

**Pengembangan alat permainan edukatif dengan barang bekas untuk
mengembangkan bahasa anak usia dini di TK Andanan jejama**

SAMIYEM¹

¹Universitas Islam An Nur Lampung, Indonesia

Keywords:

*Educational Game Tool,
Early Childhood*

Kata kunci:

*Alat Permainan Edukatif
(APE), Anak Usia Dini
PENDAHULUAN*

Abstract

In improving the quality of Early Childhood Education, educational facilities, educators and adequate education personnel are needed. One of them is by providing Play Group Learning Materials and Media. Implementation in the field is a problem faced by teachers who are less skilled and creative in the provision of fun Educational Game Tools (APE). The purpose of this PKM activity is to improve the knowledge of the Play Group teachers' knowledge, skills and creativity in implementing Educational Game Tools (APE) in early childhood through training. There are 3 stages of the PKM Implementation Method: the planning stage, the implementation phase, and the assessment phase. The results of this PKM activity are that the training or socialization in the making of the Educational Game Tool can provide a skill experience to the Learning Group teachers and parents in applying Educational Game Tools to Early Childhood. In addition, as a new insight and skills for early childhood to play creative and educational activities.

Abstrak

Dalam meningkatkan kualitas Pendidikan Anak Usia Dini diperlukan sarana pendidikan, pendidik dan tenaga kependidikan yang memadai. Salah satunya adalah dengan penyediaan Bahan dan Media Pembelajaran Kelompok Bermain. Pada pelaksanaan di lapangan terdapat masalah yang dihadapi yakni guru kurang terampil dan kreatif dalam hal pengadaan Alat Permainan Edukatif (APE) yang menyenangkan. Tujuan kegiatan PKM ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kreatifitas guru Kelompok Bermain dalam menerapkan Alat Permainan Edukatif (APE) pada anak usia dini melalui pelatihan. Metode Pelaksanaan PKM ini ada 3 tahap yakni: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap penilaian. Hasil kegiatan PKM ini adalah dengan adanya pelatihan atau sosialisasi dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif dapat memberikan pengalaman keterampilan pada guru Kelompok Belajar dan orang tua dalam menerapkan Alat Permainan Edukatif pada Anak Usia

Dini. Selain itu, sebagai wawasan baru dan keterampilan bagi anak usia dini untuk melakukan aktifitas bermain secara kreatif dan edukatif.

PENDAHULUAN

Perkembangan sosial emosional merupakan salah satu dari enam aspek perkembangan utama pada anak. Aspek ini berkaitan dengan kemampuan anak dalam menyesuaikan perilaku sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku di lingkungan sosialnya (Maghfiroh et al., 2020). Beberapa ahli menyatakan bahwa perkembangan sosial emosional pada anak memiliki sejumlah karakteristik yang berbeda pada setiap tahap usia, dan salah satunya adalah rasa percaya diri (Novia, 2014). Yani dan Has mengemukakan bahwa keyakinan anak terhadap kemampuan dirinya dapat membentuk pandangan positif terhadap diri sendiri, yang pada akhirnya memudahkan anak menjalin hubungan sosial yang sehat dengan orang lain (Noviampura & Watini, 2022). Anak yang memiliki rasa percaya diri umumnya juga lebih mampu dalam menyelesaikan masalah, bekerja keras, serta berani mengambil keputusan (Agung & Lampung, 2023).

Kepercayaan diri pada anak usia dini kini dianggap sebagai aspek penting yang mendukung kemampuan mereka dalam berinteraksi di lingkungan sosial. Individu yang memiliki rasa percaya diri cenderung memiliki nilai diri yang positif serta kemampuan untuk menjalani kehidupannya dengan baik. Pendapat lain juga menyebutkan bahwa kepercayaan diri merupakan unsur utama dalam diri setiap anak, karena dapat mendorong mereka untuk berani bertindak dan mengambil risiko dalam rangka memperoleh pemahaman serta membentuk sikap dan perilaku yang lebih berkembang. (Cleviandra, Sjamsir, & Pertiwi, 2025). Menanamkan rasa percaya diri pada anak sejak usia dini, membantu anak menemukan jati diri yang sesungguhnya (Santosa, 2018) serta saat anak bertambah dewasa, seorang anak memiliki nyali yang besar serta percaya diri dalam membuat keputusan (Aini, 2022) bahwa anak usia 5 tahun sudah mampu menyadari bahwa bahasa merupakan sistem berkomunikasi, mampu membentuk kalimat kompleks serta pronominal dan verbal secara tepat dan penguasaan dalam kosakata, serta dapat memanipulasi bahasa melalui permainan kata-kata, teka teki dan metafora. (Karimah & Dewi, 2021)

