



PENDAMPINGAN PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS BAHAN BEKAS BAGI GURU DI TK PGRI TRANSPARAM II KECAMATAN LABUHAN RATU KABUPATEN LAMPUNG TIMUR

Septiani Selly Susanti, Muftia Fannisa, Anita Oktaviana, Sinta Oktavianti
dellarosita233@gmail.com

Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darussalam Lampung

ABSTRAK

Pemanfaatan barang bekas untuk menjadi alat permainan edukatif bagi anak usia dini tentu saja tidak lepas dari pengetahuan dan keterampilan para guru dalam mengoptimalkan segala potensi yang dimilikinya. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam pembuatan alat permainan edukatif berbasis bahan bekas. Pendampingan ini dilaksanakan dengan metode service learning sebanyak dua kali pertemuan, yakni tim pendamping memberikan materi dan membimbing guru-guru di TK PGRI Transparam II Labuhan Ratu untuk praktik membuat alat permainan edukatif berbasis bahan bekas. Hasil dari kegiatan pendampingan ini adalah alat permainan edukatif berbasis bahan bekas yang berupa kincir abjad dan pohon literasi.

Kata Kunci: Pendampingan, Pembuatan, Alat Permainan Edukatif, Bahan Bekas

A. Pendahuluan

Dunia anak adalah dunia bermain yang dipenuhi dengan banyak imajinasi dan mimpi, seorang anak bisa berimajinasi menjadi apapun dan bermimpi menjadi siapapun. Anak-anak dalam usia produktif sangat sering berimajinasi, biasanya mereka menyalurkan imajinasi dan mimpinya melalui bermain. Bermain sendiri menjadi kebutuhan dan kewajiban untuk anak usia dini.

Bermain juga dijadikan sebagai pendekatan dalam pembelajaran PAUD, karena dengan bermain anak akan menjadi senang dan jika anak senang maka otaknya akan mudah menyerap apa yang disalurkan oleh guru. Bermain dalam ruang lingkup PAUD tidak semata-mata hanya bermain saja. Namun, bermain dalam ruang lingkup PAUD merupakan bermain yang dilakukan dengan bimbingan dan arahan serta

perencanaan lingkungan dimana anak-anak akan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.¹

Alat permainan edukatif merupakan sarana yang sangat penting untuk memicu perkembangan saraf dan motorik anak. Meski demikian, alat permainan edukatif tidak selalu identik dengan permainan canggih dan mahal. Alat permainan edukatif pun dapat diciptakan dengan menggunakan bahan limbah yang biasanya terbuang atau bahan yang mudah didapat. Bahan limbah yang dimaksud di atas merupakan barang-barang bekas yang sudah tidak terpakai lagi seperti kardus, botol, tutup botol, plastik, kain, dan lain sebagainya.²

Pemanfaatan barang limbah untuk menjadi alat permainan edukatif bagi anak PAUD tentu saja tidak lepas dari kreativitas para tutor dalam mengoptimalkan segala potensi yang dimilikinya. Semakin kreatif tutor memberi rangsangan belajar melalui barang-barang bekas atau limbah sebagai alat permainan edukatif pada anak usia dini, maka dengan sendirinya anak akan terangsang untuk tumbuh dan berkembang menjadi sosok manusia yang suka memanfaatkan kekayaan sumber daya alam sebagai sumber belajar utama.

Pendidik yang kreatif dalam menggunakan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran sangat memberi pengaruh terhadap pendidikan anak serta dapat pula menentukan kualitas dan perkembangan lembaga PAUD yang akan datang. Oleh sebab itu, pendidik anak usia dini dituntut untuk selalu kreatif dan memiliki multikompetensi dalam pembelajaran anak. Pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak memberikan dampak yang positif bagi tumbuh kembang anak. Anak usia dini akan dengan mudah menerima semua pembelajaran yang ingin disampaikan melalui alat permainan edukatif.³

Alat permainan edukatif (APE) untuk anak usia dini selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam tentang karakteristik anak dan disesuaikan dengan rentang anak usia 2-4 tahun tentunya berbeda dengan alat permainan edukatif untuk anak pada rentang usia 4-6 tahun. Sebagian besar alat permainan edukatif diperoleh

¹ Uswatun Hasanah dkk., "Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas Bagi Guru," *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2 Maret 2022): 106-15.

² Neneng Nurhasanah dkk., "Pendampingan Pemanfaatan Media Bahan Alam Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak PAUD," 7 Juli 2022 Seminar Nasional Riset Ekonomi dan Bisnis (t.t.): 8.

