

## ALAT PERMAINAN EDUKATIF BAGI ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK

Elizabeth Prima<sup>1</sup>, Ravi Masitah<sup>2</sup>, Ni Nyoman Ari Indra Dewi<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ekonomika dan Humaniora, Universitas Dhyana Pura;

<sup>2</sup>Program Studi Ilmu Gizi, Fakultas Ilmu Kesehatan, Sains dan Teknologi, Universitas Dhyana Pura;

<sup>3</sup>Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Kesehatan, Sains dan Teknologi, Universitas Dhyana Pura

Email: [elizabethprima@undhirabali.ac.id](mailto:elizabethprima@undhirabali.ac.id)

### ABSTRAK

Bermain merupakan kegemaran setiap anak. Melalui bermain anak akan dibawa kepada pengalaman yang positif dalam segala aspek, seperti aspek daya pikir (imajinasi), daya cipta (kreativitas), dan kemampuan olah tubuh (jasmani) yang baik. Alat permainan edukatif bagi anak usia dini adalah alat yang dapat digunakan untuk bermain sambil belajar. Alat dan bermain itu sendiri merupakan sarana belajar yang menyenangkan bagi anak usia dini. Masalah yang dihadapi oleh mitra TK Angel Hearts adalah terbatasnya alat permainan edukatif dan terbatasnya kreativitas guru dalam membuat alat permainan edukatif. Untuk itu, tim PKM menawarkan solusi yaitu pelatihan kepada guru untuk membuat alat permainan edukatif dan pendampingan untuk mengaplikasikannya kepada anak usia dini. Hasil dari pelatihan dan pendampingan yang dilakukan di TK Angel Hearts yaitu antusias guru dan pendamping untuk terus hadir dalam pelatihan serta 80 % dari jumlah guru telah mampu membuat alat permainan edukatif bagi anak usia dini.

**Kata Kunci** : *alat permainan edukatif, anak usia dini, taman kanak-kanak*

### ABSTRACT

*Playing is the predilection of every child. Through playing children will be brought to a positive experience in all aspects, such as aspects of the power of thought (imagination), creativity (creativity), and the ability to exercise the body (physical) well. Educational game tools for early childhood are tools that can be used to play while learning. The tools and playing itself are fun learning tools for early childhood. The problem faced by TK Angel Hearts is the limited educational game tools and the limited creativity of the teacher in making educational game tools. Therefore, the PKM team offers a solution which is training teachers to create educational games tools and assistance to apply them to early childhood. The results of the training and mentoring conducted at TK Angel Hearts are the enthusiasm of teachers and assistants to continue attending the training and 80% of the total teachers had been able to make educational game tools for early childhood.*

**Key words**: *educational game tool, early childhood, kindergarten*

### 1. Pendahuluan

Alat Permainan Edukatif (APE) telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak usia dini. APE, yaitu jenis mainan yang bersifat edukatif dan memenuhi syarat sebagai perangsang bagi anak untuk terjadinya proses belajar. Bagi anak TK, alat permainan edukatif (APE) dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK. Direktorat PADU, Depdiknas (2003) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Alat-alat permainan edukatif juga dapat dibuat sendiri oleh guru TK. Proses pembuatannya dapat dilakukan dengan kreasi dan inovasi dari guru-guru TK sendiri tanpa harus membeli dari produsen maupun distributor alat-alat permainan. Salah satu alat permainan edukatif yang dapat dibuat sendiri adalah *soft book* atau *busy book*. *Soft book* adalah semacam mainan yang dipakai anak-anak, bentuknya seperti buku yang di setiap halamannya ada berbagai macam aktivitas. Mulai dari mencocokkan gambar, merangkai huruf/angka, pengenalan warna, dan lain-lain. Dengan bermain *soft book* diharapkan anak-anak bisa menjadi lebih sibuk (*busy*) dengan aktivitas di buku ini.

Terdapat beberapa manfaat *busy book* antara lain, menstimulasi motorik anak, misalnya anak bisa mencocokkan gambar, bentuk, atau bisa membedakan mana permukaan yang kasar, mana permukaan yang halus, melatih kesabaran anak dan membuat emosi anak menjadi lebih stabil, merangsang daya imajinasi anak, dan membuat anak sibuk dengan bukunya. Pada dasarnya alat permainan edukatif (APE) adalah alat yang digunakan oleh anak untuk bermain sambil belajar artinya alat dan bermain itu sendiri merupakan sarana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, anak tidak akan bosan-bosan bermain, di samping itu dengan bermain akan membawa anak kepada pengalaman yang positif dalam segala aspek, seperti aspek pengembangan keimanan dan ketakwaan, daya pikir, daya cipta, dan kemampuan olah tubuh.