Metode pembelajaran melalui bermain memperbaiki kualitas pendidikan lebih menekankan pada keterlibatan anak secara langsung dengan memberi pengalaman dalam belajar melalui bermain, membuat anak aktif dan kreatif dalam pembelajaran sehingga diharapkan perkembangan kecerdasan dari anak atau siswa dapat berkembang secara optimal. Selain itu, pembelajaran melalui metode bermain memungkinkan anak dalam melakukan berbagai aktivitas di beberapa pelajaran yang

dipadukan dalam sebuah tema, sehingga guru dan wali murid dapat mengetahui perkembangan kecerdasan anak sesuai dengan bakatnya.(Childhood, 2019)

Hal serupa juga disampaikan oleh Karmiyanti dan kolega (2019) yang menegaskan bahwa pada usia 5-6 tahun, anak idealnya sudah mampu tampil di depan teman-teman, guru, maupun orang lain, ikut serta dalam perlombaan, merapikan mainan tanpa harus diperintah, serta memulai interaksi sosial dengan orang lain secara aktif.(Fauziah & Rahman, 2021)

Sehubungan dengan itu, agar proses belajar mengajar melalui permainan edukatif lebih menarik maka diperlukan media pembelajaran. Media yang digunakan selain menyenangkan juga ada unsur mendidik. Media pembelajaran/Alat Permainan Edukatif dapat digunakan untuk menstimulasi anak usia dini sehingga dapat meminimalkan hambatan yang mungkin terjadi ketika anak memperoleh atau menerima materi. Manfaat bermain Tedjasaputra (2007) dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) yaitu: 1) Merangsang perkembangan motorik halus dan kasar anak, karena dalam bermain membutuhkan gerakan; 2) Merangsang perkembangan kognitif dan mengasah ketajaman penginderaan anak, karena dalam bermain membutuhkan pemecahan masalah bagaimana melakukan permainan dengan baik dan benar; 3) Media terapi, media intervensi dan melatih kemandirian anak dalam melakukan sesuatu secara mandiri tidak melibatkan orang lain; 4) Melatih kedisiplinan anak, karena dalam permainan ada aturan yang harus ditaati dan dilaksanakan; 5) Adanya interaksi bahasa dan simbol, serta menambah kosakata anak; 6) Anak lebih semangat belajar, karena naluri anak usia dini adalah bermain yang di dalamnya mengandung pelajaran..(Cleviandra et al., 2025)

Dalam UU Sisdiknas Tahun 2003 pasal 28 Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.(AZIZAH, 2021)

Pada masa perkembangan tersebut, seringkali anak aktif bertanya, namun bagi orang tua atau orang dewasa yang tidak memahaminya menganggap, bahwa anak tersebut cerewet dan mengganggu. Sebenarnya hal tersebut bukan suatu masalah, justru sebuah proses dimana anak sedang menggali informasi yang terdapat di lingkungan sekitarnya sekaligus mengembangkan aspek kognitifnya. Orang tua harus mengerti bahwa anak usia prasekolah merupakan masa keemasan (golden age). Masa emas yang membuat perkembangan fisik, psikis dan psikologi mengalami

perkembangan cepat (Puspita Sari, Nasirun dan Anni Suprapti, Nasirun, & Suprapti, 2017) Sebagaimana dikatakan oleh Willian Aears bahwa sejak lahir hingga usia 1 tahun pertama, sel-sel otak atau neuron mengalami perkembangan cukup pesat melebihi perkembangan selanjutnya. Seiring tumbuh dan berkembangnya anak terutama ketika mulai mengenal dunia di sekitarnya, neuron-neuron tersebut saling menghubungkan satu sama lain sehingga otak dapat berfungsi dengan baik dan optimal (Ummah, 2019)

