

Implementasi Pembuatan APE dalam Kegiatan Bermain Melalui Pelatihan *Clay Art* dan Seni Di Desa Dayah Mesjid

Sari Rizki¹⁾, Rahma^{2*)}, Riswandi³⁾, Fauziatul Halim⁴⁾, Siti Sarah⁵⁾, Safratul Ulya⁶⁾

^{1,2,3,4}Dosen PG PAUD Universitas Almuslim – Bireuen
^{1,2,3,4}Mahasiswa PG PAUD Universitas Almuslim - Bireuen
) email: rahma_zf31@gmail.com

DOI:
10.51179/ajce.v1i1.1408

Article history

Received:
July 26, 2022
Revised:
August 15, 2022
Accepted:
August 18, 2022

Keywords:
Educational Props,
Clay Art,
Art,



© 2022
Oleh authors. Aceh Journal
of Community Engagement
(AJCE). Artikel ini bersifat
open access yang didistri-
busikan di bawah syarat dan
ketentuan Creative Commons
Attribution-ShareAlike 4.0
International License

ABSTRACT: *The goal to be achieved in the service activities of lecturers and students of PG PAUD Universitas Almuslim, is the creation of fun learning for children by applying educational game tools (APE) so that children's creativity emerges by involving children in the manufacturing process, and in playing and study. In making educational teaching aids, it is not as easy as imagined because teachers have to consider aspects ranging from planning the selection of learning media which include (1) planning learning in PAUD and (2) learning targets, namely children (3) the level of media readability does it meet the technical requirements such as clarity, size, color arrangement (4) Conformity to the situation and condition of the place, such as land area, institutional environment, and community resources around the institution and the fifth Objectivity must avoid choosing media based on personal pleasure alone. In this activity, the teacher has given an understanding of the importance of making educational aids in every learning in PAUD because teaching aids can foster children's imagination and will be by children's growth and development.*

ABSTRAK: Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pengabdian dosen dan mahasiswa PG PAUD Universitas Almuslim ini, untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dengan penerapan alat permainan edukatif (APE) sehingga muncul kreativitas anak dengan melibatkan anak dalam proses pembuatannya, dan dalam bermain dan belajar. Dalam Pembuatan Alat Peraga Edukatif memang tidaklah semudah yang di bayangkan karena guru harus mempertimbangkan aspek mulai dari perencanaan pemilihan media pembelajaran yang meliputi (1) Perencanaan pembelajaran di PAUD (2) Sasaran belajar yaitu anak (3) Tingkat keterbacaan media apakah sudah memenuhi syarat teknis spt kejelasan, ukuran, pengaturan warna (4) Kesesuaian dengan situasi dan kondisi tempat, seperti luas lahan, lingkungan lembaga, dan sumberdaya masyarakat di sekitar lembag dan kelima Objektivitas harus terhindar dari pemilihan media yang didasari oleh kesenangan pribadi-pribadi semata. Dalam kegiatan ini guru di berikan pemahaman tentang pentingnya pembuatan APE di setiap pembelajaran di PAUD, karena Alat Peraga mampu menumbuhkan imajinasi anak dan akan sesuai dengan tumbuh kembang anak.

PENDAHULUAN

Mainset masyarakat terhadap pendidikan anak usia dini tidak penting karena kegiatannya hanya bermain perlu diubah, untuk diketahui bahwa bermain merupakan kegiatan belajar yang tidak disadari oleh anak. Melalui bermain seluruh aspek perkembangan anak dapat dikembangkan. Sehingga di lembaga PAUD baik di luar maupun didalam ruang kelas selalu banyak mainan. Mainan tersebut adalah sarana atau media pembelajaran untuk perkembangan anak. Media pembelajaran merupakan peralatan sebagai media

untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Pesan yang disampaikan adalah isi pembelajaran dalam bentuk tema/topik pembelajaran saat itu. Dalam arti lain media pembelajaran dapat berupa alat permainan yang bersifat edukatif baik di dalam maupun luar lingkungan sekolah.

Mengapa menggunakan mainan? Karena yang dibutuhkan oleh anak usia dini adalah bukan dijejali teori mengenai bagaimana cara membaca, menulis maupun berhitung melainkan pembelajaran yang menyenangkan tanpa beban. Bagaimana cara mengenalkan dan menerapkan konsep baik angka maupun huruf pada anak merupakan tugas guru yang dapat dilaksanakan menggunakan media APE (Alat Permainan Edukatif) yang dalam pelaksanaannya dilakukan tanpa disadari oleh anak yaitu dengan cara bermain. Sehingga tidak menimbulkan tekanan pada anak. Selain itu adanya mainan-mainan tersebut dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuannya baik dalam konsep matematika dasar, kognitif, psikomotor, bahasa maupun moral dan sosial melalui kegiatan eksperimen dan eksplorasi.

