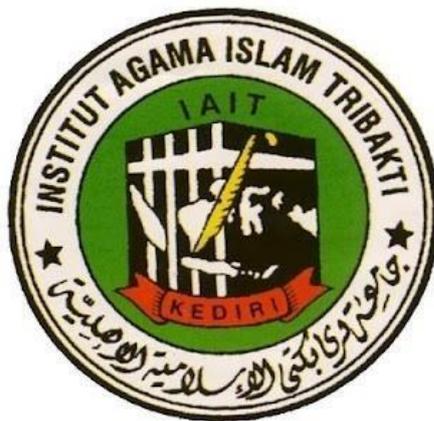


LAPORAN PKM
PELATIHAN PEMBUATAN APE DARI BAHAN BEKAS UNTUK GURU PAUD
DI KANDANGAN KABUPATEN KEDIRI

DISUSUN OLEH :
Lathifatul Fajriyah, M.Pd
Rangga Wahyudi



INSTITUT AGAMA ISLAM TRIBAKTI (IAIT) KEDIRI

SEPTEMBER 2020

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Peneliiian : Proposal Laporan Pkm Pelatihan Pembuatan Ape Dari Bahan Bekas untuk Guru Paud Di Kandangan Kabupaten Kediri

Ketua Peneliti

a. Nama Lengkap : Lathifatul Fajriyah, M.Pd
b. NIDN : 2119039302
c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
d. Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
e. No. HP : 085655101202
f. Alamat Surel : fajriyah@iai-tribakti.ac.id

Anggota Peneliti

a. Nama Lengkap : Rangga Wahyudi
b. NPM : 201000041
c. Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
d. Lama Penelitian : 2 Bulan

Biaya Penelitian

a. Kemenag : Rp.0
b. Institut : Rp.0
c. Mandiri : Rp.4.000.000
d. Sumber lain : Rp.0
Jumlah Seluruhnya : Rp.

Menyetujui,
Kepala P3M



Zaenal Arifin, M.Pd
NIDN 2125058501

Kediri, 19 November 2020
Ketua Peneliti,

Lathifatul Fajriyah, M.Pd
NIDN 2119039302

ABSTRAK

Mindset masyarakat terhadap pendidikan anak usia dini tidak penting karena kegiatannya hanya bermain perlu diubah, untuk diketahui bahwa bermain merupakan kegiatan belajar yang tidak disadari oleh anak. Melalui bermain seluruh aspek perkembangan anak dapat dikembangkan. Sehingga di lembaga PAUD baik di luar maupun didalam ruang kelas selalu banyak mainan. Berdasarkan hasil observasi ditemukan beberapa permasalahan dalam persoalan pembuatan APE dari barang bekas oleh guru PAUD Kecamatan Kandangan. Kegiatan ini menggunakan metode PAR. Model pengabdian berbasis PAR ini memiliki tiga Variabel kunci yaitu, *Partisipatoris*, *Action* (aksi) dan *Research* (penelitian). Dari ketiga prinsip PAR itulah TIM PKM melakukan identifikasi masalah, perencanaan, dan aksi untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang mereka hadapi. Langkah-langkah pendampingan ini melalui 3 tahap yaitu seminar prosesi, pendampingan praktek membuat ape, observasi ke sekolah. hasil terlihat dari antusias dan perhatian para peserta pada kegiatan maupun materi yang disampaikan. Pemanfaatan Lingkungan dan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Educatif (APE) Bagi Guru PIAUD maupun mahasiswa prodi PIAUD.

Kata Kunci: APE, anak usia dini, barang bekas.

DAFTAR ISI

Cover	i
Halaman Pengesahan	ii
Abstrak.....	iii
Daftar Isi.....	iv
Kata Pengantar.....	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Permasalahan.....	3
C. Tujuan.....	3
D. Kondisi Subjek	3
BAB II KERANGKA KONSEP	4
A. Kondisi Umum Tempat Pendampingan	4
B. Strategi Pendampingan.....	4
C. Langkah-langkah Pendampingan	6
D. Kajian Teori.....	6
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	14
A. Hasil Pendampingan.....	14
B. Dampak Pendampingan.....	14
C. Tujuan, Manfaat, dan Metode Kegiatan	14
D. Deskripsi Materi Kegiatan.....	15
BAB V PENUTUP	17
A. Kesimpulan.....	17
B. Saran	18
Daftar Pustaka.....	18

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah memberi bantuan berupa arahan dan dorongan selama penelitian. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat:

