



KEGIATAN MEMBUAT ALAT PERMAINAN EDUKATIF *PLAYDOUGH* UNTUK MENGOPTIMALKAN PEMBELAJARAN DI PAUD CERIA KECAMATAN WAY JEPARA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR

Septiani Selly Susanti, Anisa Rahmawati, Anita Oktaviana, Sinta Oktavianti

anitaokta45@gmail.com

STAI Darussalam Lampung

Abstrak

Alat permainan edukatif (APE) untuk anak usia dini selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam sesuai dengan karakteristik anak dan disesuaikan dengan rentang anak usia anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas guru dalam membuat alat permainan edukatif di PAUD Ceria Way Jepara. Pendampingan ini dilaksanakan dengan metode *service learning* yakni tim pendamping memberikan materi dan membimbing anak-anak di PAUD Ceria Way Jepara untuk praktik membuat alat permainan edukatif playdough. Pengabdian kepada masyarakat oleh dosen STAI Darussalam Lampung memberikan hasil sebagai berikut : a) Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman tentang tata cara belajar mudah menggunakan APE Playdough, b) Meningkatnya keterampilan siswa.

Kata Kunci: *Alat Permainan Edukatif, Playdough, pembelajaran di PAUD*

Abstract

Educational game tools (APE) for early childhood are always designed with deep thought according to the characteristics of the child and adapted to the child's age range. The aim of this research is to increase teacher creativity in making educational game tools at PAUD Ceria Way Jepara. This assistance is carried out using the service learning method, namely the accompanying team provides materials and guides children at PAUD Ceria Way Jepara to practice making playdough educational games. Community service by STAI Darussalam Lampung lecturers has provided the following results: a) Increased knowledge and understanding of easy learning procedures using APE Playdough, b) Increased student skills.

Keywords: *educational game tools, playdough, learning in PAUD*

A. Pendahuluan

Pendidikan taman kanak-kanak (TK) salah satu satuan pendidikan prasekolah pada level PAUD dalam bentuk pendidikan formal yang membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. TK bertujuan untuk membantu tumbuh kembang

anak usia dini sampai enam tahun secara menyeluruh. Aktivitas belajar anak TK dikemas dalam bentuk aneka permainan yang menyenangkan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuan anak, namun diarahkan dan dibimbing oleh guru.¹ Guru harus memiliki imajinasi dan kreativitas yang tinggi serta mampu meningkatkan kegiatan bermain yang menarik dan menyenangkan sehingga menghasilkan anak yang kreatif. Salah satu kunci utama keberhasilan pembelajaran adalah terletak pada guru yang berkualitas.²

Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan dalam pembelajaran anak usia dini adalah aspek kognitif. Dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD menyebutkan bahwa aspek kognitif meliputi: (a) Belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru; (b) Berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat; (c) Berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.³

Pendidik yang kreatif dalam menggunakan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran sangat memberi pengaruh terhadap pendidikan anak serta dapat pula menentukan kualitas dan perkembangan di PAUD Ceria dimasa 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 Metode pembelajaran yang kreatif, salah satu yang bisa adopsi seperti membuat *Playdough* bersama peserta didik.

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

¹ Nurzaman, *Pendidikan & Profesi Keguruan*. Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI), 2021, Hlm. 33

² Christianti, Martha, *Profesionalisme Pendidik Anak Usia dini*. Jurnal.Vol:6. 2012. Hlm 6

³ Sumardi, Rahman & Gustini. *Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough*. Jurnal PAUD Agapedia, 1(2), 2017,Hlm. 190- 202

anak pada rentang usia 46 tahun. Sebagian besar alat permainan edukatif diperoleh 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.

Playdough merupakan salah satu permainan yang tepat untuk membantu anak mengenal dan membedakan objek berdasarkan bentuk, ukuran dan warna. Melalui bermain playdough, anak membentuk berbagai objek dengan ukuran yang berbeda, anak dapat memanipulasi berbagai bentuk geometris menggunakan permainan playdough, serta anak dapat mengenal jenis warna yang terdapat dalam adonan playdough tersebut. Dengan membentuk berbagai objek berdasarkan bentuk, ukuran dan warna, anak dapat mengembangkan daya pikir yakni daya imajinasi yang melahirkan kreatifitas dari dalam diri anak.