Pendidikan prasekolah adalah tingkat pendidikan paling rendah atau awal, namun menjadi penentu pendidikan pada jenjang selanjutnya. Hal inilah yang menjadi salah satu urgensi pendidikan anak usia ini, dimana anak akan mendapatkan pembelajaran sesuai kebutuhan dan kemampuannya. Adapun salah satu aspek penting pada jenjang ini adalah aspek kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, hingga jenjang berpikir yang lebih tinggi (Erste Sohn Chandra & Eliza, 2020). Harapannya anak akan mengetahui dan memahami banyak hal dari lingkungannya. Sejalan dengan hal itu, beberapa ahli menyatakan bahwa terdapat keterkaitan antara kecerdasan bahasa dan kecerdasan berpikir anak. Anak yang memiliki banyak kosa kata, secara otomatis perkembangan berpikir anak semakin tinggi. Oleh sebab itu, pentingnya memotivasi anak agar mampu memaksimalkan perkembangan bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan bahasa merupakan salah satu pokok yang sangat penting yang harus diperhatikan oleh setiap pendidik, guna untuk mengoptimalkan panca indra terhadap anak baik dengan melalui apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan oleh anak itu sendiri. Kemampuan bahasa terhadap anak harus ditanamkan sejak usia dini karena pada fase tersebut anak akan cepat merespon apa yang dilihat, didengar dan dirasakan (Aini, 2022)

Pendidikan Taman Kanak-Kanak adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Hal ini bertujuan anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam standar kompetensi kurikulum TK tercantum bahwa tujuan pendidikan di Taman Kanak-Kanak adalah membantu mengembangkan berbagai potensi anak baik psikis dan fisik. (Abdurrohim & Sakina, 2021)

Brewer Memberikan definisi tentang pengembangan bahasa merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi antara sesama manusia yang baik melalui lisan, tulisan dan maupun lewat bahasa isyarat (Wulandari, Fadillah, & Lestari, 2015). Hurlock menjelaskan Bahasa merupakan pengucapan, pemikiran dan perasaan yang tersistem dan teratur yang digunakan dalam berkomunikasi antara seseorang yang terdiri dari menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Darjowidjojo mengungkapkan pemahaman terhadap bahasa memiliki keterkaitan dengan kemampuan bahasa yang dilakukan anak secara natural pada waktu belajar bahasa

Ibu (Fauziah & Rahman, 2021) Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbahasa merupakan sarana penting dalam berkomunikasi dan berinteraksi, baik secara lisan, tulisan, maupun melalui ekspresi perasaan yang tersusun secara sistematis. Kemampuan ini mencakup empat aspek utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, yang berkaitan erat dengan proses pembelajaran bahasa ibu.

Terkait penelusuran informasi terhadap kegiatan pembelajaran anak usia dini pada Kelompok Bermain (usia 2-4 tahun) bahwa para guru kurang kreatif dan terampil dalam menerapkan Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai bahan mainan untuk anak. Permainan anak kurang bervariasi sehingga anak menjadi cepat bosan. Selain itu, umumnya guru kelompok bermain cenderung menggunakan pendekatan konvensional dalam metode pembelajaran dan belum pernah menerapkan pendekatan sentra. Pendekatan sentra lebih banyak memberi kesempatan pengalaman kepada anak untuk memilih permainan yang diminati anak. (Childhood, 2019) Guru kelompok bermain juga kurang mengikuti pelatihan yang mengarahkan mereka pada pengetahuan luas berkenaan dengan media pembelajaran dan inovasi bagi anak usia dini. guru sebagai fasilitator/penyedia alat bermain juga dianggap kurang terampil dalam menyediakan ragam permainan dan menciptakan keadaan lingkungan bermain. Sebenarnya anak usia dini rasa ingin tahunya tinggi dan senang dengan hal-hal yang berbeda. Oleh karena, ragam mainan anak yang merupakan media pembelajaran kurang bervariasi, sehingga menjadi salah satu penyebab anak cepat bosan dan malas bergerak

KERANGKA TEORITIK

Permainan Edukatif

Metode pembelajaran melalui bermain memperbaiki kualitas pendidikan lebih menekankan pada keterlibatan anak secara langsung dengan memberi pengalaman dalam belajar melalui bermain, membuat anak aktif dan kreatif dalam pembelajaran sehingga diharapkan perkembangan kecerdasan dari anak atau siswa dapat berkembang secara optimal. Selain itu, pembelajaran melalui metode bermain memungkinkan anak dalam melakukan berbagai aktivitas di beberapa pelajaran yang dipadukan dalam sebuah tema, sehingga guru dan wali murid dapat mengetahui perkembangan kecerdasan anak sesuai dengan bakatnya. (Kalijaga & Kalijaga, 2021)

