



Research in Early Childhood Education and Parenting



Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>

PEMBINAAN KOMPETENSI GURU MELALUI PROGRAM INSERVICE TRAINING APE UNTUK PAUD

Primanita Sholihah Rosmana

*Prodi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

Email : primanitarosmana@upi.edu

ABSTRACT

Article History:

Submitted/Received 18 Jan
2022

First Revised 03 Feb 2022

Accepted 20 May 2022

Publication Date 31 May 2022

Kata Kunci :

Anak Usia Dini, Bermain,
Alat Permainan Edukatif,
Perkembangan.

Educational Game Tools (APE) can be one solution to optimize early childhood development. PAUD teachers need to have the skills to develop APE in accordance with learning objectives, one of which is through the community service program "Teacher Competency Development Through the APE Inservice Training Program for PAUD." The implementation of community service is carried out online involving a team consisting of lecturers and students. This program consists of two activities, namely webinars and APE development workshops. The participants of the webinar consisted of non-linear PAUD teachers and prospective PAUD teacher students. The APE making workshop was attended by participants divided into 10 groups with different materials, namely spin cocihizzle, smart box, butterfly metamorphosis puzzle, body parts printable for children, fun box, smart mini book, color fruits tower, three-sound drum, smart ball and janggar.

ABSTRAK

Alat Permainan Edukatif (APE) dapat menjadi salah satu solusi untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini. Guru PAUD perlu memiliki keterampilan untuk mengembangkan APE sesuai dengan sasaran pembelajaran salah satunya melalui program pengabdian kepada masyarakat "Pembinaan Kompetensi Guru Melalui Program Inservice Training APE untuk PAUD". Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilakukan secara daring melibatkan tim yang terdiri dari dosen dan mahasiswa. Program ini terdiri atas dua kegiatan yaitu *webinar* dan *workshop* pengembangan APE. Peserta webinar terdiri dari guru PAUD *non linear* dan mahasiswa calon guru PAUD. *Workshop* pembuatan APE diikuti oleh peserta yang terbagi pada 10 kelompok dengan materi berbeda yaitu *spin cocihizzle*, *box* pintar, *puzzle* metamorfosis kupu-kupu, *body parts printable for children*, *fun box*, *mini book smart*, menara *colour fruits*, drum tiga bunyi, bola pintar dan janggar.

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada dalam masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia. Selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Pada masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungannya. Sujiono & Bambang, 2010, dalam (Ariyanti, 2016). Menurut Mulyasa, 2012, dalam (Aziz, 2017), Kajian neurosains disebutkan bahwa setiap anak yang baru dilahirkan perkembangan sel saraf pada otak mencapai 25%, sampai usia 4 tahun mengalami perkembangan 50%, dan sampai usia 8 tahun mencapai 80%, selebihnya berkembang sampai usia 18 tahun.

Berangkat dari hal tersebut maka guru dan orang tua memiliki peran yang sangat krusial dalam rangka mengoptimalkan tugas tugas perkembangan pada anak usia dini. (Husain, dkk. 2020). Pada tahap perkembangan anak di usia keemasan ini karena optimalisasi sel saraf otak sedang berkembang pesat. Stimulus yang diberikan pada anak melalui berbagai macam kegiatan harian dapat menjadi investasi bagi kehidupannya kelak. Bermain adalah salah satu rutinitas kegiatan yang dilakukan anak setiap hari.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak tanpa memikirkan hasil akhir yang diperoleh dari kegiatan tersebut. Bagi anak bermain merupakan sarana untuk menumpahkan kegiatan aktif dalam mencapai kesenangan dari kegiatan yang dilakukannya. Menurut pendidik dan ahli teknologi, bermain juga berperan dalam membangkitkan saraf motorik dan sensoriknya (Hasanah, 2019). Sujiono, 2012, dalam (Susanti, 2019) anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Diperlukan peran guru dan orangtua untuk mengarahkan serta merancang kegiatan bermain anak sesuai dengan tahap perkembangan.

Pendidikan pada anak usia dini dilakukan dengan pembelajaran melalui bermain, di mana anak diajak untuk bereksplorasi untuk mengenal lingkungan sekitar, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Susanto, 2015, dalam (Astini, dkk. 2019). Oleh karena itu lembaga pendidikan anak usia dini membutuhkan sarana penunjang bermain anak yang sesuai untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan.

Menurut Guslinda & Kurnia, 2018, dalam (Fachrurrazi, & Bilad, 2023). Alat Permainan Edukatif (APE) dapat menjadi salah satu solusi untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini. APE adalah macam-macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat dipergunakan untuk bermain. Di mana peralatan atau benda tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak. Menurut Suryadi, 2007 dalam (Shunhaji, & Fadiah 2020), APE adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat untuk bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya. Menurut Negara & Darmawati 2017, bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal dalam perkembangan anak, melalui permainan ini anak akan selalu dapat mengembangkan kemampuan fisik, bahasa, kognitif dan adaptasi sosialnya. Kegiatan bermain anak usia dini dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif. Penggunaan alat permainan edukatif anak dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangannya. Artinya alat permainan edukatif merupakan semua alat permainan yang memiliki nilai edukasi bagi anak usia dini. Sementara menurut Adams (1975) APE dirancang untuk memberikan informasi atau menanamkan sikap tertentu, termasuk memberikan pengalaman belajar baik kognitif, afektif, motorik, bahasa maupun sosial, termasuk didalamnya permainan tradisional maupun modern. Hal ini yang

menjadi pembeda antara APE dan alat permainan biasa, APE dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan sementara alat permainan pada umumnya lebih mementingkan keuntungan secara komersial.

APE memiliki berbagai macam fungsi diantaranya a) Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian rangsangan indikator kemampuan anak. Sehingga anak menikmati proses belajar yang dikemas dalam permainan tanpa merasa terbebani oleh tujuan pembelajaran tersebut. b) Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif. Pembentukan situasi yang menyenangkan dapat menstimulus anak untuk mengeksplorasi sementara guru dapat mengasah potensi yang dimiliki oleh anak. APE dirancang sesuai dengan tahap perkembangan anak, termasuk tingkat kesukarannya. Saat anak bermain dan berhasil melakukan kegiatan-kegiatan yang terkandung dalam permainan tersebut anak akan merasa senang dan tumbuh rasa percaya diri. Anak akan merasa termotivasi untuk melakukan permainan yang mengandung unsur edukatif lainnya sehingga melalui APE citra diri anak yang positif terbentuk. c) Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. Salah satu contohnya adalah pada saat anak bermain peran dengan menggunakan boneka tangan bersama dengan teman sebaya. Anak dapat mempelajari karakter dari tiap tokoh sekaligus menstimulasi perkembangan bahasanya melalui dialog-dialog percakapan. d) Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya. Guru dapat merancang APE yang dapat dipergunakan anak secara berkelompok dengan berbagai kegiatan yang memfasilitasi siswa untuk berinteraksi satu dengan lainnya. Komunikasi antar siswa berjalan selama menyelesaikan permainan.

Adapun ciri-ciri alat permainan edukatif bagi anak menurut Zaman, dkk. 2007 dalam (Laili,R.A, dkk.2017) yaitu: (1) Ditujukan untuk anak TK. APE dirancang sesuai dengan tahap perkembangannya, tingkat kesukaran permainan tiap rentang usia berbeda. Contoh *puzzle* untuk anak usia 3-4 tahun lebih sederhana dibandingkan dengan untuk usia 5-6 tahun. (2) Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK. Guru dapat merancang APE yang menstimulasi beberapa perkembangan anak baik perkembangan motorik, kognitif, sosial, bahasa maupun seni (3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan multi guna. (4) Aman bagi anak. Pembuatan APE harus memperhatikan segi keamanan untuk anak. Pemilihan bahan harus diperhatikan, aman dari zat berbahaya dan permukaan APE yang halus tidak ada bagian yang tajam. (5) Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas. Anak dilatih untuk memiliki beberapa alternatif pemecahan masalah dalam penggunaan APE. (6) bersifat konstruktif. Anak memperoleh sebuah hasil setelah melakukan permainan dengan menggunakan APE, contohnya anak membuat bangunan dari balok susun.

Menurut Soetopo,2013, dalam (Sulastri, & Fuada, 2021). APE dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu: a) APE *outdoor* – bahan alam. b) APE *outdoor* – bahan bekas. c) APE *indoor* - bahan alam. d) APE *indoor* – bahan bekas. e) APE campuran. f) APE siap pakai.

Beberapa penelitian membuktikan bahwa APE dapat meningkatkan kecerdasan visual-spatial (Anjani & Nurjanah, 2016), sosial (Marlina, 2016), dan bahasa (Agustiana, dkk., 2019) melalui *puzzle*. Menurut Streit (2017) *puzzle* merupakan permainan modern yang dimainkan dengan menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya yang diinginkan.

Kebutuhan akan APE yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tertentu dapat terpenuhi dengan rancangan yang dibuat khusus oleh guru. Oleh karena itu guru PAUD perlu memiliki keterampilan untuk mengembangkan APE dalam rangka meningkatkan kualitas dan profesionalisme sebagai guru (Mursalin, & Setiaji, 2021) sesuai dengan sasaran pembelajaran salah satunya melalui program pengabdian kepada masyarakat “Pembinaan Kompetensi Guru Melalui Program Inservice Training APE untuk PAUD”.

METODE

Metode yang digunakan dalam program pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari 3 tahap yaitu:

1. Tahap Perencanaan Kegiatan
Pelaksana melakukan perencanaan terkait teknis pelaksanaan, waktu, tempat dan materi kegiatan. Perencanaan dilakukan secara daring melibatkan tim pengabdian kepada masyarakat yang terdiri dari dosen dan mahasiswa. Pada tahap ini dibentuk 10 kelompok mahasiswa dengan APE berbeda berdasarkan usia dan aspek perkembangan yang akan diberi stimulasi. Panduan pembuatan APE dikemas dalam video tutorial dan diunggah ke *youtube*.
2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan
Program pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan secara daring mengingat kondisi dalam masa pandemi covid-19. Program ini terdiri atas dua kegiatan yaitu *webinar* dan *workshop* pengembangan APE. Peserta webinar terdiri dari guru PAUD *non linear* dan mahasiswa calon guru PAUD. Workshop pembuatan APE diikuti oleh peserta yang terbagi pada 10 kelompok dengan materi berbeda yaitu *spin cocihizzle*, *box pintar*, *puzzle metamorfosis kupu-kupu*, *body parts printable for children*, *fun box*, *mini book smart*, menara *colour fruits*, drum tiga bunyi, bola pintar dan jagar.
3. Evaluasi kegiatan
Pelaksana melakukan evaluasi pada kegiatan pengabdian dari mulai persiapan sampai pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat sebagai bahan masukan untuk pengabdian berikutnya. Hal yang harus diperhatikan berkaitan pelaksanaan webinar dan workshop Pembinaan Kompetensi Guru Melalui Program Inservice Training APE untuk PAUD diantaranya adalah alokasi waktu untuk pembuatan model APE & pembuatan video, serta koneksi internet saat pelaksanaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari atas dua rangkaian acara yaitu *webinar* dan *workshop* dengan tema “Meningkatkan Kreativitas Anak di Masa Pandemi Melalui Alat Permainan Edukatif”. *Webinar* dilaksanakan pada minggu ke-3 dilanjutkan dengan *workshop* pada minggu ke-4 bulan November 2020 yang diikuti oleh peserta dari provinsi Jawa Barat. Persiapan dan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan secara daring sementara untuk pembuatan model APE beberapa dilakukan secara luring namun tetap menggunakan *physical distancing* dan protokol kesehatan mengingat sedang dalam masa pandemi untuk memutus mata rantai covid-19.

1. *Webinar* Alat Permainan Edukatif

Pada perencanaan pelaksanaan *webinar* APE disusun kepanitiaian, menentukan tanggal pelaksanaan, narasumber, khalayak sasaran dan teknis pelaksanaan. Panitia terdiri atas mahasiswa prodi PGPAUD semester 5 kelas A dan B. *Webinar* dilaksanakan pada hari Sabtu, 28 November 2020 pukul 13.00 sampai dengan 15.45 WIB dengan narasumber Primanita Sholihah Rosmana, M.Pd. (dosen Pengampu mata kuliah APE). Khalayak sasaran pengabdian pada masyarakat ini adalah guru PAUD dengan kualifikasi non S1 PGPAUD serta mahasiswa calon guru PAUD.

Pada pelaksanaan *webinar* dihadiri oleh partisipan sebanyak 76 peserta. Kegiatan diawali dengan Pembukaan oleh MC, dilanjutkan dengan Pembacaan ayat suci Al-Qur'an yang dilantunkan oleh Anisa Nur Hadianti. Rangkaian acara berikutnya adalah sambutan dari ketua pelaksana (Mutia Apriliani) dan dilanjutkan dengan sambutan Kaprodi PGPAUD UPI Kampus Purwakarta (Dr. Suci Utami Putri, M.Pd.) sekaligus membuka *webinar*. Menginjak acara inti

yaitu pematerian tentang “Pentingnya Alat Permainan Edukatif di bagi Anak Usia Dini” dan penayangan cuplikan video tutorial pembuatan APE karya mahasiswa PGPAUD yang dimoderatori oleh Mayangsari. Peserta aktif dan antusias berpartisipasi pada sesi tanya jawab. Acara ditutup dengan pembacaan doa oleh Ginaya Hasanah.



Gambar 1. Pamflet Webinar

2. Workshop Alat Permainan Edukatif

Tim pengabdian kepada masyarakat membuat video tutorial sebagai panduan pembuatan Alat Permainan Edukatif bagi peserta. Pendistribusian bahan dilakukan sebelum *workshop* dimulai. Rangkaian kegiatan *workshop* dilaksanakan mulai tanggal 24 sampai dengan 28 November 2020. Terdiri dari empat hari pembuatan APE dan dan satu hari presentasi peserta sekaligus penutupan. Peserta dibagi dalam 10 kelompok Alat Permainan Edukatif berbeda. Tim dari mahasiswa membagikan video tutorial pada peserta yang dapat diakses pada *channel youtube* Alat Permainan Edukatif PGPAUD UPI Purwakarta melalui tautan <https://www.youtube.com/channel/UCXjh1Itp0K4BLib1nUthbGQ> . Tim dari mahasiswa melakukan pembimbingan *workshop* pada peserta secara daring.



Gambar 2. Pamflet Workshop

3. *Spin Cocihizzle*

Kata *Spin* diambil dari cara penggunaan APE yaitu dengan diputar. Sedangkan *Cocihizzle* merupakan singkatan dari nama setiap permainan yang dilakukan, yaitu mencocokkan, mengancingkan, menghitung dan puzzle. APE *Spin Cocihizzle* ini dirancang untuk mengembangkan aspek motorik dan kognitif anak usia 2-4 tahun. Video tutorial pembuatan APE *Spin Cocihizzle* dapat diakses melalui tautan <https://www.youtube.com/watch?v=qWZWMRcCiZ8&t=3s>. *Workshop APE Spin Cocihizzle* diikuti oleh Ibu Dedah Sumarni dan Ibu Ambar Riani Sudarto dari TK Baitul Hikmah.



Gambar 3. Pelaksanaan *workshop APE Spin Cocihizzle*

4. *Box Pintar*

Alat Permainan Edukatif “*Box Pintar*” menstimulasi beberapa aspek perkembangan anak diantaranya aspek kognitif, sosial emosional, motorik halus seni, dan bahasa. Pada aspek perkembangan kognitif anak mengenal pola, merangkai kata benda dan memahami hakikat bilangan serta konsep penjumlahan maupun pengurangan dan pemecahan masalah dalam permainan. Pada aspek sosial emosional anak dilatih untuk bersosialisasi dalam kelompok dan bersabar menunggu giliran. APE “*Box Pintar*” menstimulasi aspek motorik halus anak melalui kegiatan melepaskan dan menempel kartu velcro dan membuat kolase gambar buah yang telah disediakan lalu mewarnainya dengan biji-bijian (kacang merah, jagung kering, kacang hijau dan biji-bijian lainnya) yang sekaligus melatih perkembangan seni anak. Serta APE ini dapat menstimulasi aspek bahasa anak melalui kegiatan rangkai kata nama benda. Video tutorial pembuatan APE *Box Pintar* dapat diakses melalui tautan <https://www.youtube.com/watch?v=0lgGHOOeVo8&t=1s>. *Workshop APE Box Pintar* diikuti oleh Ibu Dedah Sumarni dan Ibu Ambar Riani dari TK Baitul Hikmah.

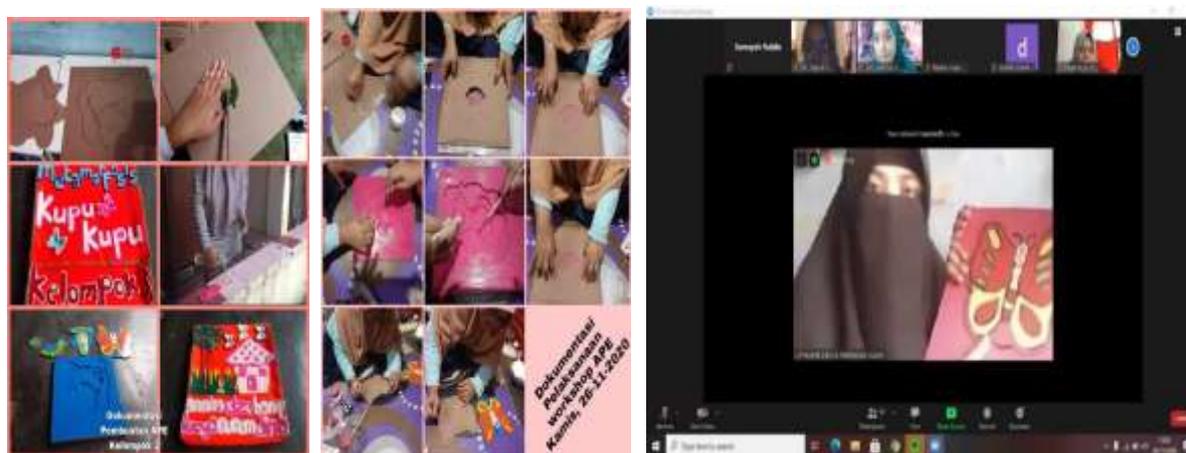


Gambar 4. Pelaksanaan *workshop APE Box Pintar*

5. *Puzzle Metamorfosis Kupu-Kupu*

Alat Permainan Edukatif *Puzzle Metamorfosis Kupu-kupu* dirancang khusus untuk menstimulasi perkembangan kognitif, bahasa, seni dan motorik anak usia 2-4 tahun. APE ini mengajak anak bermain sambil belajar untuk mengetahui urutan metamorfosis dari telur, ulat, kepompong hingga menjadi kupu-kupu. Anak dapat bermain sambil bercerita sehingga

mengasah keterampilan berbicaranya. Video tutorial pembuatan APE *Puzzle* Metamorfosis Kupu-kupu ini dapat diakses melalui tautan <https://www.youtube.com/watch?v=2UM4pSPKxiE> . *Workshop* APE ini diikuti oleh Ibu Dewi, Ibu Devi Yulianti dan Ibu Rennita Meilani dari RA Nurul Huda (Kabupaten Bandung).



Gambar 5. Pelaksanaan *workshop* APE *Puzzle* Metamorfosis Kupu-kupu

6. *Body Parts Printable for Children*

Body Parts Printable for Children adalah Alat Permainan Edukatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang berfungsi untuk membantu guru maupun orang tua dalam memperkenalkan organ tubuh. APE ini dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah dengan tema “Diriku”. Aspek perkembangan anak yang dapat diberi stimulasi dengan menggunakan APE *Body Parts Printable for Children* diantaranya kognitif, motorik halus, bahasa, dan seni. APE ini terdiri dari berbagai permainan seperti mencocokkan huruf A-Z, mengenalkan dan mencocokkan angka, mencocokkan bagian-bagian tubuh, mencocokkan bagian tubuh dengan benda yang sesuai dengan fungsinya, dan terdapat permainan puzzle untuk anak usia dini.

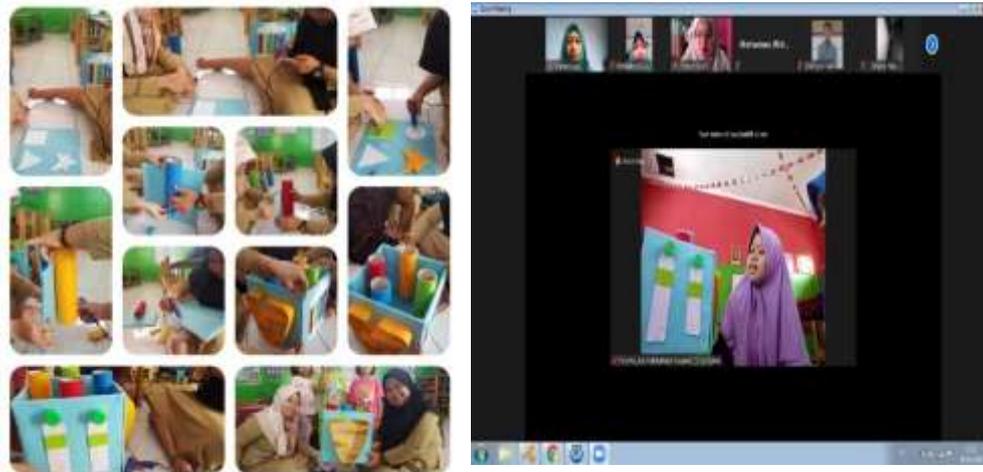
Peserta yang mengikuti *workshop* pembuatan APE *Body Parts Printable for Children* diantaranya Ibu Ai Nurhayati dari TK Al-Anshori dan Ibu Nurlia dari TK Plus Nurul Hidayah. Video tutorial pembuatan APE *Body Parts Printable for Children* dapat diakses melalui tautan <https://www.youtube.com/watch?v=E-KeJqia8Hk&t=161s> .



