

PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DI TK ABA 16 MALANG

Merinda Lestandy¹, Adhi Nugraha², Anggia Shifrila Hamidah³, Alfina Fatma Damayanti⁴,
Dwi Nur Rachmawati⁵, Fikri Hakim Souldoni⁶, Raaina Arleandy Putri⁷

¹Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Malang

²Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Malang

³Mahasiswa Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis,
Universitas Muhammadiyah Malang

^{4,5,6}Mahasiswa Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik,
Universitas Muhammadiyah Malang

⁷Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Muhammadiyah Malang
e-mail: merindalestandy@umm.ac.id

Abstrak

Masa anak usia dini merupakan masa yang paling potensial, dimana anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman berbagai aktivitas yang menyebabkan perubahan pada dirinya. Anak cenderung banyak belajar melalui interaksi dengan benda atau orang lain dari pada belajar dari simbol, maka dari itu guru dituntut untuk kreatif dalam menyajikan pembelajaran pada anak usia dini. Kurangnya alat permainan yang disediakan oleh TK ABA 16 Malang sering memberikan alat permainan produk jadi. Selain itu, para guru belum berani mencoba membuat/menciptakan bentuk atau media lain dari contoh yang sudah ada. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas guru di TK ABA 16 Malang belum meningkat. Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pengabdian merasa sangat perlu membuat adanya perbaikan dalam meningkatkan kreativitas guru dan anak khususnya di TK ABA 16 Malang. Tim pengabdian memilih salah satu kegiatan pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kreativitas anak dan kompetensi guru yaitu melalui pelatihan dan pendampingan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE). Program Pengabdian yang telah terencana dapat berjalan dengan baik meskipun ada kendala yang tidak sesuai dengan waktu yang telah direncanakan. Program Pengabdian dapat memberikan ilmu dan pengetahuan baru bagi murid TK ABA 16 Malang, serta dapat meningkatkan kreativitas mereka melalui rangkaian kegiatan kreativitas di program kami. Guru TK ABA 16 Malang juga sangat suportif terhadap kegiatan yang kami laksanakan.

Kata kunci: Kreativitas, Alat Permainan Edukatif, Anak Usia Dini

Abstract

Early childhood is the period with the most potential, where children are passionate about learning and learn a lot from the experience of various activities that cause changes in themselves. Children tend to learn a lot through interactions with objects or other people rather than learning from symbols, therefore teachers are required to be creative in presenting learning to young children. The lack of game equipment provided by TK ABA 16 Malang often provides ready-made game equipment. Apart from that, teachers do not dare to try to make/create other forms or media from existing examples. This shows that teacher creativity at Kindergarten ABA 16 Malang has not increased. Based on these problems, the service team felt that it was very necessary to make improvements in increasing the creativity of teachers and children, especially at Kindergarten ABA 16 Malang. The service team chose one interesting learning activity to increase children's creativity and teacher competence, namely through training and assistance in making Educational Game Equipment (APE). The planned service program can run well even though there are obstacles that do not match the planned time. The Community Service Program can provide new knowledge and knowledge to ABA 16 Malang Kindergarten students and can increase their creativity through a series of creative activities in our program. The ABA 16 Malang Kindergarten teachers are also very supportive of the activities we carry out.

Keywords: Creativity, Educational Game Tools, Early Childhood

PENDAHULUAN

Masa anak usia dini merupakan masa yang paling potensial, dimana anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman berbagai aktivitas yang menyebabkan perubahan pada dirinya.

Anak cenderung banyak belajar melalui interaksi dengan benda atau orang lain dari pada belajar dari simbol, maka dari itu guru dituntut untuk kreatif dalam menyajikan pembelajaran pada anak usia dini (Wahyudi et al., 2022). Guru memegang peranan lebih dari sekedar mengajar, melainkan pendidik dalam arti sesungguhnya. Kepada guru siswa melakukan proses identifikasi peluang untuk munculnya siswa yang kreatif akan lebih besar dari guru yang kreatif pula. Guru yang kreatif adalah guru yang mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing siswanya (Ode Yahyu Herliani Yusuf, Devi Andrianti, Ayu Selfia, Rustia, Nirwati, 2022).