³ Lusi Marlisa, Annisa Nur Firdausyi, dan Noormawanti Noormawanti, "Edukasi Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Robot Pintar Menggunakan Barang Bekas di Tk ABA Iringmulyo Metro Timur," *SINAR SANG SURYA: Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat* 7, no. 1 (25 Februari 2023): 98.

dengan cara membeli dan minimnya kreativitas serta inovatif dalam pengadaan alat permainan edukatif. keberadaan alat permainan edukatif kurang mendapat perhatian serta jarang sekali digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk membekali diri dalam melaksanakan proses perencanaan alat permainan edukatif, hal yang harus diperhatikan adalah setiap pembuatan alat permainan edukatif haruslah mengikuti kriteria yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Keberadaan APE menjadi salah satu kunci dalam melaksanakan proses pembelajaran, dalam hal ini menjadi kendala untuk menyediakan APE dalam proses pembelajaran. Untuk mendukung penggunaan APE dilakukan pelatihan pemanfaatan barang bekas. Melalui pelatihan pemanfaatan barang bekas bertujuan untuk memanfaatkan barang di sekitar dan dijadikan sebagai media pembelajaran untuk anak, guru, dan orangtua. Pemanfaatan barang bekas didaur ulang menjadi barang yang bermanfaat. Pemanfaatan barang bekas mengurangi limbah sampah yang semakin meningkat. Melalui pelatihan pemanfaatan barang bekas menjadi alat peraga edukasi dapat mempermudah cara pembelajaran baik di rumah maupun di sekolah.⁴

Tanpa disadari saat ini banyak alat permainan edukatif yang ada di sekolah PAUD kebanyakan membeli dan merupakan jenis APE yang siap pakai dengan bahan material rata-rata dari kayu dan sifat nya monoton. Hal tersebut yang sangat disayangkan jika para pendidik kurang mampu mengembangkan kreativitasnya dalam pembuatan APE yang mendayagunakan barang bekas yang terdapat dilingkungan sekitar. Selain harga nya yang ekonomis juga dapat melatih kreativitas guru untuk menciptakan APE sederhana namun inovatif serta mengembangkan pembelajaran supaya lebih menarik minat anak dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan di TK PGRI Transpram II, alat permainan edukatif yang ada di sekolah kebanyakan membeli dan yang sudah siap pakai. Hal tersebut yang sangat disayangkan jika para pendidik kurang mampu mengembangkan kreativitasnya dalam pembuatan APE yang mendayagunakan barang bekas yang terdapat dilingkungan sekitar.

⁴ Jazariyah Jazariyah dan Durtam Durtam, "Pendampingan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Pengenalan Literasi untuk Anak Usia Dini," *Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 2 (31 Desember 2019).

B. Pembahasan

1. Kajian Teori

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. Indra yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spiritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama, dan sopan santun, persaingan sehat, serta pengorbanan). Keseimbangan indra inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajinasi, dan watak.⁵

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. Selanjutnya, 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.⁶

⁵ Nurul Iman dkk., "Pelatihan Teknik Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Bekas di PAUD Merpati Ampenan" 1, no. 2 (2020).

⁶ Dewi Sekar Kencono dan Atik Septi Winarsih, "Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Alat Peraga Edukasi Ramah Lingkungan Sekolah PAUD di Kota Yogyakarta," *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat* 6, no. 3 (30 April 2021): 291-97.

Media yang biasa digunakan di taman kanak-kanak adalah alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif sangat tepat digunakan untuk anak taman kanak-kanak, karena sesuai dengan dunia anak yaitu dunia bermain. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan yang lebih ditekankan pada cara daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan tersebut. Penggunaan alat permainan edukatif senantiasa disesuaikan dengan tema, ketersediaan alat permainan yang terbatas. Pendidikan masa kanak-kanak memegang peran penting dan sangat esensial memberikan pengaruh yang sangat dalam, yang mendasari proses pendidikan dan perkembangan anak selanjutnya.⁷

Pengembangan media permainan edukatif berbahan bekas ditujukan untuk mengatasi masalah yang ada yaitu kurangnya konsentrasi anak didik dalam belajar dan juga kurangnya variasi alat permainan edukatif dan media pembelajaran yang digunakan guru untuk anak didiknya. Media permainan edukatif yang terbuat dari bahan-bahan bekas diperoleh dari limbah-limbah yang ada di lingkungan sekitar.

2. Metode pengabdian

Pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan metode *Service Learning* (SL), yakni tim pendamping memberikan pendampingan dalam pembuatan alat permainan edukatif berbasis bahan bekas kepada guru TK PGRI Transpram II Labuhan Ratu Kab. Lampung Timur sebanyak dua kali pertemuan. Adapun Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu: tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

3. Hasil pengabdian

Pengabdian dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dengan rincian sebagai berikut:

a. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 20 Juli 2023 di TK PGRI Transpram II Kec. Labuhan Ratu, Kab. Lampung Timur. Pertemuan pertama diikuti oleh guru dan peserta didik serta beberapa wali murid yang ikut antusias dalam kegiatan pembuatan alat permainan edukatif di TK PGRI Transpram II Labuhan Ratu. Pertemuan pertama diisi dengan kegiatan

⁷ Enggal Mursalin dan Aria Bayu Setiaji, "Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Sains Sederhana bagi Guru PAUD" 3, no. 4 (2021).

perkenalan dan penyampaian materi tentang alat permainan edukatif.

Selanjutnya pada pertemuan pertama ini tim pendamping memberikan pelatihan dalam membuat kincir abjad dengan menggunakan bahan bekas. Langkah pertama yang dilakukan tim pendamping adalah menjelaskan alat-alat yang akan digunakan dalam pembuatan alat permainan edukatif berbasis bahan bekas serta menjelaskan cara pembuatan alat permainan edukatif tersebut.

Setelah selesai menjelaskan kemudian guru langsung praktek membuat kincir abjad dengan menggunakan bahan bekas. Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan kincir abjad berbasis bahan bekas yaitu: stik es krim, lem bakar, tutup botol bekas, kaset atau cd, kayu, pot, sedotan atau pipet, dan map bekas. Berikut ini kegiatan pendampingan dalam pembuatan alat permainan edukatif berbasis bahan bekas yakni sebagai berikut :



Proses penyusunan stik es krim dengan kaset atau cd



Pembuatan abjad menggunakan map bekas



Memasang kincir abjad ke kayu



Peserta didik praktek memainkan kincir abjad

b. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 21 Juli 2023 di TK PGRI Transpram II Kec. Labuhan Ratu, Kab. Lampung Timur. Pertemuan kedua diikuti oleh guru dan peserta didik serta beberapa wali murid yang ikut antusias dalam kegiatan pembuatan alat permainan edukatif di TK PGRI Transpram II Labuhan Ratu.

Selanjutnya pada pertemuan kedua ini tim pendamping memberikan pelatihan dalam membuat pohon literasi dengan menggunakan bahan bekas. Langkah pertama yang dilakukan tim pendamping adalah menjelaskan alat-alat yang akan digunakan dalam pembuatan alat permainan edukatif berbasis bahan bekas serta menjelaskan cara pembuatan alat permainan edukatif tersebut.

Setelah selesai menjelaskan kemudian guru langsung praktek membuat pohon literasi dengan menggunakan bahan bekas. Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan pohon literasi berbasis bahan bekas yaitu: kardus, lem bakar, map bekas, kayu, pot, sedotan atau pipet, dan kain bekas. Berikut ini

kegiatan pendampingan dalam pembuatan alat permainan edukatif berbasis bahan bekas yakni sebagai berikut:



Proses pembuatan pola pohon menggunakan kardus bekas



Membuat pola bebas menggunakan map bekas



Menempelkan map ke kardus bekas



Menyusun map yang sudah dibuat dengan pola bebas ke pohon literasi

Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan selama dua kali pertemuan di TK PGRI Trasnpram II Labuhan ratu yakni meningkatnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat alat permainan edukatif berbasis bahan bekas. selain itu, kegiatan pengabdian ini juga menghasilkan alat permainan edukatif berupa kincir abjad dan pohon literasi. Berikut ini gambar produk yang telah dihasilkan oleh guru di TK PGRI Transpram II Labuhan Ratu:



Kincir abjad



Pohon Literasi

4. Pembahasan

Setelah melakukan praktek pembuatan alat permainan edukatif berbasis bahan

bekas, tim pendamping dan guru melakukan diskusi untuk mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan. Dari hasil diskusi dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat alat permainan edukatif berbasis bahan bekas.

Setelah dilaksanakannya kegiatan pengabdian ini maka dapat tim pendamping dapat mengevaluasi bahwsanya materi pengabdian yang diberikan mudah dikuasai oleh guru, karena materinya bersifat praktis, hanya diperlukan ketekunan, ketelitian, dan penerapan pembuatan alat permainan edukatif langsung. Selama kegiatan pengabdian, guru dan wali murid meunjukkan partisipasi yang antusias. Hal ini ditunjukkan dengan semangat yang luar biasa dengan kehadiran jumlah peserta 4 guru dan beberapa wali murid di TK PGRI Transpram II Labuhan Ratu. Hasil dari pengabdian ini sangat memungkinkan para guru untuk memakai barang bekas yang dapat digunakan sebagai alat permainan edukatif. Selain itu, dengan adanya kegiatan ini dapat mengurangi limbah sampah yang ada di lingkungan sekitar.