Menurut Khasanah, dkk (2013), pada dasarnya anak khususnya usia PAUD memang berada dalam masa bermain. Melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Tidak hanya itu, melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan anak juga dirangsang untuk berkembang secara umum baik perkembangan berpikir, emosi maupun sosial. Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di TK. Ketersediaan alat permainan tersebut sangat menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.

Bagaimanakah menerjemahkan konsep Merdeka Belajar yang di terapkan oleh Kemendikbudristek dalam pendidikan anak usia dini (PAUD)? Konsep merdeka belajar yang diutarakan menteri merupakan suatu konsep yang diterapkan bagi seluruh siswa pada jenjang pendidikan sampai pada perguruan tinggi, namun pada tingkat pra sekolah atau pendidikan anak usia dini merdeka belajar dapat diasumsikan sebagai merdeka bermain, karena proses belajar pada anak usia dini ditemukan melalui kegiatan bermain. Sebuah pemahaman yang perlu ditegaskan dalam konsep pendidikan anak usia dini adalah bukan menitik beratkan pada kemampuan anak dalam membaca, menulis dan berhitung, namun konsep belajar pada anak usia dini lebih tertuju pada kemampuan bersosialisasi anak dengan lingkungan dan teman-teman yang baru dan kemampuan anak dalam mengasah kemampuan motorik halusya.

Kurikulum Merdeka dicanangkan Kemendikbudristek sebagai bentuk respons dan pemecahan solusi atas kondisi pendidikan di Indonesia saat ini. Salah satunya adalah terjadinya learning loss atau ketertinggalan pembelajaran yang terjadi akibat pandemi Covid-19 dalam dua tahun terakhir (Sembiring et al., 2022). Kurikulum merdeka yang sebelumnya disebut juga sebagai Kurikulum Prototipe telah diluncurkan pada tanggal 11 Februari 2022 oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Kurikulum merdeka ini telah digunakan di Sekolah Penggerak Angkatan 1. Inti pada Kurikulum Merdeka adalah merdeka belajar, sehingga kurikulum ini akan berfokus pada kebutuhan siswa.

Platform Merdeka Mengajar yang telah diluncurkan di Merdeka Belajar Episode ke-15 pada Februari 2022 lalu bertujuan untuk membantu para guru mengajar sesuai dengan kemampuan murid, menyediakan latihan untuk meningkatkan kompetensi, serta berkarya dan menginspirasi rekan sejawat. Direktur Guru Pendidikan Menengah dan Pendidikan Khusus Kemendikbiud, Yaswardi, menyatakan; “Guru harus bisa efektif memberikan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan berdampak pada daya serap anak, maka dari itu saya harap Platform Merdeka Mengajar ini dapat memberi fasilitas yang dapat digunakan guru untuk mewujudkan pembelajaran yang memerdekakan,”

Platform Merdeka Mengajar sangat penting dan bermanfaat dalam pelaksanaan layanan belajar di sekolah. Karena di platform ini tersedia berbagai jenis modul ajar yang bisa dimanfaatkan para guru untuk mengembangkan pembelajarannya. Guru butuh referensi untuk memahami pembelajaran yang memerdekakan. Bagaimana supaya siswa mengalami pembelajaran yang tidak tebas rata, yang berdasarkan kemampuan siswa masing-masing. Maka, platform ini sangat lengkap, ada buku buat gurunya, ada buku buat muridnya. Termasuk guru amat terbantu video-video inspirasi di Merdeka Mengajar. Guru dapat

mengambil apapun yang ada di modul-modul pada Platform Merdeka Mengajar, kemudian disesuaikan dengan kemampuan siswa. Jika ada pelajaran yang tidak dimengerti, bisa melihat dan mencontoh inovasi guru lainnya.

Berkaitan dengan upaya menerapkan Alat Permainan Edukatif (APE) adalah merupakan segala macam peralatan yang dapat digunakan untuk bermain sambil belajar menyenangkan atau *fun learning* (Sulastri & Fuada, 2021). Dalam membuat APE, terdapat beberapa hal yang perlu dipertimbangkan, yakni usia dan minat anak, keamanan, keterlibatan orang dewasa, fleksibel, dan dapat membangun daya imajinasi anak (Khobir, 2009). APE merupakan segala macam peralatan permainan yang dirancang khusus untuk proses pembelajaran Anak Usia Dini (Budiyono, et al., 2019).