Pola pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki kekhasan tersendiri yang tidak dapat disamakan dengan jenjang pendidikan lain. Begitu pula kegiatan belajar mengajar di TK diperoleh melalui kegiatan bermain. Permainan-permainan yang dilakukan dalam kegiatan anak usia dini dilakukan sebagai upaya untuk stimulasi tumbuh kembang anak. Praktek permainan pada anak usia dini tidak jarang membutuhkan sebuah media atau yang dinamakan alat permainan edukatif (APE) (Durtam & Jazariyah, 2019).

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan segala macam peralatan yang dapat digunakan untuk bermain sambil belajar menyenangkan (*fun learning*). Penyediaan APE merupakan salah satu hal terpenting yang harus dipenuhi dalam proses pembelajaran anak usia dini dalam rangka mencapai tujuh aspek kembangan pada anak dan delapan aspek kecerdasan pada anak (Desyanty et al., 2020; Dwi Rosita Dewi Khozainil Ulumiyah, Siti Nur Khoiriyah, Shofiyatul Mashfah, 2017; Rangkuti et al., 2019). APE dapat dinyatakan sebagai segala bentuk peralatan yang dapat digunakan untuk bermain, sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pada jenjang PAUD, segala hal permainan-permainan yang tertuang dalam APE menuntut agar guru mampu mengembangkan kreatifitas sehingga dapat membuatnya sendiri. APE yang dibuat sendiri, selain dapat menekan biaya pengadaan juga berpotensi untuk lebih sesuai dengan karakteristik sasaran, baik dari sisi peserta didik, daerah masing-masing, dan ketersediaan bahan lokal yang ada (Agus Budiyo, Linda Tri Antika, Arin Wildani, 2019).

Observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK ABA 16 Malang pada saat pembelajaran menunjukkan bahwa kreativitas murid-murid di kelas masih belum meningkat secara optimal. Hal ini diduga dapat dipengaruhi kurangnya kreativitas guru. Kreativitas murid-murid di kelas terlihat belum meningkat Ketika mengerjakan tugas yang berhubungan dengan keterampilan maupun seni. Kurangnya alat permainan yang disediakan oleh sekolah dan guru sering memberikan alat permainan produk jadi. Selain itu, para guru belum berani mencoba membuat/menciptakan bentuk atau media lain dari contoh yang sudah ada, anak lebih dulu mengatakan “tidak bisa” saat diminta membuat bentuk.

Kreativitas lain yang menunjukkan bahwa kreativitas murid TK ABA 16 Malang masih belum meningkat karena rendahnya minat anak untuk menciptakan sendiri, saat bermain anak suka meniru milik temannya, anak-anak juga sangat tergantung dengan contoh yang diberikan guru. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas murid di TK ABA 16 Malang belum meningkat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pengabdian merasa sangat perlu membuat adanya perbaikan dalam meningkatkan kreativitas guru dan anak khususnya di TK ABA 16 Malang. Tim pengabdian memilih salah satu kegiatan pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kreativitas anak yaitu melalui Alat Permainan Edukatif (APE).

METODE

Untuk dapat meningkatkan kreativitas anak perlu diberikan Alat Permainan Edukatif (APE) yang sesuai dengan usia anak dan dapat merangsang kreativitas anak. Salah satu alat permainan yang dapat diberikan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya adalah Alat Permainan Edukatif (APE). Alat Permainan Edukatif (APE) tidak hanya dari buatan pabrik yang dijual di toko cenderung mempunyai harga yang mahal. Akan tetapi alat permainan ini dapat memanfaatkan benda-benda yang ada di lingkungan anak. Lingkungan sebagai tempat perkenalan anak dengan alam dan masyarakat dapat membantu anak menemukan dirinya sendiri.

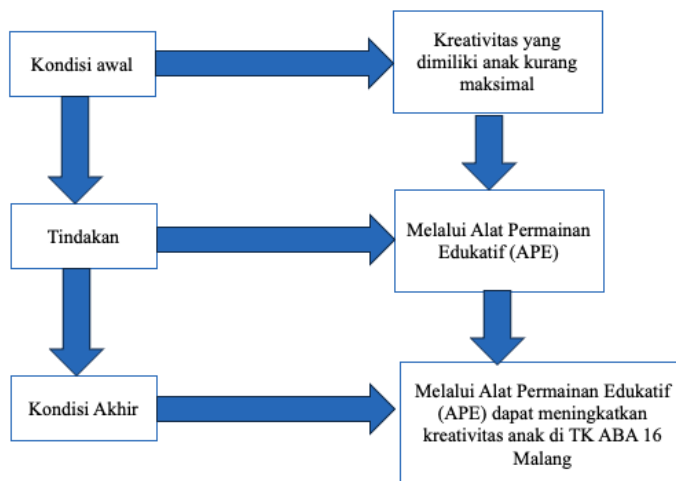
Di lingkungan itulah ditemukan berbagai jenis alat bermain atau permainan yang eksploratif dan sangat membantu perkembangan anak. Alat permainan yang terbuat dari benda-benda yang sudah bekas atau tidak terpakai lagi mungkin lebih dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas adalah salah satu alternatif untuk dapat meningkatkan kreativitas pada anak.