## 2. Solusi dan Target Luaran

### Solusi

Solusi yang ditawarkan kepada mitra yaitu:

1. Memberikan pelatihan pembuatan APE *softbook* atau *busybook*
2. Memberikan pelatihan pembuatan celemek cerita
3. Membantu dalam pengadaan alat permainan edukatif

### Target Luaran

Tingkat pencapaian dari program kemitraan masyarakat ini adalah sejauh mana target dan luaran dari pemecahan masalah terukur dari indikator keberhasilan program. Tujuan kegiatan ini adalah membantu sekolah, guru dan pendamping untuk membuat alat permainan edukatif (APE) *softbook* dan celemek cerita. Adapun target luaran dari kegiatan PKM pelatihan pembuatan APE ini adalah 1) 70 % dari guru dan pendamping mampu membuat *softbook* dengan kreasi sendiri dan mengimplementasikannya kepada anak-anak TK, 2) 70 % dari guru dan pendamping dapat membuat celemek cerita dan mengimplementasikannya dalam proses belajar mengajar di kelas, dan 3) TK mendapatkan bantuan alat permainan edukatif.

## 3. METODE PELAKSANAAN

Program Kemitraan Masyarakat ini dilaksanakan di Desa Renon, Kecamatan Denpasar Selatan, Kota Denpasar.

Adapun pelaksanaan aktivitas Program Kemitraan Masyarakat (PKM) dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Sosialisasi pelaksanaan program pada mitra, yakni TK Angel Hearts,
- b. Pelatihan pembuatan APE *softbook*,
- c. Pelatihan pembuatan celemek cerita,
- d. Monitoring hasil pelatihan pembuatan APE *softbook* dan celemek cerita, dan
- e. Mengevaluasi pembuatan APE *softbook* dan celemek cerita.

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Kriteria keberhasilan dalam program kemitraan masyarakat ini adalah jika terjadi peningkatan pengetahuan peserta dalam membuat Alat Permainan Edukatif (APE), yang ditandai dengan respon dan tanggapan yang diberikan oleh peserta.

Program Kemitraan Masyarakat pelaksanaan Pelatihan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Desa Renon Denpasar Selatan mendapat dukungan dari berbagai pihak yaitu Kemenristek Dikti, Universitas Dhyana Pura dan mitra yaitu TK Angel Hearts. Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat dibagi menjadi 3 tahap yaitu:

1. Pelatihan pembuatan APE *softbook*,
2. Pelatihan pembuatan celemek cerita,
3. Monitoring dan evaluasi.

Pelatihan Alat Permainan Edukatif (APE) dilaksanakan di TK Angel Hearts Jalan Tukad Badung XVII No. 12 Renon - Denpasar Selatan. Yang terlibat dalam pelatihan pembuatan PTK ini yaitu, kepala sekolah, guru, dan pendamping yang ada di TK Angel Hearts.

Narasumber yang memberikan pelatihan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah Tim pelaksana yaitu Ibu Elizabeth Prima, S.Th., M.Pd, Ibu Putu Indah Lestari, S.P., M.Pd, dan dibantu oleh mahasiswa dari Universitas Dhyana Pura. Keberhasilan pelaksanaan program kemitraan masyarakat ini dapat dilihat dari tanggapan dan antusias guru dalam mengikuti kegiatan dan upaya mereka dalam mengimplementasikan pelatihan yang diberikan. Hal tersebut tampak ketika Tim pelaksana melakukan sosialisasi dan koordinasi awal kepada Ibu Ni Luh Made Dwi Ari Prismayanti, S.Pd selaku Kepala Sekolah TK Angel Hearts yang memberikan dukungan kepada Tim pelaksana agar kegiatan pelatihan berjalan dengan lancar. Guru-guru peserta pelatihan nampak sangat antusias dan memberikan respon positif karena peserta baru pertama kali mendapat kegiatan pelatihan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE).



