Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari Barang Bekas untuk Mengurangi Sampah Bagi Guru Raudlatul Athfal

Anti Isnaningsih [a], Iys Nur Handayani [b], Risdianto Hermawan [c], Aprilia Wahyuning Fitri [d], Habib Hambali [e], Uswatun Hasanah [f], Luthfi Aji Ramdani [g], Nandiyah Hidayah [h], Ana Roswita Peruminingsih [i], dan Dike Amelia [j]

[a-h] *UMNU Kebumen, Kebumen, Indonesia*

[i] *Pos PAUD Kartini Kemukus, Kebumen, Indonesia*

[j] *KB Dian Lestari , Kebumen , Indonesia*

Surel: antiisnaningsih@gmail.com [a], iysnurhandayani@gmail.com [b]

Abstrak

Media pembelajaran mempunyai peran dalam proses pembelajaran. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan pemahaman dan pelatihan kepada guru pendidikan anak usia dini mengenai Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas untuk menunjang proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah pelatihan kepada guru-guru pendidikan anak usia dini di IGRA Kabupaten Kebumen melalui gugus-gusus di setiap kecamatan. Pelatihan dilakukan secara langsung atau tatap muka selama satu hari dengan dibagi menjadi tiga sesi, yaitu materi, praktik, dan penilaian. Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah memberikan pemahaman mengenai Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas melalui pelatihan kepada guru dan menghasilkan beberapa media alat permainan edukatif dari barang bekas yang telah dipresentasikan oleh peserta dan telah dinilai oleh pemateri yang mana adalah dosen dari program studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen.

Kata kunci: Alat Permainan Edukatif (APE), Barang Bekas, Guru

Abstract

Learning media has a role in the learning process. The purpose of this community service activity is to provide understanding and training to early childhood education teachers regarding Educational Game Tools (APE) from used goods to support the learning process. The method used in this service is training for early childhood education teachers at IGRA Kebumen Regency through clusters in each sub-district. The training is carried out in person or face to face for one day divided into three sessions, namely material, practice, and assessment. The results of this service activity are providing an understanding of Educational Game Equipment (APE) from used goods through training to teachers and producing several educational game tools media from used goods which have been presented by participants and have been assessed by the presenters who are lecturers from the Education study program. Early Childhood Ma'arif Nahdlatul Ulama University Kebumen.

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

1. Pendahuluan

Bermain bagi anak merupakan sarana untuk menumpahkan kegiatan aktif dalam mencapai kesenangan dari kegiatan yang dilakukannya. Bermain juga berperan dalam

membangkitkan saraf motorik dan sensoriknya (Maimunah Hasan, 2013: 287). Bermain menjadi sarana bagi anak sebagai kegiatan aktif. Kegiatan bermain tersebut dapat menimbulkan kesenangan bagi anak. Dengan kegiatan bermain itu pula anak dapat mengembangkan aspek motorik dan sensorik anak melalui kegiatan aktif yang dilakukan.

Bermain adalah kegiatan anak yang dilakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja (Yuliani Nurani Sujiono, 2012:144). Bermain bagi anak adalah kegiatan yang dilakukan setiap hari. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan anak sebagian besar adalah bermain. Dengan bermain anak dapat belajar dan bereksplorasi secara bebas.

Bermain ada yang membutuhkan media ada yang tidak, tergantung pada jenis permainanya. Media dalam bermain berfungsi membantu proses belajar anak. Hal ini sering disebut Alat Permainan Edukatif (APE). Alat Permainan Edukatif (APE) menunjuk pada benda yang difungsikan, yang dibedakan menjadi Alat Permainan dan Alat Peraga. Alat permainan merupakan fasilitas yang sudah dibuat sedemikian rupa, misalnya menjadi permainan bongkar-pasang, sehingga anak belajar dengan memainkan fasilitas tersebut. Alat peraga merupakan fasilitas belajar yang dapat mewakili fungsi atau cara kerja sesuatu, misalnya Alat Peraga Anatomi Tubuh Manusia. Sedangkan aktivitas Permainan Edukatif menunjuk pada kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak. Misalnya kegiatan percobaan mencampur warna, kegiatan bermain peran dan sebagainya (Sri Joko Yunanto, 2004: 23-24). Maka dalam bermain tersebut anak sebaiknya diberikan media pembelajaran berupa Alat Permainan Edukatif (APE). Dengan Alat Permainan Edukatif (APE) tersebut diharapkan anak dapat bermain, belajar dan bereksplorasi secara maksimal. Ada berbagai macam Alat Permainan Edukatif (APE) bagi anak usia dini yang dapat di beli maupun di buat oleh guru atau orang tua.

Permainan edukatif (Suyadi, 2010: 289) adalah segala bentuk permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek tertentu pada anak sehingga anak menjadi tumbuh cerdas dengan bermain. Salah satu indikator sebuah permainan disebut edukatif adalah mengembangkan aspek tertentu pada anak, seperti aspek kognitif, sosial, emosional, dan lain sebagainya. Permainan-permainan edukatif tersebut dapat diciptakan dengan membuat alat permainan yang memiliki sifat-sifat, seperti bongkar-pasang, pengelompokan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membentuk, mengetok, menyusun, dan lain sebagainya.

Alat Permainan Edukatif (APE) tentunya harus mengandung unsur edukatif didalamnya. Dapat diselipkan kegiatan-kegiatan yang dapat merangsang berbagai aspek perkembangan anak. Tentunya kegiatan-kegiatan tersebut juga mempertimbangkan unsur-unsur yang sesuai dengan anak usia dini. Menurut (Novan Ardy Wiyani & Barnawi, 2016:149) dalam melakukan aktivitas tersebut, anak tentunya membutuhkan berbagai alat permainan yang mengandung unsur atau nilai edukatif. Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak usia dini di Taman Kanak-kanak. Adanya ketersediaan alat permainan edukatif tersebut dapat menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangakan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.

Tanpa Alat Permainan edukatif (APE) anak akan merasa jenuh dan bosan dalam belajar. Selain bertujuan agar anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar, Alat Permainan Edukatif (APE) juga akan membuat anak menjadi bertambah senang dan dapat bereksplorasi dengan pembelajaran sesuai tema. Oleh karena itu, pada setiap pembelajaran di usia dini, orang tua atau

pendidik perlu menyediakan alat permainan edukatif tersebut dan memilih jenis Alat Permainan Edukatif (APE) yang tepat untuk anak didiknya (Riany Ariesta, 2009:1). Diharapkan dengan adanya Alat Permainan Edukatif (APE) tersebut makan anak akan betah untuk bermain dan belajar. Sehingga anak dapat memaksimalakan seluruh aspek perkembangan yang dimilikinya. Peran dari orang tua dan pendidik adalah memberikan fasilitas bermain dan belajar tersebut.

Alat Permainan Edukatif (APE) tentunya memiliki kriteria-kriteria yang harus terpenuhi. Kriteria-kriteria tersebut melihat beberapa unsur-unsur yang dibutuhkan anak. Dilihat dari unsur keamanan, fungsi dan tujuan dari Alat Permainan Edukatif (APE) tersebut. Sedangkan Alat Permainan Edukatif (APE) yang baik menurut (Guslinda & Kurnia (2018: 32) adalah Alat Permainan Edukatif (APE) yang mempunyai beberapa kriteria untuk menunjang perkembangan anak. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif (APE) yang baik yaitu; 1) ditujukan untuk anak usia dini, 2) berfungsi untuk pengembangan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, 3) dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna, 4) aman bagi anak, 5) dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas, 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan, dan, 7) mengandung nilai pendidikan.

Bermain dengan Alat Permainan Edukatif (APE) yang baik akan memberikan manfaat bagi aspek tumbuh kembang anak. Manfaat bermain dengan Alat Permainan Edukatif (APE) yang baik yaitu: 1) merangsang perkembangan motorik kasar dan harus, 2) merangsang aspek kognitif dan ketajaman indera, 3)sebagai media intervensi, atau terapi bagi anak untuk melatih kemandirianagar tidak bergantung dengan orang tua, 4) menstimulasi kedisiplinan, karena melatih anak mentaati aturan main, 5) merangsang aspek bahasa karena adanya interaksi symbol,nahasa, dan kosa kata, 6) menambah semangat belajar anak, karena belajar anak adalah memalui bermain, menurut Tedjasaputra dalam (Fransiska, dkk: 2021). Dapat diketahui bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) yang baik memiliki manfaat yang baik pula bagi anak usia dini. Alat Permainan Edukatif (APE) yang baik tersebut dapat dimaksimalkan melalui pendampingan dari guru dan orang tua.