1. Abdulloh Kafabihi Mahrus selaku Rektor Institut Agama Islam Tribakti (IAIT) Kediri.
2. Drs. Muslimin, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah
3. Dr. Zaenal Arifin, M.Pd selaku kepala P3M.
4. Ketua Himpaudi Kandangan dan seluruh jajarannya
5. Segenap pihak yang telah memberikan dukungan baik materil maupun non materil

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Kediri, 19 November 2020
Ketua Peneliti

Lathifatul Fajriyah, M.Pd
NIDN 2119039302

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mindset masyarakat terhadap pendidikan anak usia dini tidak penting karena kegiatannya hanya bermain perlu diubah, untuk diketahui bahwa bermain merupakan kegiatan belajar yang tidak disadari oleh anak. Melalui bermain seluruh aspek perkembangan anak dapat dikembangkan. Sehingga di lembaga PAUD baik di luar maupun didalam ruang kelas selalu banyak mainan.

Mainan tersebut adalah sarana atau media pembelajaran untuk perkembangan anak. Media pembelajaran merupakan peralatan sebagai media untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Pesan yang disampaikan adalah isi pembelajaran dalam bentuk tema/ topik pembelajaran saat itu. Dalam arti lain media pembelajaran dapat berupa alat permainan yang bersifat edukatif baik didalam maupun luar lingkungan sekolah. Kenapa menggunakan mainan? Karena yang dibutuhkan oleh anak usia dini adalah bukan dijejali teori mengenai bagaimana cara membaca, menulis maupun berhitung melainkan pembelajaran yang menyenangkan tanpa beban.

Bagaimana cara mengenalkan dan menerapkan konsep baik angka maupun huruf pada anak merupakan tugas guru yang dapat dilaksanakan menggunakan media APE (Alat Permainan Edukatif) yang dalam pelaksanaannya dilakukan tanpa disadari oleh anak yaitu dengan cara bermain. Sehingga tidak menimbulkan tekanan pada anak. Selain itu adanya mainan-mainan tersebut dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuannya baik dalam konsep matematika dasar, kognitif, psiokomotor, bahasa maupun moral dan sosial melalui kegiatan eksperimen dan eksplorasi.

Ciri-ciri media pembelajaran yaitu:

- 1) Media pembelajaran identik dengan alat peraga langsung dan tidak langsung
- 2) Media digunakan dalam dalam proses komunikasi pembelajaran
- 3) Merupakan alat yang efektif dalam pembelajaran
- 4) Memiliki muatan normatif bagi kepentingan pendidikan
- 5) Erat kaitannya dengan metode mengajar maupun komponen-komponen sistem pembelajaran lainnya

Adapun fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak

- 2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar.
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar
- 4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat.
- 5) Memungkinkan anak berinteraksi langsung dengan lingkungan.
- 6) Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing- masing anak.
- 7) Membangkitkan motivasi belajar anak

Media pembelajaran juga memiliki jenis dan karakteristik, yaitu:

- 1) Media Visual, terbagi menjadi dua yaitu visual yang diproyeksikan dan visual yang tidak diproyeksikan
 - Media Audio
 - Media Audio-visual

Bagi guru maupun pihak lembaga pendidikan anak usia dini, perlu diketahui bahwa dalam memilih media pembelajaran perlu memperhatikan perencanaan dan kriteria pemilihan media pembelajaran, yaitu:

- 1) Perencanaan pemilihan media pembelajaran
- 2) Perencanaan pembelajaran di TK/ PAUD
- 3) Sasaran belajar yaitu anak
- 4) Tingkat keterbacaan media apakah sudah memenuhi syarat teknis seperti kejelasan, ukuran, pengaturan warna.
- 5) Kesesuaian dengan situasi dan kondisi tempat , seperti luas lahan, lingkungan lembaga, dan sumberdaya masyarakat di sekitar lembaga.
- 6) Objektivitas harus terhindar dari pemilihan media yang didasari oleh kesenangan pribadi semata.

Kriteria pemilihan media pembelajaran:

- 1) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran
- 2) Dukungan terhadap bahan pembelajaran
- 3) Kemudahan memperoleh media
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya
- 5) Tersedianya waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pembelajaran berlangsung.

6) Sesuai dengan tahapan perkembangan anak

Selaras dengan amanah Institut Agama Islam Tribakti (IAIT) Kediri melalui pengabdian masyarakat kegiatan pendampingan dan pemberdayaan masyarakat ini dilakukan di PAUD se-Kecamatan Kandangan.

B. Permasalahan

Media pembelajaran di sekolah terbatas, dan guru hanya menggunakan itu saja, sehingga penulis tertarik untuk pendampingan pembuatan APE dari barang bekas sebagai media pembelajaran, selain itu juga sebagai bentuk cinta lingkungan.