Berdasarkan permasalahan ini peneliti merasa sangat perlu membuat adanya perbaikan dalam meningkatkan kreativitas anak. Peneliti memilih salah satu kegiatan pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kreativitas anak yaitu melalui Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas.

Anak usia dini memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah permainan yang bersifat mendidik. Dimana teknik atau cara bermainnya dapat mengembangkan kreatifitas anak dalam menyusun atau membuat alat permainan dari pemanfaatan kardus bekas agar menghasilkan keindahan.

Untuk dapat meningkatkan kreativitas anak perlu diberikan Alat Permainan Edukatif (APE) yang sesuai dengan usia anak dan dapat merangsang kreativitas anak. Salah satu alat permainan yang dapat diberikan kepada anak untuk mengembangkan kreatifitasnya adalah Alat Permainan Edukatif (APE). Alat permainan yang terbuat dari benda-benda yang sudah bekas atau tidak terpakai lagi mungkin lebih dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas adalah salah satu alternatif untuk dapat meningkatkan kreativitas pada anak.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menggambarkan ke dalam skema bagan sebagai berikut :



Gambar 2. Skema APE - kreativitas

Luaran yang di harapkan adalah dengan adanya kegiatan ini dapat membantu mengedukasi guru-guru TK ABA 16 Malang tentang pentingnya memilih atau memberi permainan yang memiliki fungsi edukatif bagi tumbuh kembang anak. Diharapkan juga dapat menambah kreatifitas para guru serta mampu mengolah bahan-bahan yang ada di sekitar mereka menjadi barang yang bernilai edukatif dan memiliki nilai manfaat khususnya bagi murid. Selain itu dalam kegiatan ini juga terdapat praktek membuat mainan edukatif dari bahan alam dan limbah sampah sehingga para guru dapat belajar membuat mainan edukatif sendiri dan dengan menggunakan bahan yang murah dengan tujuan utama yaitu dapat memupuk rasa kebersamaan antara anak dan guru dalam proses membuat hingga memainkan permainan edukasi ini.

HASIL DAN PEMBAHASANN

Hasil pengabdian terdiri dari hasil secara kuantitatif maupun kualitatif dari kegiatan yang dilaksanakan. Jika ada tabel/bagan/gambar berisi paparan hasil yang sudah bermakna dan mudah dipahami maknanya secara cepat. Tabel/bagan/gambar tidak berisi data mentah yang masih dapat atau harus diolah.

Kegiatan penggunaan APE dilaksanakan di TK ABA 16 Malang, subjek pengabdian ini yaitu di kelompok B (usia 5-6 tahun) dengan jumlah anak 13 orang yang terdiri dari 11 orang anak laki-laki dan 2 orang anak perempuan dengan guru kelas bernama Bu Rifa, S.Pd. Kegiatan ini dilakukan bersamaan dengan PMM (Pengabdian Masyarakat Mahasiswa) Mitra Dosen yang beranggotakan 5 mahasiswa yaitu : Anggia Shifrila Hamidah, Alfina Fatma Damayanti, Dwi Nur Rachmawati, Fikri Hakim Saultoni, dan Raaina Arleandy Putri. Kegiatan ini berlangsung selama 8 minggu dimulai dari 5 Oktober sampai dengan 5 November 2023