Guru atau orang tua tidak harus membeli untuk mendapatkan APE yang baik berdasarkan kriterianya. Hal yang terpenting adalah tujuan pembelajaran tersampaikan dengan baik meski dengan media yang sederhana. APE dapat dibuat sendiri dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada dilingkungan rumah maupun lingkungan sekolah. Seperti memanfaatkan barang-barang rumah tangga yang sudah tidak digunakan lagi seperti kardus, botol bekas yang justru akan merusak lingkungan apabila tidak dimanfaatkan atau reuse dengan bijak. Alasan lain adalah dapat menekan pengeluaran sekolah untuk membeli peralatan media belajar, karena tidak semua sekolah berada di wilayah kota, namun banyak juga sekolah yang berada di wilayah pedesaan sehingga akan membutuhkan waktu dan biaya yang lebih banyak lagi.

Berkaitan dengan hal tersebut, seharusnya seorang guru harus dapat memanfaatkan adanya barang-barang bekas rumah tangga maupun sekolah untuk dijadikan (Alat Permainan Edukatif) APE agar dapat menekan pengeluaran dan mengurangi sampah untuk lingkungan. Hasil wawancara dengan 6 guru Raudlatul Athfal (RA) mengatakan bahwa mereka belum terbiasa untuk memanfaatkan barang-barang bekas tersebut karena minimnya kreativitas dan reverensi tutorial pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang-barang yang sudah tidak dipakai lagi. Selain itu juga minimnya informasi terkait hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan (Alat Permainan Edukatif) APE dari barang bekas.

Kegaiatan pengabdian ini diharapkan dapat menyelamatkan lingkungan dengan memanfaatkan barang bekas yang masih bisa dipakai untuk dijadikan Alat Permainan Edukatif (APE) bagi anak usia dini di sekolah maupun di rumah. Dengan memberikan bekal pelatihan kepada guru tentang *"Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari Barang Bekas untuk Mengurangi Sampah Bagi Guru Raudlatul Athfal"* diharapkan kreativitas guru akan meningkat dan barang-barang bekas yang sudah tidak terpakai dapat dimanfaatkan kembali dengan cara *reuse, reduce, dan recycle.*

2. Metodologi Penelitian

Jenis program pengabdian kepada masyarakat ini yaitu pelatihan dengan mempertimbangkan aspek-aspek survey dan diskusi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan pada saat pelatihan. Setelah mendapatkan informasi selanjutnya menetapkan sasaran pelatihan. Pengabdian pada masyarakat ini dilakukan secara kelompok. Metode pengabdian yang di gunakan yakni observasi dan dokumentasi. Observasi untuk mendapatkan gambaran terkait pemahaman guru mengenai respons peserta khususnya guru-guru RA ketika mendengar dan melihat adanya barang bekas di sekitar rumah dan bagaimana pemahaman guru terkait materi pelatihan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari abrang bekas. Dokumentasi yang diambil pengabdi yakni foto ketika penyampaian materi, praktek pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE), dan penilaian Alat Permainan Edukatif (APE). Prosedur yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini terbagi 3 sesi yang dilakukan dalam satu hari pada saat pelatihan Alat Permainan Edukatif (APE), yaitu:

a.Sesi 1

Pada sesi pertama ini sosialisasi pentingnya pemanfaatan barang bekas, pemaparan materi untuk memberikan pemahaman tentang Alat Permainan Edukatif (APE) dari bahan bekas yang baik dari segi keamanan, kesehatan, dan stimulasi aspek perkembangan. Metode yang digunakan adalah metode ceramah dan diskusi untuk menjelaskan materi sebagai berikut:

1.Syarat Alat Permainan Edukatif (APE)

2.Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE)

3.Urgensi Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas

4.Keuntungan Alat Permainan Edukatif (APE) barang bekas

5.Hal yang diperhatikan dalam membuat Alat Permainan Edukatif (APE) barang bekas

6.Kriteria aman untuk Alat Permainan Edukatif (APE) dari bahan (plastik, kaleng, kertas)

b.Sesi 2

Pada sesi ini merupakan tahapan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE). Peserta atau guru mempersiapkan bahan-bahan dan alat yang diperlukan untuk pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas. Alat Permainan Edukatif (APE) yang akan dibuat tersebut sudah dipersiapakn terlebih dahulu oleh peserta dari rumah masing-masing. Peserta dibagi kedalam beberapa kelompok 3-5 kelompok. Selanjutnya peserta dipersilahkan untuk merancang dan membuat Alat Permainan Edukatif (APE) sekreatif mungkin untuk menunjang permainan maupun pembelajaran untuk anak usia dini. Pemateri memberikan waktu 30 menit untuk

membuat Alat Permainan Edukatif (APE). Selain itu pemateri juga memberikan arahan-arahan dalam pelaksanaan pembeutan Alat Permainan Edukatif (APE).

c.Sesi 3

Pada sesi ke-3 merupakan sesi penilaian dan evaluasi oleh pemateri yang mana pemateri disini adalah dosen program studi pendidikan anak usia dini dari Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen.keseluruhan Alat Permainan Edukatif (APE) yang sudah dibuat oleh peserta di kumpulkan di sajikan dengan rapi. Peserta mempresentasikan Alat Permainan Edukatif (APE) meliputi alat dan bahan, proses pembuatan, dan stimulasi aspek pekembangan yang dituju. Selanjutnya pemateri memberikan penilaian setiap Alat Permainan Edukatif (APE) yang sudah di presentasikan sesuai dengan kelompok masing-masing. Tahap evaluasi ini berjujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman guru terkait Alat Permainan Edukatif (APE) yang sudah dibuat dari barang bekas tersebut sesuai dengan materi yang sebelumnya telah telah dipaparkan.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE)

Peserta kegiatan pelatihan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari bahan bekas peserta masih mengalami kesulitan dalam proses pembuatannya. Peserta kebingungan untuk memanfaatkan barang-barang bekas yang sudah tidak dipakai. Menurut mereka Alat Permainan Edukatif (APE) harus dari barang yang baru atau membeli, padahal yang lebih penting adalah manfaat dari dari alat permainan itu untuk menstimulasi aspek perkembangan anak. Peserta pelatihan juga masih kekurangan referensi baik dari ilmu kriteria Alat Permainan Edukatif (APE) itu sendiri maupun contoh-contoh Alat Permainan Edukatif (APE) yang akan dibuat. Berdasarkan kontribusi dari tim pemateri akhirnya ada gambaran dan penambahan pengetahuan tentang kriteria Alat Permainan Edukatif (APE) itu sendiri untuk peserta didik anak usia dini. Selain itu peserta juga mempunyai ide atau gambaran untuk membuat Alat Permainan Edukatif (APE) yang sesuai untuk anak berdasarkan bahan-bahan yang telah dibawa. Dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) peserta dibuat kelompok kecil menjadi 3-5 kelompok, tujuanya adalah sesama peserta dapat berdiskusi atau bertukar fikir dalam membuat merancang media pembelanjaran berupa Alat Permainan Edukatif (APE).

Alat Permainan Edukatif (APE) di desain untuk kepentingan pendidikan yaitu supaya mengoptimalkan potensi kemanusiaan peserta didik. Oleh karena itu, kita tidak boleh memilih alat permainan edukatif secara sembarangan yang pada akhirnya hal ini justru dapat menjadi kontra produktif dengan tujuan pendidikan itu sendiri. Terkait dengan ini, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih bahan dan peralatan belajar untuk bermain anak, diantaranya: ditunjukkan untuk anak usia dini, dapat berfungsi untuk mengoptimalkan perkembangan anak (Mursid, 2015: 50-51).

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas diselenggarakan di gugus Raudhlatul Athfal (RA) kabupaten Kebumen. Pengabdian dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari 4 kelompok dengan 2 anggota/pemateri setiap kelompoknya. Anggota kelompok adalah dosen dari program studi pendidikan anak usia dini Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama kebumen. Berikut ini adalah rincian pelaksanaan pelatihan setiap kelompok.

Tabel I. Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

No	Tanggal Pelaksanaan	Nama Gugus	Pemateri
1	Rabu, 12 Januari 2022	Gugus Chairunnisa (Kecamatan Buluspesantren)	Anti Isnaningsih, M.Pd. Uswatun khasanah, M.Pd.
2	Sabtu, 15 Januari 2022	Gugus Halimatussa'diyah (Kecamatan Kebumen)	Iys Nur Handayani, M.Pd. Habib Hambali, M.Pd
3	Senin, 17 Januari 2022	Gugus Abdul Jalil (Kecamatan Rowokele) dan Gugus Tarbiyah (Kecamatan Ayah)	Luthfi Aji Ramdani, M.Pd. Risdianto Hermawan, M.Pd
4	Rabu, 19 Januari 2022	Gugus Az-Zahra (Kecamatan Sruweng)	Aprilia Wahyuning Fitri, M. Pd. Nahdiyah Hidayah, M.M.

Dalam pelaksaan pengabdian masyarakat ini pemateri menyampaikan materi mengenai Alat Permainan Edukatif (APE) yang bertujuan agar para pendidik di RA dapat membuat Alat Permainan Edukatif (APE) dari bahan bekas. Bahan bekas tersebut dapat dimanfaatkan menjadi Alat Permainan Edukatif (APE) yang menarik. Semula barang bekas tersebut tidak terpakai kemudian dengan adanya pengabdian masyarakat ini guru-guru di RA dapat memanfaatkan barang bekas menjadi Alat Permainan Edukatif (APE) yang baik.

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri yaitu: (1) Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk; (2) Ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra-sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak; (3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat; (4) Membuat anak terlibat secara aktif; (5) Sifatnya konstruktif. Setiap alat permainan edukatif dapat difungsikan secara multiguna. Sekalipun masing-masing alat memiliki kekhususan, dalam artian mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak, tidak jarang satu alat dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan (Mayke S. Tedjasaputra, 2001: 81-82). Dalam pelaksanaan pengabdian ini sudah disampaikan mengenai ciri-ciri Alat Permainan Edukatif (APE) yang baik pada saat sesi ke -1. Dengan memberikan penjabaran dan pengertian peserta memahami mengenai ciri-ciri Alat Permainan Edukatif (APE) yang baik tersebut. Kemudian peserta dapat mempraktekkannya melalui Alat Permainan Edukatif (APE) yang sudah dibuatnya dan dengan alat dan bahan yang sudah dipersiapkan sebelumnya dari rumah.

Alat Permainan Edukatif (APE) dapat digunakan menjadi sesuatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Dengan kata lain, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegitatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik. Permainan edukatif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya (Hayati & Amalia, 2020). Alat Permainan Edukatif (APE) menjadi alat peraga yang dirancang untuk mengembangkan perkembangan dan pertumbuhan anak yang mengandung nilai pendidikan (Intan Pratiwi, 2017: 6). Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) tersebut dapat mendidik anak. Jadi Alat Permainan Edukatif (APE) yang dibuat harus mendung unsur pendidikan di dalamnya.

Alat Permainan Edukatif (APE) yang perlu diperhatikan adalah cara penggunaannya. Tidak selalu harus membeli, karena dapat memanfaatkan barang-barang yang sudah tidak terpakai untuk digunakan. Selain akan mengurangi sampah, hal ini juga akan menekan daya konsumtif. Dengan memamfaatkan barang bekas tersebut dapat mengurang residu-residu di lngkungan sekitar.

Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dapat membantu guru dalam mengembangkan seluruh kemampuan dasar anak di TK, namun dalam penelitian kali ini pembahasan hanya akan dikhususkan pada pengembangan kemampuan kognitif anak. Dalam kaitannya dengan kemampuan kognitif, alat permainan edukatif sangat berperan untuk merangsang pertumbuhan otak anak agar lebih kognitif. Adapun salah satu manfaat alat permainan edukatif adalah membantu pertumbuhan fisik dan seluruh aspek perkembangan anak. Salah satu aspek perkembangan tersebut adalah kemampuan kognitif (Shofyatun A. Rahman, 2010: 22). Alat Permainan Edukatif (APE) juga merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Alat Permainan Edukatif (APE) bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan (Andang Ismail, 2006:119).

Gambar 1. Foto Bersama seluruh Peserta dan Pemateri setelah kegiatan membuat Alat Permainan Edukatif (APE)

Keberhasilan program pelatihan ini dapat dilihat dari hasil berbagai macam Alat Permainan Edukatif (APE) yang telah dibuat oleh peserta. Setelah semua peserta menyelesaikan pembuatan APE tersebut, perwakilan dari tiap-tiap kelompok untuk mempresentasikan bahan & alat, cara pembuatan, dan aspek apa saja yang akan distimulasi. Tim pemateri akan memberikan

penilaian dari presentasi tersebut. Indikator penilaian berdasarkan pemenuhan kriteria Alat Permainan Edukatif (APE) barang bekas untuk anak usia dini dan kesesuaian dengan pembelajaran atau stimulasi aspek perkembangan anak. Dari hasil penilaian oleh tim pemateri, ternyata sebagian besar peserta taleh membuat Alat Permainan Edukatif (APE) sesuai dengan kriteria Alat Permainan Edukatif (APE) barang bekas dan Alat Permainan Edukatif (APE) dapat membantu mempermudah penyampaian materi atau tujuan pembelajaran di Raudlatul Athfal (RA).

4. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang berupa pelatihan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas kepada guru RA yang telah dilaksanakan oleh program studi pendidikan anak usia dini Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen berjalan dengan baik dan lancer sesuai dengan target pencapaian. Hal ini terlihat dari antusias peserta dan hasil karya media pembelajaran yang bervariatif setelah mengikuti pelatihan. Peserta menjadi sadar bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) tidak harus berupa barang yang baru atau membeli, melainkan yang terpenting berada pada benda yang difungsikan. Selain memanfaatkan barang bekas untuk menunjang pembelajaran, Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas juga dapat menekan pengeluaran sekolah tanpa mengurangi tujuan pembelajaran pada anak yaitu belajar sambil bermain.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih dipersembahkan kepada kepala IGRA Kabupaten Kebumen, dan guru-guru RA dari berbagai gugus di Kabupaten Kebumen yang telah mengikuti pelatihan ini dengan semangat. Semoga pelatihan yang diberikan oleh dosen-dosen program studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen dapat bermanfaat dengan maksimal dan dapat ditularkan ke sesama guru-guru yang lain khususnya di IGRA Kabupaten Kebumen.

Daftar Pustaka

Ariesta, R. (2009). *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar untuk Anak Usia 0-1 Tahun.* Bandung: PT. Sandiarta Sukses.

Fransiska, dkk. (2021). *Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) bagi Anak Usia Dini.* Abdi populika 2 (2): 112-117.

Guslinda & Kurnia, R. (2008). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini.* Surabaya: Jagad Publishing. 2008.

Hasan, M. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini.* Jogjakarta: DIVA Press.

Ismail, A. (2006). *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media.

Mursid. (2015). *Belajar dan Pembelajaran PAUD.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Pratiwi, P. (2017). Implementasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif di Sentra Kreativitas Kelompok B di TK Taqiyya Ngadirejo Kartasura Tahun Pelajaran 2016/2017. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Surakarta.

Rahman, S. A. (2010). *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD.* Palu: Tadulako University Press.

Sudono, A. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Usia Dini)*. Jakarta: PT. Grasindo.

Sujiono, Y. N. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: PT Indeks.

Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini.* Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.

Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan.* Jakarta: Grasindo.

Wiyani, N. A. & Barnawi. (2016). *FORMAT PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini.* Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Yunanto, S. J. (2004). *Sumber Belajar Anak Cerdas.* Jakarta: Grasindo.