Media yang digunakan selain menyenangkan juga ada unsur mendidik. Media pembelajaran/Alat Permainan Edukatif dapat digunakan untuk menstimulasi anak usia dini sehingga dapat meminimalkan hambatan yang mungkin terjadi ketika anak memperoleh atau menerima materi. Manfaat bermain Tedjasaputra (2007) dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) yaitu: 1) Merangsang perkembangan motorik halus dan kasar anak, karena dalam bermain membutuhkan gerakan; 2) Merangsang perkembangan kognitif dan mengasah ketajaman penginderaan anak, *Volume 2, Nomor 3 2026*

karena dalam bermain membutuhkan pemecahan masalah bagaimana melakukan permainan dengan baik dan benar; 3) Media terapi, media intervensi dan melatih kemandirian anak dalam melakukan sesu.(Anak, Dini, & Tk, 2025)

Penelitian oleh Aulia, Santoso, dan pramik (2023) menunjukkan bahwa penggunaan APE dari barang bekas dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran, yang berdampak positif pada perkembangan kreativitas mereka. Selain itu, penelitian oleh Hayati, Husnaini, dan Qadafi (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan APE yang terdapat menstimulasi perkembangan anak secara holistik. Namun, tantangan seperti ketidaksesuaian alat dengan tema pembelajaran dan kurangnya pemahaman guru dalam memilih APE yang sesuai masih menjadi kendala.

Dari keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana Alat Permainan Edukatif Bunga Berhitung mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak, seperti mengenal angka, membedakan warna, dan menghitung dengan cara yang menyenangkan. Dampak dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di TK Andanan jejama. Serta menjadi inspirasi bagi pendidikan dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan ramah lingkungan. Dengan demikian, penelitian ini memiliki nilai urgensi tinggi dalam mendukung proses pembelajaran yang aktif, inovatif, dan berkelanjutan.

Dari uraian di atas dapat di ambil rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana proses pembuatan alat permainan edukatif Bunga Berhitung dari barang bekas, bagaimana penerapan alat permainan edukatif Bunga Berhitung dalam kegiatan pembelajaran di TK Andanan jejama, apa pengaruh penggunaan alat permainan edukatif Bunga Berhitung terhadap kemampuan kognitif anak usia dini, sehingga dapat mencapai tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan proses pembuatan dan penerapan media Bunga Berhitung, untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan alat permainan edukatif Bunga Berhitung yang dibuat dari barang bekas terhadap pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Andanan jejama, serta untuk menganalisis sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka, berhitung, mengelompokkan dan memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan edukatif.(Anak et al., 2025)

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang diambil adalah penelitian lapangan (field research) , yang bertujuan untuk memecahkan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian kasus memusatkan perhatian pada suatu kasus secara intensif dan terperinci mengenai latar belakang keadaan sekarang. Dan interaksi lingkungan suatu unit social: individu, kelompok, lembaga, atau masyarakat. penelitian ini bersifat mendalam tentang suatu unit social tertentu yang hasilnya merupakan gambaran yang lengkap dan terorganisir, penelitian lapangan pada hakekatnya merupakan

Volume 2, Nomor 3 2026

metode untuk menemukan secara khusus dan realistis apa yang tengah terjadi pada suatu saat di tengah masyarakat.

Jenis penelitian deskriptif dilakukan pada kondisi yang sebenarnya (natural setting), metode yang digunakan peneliti adalah instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan dengan triangulasi (gabungan dari observasi, dokumentasi dan wawancara), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna dari pada generalisasi. (Sugiyono & Lestari, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menggunakan dokumentasi sebagai metode yang mendukung untuk melengkapi data yang tidak peneliti dapatkan melalui observasi dan wawancara. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang di hasilkan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah peneliti lakukan. Pelaksanaan kegiatan bermain peran dalam mengembangkan sikap social anak usia 5-6 tahun di PAUD. Adapun hasil observasi peneliti di tk al azhar 6 jatimulyo kecamatan jati agung kabupaten lampung selatan, dapat diketahui bahwa guru dapat mengembangkan sikap sosial anak melalui kegiatan bermain peran kelas b.

