



Workshop Pembuatan Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini Berbasis *Printable*

¹Henny, ²Marwah, Wa Nila

¹Program studi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton
Jl. Beetoambari No. 36, Kota Baubau, Indonesia.

*Corresponding Author e-mail: henipgpaud2018@gmail.com

Received: Oktober 2023; Revised: November 2023; Published: November 2023

Abstrak: Pelaksanaan kegiatan ini bertujuan untuk menstimulasi kreativitas guru-guru pendidikan anak usia dini khususnya di taman kanak-terkait dengan alat permainan edukatif berbasis *printable* yang sesuai dengan tema-tema pembelajaran di lingkungan PAUD. Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah metode ceramah, diskusi, tanya jawab, eksperimen dan proyek pemberian tugas yang dibagi dalam kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok distimulasi untuk dapat menghasilkan karya berdasarkan kreativitas masing-masing guru. Hasil dari kegiatan PKM ini adalah guru dapat menghasilkan minimal 4 jenis Alat Permainan Edukatif (APE) sesuai dengan usia dan tahapan perkembangan anak berbasis *printable*. Selain itu, guru lebih kreatif dalam membuat alat permainan edukatif yang menyenangkan untuk anak usia dini. Guru-guru PAUD juga memiliki wawasan luas terkait jenis-jenis alat yang dapat digunakan untuk membuat alat permainan edukatif.

Kata Kunci: Alat Permainan, Edukatif, Usia Dini, *Printable*

Workshop On Making Educational Game Tools For Early Childhood Based On *Printables*

Abstract: The implementation of this activity aims to stimulate the creativity of early childhood education teachers, especially in kindergartens, related to print-based educational game tools that can be creative according to learning themes in the PAUD environment. The methods used in this activity are lectures, discussions, questions and answers, experiments and assignment projects divided into small groups. Each group is stimulated to be able to produce works based on their respective creativity. The result of this Community Service activity is that teachers can produce at least 4 types of APE according to the age and stages of child development based on *printable*. In addition, teachers are more creative in making fun educational game tools for early childhood. PAUD teachers also have broad insights regarding the types of tools that can be used to make educational game tools.

Keywords: Educational Game Tools, *Printable Based*

Keywords: Game Tools, Educational, Early Age, *Printable*

How to Cite: Henny, H., Marwah, M., & Nila, W. (2023). Workshop Pembuatan Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini Berbasis *Printable*. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 5(4), 683–693. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v5i4.1503>



<https://doi.org/10.36312/sasambo.v5i4.1503>

Copyright© 2023, Henny et al
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memainkan peran yang sangat penting dalam fase-perkembangan individu. Pada masa usia dini, anak-anak memiliki kepekaan yang kuat dan pertumbuhan yang pesat dibanding pada usia-usia selanjutnya. Mengingat masa peka dan pertumbuhan dan perkembangan yang pesat pada usia ini, maka para pendidik dan guru pada lembaga-lembaga PAUD dituntut untuk mengoptimalkan pembinaan dan pemberian pendidikan atau stimulasi pada aspek-aspek perkembangan anak sesuai usia tahapan perkembangannya. Sebagaimana tegaskan oleh (Lestari & Prima, 2023) bahwa masa usia dini adalah masa emas (*golden age*) yang memungkinkan anak belajar banyak hal melalui kegiatan-kegiatan eksplorasi, identifikasi dan kegiatan bermain dengan alat-alat permainan yang menarik dan menyenangkan.

Lembaga-lembaga PAUD merupakan lingkungan pendidikan yang memfasilitasi anak-anak untuk belajar melalui bermain sesuai dengan usia dan tahapan perkembangannya. Permainan edukatif menjadi bagian integral dari pengalaman belajar anak-anak di lingkungan pendidikan seperti KB, TK maupun lembaga PAUD lainnya yang menganut prinsip pembelajaran anak usia dini berdasar pada aspek-aspek perkembangannya melalui bermain. Untuk itu, peran alat permainan edukatif sangat dibutuhkan untuk mendukung kegiatan bermain anak. Menurut (Fatimah et al., 2023) mengungkapkan bahwa alat permainan edukatif untuk anak adalah alat permainan yang khusus dibuat untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak pada berbagai aspek-aspek perkembangannya.