C. Tujuan

Tujuan kegiatan ini, selain secara umum sebagai salah satu Tridarma perguruan tinggi, juga memiliki tujuan khusus, yaitu:

- a. Mengajak Guru PAUD untuk membuat APE yang kreatif dan inovatif
- b. Menanamkan sifat cinta lingkungan dengan memanfaatkan barang-barang bekas untuk dijadikan media pembelajaran

D. Kondisi Subjek

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh tim, kondisi guru PAUD di kecamatan Kandangan masih tergolong rendah dalam pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

BAB II

KERANGKA KONSEP

A. Kondisi Umum Tempat Pendampingan

Kegiatan ini adalah mensosialisasikan penerapan konsep edutainment dalam proses pembelajaran di lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini serta untuk mengetahui faktor penghambat dan faktor pendukung penerapan konsep edutainment dalam proses pembelajaran di TK. Pendekatan dalam penyuluhan ini menggunakan pendekatan ceramah dan dialog dengan subjek penyuluhan guru-guru di TK tersebut.

B. Strategi Pendampingan

Strategi pemberdayaan yang dilakukan dalam kesempatan ini menggunakan model pengabdian berbasis PAR (*Participatory Action Research*). Model pengabdian berbasis PAR ini memiliki tiga Variabel kunci yaitu, *Partisipatoris*, *Action* (aksi) dan *Research* (penelitian). Sedangkan berdasarkan urutan metodologi kerja PAR ketiga Variabel tersebut dirumuskan sebagai berikut: (1) *Research* (Penelitian), tahap ini adalah merupakan tahapan penelitian tentang permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat, permasalahan tersebut dipahami sedemikian mendalam dan mendetail, sehingga masalah tersebut bisa diketahui dengan jelas sebab dan akibatnya, (2) *Action* (aksi), setelah mengetahui masalah-masalah tersebut secara mendalam dan mendetail, barulah masuk langkah yang kedua yaitu pencarian alternatif jalan keluar untuk memecahkan masalah tersebut, yang kemudian diterjemah kedalam beberapa item program kerja yang akan dilaksanakan, dan (3) *Participatory*, kedua item di atas dilaksanakan secara partisipatoris, artinya dengan melibatkan seluruh komponen masyarakat dalam melakukan identifikasi masalah serta teknik pemecahannya secara bersama-sama.¹ Dari ketiga prinsip PAR itulah TIM PKM melakukan identifikasi masalah, perencanaan, dan aksi untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang mereka hadapi. Di samping itu nuansa penelitian menjadi tugas *independent* dosen sebagai bentuk laporan pertanggung jawaban atas keterlibatan mereka terhadap proses perubahan yang dilakukan beserta masyarakat tersebut.

Pada dasarnya PAR memiliki tiga unsur kata yang kesemuanya keterkaitan antara Partisipasi, Aksi dan Riset. Ketiga kata tersebut saling berkaitan. Dengan demikian dapat diartikan bahwa setiap hasil riset harus diimplementasikan ke dalam bentuk aksi. Dalam proses melakukan perubahan sosial ke arah yang lebih baik tersebut haruslah melibatkan semua lapisan masyarakat yang menjadi objek atau sasaran dimana perubahan sosial harus dilakukan. Di sinilah letak partisipasi sebagai pemahaman bahwa dalam segala tindakan, seorang peneliti bersama masyarakat berupaya untuk merubah tatanan kehidupan sosial ke arah yang lebih baik.

Analisis data ialah mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode, dan mengkatogerikan. Pengorganisasian dan pengelompokkan data tersebut bertujuan menemukan tema yang akhirnya diangkat menjadi teori substantif. Analisa data kualitatif adalah upaya yang dilakukan terhadap data yang meliputi kegiatan mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensitesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan hal yang penting dan yang akan dipelajari, dan memutuskan hal yang dapat diceritakan ke orang lain.

Pelaksanaan pengabdian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, diantaranya sebagai berikut ;

1. *FGD Identifikasi masalah*

Tahap identifikasi masalah dilaksanakan dengan cara mengundang stakeholder Forum dan pengasuh Pesantren Putri Salafiyah untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di lapangan

2. *FGD penentuan strategi dan langkah pemecahan masalah*

Dosen sebagai pelaksana pengabdian dalam menentukan strategi aksinya melibatkan pihak-pihak terkait, dalam hal ini adalah pengasuh, pengurus Pesantren Salafiyah Kapurejo. Dalam FGD ini, di musyawarahkan bagaimana strategi aksi yang akan dilaksanakan.