Program pengabdian masyarakat harus dapat dirasakan manfaatnya bagi masyarakat, dalam kegiatan pengabdian masyarakat bagi guru di TK PGRI Transpram Labuhan Ratu II ini tidak hanya sekedar memberikan pelatihan dalam pembuatan alat permainan edukatif berbasis bahan bekas. Namun, tim pedamping juga memberikan pengarahan tentang cara memainkan alat permainan edukatif tersebut. Adapun kendala yang dihadapi selama pengabdian yakni minimnya pengetahuan, kemampuan, pengalaman dan kreativitas guru di TK PGRI Transpram II Labuhan Ratu dalam mengelola limbah sampah yang ada dilingkungan sekitar menjadi produk seperti alat permainan edukatif untuk anak usia dini.

Media yang biasa digunakan di taman kanak-kanak adalah alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif sangat tepat digunakan untuk anak taman kanak-kanak, karena sesuai dengan dunia anak yaitu dunia bermain. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan yang lebih ditekankan pada cara daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan tersebut. Penggunaan alat permainan edukatif senantiasa disesuaikan dengan tema, ketersediaan alat permainan yang terbatas. Pendidikan masa kanak-kanak memegang peran penting dan sangat esensial memberikan pengaruh yang sangat dalam, yang mendasari

proses pendidikan dan perkembangan anak selanjutnya.⁸

Pengembangan media permainan edukatif berbahan bekas ditujukan untuk mengatasi masalah yang ada yaitu kurangnya konsentrasi anak didik dalam belajar dan juga kurangnya variasi alat permainan edukatif dan media pembelajaran yang digunakan guru untuk anak didiknya. Media permainan edukatif yang terbuat dari bahan-bahan bekas diperoleh dari limbah-limbah yang ada di lingkungan sekitar.

C. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan pendampingan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bawasanya kegiatan pendampingan yang dilaksanakan selama dua kali pertemuan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru di TK PGRI Transpram II Labuhan Ratu dalam membuat alat permainan edukatif berbasis bahan bekas. Selain itu, kegiatan pengabdian ini juga menghasilkan alat permainan edukatif berupa kincir abjad dan pohon literasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasanah, Uswatun, Kisno Kisno, Aneka Aneka, Revina Rizqiyani, Eka Mei Ratna Sari, Alifia Luqiana Ansory, dan Finka Indriyani. "Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas Bagi Guru." *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2 Maret 2022): 106–15. <https://doi.org/10.25008/altifani.v2i2.213>.
- Iman, Nurul, Abdurrahman Abdurrahman, Ahmad Zainul Irfan, Ani Endriani, dan Khairul Huda. "Pelatihan Teknik Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Bekas di PAUD Al Hasanah Ampenan." *Jurnal Dedikasi Madani* 1, no. 2 (21 Januari 2023): 34. <https://doi.org/10.33394/jdm.v1i2.7033>.

⁸ Nurul Iman dkk., "Pelatihan Teknik Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Bekas di PAUD Al Hasanah Ampenan," *Jurnal Dedikasi Madani* 1, no. 2 (21 Januari 2023): 34.

Iman, Nurul, Ahmad Zainul Irfan, H M Syarafuddin, dan Ani Endriani. "PELATIHAN TEKNIK PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BERBASIS BAHAN BEKAS DI PAUD MERPATI AMPENAN" 1, no. 2 (2020).

Jazariyah, Jazariyah, dan Durtam Durtam. "Pendampingan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Pengenalan Literasi untuk Anak Usia Dini." *Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 2 (31 Desember 2019). <https://doi.org/10.24235/dimasejati.v1i2.5471>.

Kencono, Dewi Sekar, dan Atik Septi Winarsih. "Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Alat Peraga Edukasi Ramah Lingkungan Sekolah PAUD di Kota Yogyakarta." *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat* 6, no. 3 (30 April 2021): 291-97. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v6i3.2082>.

Marlisa, Lusi, Annisa Nur Firdausyi, dan Noormawanti Noormawanti. "Edukasi Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Robot Pintar Menggunakan Barang Bekas di Tk ABA Iringmulyo Metro Timur." *SINAR SANG SURYA: Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat* 7, no. 1 (25 Februari 2023): 98. <https://doi.org/10.24127/sss.v7i1.2550>.

Mursalin, Enggal, dan Aria Bayu Setiaji. "Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Sains Sederhana bagi Guru PAUD" 3, no. 4 (2021).

Nurhasanah, Neneng, Dede Ridwan, Irsan Apriandinata, dan Ade Ruslan. "Pendampingan Pemanfaatan Media Bahan Alam Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak PAUD." 7 Juli 2022 Seminar Nasional Riset Ekonomi dan Bisnis (t.t.): 8.



© 2019 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).