Setelah melakukan observasi di PAUD Ceria tim pengabdian melihat pembelajarannya masih menggunakan metode klasikal dan peserta didiknya sangat antusias dengan pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan belajar sambil bermain, sehingga tim pengabdian menemukan ide-ide untuk mengajak peserta didik belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar dengan membuat playdough. Selanjutnya tim pengabdian meminta izin kepada kepala sekolah dan guru kelas untuk mengajak peserta didik membuat APE dari bahan-bahan yang ada di rumah, yang biasa dijumpai di dapur.

Berdasarkan hasil observasi awal Pembelajaran di PAUD Ceria masih menggunakan metode klasikal dan alat permainan edukatif yang digunakan masih sangat sederhana dan belum bervariasi. Hal ini yang menjadi alasan pentingnya dilakukan pengabdian masyarakat. Tujuan pengabdian yakni untuk menambah keberagaman alat permainan edukatif di PAUD Ceria sehingga dalam proses pembelajaran dapat terlaksana dengan lebih optimal. Metode pengabdian yang dilakukan yakni dengan melakukan sosialisasi, dan praktikum pada para peserta didik.

B. Pembahasan

1. Kajian Teori

a. Alat Permainan Edukatif

APE merupakan Alat Permainan Edukatif yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan, APE dibuat dari bahan limbah atau bahan-bahan yang mudah didapat sekitar.⁴

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan sebagai sarana pembelajaran. Sehingga dengan memanfaatkan APE pada proses pembelajaran sangat memudahkan guru dalam mengenalkan pembelajaran kepada anak.⁵

b. Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE)

Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak bisa diperoleh jika guru memahami cara memanfaatkan APE sebagai bahan edukasi untuk meningkatkan berbagai kemampuan anak, karena anak usia dini belajar menggunakan benda-benda nyata dan belum bisa berfikir secara abstrak. APE memberikan banyak manfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak dan dapat memberikan kesempatan bersosialisasi terhadap lingkungan sekitarnya. anak berfikir melalui benda yang kongkrit. Anak lebih mengingat suatu benda-benda yang dilihat, dipegang. Hal itu akan lebih membekas dan dapat diterima oleh otak anak, dengan syarat objek yang menjadi sumber berpikir logis tersebut hadir secara kongkrit.⁶

c. Hakikat Bermain *Playdough*

1). Pengertian *Playdough*

Playdough merupakan salah satu media pembelajaran yang aman bagi anak dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Dwi Rosanty berpendapat bahwa media *playdough* merupakan salah satu alat permainan edukatif karena dapat mendorong imajinasi dan kreativitas anak. Sedangkan Einon mengatakan bahwa *playdough*

⁴ Yasbiati, dkk, *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini* (Teori dan Konsep Dasar). 2018, h.56

⁵ Guslinda, dkk. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV Publishing. Kertamuda, 2018, h.29

⁶ Nuraini. *Konsep Dasar Paud Anak Usia dini*. Jakarta: PT Indeks.2009, Hlm.59

merupakan suatu media berbahan lembut, dan dapat membuat anak-anak terdiam cukup lama ketika mengerjakannya, walaupun bermacam-macam seperti warna pelangi dan kotorannya dapat menempel dikarpet.⁷

Playdough merupakan bermain dengan adonan yang juga merupakan salah satu media bermain edukatif yang terbuat dari bahan yang murah dan mudah ditemui yaitu tepung dan pewarna dari bahan alam.⁸ Pengalaman kreatif dengan bahan-bahan seperti *playdough* menawarkan kepada anak-anak banyak kesempatan belajar yang berharga. Sebagai contoh dalam sketsa artikel tersebut, anak-anak bekerja bersama rekan-rekan mereka, berkomunikasi tentang ide mereka melalui bahasa lisan, mengekspresikan sendiri dengan pengalaman bermain *playdough* yang memungkinkan anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dengan cara yang berbeda.

Playdough merupakan kegiatan yang sesuai bagi anak-anak karena bersifat menyenangkan dan bahan yang digunakan cukup lembut, elastis, mudah dibentuk dan aman bagi anak-anak.⁹ Permainan *playdough* memberikan berbagai manfaat positif bagi anak di mana anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya seperti kemampuan sosial emosional, bahasa, kognitif yakni kemampuan mengenal konsep bentuk, ukuran dan warna, seni dan kreatifitas serta kemampuan fisik motorik halus anak

2). Tujuan *Playdough*

Menurut Sumantri bermain *playdough* bertujuan untuk mengembangkan koordinasi mata dan tangan. Kegiatan membentuk menggunakan media ini dapat melatih aspek motorik halus anak, seperti membuat bulatan kecil dan meremas yang dapat melatih gerak jari tangan anak.¹⁰

Selanjutnya Swartz menyatakan bahwa *playdough* dapat

⁷ Sri Handayani, dkk, *Penerapan Media Playdough untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*, Semarang: Universitas Terbuka, 2016, Hlm. 533

⁸ Wardah, E. Y. *Bermain Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Autis di SDLB*, Jurnal Pendidikan Khusus, 9(2), 2017. Hlm.1-13.

¹⁰ Heni Primasari, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Plastisin pada Anak Kelompok B TKIT Nur Hidayah Surakarta*:Jurnal 2016), Hlm. 23.

memungkinkan anak menggunakan kemampuan alat dan gerak untuk mengolah, mengaduk, membuat bentuk, memotong, dan menggulung. Melalui kegiatan ini anak akan mengembangkan koordinasi mata dan tangan yang akan berguna bagi mereka di kemudian hari.¹¹

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain menggunakan media *playdough* yaitu untuk melatih koordinasi mata dengan tangan, pergelangan tangan, serta dapat meningkatkan kelenturan jari jemari anak yang bermanfaat untuk melatih kesiapan menulis, menggambar, atau kegiatan lain yang berhubungan dengan meningkatkan motorik halus anak.

3). Manfaat *Playdough*

Playdough memiliki banyak manfaat bagi anak, diantaranya:

- a) Melatih kemampuan sensorik
- b) Mengembangkan kemampuan imajinasi dan kreativitas anak
- c) Mengembangkan kemampuan berfikir
- d) Mengasah kemampuan berbahasa
- e) Memupuk kemampuan sosial.¹²

4). Cara Membuat *Playdough*

Orang tua dan guru dapat mengenalkan berbagai macam konsep melalui *playdough*, antara lain tekstur, warna, ukuran, serta dapat merangsang kreativitas anak.

2. Metode pengabdian

Pengabdian kepada masyarakat dilakukan selama 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 2 dan 3 November 2024 dengan metode *Service Learning* (SL), yakni tim pendamping memberikan pendampingan kepada peserta didik dalam pembuatan alat permainan edukatif *Playdough* untuk mengoptimalkan pembelajaran di PAUD Ceria Kec. Way Jepara Kab. Lampung Timur.

3. Hasil pengabdian

¹¹ Rika Raihanun, *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Melalui Kegiatan Bermain Plastisindi TK Aisiyah Bustanul Athfal* (Skripsi Universitas Jember: 2016), Hlm. 23.

¹² Yusep Nur Jatmika, *Ragam Aktivitas Harian untuk Playgroup*, (Jogjakarta: Diva Press, 2012), Hlm. 84

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh tim dosen STAI Darussalam Lampung di PAUD Ceria Way Jepara memberikan perubahan semangat anak-anak usia dini, mereka terlihat begitu antusias ketika kami team datang mengunjungi sekolah mereka, mereka bergembira dan memanggil kami dengan sebutan Bunda. Dan lembaga sekolah kober Ceria menerima kami dengan sangat baik, dan hangat. Hal ini tentunya menjadi pembuka ruang belajar antara team dan anak-anak usia dini terlihat dari semangat dan antusias beberapa perubahan dan perkembangan positif dalam kegiatan masyarakat, diantaranya:

a. Hasil Pengabdian

Berdasarkan wawancara, tanya jawab dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian pada masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut : 1) Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman tentang tata cara belajar mudah menggunakan *APE Playdough*, 2) Meningkatnya keterampilan siswa

b. Faktor pendukung dan faktor penghambat

Beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah besarnya minat dan antusiasme siswa selama kegiatan, sehingga kegiatan berlangsung dengan lancar dan efektif. Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu pelatihan dan fasilitas peralatan yang minim.

Berikut ini gambar produk yang telah dihasilkan oleh siswa dalam pembuatan *APE Playdough*:





4. Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan selama 1 kali pertemuan yakni tanggal 03 November 2023. Pertemuan Team beserta lembaga PAUD kami laksanakan pada hari Jum'at tanggal 3 November 2023 di PAUD Ceria Way Jepara. 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 PAUD Ceria Way Jepara. Kab. Lampung Timur. Pertemuan pertama diisi dengan kegiatan pengenalan dan penyampaian materi tentang alat permainan edukatif *Playdough*.

Selanjutnya pada pertemuan ini tim pendamping memberikan pelatihan dalam membuat APE *Playdough* dengan menggunakan bahan-bahan yang telah dijelaskan diatas. Langkah pertama yang dilakukan tim pendamping adalah menjelaskan alat-alat yang akan digunakan dalam pembuatan alat permainan edukatif *Playdough* serta menjelaskan cara pembuatan alat permainan edukatif tersebut. Setelah selesai menjelaskan kemudian Team, guru, siswa, bersama-sama praktek membuat Ape *Playdough*. Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan. Berikut ini kegiatan pendampingan dalam pembuatan alat permainan edukatif *Playdough* yakni sebagai berikut:

1. Cara Membuat *Playdough*

Orang tua dan guru dapat mengenalkan berbagai macam konsep melalui *playdough*, antara lain tekstur, warna, ukuran, serta dapat merangsang kreativitas

anak. Adapun bahan-bahan dalam membuat *playdough* adalah:

- a) 1 Kg tepung terigu
- b) 1 gelas garam halus
- c) Air secukupnya
- d) 2 sdt minyak goreng
- e) Pewarna makanan

2. Alat yang digunakan:

- a) Berbagai cetakan
- b) Pisau plastik
- c) Baskom

3. Langkah-langkah membuat *playdough*:

- a) Campurkan tepung terigu dan garam dalam sebuah baskom yang cukup besar, lalu aduk dengan tangan sampai tercampur rata.
- b) Beri air pada campuran bahan sedikit demi sedikit sambil terus diaduk sampai menjadi adonan yang lembut dengan tekstur halus dan tidak lengket.
- c) Masukkan minyak goreng, lalu di aduk lagi hingga adonan lebih lembut lagi.
- d) Bagi adonan menjadi beberapa bagian sesuai jumlah warna yang diinginkan.
- e) Ambil satu adonan diberi beberapa tetes pewarna lalu aduk lagi sampai warna merata. Lakukan hal yang sama pada bagian lainnya dengan warna yang berbeda. Bila semua adonan dengan warna yang berbeda telah selesai dibuat, maka *playdough* siap digunakan untuk membuat berbagai kreasi Sebagai sarana pembelajaran.

C. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan pendampingan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwasanya pendampingan dilaksanakan selama 2 kali pertemuan yang menghasilkan alat permainan edukatif berupa *Playdough*. Adapun Produk yang dihasilkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di Kober Ceria Kecamatan Way Jepara Kabupaten Lampung Timur.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Eliyyil. 2020. *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Kencana: Prenamedia Group.
- Anwar, Muhammad. 2018. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Christianti, Martha. 2012. *Profesionalisme Pendidik Anak Usia dini*. Jurnal. Vol:6.
- Guslinda, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CVPublishing. Kertamuda, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/2923/2427>.
- Jurnal. Vol4:2. <http://103.114.35.30/index.php/Pedagogi/article/view/1939/1497>
- Kusuma, Tesha Cahyani, dkk. 2021. *Pengembangan Pembuatan APE bagi Anak Usia Dini*. Kencana: Prenadamedia Group.
- Mahmudah, Fitri Nur. 2021. *Analisis Data Penelitian Kualitatif Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: UAD Press.
- Margono, S. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Miftahul Achyar. 2015. *Golden Age*. Jakarta: Kelompok Gramedia.
- Nuraini, Y. 2009. *Konsep Dasar Paud Anak Usia dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Nurzaman. 2021. *Pendidikan & Profesi Keguruan*. Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Permendikbud RI. 2014. No 146 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Roopnarine, Jaipul L., dkk. 2011. *Pendidikan Anak Usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Tirmidziani, Astri, dkk. 2019. *APE Inovatif Untuk Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Veronica, Nina. 2018. *Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*.
- Yasbiati, dkk. 2018. *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*. Tasikmalaya: Siliwangi



© 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/>).