Para ahli psikologi berpendapat bahwa masa pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan masa usia emas (*golden age*). Pemberian pendidikan yang tepat pada masa ini berpengaruh sangat signifikan bagi prestasi belajar pada jenjang pendidikan berikutnya. Menurut (Talango, 2020) menjelaskan bahwa pengalaman dan pendidikan anak sejak masa kanak-kanak menjadi factor yang paling menentukan dalam perkembangan mental anak tersebut. Anak pada usia ini harus mendapatkan beragam input yang merangsangnya, utamanya pengembangan kepribadian dan potensi diri baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni sesuai dengan tahap perkembangan anak. Hal ini ditegaskan oleh (Risnawati, 2020) yang mengungkapkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu bentuk layanan yang menitikberatkan pada 6 aspek perkembangan anak yakni, nilai agama dan moral, fisik motoric, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni.

Untuk mengoptimalkan rangsangan pendidikan untuk anak usia dini guru perlu mendesain metode dalam proses pembelajaran dengan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Menurut (Fitri, 2020) menjelaskan bahwa pembelajaran untuk anak usia dini didesain berdasarkan kebutuhan anak, menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik mereka. Salah satu cara untuk mengakomodir desain pembelajaran yang menyenangkan adalah melalui bermain. Namun, didalam kegiatan bermain anak membutuhkan alat (media) pembelajaran yang disebut Alat Permainan Edukatif (APE). Media ini memberikan kemudahan untuk guru menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan tema yang

telah ditentukan. Selain itu, media yang berupa alat permainan edukatif memungkinkan lebih aktif dan interaktif dalam proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Dalam pembelajaran anak usia dini, alat permainan edukatif memberikan kontribusi yang sangat besar sebagai media proses tersimpannya informasi dan pengalaman pembelajaran berharga bagi anak. Menurut (Giti, 2023), penggunaan alat permainan edukatif secara efektif mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh. Alat permainan edukatif dapat membantu anak mempelajari konsep-konsep yang abstrak menjadi konsep yang kongkrit, anak dapat membangun pengetahuannya sendiri, belajar dari pengalaman sehingga permainan menjadi instrumen paling penting yang menyenangkan anak dalam belajarnya hal ini dapat mencapai tumbuh kembangnya secara baik.

Berdasarkan pengamatan kondisi lembaga-lembaga PAUD di gugus Wolowa Baru terkait alat permainan edukatif sangat minim ketersediannya. Berbagai alat permainan edukatif telah didistribusi oleh pemerintah untuk lembaga-lembaga PAUD di Kabupaten Buton utamanya di Kecamatan Wolowa. Namun, ketercukupan Alat Permainan Edukatif kurang memadai untuk semua anak. Setiap lembaga PAUD hanya memiliki alat permainan edukatif berupa balok-balok kayu, beberapa pasang puzzle kayu, lego, bola-bola, boneka boneka kecil dan berbagai poster-poster huruf maupun angka yang diperoleh dengan dibeli dipasaran.

Anak-anak sering menggunakan permainan-permainan tersebut, namun seringkali anak terlihat bosan dengan berbagai permainan tersebut. Anak-anak memilih berlarian di di luar kelas daripada menggunakan permainan permainan tersebut. Olehnya itu, guru perlu mendesain alat permainan edukatif yang unik dan menarik untuk anak usia dini di taman kanak-kanak sehingga penggunaannya tidak memberikan rasa bosan dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Mengingat besarnya manfaat dari Alat Permainan Edukatif untuk anak usia dini maka perlu kiranya guru mengikuti workshop pembuatan Alat Permainan Edukatif berbasis *printable* ini.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilakukan dengan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, eksperimen dan proyek pemberian tugas. Pemberian tugas dalam bentuk proyek menurut (Magta et al., 2019) bertujuan untuk menjalin kerjasama antar guru dalam menyelesaikan tugas proyek yang diberikan, guru-guru lebih aktif memecahkan masalah pada proyek yang dihadapi, meningkatkan keterampilan dan kreativitas guru dalam menyelesaikan tugas proyek yang diberikan.

Guru-guru dibagi dalam beberapa kelompok kelompok kecil dan diberikan tugas untuk bebas berkreasi membuat alat permainan edukatif berbasis *printable* yang telah diinspirasi oleh fasilitator melalui contoh-contoh APE edukatif pada lembaga-lembaga PAUD diberbagai Negara. Capaian dari kegiatan PKM ini pada dasarnya adalah dapat memberikan

wawasan untuk guru agar dapat berkreasi membuat alat permainan edukatif yang dapat menyenangkan anak dalam proses belajarnya.

