 1. Pelaksanaan workshop  
Sumber : Dokumen pribadi

Gambar 1 di atas, dapat memperlihatkan kesungguhan dan antusias para peserta dalam mengikuti kegiatan workshop. Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa : 1) Minat dan antusias peserta selama workshop dan simulasi, 2) Ketercapaian tujuan program, yakni peningkatan kemampuan mitra dalam pengadaan, pengembangan dan penerapan APE dalam pembelajaran anak usia dini 3) Produk APE yang dihasilkan 4) Kemampuan peserta dalam memanfaatkan barang bekas untuk pembuatan APE 5) Manfaat yang diperoleh peserta dan lembaga terhadap kegiatan. Selain itu, peserta banyak yang menyampaikan kepuasannya terhadap kegiatan yang diikuti dan menghendaki kelanjutan kegiatan di masa mendatang.

#### **4. Simpulan**

Berdasarkan seluruh rangkaian pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat ini, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan berjalan sesuai dengan rencana dengan adanya : 1) Sambutan, perhatian, kerjasama dan antusiasme dari peserta yang tinggi dalam mengikuti Program Kemitraan Masyarakat dalam kegiatan workshop. Hal ini diketahui dari hasil observasi selama kegiatan berlangsung. 2) Ketercapaian tujuan program, yakni peningkatan kemampuan mitra dalam melakukan pengadaan, pengembangan dan penggunaan Alat Peraga/Permainan Edukatif (APE).

#### **Daftar Rujukan**

- Hamdayama, Jumanta. 2015. Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter, Bogor : Ghalia Indonesia.
- Joyce, Bruce dkk. (Ed). 2009. Models of Teaching=Model-Model Pengajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Roestiyah ,N.K. 2008. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT.Rineka Cipta
- Rusman. 2013. Model-model Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.