Gambar 1. Pelaksanaan Pelatihan Pembuatan APE Softbook





*Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan Pembuatan Celemek Cerita*

Pada gambar di atas, dapat diamati kesungguhan para peserta dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Respon positif peserta pelatihan terukur atas kehadiran atau partisipasi dalam kegiatan pelatihan, oleh karena itu setiap pelatihan ada absen yang dituliskan. Ini sangat membantu Tim pelaksana sehingga semua berjalan baik dan lancar. Berikut diuraikan hasil persentase kehadiran guru selama program kemitraan masyarakat ini berlangsung.

*Tabel 1. Porsentase Kehadiran*

No	Hari/Tanggal	Jumlah Guru Yang Hadir	Porsentase
1	Jumat/05 April 2019	4	80%
2	Jumat/12 April 2019	5	100%
3	Jumat/24 April 2019	5	100%
4	Jumat/03 Mei 2019	4	80%
5	Jumat/10 Mei 2019	5	100%
6	Jumat/17 Mei 2019	5	100%
7	Jumat/24 Mei 2019	5	100%
8	Jumat/31 Mei 2019	5	100%
	<b>Rata-rata</b>	4,75	95%

Dari prosentase kehadiran di atas, dapat terlihat respon positif peserta pelatihan terhadap pelaksanaan program kemitraan masyarakat Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE). Sehingga sangat diharapkan pelatihan ini dapat memiliki

dampak yang baik bagi pengetahuan dan menambah motivasi guru untuk mampu berkreasi dalam membuat alat permainan edukatif sendiri.

Selain pengumpulan data melalui prosentase kehadiran peserta pelatihan, teknik lain untuk mengukur keberhasilan program ini juga dilakukan dengan *pre-test* dan *post-test*. Berikut pada Tabel 2 disajikan tabulasi data hasil kuesioner yang telah diisi guru, setelah mengikuti kegiatan.

Tabel 2. Persentase Hasil Pre-Test dan Post-Test Peserta Pelatihan

No	Kode Guru	Respon					
		Pretest	Prosentase (%)	Posttest	Prosentase (%)	N. Gain	Interpretation
1	A	70	70	100	100	1.00	high
2	B	70	70	80	80	0.33	average
3	C	20	20	100	100	1.00	high
4	D	70	70	80	80	0.33	average
5	E	80	80	100	100	1.00	high
	Jumlah	310	310	460	460		
	Rata-rata	62	62	92	92		

Berdasarkan Tabel 1 dan 2 di atas, dapat diketahui bahwa: 1) Minat dan antusias peserta selama pelatihan 2) Ketercapaian tujuan program, yakni peningkatan kemampuan mitra dalam berkreasi membuat alat permainan edukatif (APE), dan 3) manfaat yang diperoleh peserta dan lembaga sangat tinggi.

Kegiatan monitoring dan evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui perkembangan dari alat permainan yang dibuat oleh peserta pelatihan. Dalam kegiatan monitoring dan evaluasi yang sudah dilakukan di TK Angel Hearts, peserta mempresentasikan karya yang telah dibuatnya. Peserta terlihat antusias dengan masukan-masukan yang diberikan sehingga dapat dijadikan acuan untuk pembuatan karya-karya yang berikutnya.

## 5. Simpulan

Pelaksanaan program PKM Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) di Desa Renon Denpasar Selatan dengan mitra yaitu TK Angel Hearts telah berjalan sesuai rencana dengan tujuan awal yaitu peserta pelatihan dipersiapkan untuk mampu membuat alat permainan edukatif (APE), meskipun belum semua peserta pelatihan menguasai dengan baik materi yang disampaikan. Kegiatan ini mendapat sambutan sangat baik terbukti dengan keaktifan peserta mengikuti pelatihan dengan tidak meninggalkan tempat sebelum waktu pelatihan berakhir.

Kegiatan ini mendapat respon positif dari guru dan pendamping yang ada dimitra serta memberikan dampak positif bagi mitra. Kepala sekolah juga sangat mendukung kegiatan Program Kemitraan Masyarakat ini karena merasa sangat terbantu dengan ide-ide yang baru untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas dan menambah semangat untuk berkreasi.

## Daftar Rujukan

- Ahmad, Rohani. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Direktorat PADU. 2003. *Model PADU Terintegrasi Posyandu*. Jakarta: Direktorat PADU. Ditjen PLSP Depdiknas.
- Dimiyati & Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujiono, Yuliani N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.