Kegiatan PKM ini adalah Workshop Pembuatan Alat Permainan Edukatif berbasis *printable* untuk Anak Usia Dini. Keterlibatan mahasiswa dalam PKM ini juga merupakan bagian dari bentuk konkrit dari implementasi pembelajaran di perguruan tinggi sebagai calon guru. PKM ini terintegrasi pada mata kuliah Bahan dan Alat Permainan Edukatif yang di program pada semester berjalan ini (semester ganjil).

Kegiatan diawali dengan memberikan penjelasan terkait alat permainan edukatif kaitannya dengan pembelajaran anak usia dini khususnya di taman kanak-kanak. Selanjutnya, kegiatan pemberian tugas pada masing-masing kelompok membuat alat permainan edukatif berbasis *printable* sesuai dengan tema-tema dan usia maupun tahapan perkembangan anak pada semua aspeknya.. Kegiatan ini didampingi oleh fasilitator dan mahasiswa program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD).

HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan PKM tentang Workshop Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) berbasis *printable* ini dilakukan dalam beberapa tahap. **Pertama**, pemateri memberikan motivasi kepada guru tentang keunikan-keunikan pada anak usia dini kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan dan mendeskripsikan pentingnya alat permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini sebagai media mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak khususnya di taman kanak-kanak usia 4-6 tahun dengan metode ceramah. Kegiatan ini dilanjutkan dengan tanya jawab terkait dengan permasalahan-permasalahan yang dialami guru dalam proses pembuatan APE untuk anak usia dini yang unik dan menarik. Menurut (Nurhafizah, 2018) menjelaskan bahwa kegiatan tanya jawab penting dilakukan dalam suatu forum ilmiah agar tidak terjadi kekakuan antara pemateri dan audiens atau penerima materi dalam memberi dan menerima pesan terkait dengan pengetahuan yang dikenalkan.

Tahap kedua, pembagian kelompok proyek oleh panitia sekaligus pembagian alat dan bahan yang dibutuhkan masing-masing kelompok dalam membuat APE berbasis *printabel* yang dibutuhkan, seperti kertas Manila, kertas HVS, gunting, berbagai macam lem, penggaris, spidol, pensil warna, kertas origami, lakban, papan flannel, mesin *portable laminating*, *cutter*. Setelah pembagian alat dan bahan, guru-guru dipersilahkan untuk membuka aplikasi *pinterest* untuk inspirasi pembuatan APE sesuai dengan yang dibutuhkan oleh masing-masing kelompok. Aplikasi *pinterest* menurut (Safa Naz Tasya, 2023) merupakan suatu wadah bagi guru untuk mencari inspirasi dalam media pembelajaran dengan mudah, unik dan menarik. Masing-masing guru sangat antusias mencari dan menemukan inspirasi APE yang unik dan menarik sesuai dengan karakteristik anak-anak didiknya. Pada tahap ini, penulis juga memberikan pendampingan dan kesempatan kepada beberapa guru yang belum memahami penggunaan aplikasi *pinterest* untuk bertanya maupun sulit menemukan kata kunci pencarian yang tepat sesuai dengan kebutuhannya.

Tahap berikutnya guru guru diberikan kebebasan memilih jenis APE berbasis *printable* sesuai dengan tema-tema maupun sesuai dengan aspek-aspek perkembangan anak. Meskipun pembuatan APE membutuhkan waktu agak lama namun guru terlihat antusias mengekspresikan ide dan kreativitas dalam melakukan kegiatan. Pembuatan APE berbasis *aspek-aspek perkembangan ini* diadaptasi dari sebuah Software (Aplikasi *Pinterest*) yang memberikan banyak inspirasi terkait dengan alat permainan edukatif yang menarik dan menyenangkan untuk anak usia dini berbasis *printable*. Penulis menetapkan bahwa Alat Permainan Edukatif dibuat sebanyak mungkin disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing lembaga sehingga permasalahan akan keterbatasan APE untuk anak dapat terselesaikan. Menurut (Mahyuddin & Sofya, 2019) mengemukakan bahwa solusi yang bisa dilakukan mengatasi keterbatasan APE di lembaga-lembaga PAUD adalah dengan upaya mengadakan pelatihan untuk guru-guru.

Kegiatan pembuatan *Alat Permainan Edukatif* diakhiri dengan kegiatan persentase hasil karya yang dibawakan oleh masing-masing kelompok kepada *audience* sebagai bentuk perluasan pengetahuan terkait permainan edukatif yang unik dan menarik untuk pembelajaran anak baik berbasis usia maupun berbasis tema-tema pembelajaran.

Tabel 1. Pelaksanaan PkM. Workshop APE berbasis *Printabel*

No	Kondisi Awal	Treatmen	Hasil capaian
1	Minimnya wawasan guru terkait dengan APE yang unik dan menarik sebagai media pembelajaran anak usia dini	Workshop/ Pelatihan	Meningkatnya wawasan guru terkait APE yang unik dan menarik sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini sesuai capaian perkembangan anak berbasis <i>printable</i>
2	Minimnya kreativitas dan keterampilan guru dalam membuat berbagai APE sebagai media pembelajaran untuk anak di sekolah		Kreativitas guru terstimulasi dengan baik. Guru terampil membuat APE sesuai dengan ide dan kebutuhannya di lembaga PAUD yang berbasis <i>printable</i>
3	Keterbatasan referensi yang digunakan oleh guru dalam membuat alat permainan edukatif berbasis <i>printable</i> untuk anak usia dini		Guru difasilitasi dengan pemberian inspirasi pada <i>software</i> aplikasi <i>pinterest</i> dengan kata kunci yang sesuai ide-ide yang dibutuhkan oleh guru dalam proses pembelajarannya.

Berikut ini beberapa dokumentasi proses workshop pembuatan alat permainan edukatif berbasis *printable* sampai pada pemberian tugas proyek dan eksperimen membuat alat permainan edukatif berbasis *printable* yang unik dan menarik untuk anak usia dini dalam belajar baik di sekolah maupun di rumah.



Gambar 1. Foto pemberian penjelasan terkait APE



Gambar 2. Foto Diskusi dan tanya jawab APE



Gambar 3. Foto proses pembuatan APE berbasis Printable

Kegiatan ini sangat menarik bagi guru-guru namun tidak terfasilitasi dengan baik. Hal ini berdasar pada temuan dilapangan yang menggambarkan bahwa guru-guru kurang memahami penggunaan berbagai software inspirasi untuk membuat APE berbasis *printable*. Guru-guru kurang mengeksplorasi berbagai software inspirasi untuk pembelajaran anak usia dini.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada proses pelaksanaan kegiatan inti ini, guru-guru terlihat antusias memunculkan ide-idenya dalam membuat APE berbasis *printable* tersebut. Guru-guru terus melakukan pencarian pada software *pinterest*, untuk dapat berbuat yang lebih unik sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Seringkali terlihat guru pada masing-masing kelompok berdiskusi terkait dengan APE yang akan dibuatnya.

Selain itu, berdasar wawancara kepada beberapa guru dan kepala sekolah setelah kegiatan ini usai mengungkapkan bahwa kegiatan PKM ini sangat membuka wawasan para guru untuk membuat alat permainan edukatif yang menarik dan menyenangkan untuk anak usia dini. Guru memiliki banyak ide dan inspirasi dalam mendesain alat permainan edukatif. Kegiatan ini juga memudahkan guru untuk membuat APE insidental sesuai dengan kebutuhan anak-anak.

Guru memberikan respon yang sangat bagus terkait dengan pelaksanaan kegiatan ini. Jenis Alat permainan edukatif yang diperkenalkan dapat dibuat dilain waktu dan digunakan dimasa mendatang. Keterbatasan Alat Permainan Edukatif di lembaga masing secara langsung dapat teratasi dengan baik sehingga pembelajaran pada anak dapat lebih menyenangkan.

Berbagai kelebihan-kelebihan dari alat permainan berbasis *printable* ini adalah: (1) pembuatannya mudah dan murah, (2) desainnya sangat variatif, (3) tidak membosankan karena dapat disesuaikan dengan karakter dan kebutuhan anak; (4) muatan APE yang digunakan dapat disesuaikan dengan tema-tema pembelajaran, (5) penggunaan media ini sangat aman; (6) guru dapat berinovasi sesuai kebutuhannya dalam proses pembelajaran anak usia dini.