Gambar 6. Pelaksanaan *workshop* APE *Body Parts Printable for Children*

7. *Fun Box*

Fun box merupakan APE yang dirancang untuk menstimulasi keterampilan kognitif serta motorik halus anak usia 0 sampai 2 tahun. *Fun box* terdiri dari lima kegiatan bermain diantaranya mencocokkan pola, menutup dan membuka tutup botol, menggelindingkan bola, memasukkan bola ke dalam tabung sesuai warna yang sama, serta membuka dan menutup kembali resleting. Diharapkan penggunaan APE *Fun Box* dapat menstimulasi alat indera anak dapat memenuhi rasa keingintahuan anak pada hal baru, serta menjauhkan anak dari kecanduan pada *gadget*. Video tutorial pembuatan APE ini dapat diakses melalui tautan <https://www.youtube.com/watch?v=81rlOlajl8E>. *Workshop APE Fun Box* diikuti oleh Ibu Nida Nahdiatul Faujiah dan Ibu Aat Mufatahul Hasanah dari PAUD Az-Zahra Cirebon.



Gambar 7. Pelaksanaan *workshop APE Fun Box*

8. *Mini Book Smart*

Alat Permainan Edukatif *Smart Mini Book* ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan motorik anak. APE ini mampu memberikan pengetahuan mengenai angka dan huruf. Setiap halaman dari APE *Smart Mini Book* memiliki tekstur yang berbeda sehingga bisa melatih indra peraba anak. Manfaat lain yang diperoleh adalah memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi, bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya serta memberikan kesenangan pada anak dalam bermain dan belajar. Video tutorial pembuatan APE ini dapat diakses melalui tautan https://www.youtube.com/watch?v=mj_Tz8UzbkY&t=4s. *Workshop APE* ini diikuti oleh Ibu Sumarsih dan Ibu Putri Ayuningtyas dari PAUD Kenanga Karawang.



Gambar 8. Pelaksanaan *workshop APE Mini Book Smart*

9. Menara Color Fruits

Menara *Colour Fruits* merupakan Alat Permainan Edukatif yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran anak usia dini. APE ini dapat menstimulasi perkembangan kognitif dan motorik halus anak melalui kegiatan menyusun buah-buahan bertekstur yang tersedia sesuai dengan warna yang telah ditentukan. Cara bermain permainan ini sangat sederhana. Di dalam permainan ini terdapat papan panjang yang telah diberikan 4 warna yaitu warna kuning, merah, hijau, jingga berbentuk buah pisang, apel, melon dan jeruk. Pertama anak dibebaskan untuk mencari buah-buahan di dalam sebuah wadah sebanyak 4 buah dengan satu warna yang sama. Contohnya jika anak memilih buah pisang, itu berarti anak harus mengambil 4 buah pisang. Setelah mendapatkan buah-buahan yang dipilih anak harus mencocokkan warna buah tersebut dengan warna papan kayu yang telah disediakan. Selanjutnya keempat buah tersebut harus disusun pada menara. Lakukan pada buah-buahan lainnya. Video tutorial pembuatan APE ini dapat diakses melalui tautan <https://www.youtube.com/watch?v=I0UOczOQB0> . *Workshop APE Menara Colour Fruits* ini diikuti oleh Ibu chintia Pebriani dan Ibu Isni Putri Anggraeni dari RA Ar-Rahman Benteng.

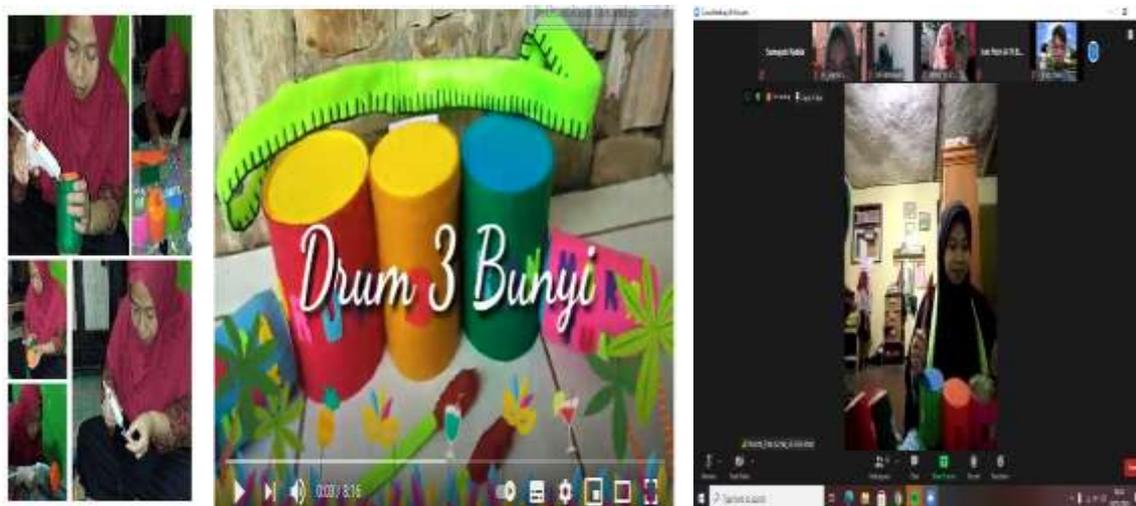


Gambar 9. Pelaksanaan *workshop APE Menara Colour Fruits*

10. Drum Tiga Bunyi

Alat Permainan Edukatif Drum Tiga Bunyi dirancang untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini khususnya untuk mengembangkan keterampilan berbahasa dan seni anak usia 2-4 tahun. APE ini berfungsi untuk menstimulasi perkembangan bahasa dan seni anak. Dengan menggunakan APE Drum Tiga Bunyi, anak dikenalkan dengan bunyi serta lagu, mengenal warna, mengenal huruf, juga dilatih memahami perintah sederhana. Warna-warni yang menarik akan merangsang minat anak untuk bermain. APE ini terdiri dari tiga buah drum yang memiliki bunyi yang berbeda antara satu dengan yang lainnya karena bagian atas drum terbuat dari bahan yang berbeda yaitu, kaleng cat, tutup toples yang terbuat dari plastik, dan balon, karena terbuat dari bahan yang berbeda bunyi yang dihasilkan ketika drum dipukul oleh anak menghasilkan bunyi yang berbeda pula. Selain drum, terdapat juga stik yang terbuat dari sumpit yang dilapisi kain flanel dan berikan gulungan karet di satu bagian sisinya yang dapat digunakan untuk memukul drum agar menghasilkan suara yang lebih nyaring dibandingkan

menggunakan tangan. Video tutorial pembuatan APE Drum Tiga Bunyi dapat diakses melalui tautan <https://www.youtube.com/watch?v=BAgs4Zn9i-8> . *Workshop* APE ini diikuti oleh Ibu Rina Kurnia dan Ibu Rani Andriani dari PAUD Al-Hikmah Bojong.



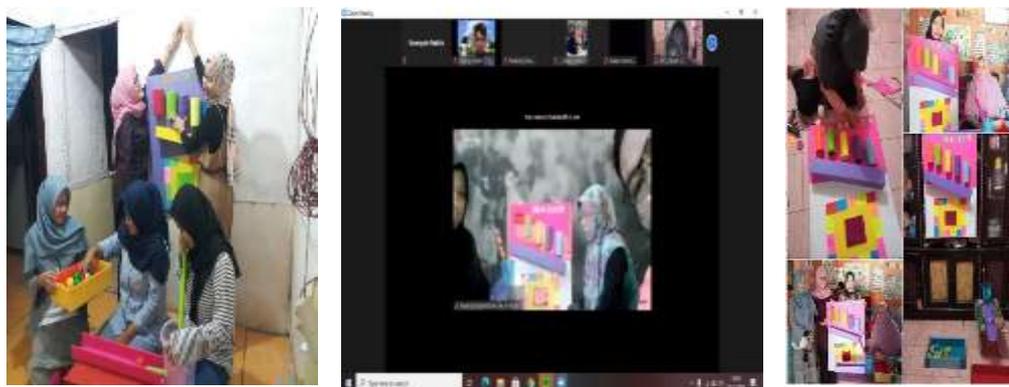
Gambar 10. Pelaksanaan *workshop* APE Drum Tiga Bunyi

11. Bola Pintar

Bola Pintar merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dirancang khusus untuk anak usia 4-6 tahun. Cara bermain bola pintar ini sangat sederhana, yang pertama anak diberi kesempatan oleh guru siapa yang ingin bermain terlebih dahulu dengan cara mengacungkan tangannya. Kedua, setelah anak terpilih, ia harus mengambil bola secara acak dan bebas dari keranjang bola dan diletakkan di saluran bola yang tersedia di atas meja. Ketiga, anak memompa bola dengan alat yang disediakan sehingga bola tersebut terjatuh di keranjang pompa. Keempat, anak mengambil bola dari keranjang pompa dan dimasukkan ke dalam ring dengan warna ring yang sesuai dengan warna bola. Kelima, anak mengambil kembali bola dari ring lalu lihat bagian sisi bola yang ditemplei angka, anak harus menyebutkan angka tersebut. Keenam, setelah anak menyebutkan bilangan angka di bola, anak diharuskan menghitung kotak origami di papan sesuai dengan bilangan bola. Ketujuh, setelah anak membilang maka anak dipersilakan untuk mengambil kartu pertanyaan (kartu kesempatan) yang tersedia, kartu yang diambil merupakan kartu yang memiliki angka yang sama dengan bola yang dipegang. Kedelapan, anak menjawab kartu pertanyaan. Dan terakhir, ulangi langkah di atas untuk giliran selanjutnya.

APE Bola Pintar dapat menstimulus berbagai perkembangan anak. Aspek perkembangan motorik halus diperoleh dari kegiatan mengambil bola di keranjang dan memompa bola. Aspek motorik kasar pada permainan ini diperoleh dari lompat dan berjalan sesuai dengan instruksi di kartu. Perkembangan bahasa pada permainan ini diperoleh dari komunikasi seperti menjawab pertanyaan, bercerita, dan menyimak yang terjadi antara anak dan guru. Aspek kognitif dari penyebutan angka pada bola, papan, serta kartu kesempatan maka anak dinilai sudah mampu membilang angka, yang artinya aspek kognitif pada anak berkembang. Sementara perkembangan seni anak dapat diasah melalui warna-warni pada bola, ring botol, serta papan permainan. Video tutorial pembuatan APE Bola Pintar dapat diakses melalui tautan <https://www.youtube.com/watch?v=IFHQzuLAnJY&t=7s> .*Workshop* APE

Bola Pintar ini diikuti oleh Ibu Najah Najiyah dan Ibu Dian Merdekawati dari RA Al-Ikhlas Karawang



Gambar 11. Pelaksanaan *workshop* APE Bola Pintar

12. JAPGAR

Alat Permainan Edukatif JAPGAR (Jalur Angka Pintar Menggambar) dirancang untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak. Melalui APE ini anak dapat mengenal secara urut angka 1 sampai dengan 9 melalui bermain penyusunan jalur angka. Perkembangan seni anak pun diasah melalui pengenalan warna di tiga jalur permainan ini. Anak diajak menyelesaikan permasalahan dalam memilih jalur jembatan sebagai penghubung antara garis start bola ke jalur yang dituju. Selain itu anak dikenalkan dengan geometri sederhana. Video tutorial pembuatan APE JAPGAR dapat diakses melalui tautan <https://www.youtube.com/watch?v=PLopEO7bhyc>. *Workshop* Pembuatan APE JAPGAR ini diikuti oleh Ibu Idah Rosidah dan Ibu Ihat Maslihah dari PAUD Dunia Fantasi Anak, Plered.



Gambar 12. Pelaksanaan *workshop* APE JAPGAR

KESIMPULAN

Peranan guru dan orangtua krusial pada tahap perkembangan anak di usia keemasan di mana optimalisasi sel saraf otak sedang berkembang pesat. Stimulus yang diberikan pada anak melalui berbagai macam kegiatan harian dapat menjadi investasi bagi kehidupannya kelak. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak sebagai rutinitas tanpa memikirkan hasil akhir yang diperoleh dari kegiatan tersebut. Diperlukan peran guru dan orangtua untuk mengarahkan serta merancang kegiatan bermain anak sesuai dengan tahap perkembangan.

Oleh karena itu lembaga pendidikan anak usia dini membutuhkan sarana penunjang bermain anak yang sesuai untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan. Alat Permainan

Edukatif (APE) dapat menjadi salah satu solusi untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini. Adapun pembeda antara APE dan alat permainan biasa, APE dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan sementara alat permainan pada umumnya lebih mementingkan keuntungan secara komersial. Anak diajak menikmati proses belajar yang dikemas dalam permainan tanpa merasa terbebani oleh tujuan pembelajaran tersebut.

Kebutuhan akan APE yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tertentu dapat terpenuhi dengan rancangan yang dibuat khusus oleh guru. Oleh karena itu guru PAUD perlu memiliki keterampilan untuk mengembangkan APE sesuai dengan sasaran pembelajaran salah satunya melalui program pengabdian kepada masyarakat “Pembinaan Kompetensi Guru Melalui Program Inservice Training APE untuk PAUD”

Metode yang digunakan dalam program pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari 3 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahap perencanaan disusun teknis pelaksanaan, waktu, tempat dan materi kegiatan. Perencanaan dilakukan secara daring melibatkan tim pengabdian kepada masyarakat yang terdiri dari dosen dan mahasiswa. Pada tahap ini dibentuk 10 kelompok mahasiswa dengan APE berbeda berdasarkan usia dan aspek perkembangan yang akan diberi stimulasi. Panduan pembuatan APE dikemas dalam video tutorial dan diunggah ke *youtube*.

Pada tahap pelaksanaan kegiatan, program pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan secara daring mengingat kondisi dalam masa pandemi covid-19. Program ini terdiri atas dua kegiatan yaitu *webinar* dan *workshop* pengembangan APE. Peserta webinar terdiri dari guru PAUD *non linear* dan mahasiswa calon guru PAUD. *Workshop* pembuatan APE diikuti oleh peserta yang terbagi pada 10 kelompok dengan materi berbeda yaitu *spin cocihizzle*, *box pintar*, *puzzle metamorfosis kupu-kupu*, *body parts printable for children*, *fun box*, *mini book smart*, menara *colour fruits*, drum tiga bunyi, bola pintar dan jigsaw.

Webinar dilaksanakan pada hari Sabtu, 28 November 2020 pukul 13.00 sampai dengan 15.45 WIB dengan narasumber Primanita Sholihah Rosmana, M.Pd. (dosen Pengampu mata kuliah APE). Khalayak sasaran pengabdian pada masyarakat ini adalah guru PAUD dengan kualifikasi non S1 PGPAUD serta mahasiswa calon guru PAUD yang berjumlah 76 partisipan. Kegiatan diawali dengan Pembukaan oleh MC, dilanjutkan dengan Pembacaan ayat suci Al-Qur'an yang dilantunkan oleh Anisa Nur Hadianti. Rangkaian acara berikutnya adalah sambutan dari ketua pelaksana (Mutia Apriliani) dan dilanjutkan dengan sambutan Kaprodi PGPAUD UPI Kampus Purwakarta (Dr. Suci Utami Putri, M.Pd.) sekaligus membuka *webinar*. Menginjak acara inti yaitu pemaparan tentang “Pentingnya Alat Permainan Edukatif di bagi Anak Usia Dini” dan penayangan cuplikan video tutorial pembuatan APE karya mahasiswa PGPAUD yang dimoderatori oleh Mayangsari. Peserta aktif dan antusias berpartisipasi pada sesi tanya jawab. Acara ditutup dengan pembacaan doa oleh Ginaya Hasanah.

Rangkaian acara dilanjutkan dengan *workshop* pembuatan APE. Tim pengabdian kepada masyarakat membuat video tutorial sebagai panduan pembuatan Alat Permainan Edukatif bagi peserta. Pendistribusian bahan dilakukan sebelum *workshop* dimulai. Rangkaian kegiatan *workshop* dilaksanakan mulai tanggal 24 sampai dengan 28 November 2020. Terdiri dari empat hari pembuatan APE dan satu hari presentasi peserta sekaligus penutupan. Peserta dibagi dalam 10 kelompok Alat Permainan Edukatif berbeda. Tim dari mahasiswa membagikan video tutorial pada peserta yang dapat diakses pada *channel youtube* Alat Permainan Edukatif PGPAUD UPI Purwakarta melalui tautan <https://www.youtube.com/channel/UCXjh1Itp0K4BLib1nUthbGQ>. Tim dari mahasiswa melakukan pembimbingan *workshop* pada peserta secara daring.

Pelaksana melakukan evaluasi pada kegiatan pengabdian dari mulai persiapan sampai pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat sebagai bahan masukan untuk pengabdian berikutnya. Hal yang harus diperhatikan berkaitan pelaksanaan *webinar* dan *workshop* Pembinaan Kompetensi Guru Melalui Program *Inservice Training* APE untuk PAUD diantaranya adalah alokasi waktu untuk pembuatan model APE & pembuatan video, serta koneksi internet saat pelaksanaan.

DAFTAR RUJUKAN

- Adams, D. M. 1975. *Simulation Games: An Approach to Learning*. Ohio: Jones Publishing Company.
- Agustiana, N., Supriadi, N., & Komarudin, K. (2019). Meningkatkan kemampuan penalaran matematis dengan penerapan pendekatan bridging analogy ditinjau dari self-efficacy. *Inovasi Pembangunan: Jurnal Kelitbangan*, 7(1), 61-61.
- AH, N. M. (2018). Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 4(2), 125-138.
- Anjani, D. A., & Nurjanah, S. (2016). Permainan *puzzle* mempengaruhi perkembangan kecerdasan visual-spasial anak usia 4-5 tahun di Tk Al-Fath desa keboan anom Gedangan Sidoarjo. *Journal of Health Sciences*, 7(2).
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Astini, B. N., Nurhasanah, N., & Nopus, H. (2019). Alat permainan edukatif berbasis lingkungan untuk pembelajaran saintifik tema lingkungan bagi guru paud korban gempa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 1-6.
- Aziz, A. (2017). Implementasi inovasi pada model-model pendidikan anak usia dini di Taman Pengasuhan Anak (TPA) Serama Kementerian Kesehatan RI. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(2), 201-214.
- Fachrurrazi, A., & Bilad, A. U. (2023). MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DENGAN APE MEDIA AYAM BERTELUR. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, 1(5), 941-946
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20-40.
- Husain, A., Irmawati, I., & Paus, M. (2020). Peran Guru Dalam Mengoptimalkan Tugas-Tugas Perkembangan Pada Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 1-21.
- Laili, R. A., Mintarsih, M., Astuti, M. D., & Susanti, M. T. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE). *Jurnal Penamas Adi Buana*, 2(2), 41-48.
- Marlina, S. (2016). Peningkatan Sikap Sosial Anak Usia Dini melalui Permainan *Puzzle* Buah di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 1 Bukittinggi. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(1), 104–114.
- Mursalin, E., & Setiaji, A. B. (2021). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Sains Sederhana bagi Guru PAUD. *BAKTIMAS: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(4), 140-148.
- Negara, I. G. N. M. K., & Darmawati, I. D. A. A. (2017). Hubungan Antara Sosio-Demografik Dan Pengetahuan Dengan Perilaku Orang Tua Dalam Pemilihan Alat Permainan Edukatif (Ape). *Jurnal Riset Kesehatan Nasional, Vol. 1, No(90)*, 160–163.
- Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). Efektivitas alat peraga edukatif (APE) balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini. *Alim*, 2(1), 1-30.
- Streit, A. K. (2017). Analisa Permainan Edukatif Berbentuk *Puzzle* Dalam Bentuk Ilustrasi Tarian Indonesia. *Rupa Rupa*, 1(1).

- Sulastri, R., & Fuada, S. (2021). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Berbahan Dasar Kardus Bekas Bagi Guru Paud Pada Masa New Normal. *Buletin Udayana Mengabdi*, 20(2), 136-147.
- Susanti, D. A. (2019). Konsep belajar melalui bermain pada anak sejak usia dini. *AL IBTIDA': Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 120-135.