3. *Pelaksanaan dan Intervensi*

Kegiatan ini terdiri dari 2 model kegiatan, yaitu; *pertama*, kegiatan work shop dan pelatihan seputra teori merawat jenazah dengan panduan utama adalah kitab fath Qorib.. Dan *kedua*, melaksanakan observasi oleh

peserta de desa sekitar, melaksanakan praktek merawat jenazah dari teori yang disampaikan,.

4. *Evaluasi Intervensi*

Kegiatan evaluasi dalam kegiatan pengabdian masyarakat berbasis pesantren ini diadakan satu minggu setelah kegiatan intervensi dilaksanakan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan program guna penyusunan program intervensi selanjutnya.

C. Langkah-Langkah Pendampingan

Berdasarkan hasil observasi ditemukan beberapa permasalahan dalam persoalan pembuatan APE dari barang bekas oleh guru PAUD Kecamatan Kandangan. Data sebagian besar diperoleh dengan wawancara dengan guru. Data diperoleh juga dari hasilobservasi langsung di kelas ketika mengajar. Data tersebut dianalisis dengan mengadakan Forum Grup Discussion (DGD) untuk membahas dan membicarakan program-program secara sistematis serta pembahasan tentang peralatan, juga bahan-bahan keperluan yang akan dibutuhkan nanti. Adapun tahapan program kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Seminar Prosesi

Kegiatan ini dilaksanakan dalam waktu dua bulan yang diikuti 20 guru PAUD

2. Pendampingan praktek membuat APE

Kegiatan pendampingan dilaksanakan pada bulan November 2020

3. Observasi ke sekolah

Kegiatan observasi di ini untuk melatih guru agar:

- a. Mengetahui dan dapat mengidentifikasi kasus-kasus up to date yang sering terjadi di sekolah berkaitan media pembelajaran
- b. Menumbuhkan sikap berani dalam diri guru untuk mengambil sikap, apabila terjadi kasus-kasus baru.

D. Kajian Teori

1. Definisi APE

Masih terdapat banyak hal di PAUD yang kurang mendukung untuk pembelajaran. Sebab tradisi pembelajaran yang ada di sekolah cenderung klasikal

sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil dan teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat tersebut sesuai perkembangan dan tuntutan zaman. Dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan, guru harus mampu menggunakan alat-alat yang tersedia juga dituntut dapat mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan untuk apabila media tersebut belum tersedia. Dalam hal ini guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Media pembelajaran yang diantaranya alat peraga adalah alat bantu untuk mendidik/mengajar supaya apa yang diajarkan mudah dimengerti oleh siswa (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1995:24). Masih terdapat pengertian yang dikemukakan oleh beberapa ahli diantaranya media diartikan sebagai berikut : Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Schramm, 1977). Sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran dengan demikian pembelajaran di TK harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkret. Prinsip kekonkretan tersebut mengisyaratkan perlu digunakan media agar pesan/informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik.

Istilah 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. Dalam istilah yang lebih sederhana alat permainan edukatif dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar anak melalui aktivitas bermain.

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat bantu bermain sambil belajar yang meliputi alat-alat untuk bermain bebas dan kegiatan-kegiatan di bawah pimpinan guru. Menurut Meyke mengatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Depdiknas Dirjen PAUD menjelaskan bahwa alat permainan edukatif

(APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Menurut Tedjasaputra, alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Pendapat serupa juga dikatakan oleh Kamtini dan Tanjung, bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang secara optimal mampu merangsang dan menarik minat anak sekaligus mampu mengembangkan berbagai potensi anak dan dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah berbagai macam alat atau benda yang dapat digunakan untuk bermain yang mana alat atau benda tersebut mengandung nilai pendidikan yang dapat menstimulasi minat dan bakat anak

Menurut Mayke Sugianto, T (1995) bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Alat permainan tersebut dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK. Untuk mengetahui secara jelas apa itu APE, maka perlu diketahui ciri-cirinya sebagai berikut, yaitu:

- 1) Ditujukan untuk anak usia dini (0-6 tahun)
- 2) Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini
- 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan dengan berbagai macam tujuan yaitu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak serta multifungsi
- 4) Aman bagi anak.
- 5) Menarik bagi anak
- 6) Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas - Bersifat konstruktif, ada sesuatu yang dihasilkan.