Hasil evaluasi kegiatan ini dikatakan sangat berhasil. Hal ini dilihat dari antusias guru-guru membuat alat permainan edukatif di lembaga masing-masing berbasis *printable*. Setelah kegiatan ini dilaksanakan, setiap lembaga PAUD di gugus Wolowa Baru telah menyediakan alat *press* kertas untuk memfasilitasi dan memudahkan guru-guru membuat alat permainan edukatif berbasis *printable*. Semua gambar-gambar maupun tulisan-tulisan yang *diprint-out* oleh guru sesuai tema –tema pembelajaran telah di *press* kertasnya sehingga tidak mudah rusak.

KESIMPULAN

Alat permainan edukatif (APE) memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran anak usia dini, membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak menjadi kongkrit, dan memungkinkan pembelajaran yang aktif dan interaktif. Meskipun pemerintah telah mendistribusikan APE ke lembaga PAUD, kekurangan APE masih menjadi masalah, sehingga guru perlu mendesain APE yang unik dan menarik. Workshop pembuatan APE berbasis *printable* menjadi salah satu cara untuk mengatasi keterbatasan ini. Dengan demikian, kegiatan tersebut bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru tentang APE yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini, merangsang kreativitas guru, dan memberikan solusi terhadap keterbatasan referensi dalam pembuatan APE.

REKOMENDASI

Kegiatan ini direkomendasikan untuk mendorong guru-guru agar aktif terlibat dalam proses perancangan dan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini adalah langkah penting. Workshop pembuatan APE berbasis printable dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi keterbatasan APE yang masih menjadi masalah di lembaga PAUD. Dengan demikian, kegiatan ini diarahkan untuk meningkatkan pemahaman guru tentang peran krusial APE dalam pembelajaran anak usia dini, merangsang kreativitas mereka dalam menciptakan alat permainan yang menarik, serta memberikan solusi konkret terhadap kendala referensi dalam proses pembuatan APE.

ACKNOWLEDGMENT

Kami ingin mengucapkan terima kasih yang tulus dan mendalam kepada semua pihak yang telah turut serta dalam mendukung dan mensukseskan program ini. Terima kasih kepada Pimpinan Universitas Muhammadiyah Buton, yang dengan kemurahan hati telah memberikan dukungan finansial yang sangat berarti. Dukungan ini telah memungkinkan kami untuk melaksanakan berbagai kegiatan pengabdian yang memberikan manfaat yang besar untuk lembaga-lembaga PAUD di Kecamatan Pasarwajo.

Tak lupa, terima kasih juga kepada seluruh tim pelaksana, relawan, dan sekolah mitra yang telah bekerja keras dan berdedikasi untuk menjalankan kegiatan ini dengan baik. Semua kerja keras dan komitmen guru-guru di Gugus Wolowa Baru telah memberikan dampak yang nyata dalam meningkatkan kualitas sumber daya guru PAUD di Pasarwajo.

REFERENCES

- Fatimah, F. N., Ulya, H., Afifah, N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). *Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. 7.
- Fitri, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 3(2), 40–51. <https://doi.org/10.15575/japra.v3i2.8681>
- Giti, C. (2023). *Pemahaman Guru Paud Tentang Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini Di Kecamatan* 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.18592/jea.v9i1.8728>
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2023). Pengaruh Metode Storytelling Berbasis Kearifan Lokal Bali terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1295–1301. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3012>
- Magta, M., Ujianti, P. R., & Permatasari, E. D. (2019). Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Kelompok a. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 212. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21261>
- Mahyuddin, N., & Sofya, R. S. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Alat Peraga Edukatif (APE) Untuk Anak Usia Dini Bagi Kepala Sekolah Dan Guru

- Taman Kanak-Kanak Berbasis Kewirausahaan di Kecamatan V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Ecogen*, 2(4), 601. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v2i4.7837>
- Nurhafizah, N. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Sisa. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 2(2b), 44–53. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2b.288>
- Risnawati, A. (2020). Pentingnya Pembelajaran Sains bagi Pendidikan Anak Usia Dini. *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam Dan Sains*, 2, 513–515.
- Safa Naz Tasya. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Pinterest dalam Pembuatan Media Pembelajaran. *Aleph*, 87(1,2), 149–200.
- Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92–105. <https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>