Maka berkaitan dengan hal itu, Tim Dosen dan mahasiswa Pendidikan Guru PAUD Universitas Almuslim Peusangan Bireuen melakukan pengabdian masyarakat kepada siswa PAUD di Desa Dayah Mesjid Kec. Kutablang Kabupaten Bireuen. Dengan Target luaran yang hendak dicapai melalui pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh tim dari dosen dan mahasiswa PG PAUD Universitas Almuslim ini adalah, (1) Guru PAUD di desa pengabdian juga para mahasiswa yang dilibatkan dalam pengabdian ini mampu menciptakan APE sederhana namun inovatif dari berbagai bahan bekas yang ada dilingkungan sekitar. Dan 2) Terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

METODE

Pengabdian Masyarakat dalam bentuk pembelajaran dan bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE), dilakukan berdasarkan tahapan berikut:

1. Tim pengabdian masyarakat melakukan kunjungan ke sekolah PAUD di Desa Dayah Mesjid Kec. Kutablang Kabupaten Bireuen. Selain mengamati langsung kegiatan PAUD juga utamanya untuk mendapatkan izin, informasi peserta yang akan mengikuti dan waktu Pelaksanaan Pelatihan.
2. Tim Pengabdian Masyarakat mencatat permasalahan yang ditemukan di lokasi pelatihan dan mencari solusi dari permasalahan tersebut.
3. Tim Pengabdian Masyarakat berkoordinasi dengan Ketua Program Studi, dosen pengabdian dan mahasiswa yang tergabung dalam kegiatan nantinya, sembari menyiapkan materi ajar dan contoh alat peraga.
4. Tim Pengabdian Masyarakat bekerjasama Pimpinan, guru dan masyarakat dimana PAUD berada di desa Dayah Mesjid Kec. Kutablang Kabupaten Bireuen.
5. Menjalankan pelatihan dengan membagi penjadwalan dan instruktur yang bertugas.
6. Melakukan evaluasi, berupa diskusi, tanya jawab dan mendapat umpan balik dari peserta dan guru serta masyarakat sekitar, berkaitan dengan kegiatan latihan yang dilakukan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diikuti oleh 4 dosen dan 10 Mahasiswa PG PAUD Universitas Almuslim yang dilaksanakan pada tanggal 13 – 18 Juli 2022, bertempat di Desa Dayah Mesjid Kecamatan Kutablang Kabupaten Bireuen. Kegiatan yang dilakukan pada pengabdian ini terdiri atas tiga sesi kegiatan, yaitu:

- a. Kegiatan Senam bersama siswa PAUD, selama 10 menit yang di pimpin oleh mahasiswa PG PAUD. Pada kegiatan tersebut siswa-siswi PAUD mengikuti dengan sangat antusias, kegiatan senam ini dilakukan untuk mengasah gerak dan melenturkan sendi sendi anak. Serta untuk kebugaran anak-anak.



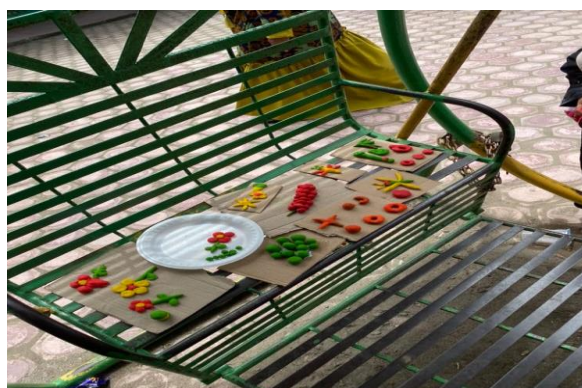
Gambar 1. Kegiatan Senam Bersama (Doc. Tim Pengabdian PG Paud Umuslim, 2022)

b. Kegiatan membuat Plastisin bersama Guru dan Siswa PAUD;

Yakni dengan tutorial cara pembuatan plastisin (selama 10 menit) dengan melibatkan siswa dan guru, Guru PAUD dan mahasiswa prodi PG-PAUD mampu menciptakan APE sederhana namun inovatif dari bahan pakai sehari-hari yaitu tepung dan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, serta siswa dapat belajar membuat APE dengan memanfaatkan barang-barang yang ada disekitarnya. Tanggapan dari para peserta terhadap kegiatan ini cukup positif, terlihat dari antusias dan perhatian para peserta pada kegiatan maupun materi yang disampaikan. Pemanfaatan Lingkungan dan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Educatif (APE) Bagi Guru PAUD maupun mahasiswa prodi PG- PAUD.