Banyak kegiatan yang kami lakukan selama pengabdian berlangsung diantaranya program kerja di hari pertama yaitu "Membuat Kolam Ikan dari Kertas" dengan tujuan untuk program kerja ini media kreativitas dan imajinasi peserta didik juga sebagai media percobaan. Berikutnya melaksanakan program kerja ketiga yaitu "Mobil Bertenaga Balon" yang bertujuan untuk melatih kreativitas peserta didik serta mengembangkan rasa peduli lingkungan dengan memanfaatkan barang bekas. Dilanjutkan

dengan melaksanakan program kerja “Membangun Kreativitas” dengan cara mengajak murid TK ABA 16 kelas B2 untuk membuat kreasi lampu hias dari kertas lipat origami sehingga murid menjadi lebih kreatif dan juga sebagai media percobaan. Pengabdian juga mengajak murid-murid untuk membangun kreativitas dengan cara membuat cap tangan di media kertas yang bertujuan untuk edukasi kreativitas. Program kreativitas berikutnya yaitu dengan cara membuat cap tangan di media kanvas yang bertujuan untuk kenang-kenangan di TK ABA 16 Malang khusus kelas B2. Mengadakan lomba untuk menunjang program-program yang sudah kami laksanakan untuk melatih kreativitas dan komunikasi murid TK ABA 16 Malang kelas B2. Selain itu para murid juga diajarkan cara bermain colour match ball yang bertujuan untuk mengembangkan motorik anak terhadap keseimbangan dan kepekaan warna. Berikut ini dokumentasi pelaksanaan program pengabdian.



Gambar 2 (a). Dokumentasi Kegiatan Pengabdian



Gambar 2 (b). Dokumentasi Kegiatan Pengabdian

SIMPULAN

Berdasarkan pengalaman dan kondisi lapangan yang kami peroleh selama kegiatan pengabdian ini dapat kami simpulkan sebagai berikut :

1. Program Pengabdian Masyarakat yang telah terencana dapat berjalan dengan baik meskipun ada kendala yang tidak sesuai dengan waktu yang telah direncanakan.
2. Program Pengabdian Masyarakat ini dapat memberikan ilmu dan pengetahuan baru bagi murid TK ABA 16 Malang, serta dapat meningkatkan kreativitas mereka melalui rangkaian kegiatan kreativitas di program kami. Guru TK ABA 16 Malang juga sangat suportif terhadap kegiatan yang kami laksanakan.

SARAN

Dari pengabdian masyarakat ini telah diperoleh hasil sangat baik peningkatan kreativitas anak melalui Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas, maka dapat disimpulkan beberapa saran yang ingin disampaikan yaitu:

1. Saran kepada guru TK apabila ingin mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE), media yang digunakan harus dilengkapi, dimodifikasi sedemikian rupa, semenarik mungkin dan mudah digunakan anak, serta menimbulkan rasa senang pada anak dalam memainkannya.
2. Guru hendaknya mengembangkan kreativitas anak melalui Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai media pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (DPPM) Universitas Muhammadiyah Malang atas dukungan terselenggaranya pekerjaan ini melalui skema Program Pengabdian Amal Usaha Muhammadiyah (PAUM) 2023

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Budiyo, Linda Tri Antika, Arin Wildani, S. H. (2019). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Sains Bagi Guru Paud. *J. Pengabdian Masyarakat MIPA Dan Pendidikan MIPA*, 3(1), 34–37.
- Desyanty, E. S., Wahyuni, S., Astuti, W., & Rahma, R. A. (2020). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbahan Limbah Rumah Tangga Bagi Pendidik PAUD Terintegrasi Posyandu. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 32. <https://doi.org/10.17977/um050v3i1p32-39>
- Durtam, & Jazariyah. (2019). Pendampingan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Pengenalan Literasi Untuk Anak Usia Dini. *Dimasejati*, 1(2), 137–148.
- Dwi Rosita Dewi Khozainil Ulumiyah, Siti Nur Khoiriyah, Shofiyatul Mashfah, L. A. (2017). PROGRAM PEMBERDAYAAN SISWA TK DAN PAUD DI DESA DERMO MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) GUNA MENINGKATKAN DAYA KREATIVITAS SISWA. 02, 49–56.
- Ode Yahyu Herliani Yusuf, Devi Andrianti, Ayu Selfia, Rustia, Nirwati, H. (2022). Membuat Mainan Edukasi Menggunakan Bahan Alam dan Limbah Sampah. 6(2), 3702–3706.
- Rangkuti, D., Eka, D., & Rkt, D. E. S. (2019). PKM Pembuatan Alat Permainan Edukatif Bagi Guru TK/PAUD. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2019*, 674–678.
- Wahyudi, D., Nuryah, N., & ... (2022). Peningkatan Kreativitas Anak dengan Membuat Kerajinan Tangan dari Limbah dan Kardus Bagi Anak di Desa Pandansari Selatan, Kecamatan Sukoharjo *Wisanggeni* ..., 2(2), 65–73.