Selain ciri-ciri diatas, APE dapat digunakan dalam pendidikan anak usia dini apabila memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

Syarat umum

- 1) Menumbuhkan minat anak untuk bermain

- 2) Memiliki keindahan baik bentuk dan warna
- 3) Bahan untuk alat peraga/bermain mudah didapat dan diolah
- 4) Aman dalam penggunaan
- 5) Sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia TK
- 6) Mudah dalam perawatan

Syarat khusus

- 1) Syarat Edukatif
- 2) Syarat Teknis
- 3) Syarat Estetika

Salah satu manfaat media adalah dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan langsung. Anak dalam jenjang usia TK berada pada fase berpikir konkret artinya anak pada tingkat usia tersebut belum mampu berfikir di luar batas kemampuan panca inderanya (secara abstrak). Pemberian pengalaman belajar yang nyata/konkret akan meningkatkan kebermaknaan dalam proses belajar anak.

Pada usia lahir 0 sampai 6 tahun merupakan masa keemasan (the golden years) dimana anak peka dan sensitif untuk menerima rangsangan. Maka dari itu pada masa ini anak siap menerima respon stimulasi yang diberikan karena fungsi fisik dan psikis anak sudah matang. Masa kepekaan anak berbeda-beda sesuai dengan tahap perkembangan dan pertumbuhannya. Untuk menstimulasi perkembangan anak bisa dilakukan di lingkungan rumah maupun di lingkungan sekolah.

Dokter ahli tumbuh kembang anak menyarankan agar memperkenalkan warna pada anak sejak usia dini karena memperkenalkan warna pada usia golden age bisa memacu tumbuh kembang otak secara maksimal. Untuk membantu mengenalkan warna dan bentuk geometri bisa membuat APE dari barang bekas yang ada di lingkungan sekitar tidak harus dengan APE yang dibeli mahal.

2. Pentingnya Alat Permainan Edukatif

Bermainnya anak merupakan proses belajarnya anak. Dengan bermain anak dapat belajar banyak hal yang belum diketahui sebelumnya, baik menyangkut kognitif, bahasa, maupun sosial emosional.

Menurut Adang Ismail beberapa hal yang menjadikan alasan mengapa alat permainan edukatif penting bagi anak usia dini adalah:

- a) Permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman terhadap totalitas kediriannya atau mengembangkan kepribadian anak.
- b) Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak.
- c) Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan anak untuk menciptakan hal-hal baru.
- d) Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak.
- e) Permainan edukatif dapat mempertajam perasaan anak.
- f) Permainan edukatif dapat memperkuat rasa percaya diri anak.
- g) Permainan edukatif merangsang imajinasi anak.
- h) Permainan edukatif dapat melatih kemampuan berbahasa anak.
- i) Permainan edukatif dapat melatih motorik halus dan motorik kasar anak.
- j) Permainan edukatif dapat membentuk moralitas anak.
- k) Permainan edukatif dapat melatih keterampilan anak.
- l) Permainan edukatif dapat mengembangkan sosialisasi anak.
- m) Permainan edukatif dapat membentuk spiritualitas anak.

Fungsi dan Prinsip Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Alat permainan edukatif (APE) berfungsi sebagai berikut:

- a) Alat untuk membantu dan mendukung proses pembelajaran anak TK agar lebih baik, menarik dan jelas.
- b) Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.
- c) Memberikan kesempatan pada anak TK memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalaman dengan berbagai alat permainan.
- d) Memberikan kesempatan pada anak TK untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya.

3. Alat Permainan Edukatif Bekas

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Singer mengemukakan bahwa bermain dapat digunakan anakanak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Kegiatan belajar untuk anak usia dini sangat erat kaitannya dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu bagian yang integral dari suatu proses pendidikan di sekolah. Secara harfiah media berarti perantara / pengantar / wahana / penyalur pesan / informasi belajar. Pengertian secara harfiah ini menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang disampaikan oleh sumber atau penyalurnya yaitu guru pada sasaran atau penerima pesan yakni siswa kanak-kanak yang sedang melakukan pendidikan. Sedangkan tujuan penggunaan media pembelajaran adalah suatu proses pembelajaran pendidikan antara seorang pendidik dengan peserta didik yang berlangsung dengan baik.

Media pembelajaran sangat penting karena dalam mengajarkan anak akan sesuatu anak harus konkrit atau nyata. Media yang digunakan tidak asal-asalan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangannya. Media Alat Permainan Edukatif (APE) bisa menjadi media bermain bagi anak, salah satunya adalah Fun Book. Alat permainan edukatif Fun Book adalah sejenis alat permainan edukatif kartu kata bergambar yang berisikan gambar dan kata-kata berbentuk seperti sebuah buku yang dibuat sedemikian rupa yang termasuk dalam jenis media visual, yaitu menurut Nurbiana Dhieni merupakan penerima pesan (anak) akan menerima informasi melalui indra penglihatannya karena pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual Menurut Jaruki kartu gambar adalah kartu yang berisikan kata-kata dan terdapat gambar. Kartu gambar adalah sekumpulan gambar terpisah yang memuat satuan-satuan gambar serta mewakili serentetan cerita.

Menurut Arsyad kartu kata bergambar adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar.¹⁹ Pamadhi mengatakan kartu gambar merupakan media untuk berkomunikasi dengan orang lain. Kartu gambar

berfungsi sebagai stimulasi munculnya ide, pikiran, maupun gagasan baru. Gagasan ini selanjutnya mendorong anak untuk berbuat, mengikuti pola berpikir seperti gambar atau justru muncul ide baru dan menggugah rasa.²⁰ Kartu kata bergambar dapat digunakan untuk latihan mengeja lancar. Kartu yang berisi gambar-gambar dapat digunakan untuk melatih siswa mengeja dan memperkaya kosa kata. Penggunaan media gambar dan kartu sangat cocok dengan karakteristik anak usia dini yang masih anak-anak, Aulia mengatakan bahwa gambar memiliki kekuatan besar dalam merespon otak anak.

Membuat APE dari kardus bekas yaitu memanfaatkan barang yang sudah tidak terpakai yang ada di lingkungan sekitar dan mudah kita jumpai serta bisa dimanfaatkan untuk media belajar anak yang bisa mengasah kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna dan bentuk melalui bermain sambil belajar yang menyenangkan bagi anak. Selain itu juga bisa mengembangkan aspek perkembangan bahasa anak yaitu menyebutkan warna dan bentuk.

Menciptakan alat permainan edukatif adalah tuntutan bagi setiap guru, guru yang akan menciptakan APE haruslah memiliki daya kreativitas dan inovasi untuk mengembangkan APE yang sudah ada menjadi APE yang lebih menarik. Untuk memproduksi APE, guru hendaknya harus memperhatikan syarat-syarat dari pembuatan APE.

Sebelum pembuatan APE dilaksanakan, ada beberapa tahapan yang harus dilalui seperti tahap menyiapkan bahan, menyiapkan alat, membuat sketsa, lalu barulah proses pembuatan dimulai. Pemilihan bahan tidaklah mudah, karena tidak semua aman untuk digunakan anak seperti penggunaan pewarna cat, ataupun penggunaan lem, semua harus berstandar untuk anak usia dini. Selain penggunaan bahan modern, penggunaan bahan tradisional atau bekas pun merupakan APE pula. Seperti bahan-bahan bekas yang sudah tidak terpakai seperti kaleng, kayu, dan lainnya.

Namun pada penggunaan barang bekas kebersihan dan keamanan harus menjadi tolak ukur yang utama, karena bahan-bahan bekas harus sudah bebas dari sudut-sudut yang tajam serta tidak lagi mengandung cairan atau zat yang berbahaya untuk anak. Produksi alat permainan edukatif hendaknya dibebaskan kepada anak. Tidak terpakai oleh apa yang diharuskan guru, hal tersebut berguna

untuk mengembangkan potensi kreativitas dari anak tersebut. Dalam pemilihan ukuran APE yang akan dibuat haruslah sesuai dengan ukuran badan anak serta tangan anak, karena APE akan langsung disentuh anak, sehingga kalau APE terlalu besar dan tidak mudah terjangkau oleh tangan anak penggunaannya menjadi kurang efisien

BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pendampingan

Berdasarkan program kerja yang dilakukan yakni pendampingan pembuatan APE selama dua bulan adalah Guru dapat memahami dan mempraktekkan pembuatan APE dari barang bekas. Kegiatan dilaksanakan dengan mengundang 30 orang guru PAUD dan 1 mahasiswa Prodi PIAUD. Kegiatan meliputi: Tutorial, 30 Menit meliputi pemberian materi oleh para pemateri baik mengenai definisi dari APE, dasar-dasar pembuatan alat peraga Edukasi { maupun strategi dalam memilih APE yang baik. Tidak hanya tutorial, tetapi juga diadakan Workshop, yang kegiatannya adalah merancang peraga sesuai konsep dasar yang hendak dicapai, praktek pembuatan alat peraga edukatif oleh anak didampingi oleh orang tua, dengan menggunakan bahan dari lingkungan maupun dari bmg-barang bekas. Berdasar beberapa indikator keberhasilannya, kegiatan ini dapat dilaksanakan dengan cukup berhasil walaupun ada beberapa kendala terlihat dari sebagian besar target dapat dicapai, yaitu : Guru PIAUD dan mahasiswa prodi PIAUD mampu menciptakan APE sederhana namun inovatif dari berbagai bahan dan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, serta siswa dapat belajar membuat APE dengan memanfaatkan barang-barang yang ada disekitarnya. Tanggapan dari para peserta terhadap kegiatan ini cukup positif, terlihat dari antusias dan perhatian para peserta pada kegiatan maupun materi yang disampaikan. Pemanfaatan Lingkungan dan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Guru PIAUD maupun mahasiswa prodi PIAUD.