Pada kegiatan Kedua ini membuat plestisin dengan menggunakan tepung yang dipandu oleh mahasiswa dengan dosen pendamping Dr. Sari Rizki. Dalam proses pembuatan APE siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian peserta perwakilan dari setiap kelompok mengambil bahan yang dibagikan oleh ketua pelaksana kegiatan, setelah bahan dibagikan kemudian anak-anak mulai melakukan kegiatan dengan mengaduk tepung untuk dijadikan plestisin, setelah plestisin jadi selanjutnya setiap kelompok diminta untuk membuat sebuah bentuk dengan menggunakan pola dasar bulat, lonjong dan pipih.

Kegunaan dari kegiatan membuat plestisin ini yaitu untuk merangsang motoric halus anak dan mengajari anak untuk membuat pola dasar, pada saat proses pembuatan tepung menjadi plestisin gerak tangan anak dalam meremas tepung membuat otot halus anak bekerja dengan baik hingga pada pembuatan pola dasar. Dan pada saat membentuk sebuah benda dengan plestisin anak mulai berfikir ingin membuat apa, sehingga proses berfikir tersebut mengasah otak kanan anak yang berfungsi sebagai otak kreatifitas.



Gambar 2. Hasil Kegiatan Pengabdian (Doc. Tim Pengabdian PG Paud Umuslim, 2022)

c. Kegiatan pelatihan dengan metode *Fashion Show* bagi Anak-anak. Dalam kegiatan tersebut mahasiswa di bimbing langsung oleh Dosen pendamping hingga acara selesai.



Gambar 3. Kegiatan Pengabdian Fashion Show ((Doc. Tim Pengabdian PG Paud Umuslim, 2022)

Pada kegiatan ketiga yaitu seni gerak dengan tema Fashion Show yang didampingi oleh dosen PG PAUD yakni Bapak Riswandi sebagai dosen Seni. Bapak Riswandi meminta mahasiswa untuk memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak-anak dengan menggunakan pola dasar fashion show seperti yang telah diajarkan dibangku perkuliahan.

Kegiatan ini mengasah kemampuan dan bakat anak dalam bidang seni, serta mengasah kelenturan otot-otot anak. Kegiatan fashion show mengajarkan anak untuk mengontrol emosi, berekspresi dan menambah wawasan guru terkait bakat dan minat anak.

SIMPULAN

Kegiatan pemanfaatan bahan ramah anak sebagai alat permainan edukatif bagi guru paud dan siswa – siswa PAUD berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Semangat dan antusiasme peserta menunjukkan berhasilnya kegiatan ini dilaksanakan. Pelaksanaan kegiatan ini menggunakan teknik tutorial dengan tujuan agar peserta paham terlebih dahulu mengenai APE, yang kemudian dilanjutkan dengan mempraktekannya langsung atau membuat langsung APE dengan barang-barang bekas yang sudah peserta siapkan sebelumnya.

Permasalahan-permasalahan yang sebelumnya ada saat ini sudah dapat dipecahkan yaitu bertambahnya pemahaman dan wawasan dari guru paud dan masyarakat, pentingnya menggunakan APE dalam pembelajaran maupun bagaimana caranya membuat APE yang murah dan terjangkau dengan memanfaatkan tepung dan kertas yang mudah kita dapatkan.

Berdasar beberapa indikator keberhasilannya, kegiatan ini dapat dilaksanakan dengan cukup berhasil, walaupun masih ada sedikit kendala, terlihat dari sebagian besar target dapat dicapai, yaitu: 1) Guru PAUD dan mahasiswa mampu menciptakan APE sederhana namun inovatif dari berbagai bahan bekas yang ada dilingkungan sekitar. 2) Terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asiah, N. (2018). Pembelajaran calistung Pendidikan anak usia dini dan ujian masuk calistung sekolah dasar di Bandar Lampung. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 5(1), 19-42.
- Budiyono, A., Antika, L. T., Wildani, A., & Hadi, S. (2019). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Sains Bagi Guru PAUD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA dan Pendidikan MIPA*, 3(1), 34-37.
- Brown, H. D. (1994). *Teaching by Principles: Interactive language teaching methodology*.
- Domen, G. Doman. (2006). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Khasanah, I., Djariyo, D., Damayani, A. T., & Mushafanah, Q. (2013). Pemanfaatan Lingkungan Dan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Kader Pos Paud Kelurahan Tambak, E-Dimas. *Jurnal Pewngabdian kepada Masyarakat*, Vol 4 Nomor 2.

Khobir, A. (2009), Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 195-208

R. Sulastri & S. Fuada, Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Berbahan Dasar Kardus Bekas Bagi Guru Paud Pada Masa New Normal, Buletin Udayana Mengabdi, VOLUME 20 NOMOR 02, APRIL 2021

Sembiring et al., 2022, Pemasaran Digital di Era Pandemi Covid-19, Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi