



Pendampingan Pembuatan Alat Permainan Edukatif di TK IT Swasta Cendekia Takengon

Suminah¹, Rini Aswita²

¹ IAIN Takengon, Takengon, Indonesia,

² STIT Alwasliyah Takengon, Takengon, Indonesia

E-mail: inahsumi95@gmail.com

Info Artikel

Diajukan: 01-09-2022

Diterima: 16-09-2022

Diterbitkan: 30-09-2022

Keywords:

Mentoring, Educational Game Tool, Kindergarten

Kata Kunci:

Pendampingan, Alat Permainan Edukatif, Taman Kanak-Kanak

Abstract

This mentoring activity is carried out at 09.00 - 11.00 WIB, Friday, November 19, 2021 at the Private IT Cendekia Kindergarten Takengon. Given the importance of educational game tools in the Private IT Kindergarten Cendekia Takengon and direct assistance in the manufacture of educational game tools, it is very important to provide assistance. The purpose of this assistance is to train and maximize teachers in creating and using educational game tools in the learning process. Descriptive method with practical mentoring techniques, training and consultation discussions to participants on the importance of making educational game tools for early childhood. The results of the assistance in the implementation of making APE Letter Card Boards, teacher involvement in making APE. The accuracy of using Educational Game Tools (APE) in carrying out learning activities is based on the developmental aspects to be achieved. These aspects include the development of cognitive abilities, artistic abilities, language skills, physical-motor abilities, early arithmetic abilities and literacy skills.

Abstrak

Kegiatan pendampingan ini dilaksanakan pada jam 09.00 - 11.00 wib, hari Jum'at, 19 November 2021 di TK IT Swasta Cendekia Takengon. Mengingat pentingnya alat permainan edukatif di TK IT Swasta Cendekia Takengon dan secara langsung belum pernah dilakukan pendampingan pembuatan alat permainan edukatif maka ini sangat penting untuk dilakukan pendampingan. Tujuan pendampingan ini melatih dan memaksimalkan guru dalam membuat dan menggunakan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran. Metode deskriptif dengan teknik pendampingan praktek, pelatihan dan diskusi konsultasi kepada peserta dalam hal pentingnya pembuatan alat permainan edukatif anak usia dini. Hasil pendampingan pelaksanaan pembuatan APE Papan Kartu Huruf keterlibatan guru dalam pembuatan APE. Ketepatan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran didasarkan pada aspek perkembangan yang ingin dicapai. Aspek tersebut meliputi perkembangan kemampuan kognitif, kemampuan seni, kemampuan bahasa, kemampuan fisik-motorik, kemampuan



This work is licensed under a
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

berhitung permulaan dan kemampuan baca-tulis.

Pendahuluan

Pengabdian masyarakat adalah sebuah bentuk Sosialisasi dan aktualisasi Keilmuan ditengah-tengah masyarakat demi memajukan kesejahteraan rakyat dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Pasal 20 Ayat (2) UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional), PT berkewajiban menyelenggarakan Tridharma PT (*UU Nomor 20, 2003*) Pasal 60 huruf a UU Nomor 14, Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, dosen berkewajiban melaksanakan Tridharma, pengabdian kepada masyarakat memiliki posisi yang sama penting dengan dua dharma lainnya, yaitu pendidikan dan penelitian (*UU Nomor 14, 2005*).

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan juga memberi rangsangan atau respons positif terhadap indra permainannya (Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, 2013) Sementara Menurut Suryadi (2007) bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat untuk bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya (Syamsuardi, 2012) Alat permainan edukatif juga memiliki manfaat sebagai sumber dan media untuk pembelajaran anak. Dari alat permainan edukatif ini diharapkan anak menjadi lebih semangat belajar dan menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran (rohmahis, 2021)

Alat permainan edukatif, alat yang dijadikan sebagai media pembelajaran di dalamnya terdapat nilai pendidikan dan mengandung nilai-nilai moral dan sosial serta melibatkan fisik anak. Sementara Istilah lain alat permainan edukatif memiliki dua makna pokok, yaitu alat permainan dan edukatif. Alat permainan ialah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Adapun kata edukatif mempunyai arti nilai-nilai pendidikan. Maka jika dipadukan alat permainan edukatif ialah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak. Jadi istilah yang lebih sederhana alat permainan edukatif dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar anak melalui aktivitas bermain (Fadlillah, 2017)

Mengingat pentingnya alat permainan edukatif di TK IT Swasta Cendekia Takengon dan secara langsung belum pernah dilakukan pendampingan pembuatan alat permainan edukatif maka ini sangat penting untuk dilakukan pendampingan. Tujuan pendampingan ini melatih dan memaksimalkan guru dalam membuat dan menggunakan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran.

Metode

Pengabdian ini berlokasi di TK IT Swasta Cendekia Takengon Jl. Pertamina-Kebet Kampung Lemah Burbana, Kecamatan, Bebesen, Kabupaten Aceh Tengah 24552. Kegiatan ini dilaksanakan pada jam 09.00 – 11.00 wib, hari Jum'at, 19 November 2021 di TK IT Swasta Cendekia Takengon. Struktur program kegiatan pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif sebagai berikut:

Tabel 1. Program Kegiatan

No	Program	Materi	Alokasi Waktu
1	Persentasi dan Tanya jawab	Pentingnya Alat Edukatif bagi AUD	50 Menit
2	Workshop	Pembuatan Alat Permainan Edukatif	110 Menit

Susunan acara kegiatan sebagai berikut:

Tabel 2. Susunan Acara

No	Waktu	Kegiatan	Penanggung Jawab
1	09:00 s/d 09:30	Persentasi Materi	Ketua Pelaksana
2	09:30 s/d 10:00	Tanya jawab seputaran materi	Ketua pelaksana
3	10:00 s/d 10:10	Perseiapan dan bahan alat praktek pembuatan alat permainan edukatif AUD	Ketua pelaksana dan anggota
4	10:10 s/d 11:00	Praktek Langsung	Peserta pelatihan

Skenario Kegiatan Kegiatan pelatihan yang diselenggarakan di TK IT Swasta Cendekia Takengon menggunakan metode deskriptif praktek-pelatihan dan diskusi-konsultasi. Secara rinci metode yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Penjelasan diberikan kepada peserta dalam hal Pentingnya pembuatan alat permainan edukatif anak usia dini.
2. Penjelasan tahapan pembuatan alat permainan edukatif disertai Praktek langsung
3. Peserta melakukan praktek pembuatan alat permainan edukatif.
4. Selama pelatihan peserta difasilitasi waktu diskusi-konsultasi untuk membahas kesulitan-kesulitan pembuatan alat permainan edukatif.

Fasilitator Pemateri pada pelatihan ini adalah Suminah, M.Pd. I selaku ketua pelaksana pengabdian kepada masyarakat dan dibantu oleh Rini Aswita, M.Pd selaku asisten dari kegiatan pembuatan alat permainan edukatif AUD.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Pengabdian kepada masyarakat adalah usaha untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kreasi terutama dalam pembuatan alat permainan edukatif. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dihadiri oleh peserta yang terdiri dari Guru TK IT Swasta Cendekia Takengon sebanyak 5 orang.

Berdasarkan hasil sosialisasi dan pelatihan diketahui bahwa sebanyak 5 guru TK IT Swasta Cendekia Takengon pentingnya pembuatan alat permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran AUD khususnya di TK IT Swasta Cendekia Takengon. Sosialisasi dan pelatihan ini pembuatan alat edukatif dengan nama alat Papan Kartu Huruf yang sebagai media pembelajaran di TK dengan menggunakan bahan utama Kardus dan kertas Origami. Kegiatan ini dimulai dengan persentasi media, Tanya jawab kelayakan bahan dan cara penggunaan di kelas bersama anak.

Pelaksanaan kegiatan ini berjalan sesuai dengan agenda yang sudah disusun di atas, yang diawali dengan pembukaan oleh MC, sambutan singkat oleh kepala sekolah kemudian dilanjutkan dengan kegiatan sosialisasi materi tentang pentingnya pembuatan alat permainan alat edukatif dan tanya jawab seputaran pentingnya alat permainan edukatif yang akan digunakan dalam pembelajaran AUD. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan kegiatan praktek langsung membuat membuat alat permainan edukatif. Selama proses praktek berlangsung, terlihat semua peserta sangat antusias, serius dan semangat bertanya kepada pemateri dalam pembuatan alat permainan edukatif.

b. Pembahasan

Dunia pendidikan tingkat anak-anak adalah sebuah dunia yang tidak terlepas dari bermain dan berbagai alat permainan juga pentingnya dalam proses pembelajaran dan peningkatan mutu dunia pendidikan kanak-kanak. Salah satu sarana yang juga menjadi sumber belajar bagi anak adalah alat permainan edukatif yang lebih di kenal dengan APE.

Alat bermain adalah segala macam sarana yang bisa merangsang aktifitas yang membuat anak senang. Sedangkan alat permainan edukatif yaitu alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik. Artinya, alat permainan edukatif adalah sarana yang dapat merangsang aktifitas anak untuk mempelajari suatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi moderen maupun menggunakan teknologi sederhana, oleh karena itu guru harus dapat memilih alat permainan edukatif yang akan di jadikan media pembelajaran di kelas.

Menurut Sudono, terdapat beberapa faktor utama kegiatan guru yang perlu diperhatikan seperti (rohmahis, 2021):

1. Merencanakan mempersiapkan melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan maupun pengaturan waktu.
2. Mengatur penempatan semua peralatan dan perabotan yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan dan keamanan.
3. Segala kegiatan yang dipersiapkan oleh guru harus memiliki tingkat kesulitan yang berbeda.
4. Memantau setiap kegiatan
5. Melatih kemandirian anak

Bahan-bahan yang digunakan untuk menciptakan alat permainan edukatif harus memperhatikan keamanannya, keawetan. Keamanan yang dimaksud disini memiliki kriteria yang harus dipertimbangkan untuk menjaga keselamatan kesehatan dan juga keamanan anak yang merupakan salah satu persyaratan utama untuk pembuatan alat permainan edukatif. Terdapat juga kelemahan dalam pembuatan alat permainan edukatif dengan bahan dasar kardus dan kertas origami salah satunya adalah tidak tahan lama, hanya bisa digunakan dua tema pembelajaran saja.



Gambar 1. Persentasi materi APE



Gambar 2. Proses pembuatan APE Papan Kartu Huruf

**Gambar 3. Persentasi penggunaan APE****Gambar 4. Finishing****Deskripsi gambar 1. Persentasi Materi APE**

Sebelum melakukan Praktek langsung terlebih dahulu dilaksanakan penyampaian materi sebagai pemahaman seputaran alat permainan edukatif yang sangat penting dalam pembelajaran sehingga nantinya dalam teknik pembuatan alat permainan edukatif terlaksana dengan baik. Penyampaian materi dilakukan selama 30 menit setelah itu dilanjutkan dengan Tanya jawab dan diskusi terkait materi yang di sampaikan.

Deskripsi gambar 2. Proses Pembuatan APE Papan Kartu Huruf

Proses pembuatan APE Papan Kartu Huruf dari bahan dasar kardus adalah proses daur ulang barang bekas yang dimanfaatkan untuk alat edukatif dalam pembelajaran anak yang dilengkapi juga dengan kertas origami warna – warni, lem dan gunting sebagai alat utama dalam pembuatan APE Papan Kartu Huruf.

Deskripsi gambar 3. Persentasi Pengunaan APE

Berdasarkan pendampingan dan pelaksanaan pembuatan APE Papan Kartu Huruf keterlibatan guru dalam pembuatan APE. Ketepatan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran didasarkan pada aspek perkembangan yang ingin dicapai. Aspek tersebut meliputi perkembangan kemampuan kognitif, kemampuan seni, kemampuan bahasa, kemampuan fisik-motorik, kemampuan berhitung permulaan dan kemampuan baca-tulis.

Kesimpulan

Pendampingan pembuatan Alat Permainan Edukatif di TK IT Swasta Cendekia Takengon berjalan dengan baik, sesuai dengan alur pendampingan yang dimulai dengan menyampaikan materi, diskusi seputaran alat dan bahan, dan praktek pembuatan alat permainan edukatif Papan Kartu Huruf tercapai dengan baik serta cara penggunaan APE Papan Kartu Huruf. Ketepatan penggunaan APE Papan Kartu Huruf di IT Cendekia didasarkan pada aspek perkembangan anak adapun aspek perkembangan anak tersebut adalah aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, kemampuan hitung dan mengenal angka dan huruf. Kekurangan dalam pendampingan pembuatan alat permainan edukatif di TK IT Swasta Cendekia Takengon ini adalah dari segi waktu, alat dan bahan, kelebihan dari pendampingan ini adalah antusias guru dan kesungguhan dalam praktek pembuatan alat permainan edukatif, oleh karena itu kedepannya harus memaksimalkan waktu dan ketersediaan alat dan bahan dalam membuat alat permainan edukatif lebih di persiapkan dengan sebaik mungkin.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada Yayasan Wakaf Cendekia Takengon, Sekolah TK IT Swasta Cendekia Takengon, Guru dan Kepada seluruh Mahasiswa Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Takengon yang telah berkonstribusi dalam pelaksanaan dan ketercapainnya kegiatan ini dengan baik.

Daftar Rujukan

- Fadlillah. (2017). *Buku Ajar Bermain & Permainan*. Kencana, 56
- Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. (2013). *Metode Permainan Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Diva Press, 29
- Rohmahis. (2021). *Desain dalam Pembuatan APE (Alat Permainan Edukatif)*", <https://www.kompasiana.com>.
- Syamsuardi. (2012). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Taman Kanak-Kanak Paud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Publikasi Pendidikan*, 1, 61.
- Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Indonesia).
- Undang-Undang No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Indonesia).