B. Dampak Pendampingan

Adapun dampak dari kegiatan kami adalah Guru dapat memahami dan mempraktekkan pembuatan APE dari barang bekas.

C. Tujuan, Manfaat dan Metode Kegiatan

1) Tujuan

Kegiatan ini adalah mensosialisasikan penerapan konsep edutainment dalam proses pembelajaran di lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini khususnya serta untuk mengetahui faktor penghambat dan faktor pendukung penerapan konsep edutainment dalam proses pembelajaran di TK. Pendekatan dalam penyuluhan ini menggunakan pendekatan ceramah dan dialog dengan subjek penyuluhan guru-guru di TK tersebut.

2) Manfaat

- a. Memberikan wawasan kepada guru dan mahasiswa tentang cara pembuatan APE.

- b. Mengharapkan guru-guru di TK dan mahasiswa peserta pelatihan tersebut memasukan pendekatan program pembuatan APE dalam perencanaan pembelajaran program tahunan hingga rencana kegiatan harian. Tim optimis dengan penerapan model pelatihan ini karna kemungkinan program didukung kondisi setempat yaitu yang pertama gairah, antusias, dan keceriaan anak dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Kedua kreativitas guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran. Ketiga tersedianya alat permainan, dan media edukatif serta fasilitas yang relative lengkap. Namun demikian pelaksanaan pembelajaran pembuatan APE di TK ini memiliki faktor penghambat yaitu perbedaan tingkat kreativitas yang dimiliki masing-masing guru, dan adanya sebagian orang tua salah persepsi dan menganggap pembuatan APE hanya menghabiskan waktu belajar. Sebagian orang tua hanya ingin anaknya cepat bisa membaca, berhitung, menghafal, dan mencapai target akademik lainnya.
- c. Metode Kegiatan
Pelaksanaan Kegiatan dengan melakukan 2 tahap yaitu menyampaikan teori dan praktik langsung

D. Deskripsi dan Materi Kegiatan

- a. Deskripsi Kegiatan

Kegiatan Pelatihan yang dilakukan selama 2 hari 1 hari untuk teori dan 1 hari untuk praktek dua tahap yaitu 1 tahap untuk teori dan praktek

Materi Kegiatan

Ringkasan materi kegiatan adalah pembuatan alat permainan educative yang terbuat dari bahan-bahan bekas seperti bekas minuman yang banyak terdapat di rumah tangga yang merupakan limbah yang tidak terpakai, sehingga melalui kegiatan ini dapat merubah bahan yang sudah tidak terpakai menjadi vaang memiliki nilai ekonomis.

APE merupakan jenis alat bermain yang digunakan oleh anak usia dini (pra sekolah) untuk mendukung proses belajarnya. seperti kita ketahui proses belajar anak usia dini adalah melalui bermain. dengan kegiatan bermain anak memiliki kesempatan untuk berpikir kreatif dapat mengekspresikan perasaannya dan yang pasti dapat belajar secara menyenangkan. Saat ini berbagai jenis alat permainan banyak ditawarkan dan sangat menarik jika dilihat dari bahan pewarna dan fungsi yang memudahkan anak dalam menggunakannya namun ada beberapa kendala dengan adanya keberagaman alat bermain tersebut diantaranya:

- 1) harga yang lumayan mahal. Untuk jenis-jenis alat bermain apalagi yang mengandung bahan non to%i! agak lumayanlah harganya. untuk & set pu"le dibandrol dengan harga diatas
- 2) faktor keamanan. ramainya produk mainan made in Cina yang belum tentu aman untuk anak-anak karena mengandung bahan-bahan yang !ukup beresiko bagi kesehatan.
- 3) nilai edukatif. terkadang alat bermain yang dijual kurang memperhatikan manfaat/ kegunaannya serta tidak mempertimbangkan aspek-aspek perkembangan pada diri anak
- 4) keterjangkauan. biasanya berkaitan dengan lokasi untuk daerah-daerah tertentu yang masih jauh dari perkotaan sehingga agak susah untuk mendapatkan alat permainan tersebut.
- 5) dan lain-lain"ayang jika hanya karena beberapa kendala diatas membuat anak didik kita terbatas ruanglingkup bermainnya. padahal seperti kita ketahui masa anak-anak adalah masa usia keemasan (golden age) dimana pada masa ini anak sedang menggunakan seluruh inderanya untuk belajar dari orang-orang dan lingkungan disekitarnya. terlebih pada anak didik yang orangtuanya telah memper!ayakan sebuah institusi sekolah tuk membimbing buah hati mereka, sehingga dalam hal ini peran guru yang penyayang, sabar, kreatif dan inovatif sangat dibutuhkan saat ini solusi dari keterbatasan media bisa kita temukan dengan banyak cara, yaitu salah satunya dengan cara membuat sendiri alat bermain edukatif tersebut dibantah ini adalah contoh-contoh APE yang dibuat dari barang bekas, bahan dan cara membuatnyaapun sangat mudah. yuuk kita lihat gambar APE nya

BAB IV

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Kegiatan pemanfaatan lingkungan dan barang bekas sebagai alat permainan edukatif (ape) bagi guru paud dan mahasiswa prodi PG-PPAUD berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Semangat dan antusiasme peserta menunjukkan berhasilnya kegiatan ini dilaksanakan. Pelaksanaan kegiatan ini menggunakan teknik tutorial dengan tujuan agar peserta paham terlebih dahulu mengenai APE, yang kemudian dilanjutkan dengan mempraktikkannya langsung atau membuat langsung APE dengan barang-barang bekas yang sudah peserta siapkan sebelumnya. Permasalahan-permasalahan yang sebelumnya ada saat ini sudah dapat dipecahkan yaitu bertambahnya pemahaman dan wawasan dari guru paud dan mahasiswa prodi PG-PAUD, pentingnya menggunakan APE dalam pembelajaran maupun bagaimana caranya membuat APE yang murah dan terjangkau dengan memanfaatkan barang bekas yang mudah kita dapatkan. Berdasarkan beberapa indikator keberhasilannya kegiatan IBM Kader POS PAUD ini dapat dilaksanakan dengan cukup berhasil, walaupun masih ada sedikit kendala, terlihat dari sebagian besar target dapat dicapai, yaitu: 1) Guru PAUD dan mahasiswa mampu menciptakan APE sederhana namun inovatif dari berbagai bahan bekas yang ada di lingkungan sekitar. 2) Terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

2. Saran

Dengan adanya dampak positif dari kegiatan Workshop Pembuatan Alat Permainan Edukatif dari bahan bekas maka peneliti memiliki beberapa saran antara lain :

- a. Hendaknya para guru di sekolah lebih teliti dan cermat dalam pemanfaatan bahan limbah yang ada di sekitar agar bisa dimaksimalkan sebagai media dalam pembelajaran bagi Anak Usia Dini
- b. Mengharapkan kepada pihak terkait untuk lebih berperan aktif dalam memberikan penyuluhan/pelatihan kepada guru di Taman Kanak-kanak tentang pemanfaatan barang bekas sebagai Alat Permainan Edukatif/media pembelajaran di kelas

DAFTAR PUSTAKA

- Data Monografi Kelurahan Tambakrejo tahun,2012 Badan Penelitian dan Pengembangan. 2005.
- Pembelajaran Baca, Tulis, Hitung (CALISTUNG) di Sekolah Dasar, Depdiknas, Jakarta.
- Brown, H. Douglas. 2001. Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy nd. (2 ed), Addison Wesley Longman, Inc. 31
- Pemanfaatan Lingkungan dan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Educatif (APE) Bagi Kader Pos PAUD Kelurahan Tambak Rejo Semarang. Ismatul Khasanah. Diarivo. Aries Tika Damavani. Ooriati Mushafanah Suparno, Dr. Paul.2001.
- Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. Yogyakarta. Kanisius. Doman, Glenn. Janet Doman. 2006.
- How To Teach Your Baby To Read (Bagaimana Mengajar Bayi Anda Membaca Sambil Bermain).Indonesia.
- Hamalik, Oemar. 1992. Psikologi Belajar Mengajar. Bandung: CV. Sinar Baru. Hamzah.2007.
- Perencanaan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara. Mursel.J. 2006. Successful Teaching. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nasution, S. 1997. Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar. Jakarta. Bumi Aksara.
- Slamet Suyanto, M.Ed. Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini, (Yogyakarta : Hikayat Publishing, 2005)
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Syamsul Hidayat, R. 1998. Beberapa Aspek Pendidikan Sikap dan Tingkah Laku. Jakarta: Rake Serasin.
- Usman, Zer, Lilis Setiwati.2001. Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Yuliani Nurani Sujiono,M.Pd. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini,(Jakarta : PT Indeks,2009) Dr. Yuliani Nurani Sujiono,M.Pd. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini,(Jakarta : PT Indeks,2009.)