Sosialisasi PkM Pemanfaatan Benda Bekas dalam Pembuatan APE

Tim pelaksana melakukan pertemuan, diskusi, dan sosialisasi dengan beberapa pakar dan ahli media PAUD, beserta kepala sekolah dan guru kelompok belajar di sekolah mitra untuk merumuskan tujuan dan tema kegiatan terkait pelatihan membuat dan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari bahan-bahan yang ada di sekitar lingkungan rumah. Kegiatan sosialisasi ini dilakukan selama satu minggu (1 minggu) di Kelompok Bermain Kelurahan Medokan Ayu dan Kelurahan Penjaringanarsari, Kecamatan Rungkut, Kota Surabaya. Pada kegiatan sosialisasi ini, para guru di sekolah mitra dikenalkan dengan Alat Permainan Edukatif (APE) yang dibuat dari benda-benda bekas yang ada di sekitar lingkungan rumah. Dalam hal ini, tim pelaksana telah menyiapkan sampel/contoh Alat permainan Edukatif (APE) yang telah dirancang dan dibuat sebelumnya untuk digunakan sebagai alat peraga saat melakukan kegiatan pelatihan membuat dan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari bahan-bahan yang ada di sekitar lingkungan rumah. Alat Permainan Edukatif ini diterapkan pada anak usia dini dengan tujuan agar anak dapat melakukan kegiatan bermain secara kreatif.

Pelatihan PkM Pemanfaatan Benda Bekas dalam Pembuatan APE

Pada kegiatan ini, tim pelaksana mengadakan pelatihan bagi guru di sekolah mitra terkait pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dengan memanfaatkan bahan-bahan bekas yang ada di lingkungan sekitar rumah. Kegiatan pelatihan ini bertempat di Kelompok Bermain Kelurahan Medokan Ayu dan Kelurahan Penjaringanarsari, Kecamatan Rungkut, Kota Surabaya. Pelaksanaan pelatihan ini diikuti oleh perwakilan guru yaitu sekitar 28 guru dari Kelompok Bermain di Kelurahan Medokan Ayu dan Kelurahan Penjaringanarsari Kecamatan Rungkut kota

Surabaya. Adapun kelompok bermain (kb) di kelurahan Medokan Ayu antara lain:1) Kelompok Bermain (KB) Al-Amin; 2) Kelompok Bermain (KB) Sella Kids; 3) Kelompok Bermain (KB) Ceria Kids; dan 4) Kelompok Bermain (KB) Bina Ana Prasa II. Sedangkan, Kelompok Bermain (KB) di kelurahan Penjaringsari yaitu: 1) Kelompok Bermain (KB) Al-Ihsan; 2) Kelompok Bermain (KB) Gayatri, 3) Kelompok Bermain (KB) Rainbow Kiddy; dan 4) Kelompok Bermain (KB) Mutiara Bangsa. Kegiatan yang dilakukan dalam pelatihan ini, yakni memberikan arahan dan petunjuk pada guru-guru di sekolah mitra terkait proses pembuatan Alat Permainan Edukatif serta cara penggunaannya untuk diterapkan pada anak usia dini.

Pendampingan PkM Pemanfaatan Benda Bekas dalam Pembuatan APE

Pada kegiatan pendampingan, guru mitra melaksanakan pengajaran pada anak usia dini terkait pembuatan dan penerapan fungsi Alat Permainan Edukatif dengan memanfaatkan bahan-bahan bekas limbah rumah tangga, yang didampingi oleh tim pelaksana PKM. Kegiatan pendampingan ini, merupakan proses pengalaman bagi anak dalam mengenal lingkungan sekitarnya melalui alat permainan edukatif yang dibuat dari benda bekas sekitar rumah. Melalui kegiatan pendampingan ini, anak-anak usia dini dapat belajar menciptakan permainannya sendiri secara kreatif, sehingga kecenderungan anak usia dini terhadap permainan bernuansa digital dapat diminimalisir. Seperti halnya, diketahui bahwa perkembangan zaman dan teknologi memberi pengaruh besar dalam perkembangan jenis permainan untuk anak. Alat teknologi canggih seperti komputer bukan lagi milik orang dewasa, tetapi telah menjadi barang biasa buat anak-anak (Anneahira: 2010). Hal ini sangat berpengaruh terhadap tingkat kecerdasan anak karena kosakata dan peralatan canggih menjadi tidak seimbang terhadap stimulasi aspek perkembangan anak.

Terkait hal itu, kegiatan pendampingan guru-guru dalam menerapkan dan mengajarkan cara menggunakan alat permainan edukatif pada anak usia dini tentunya membutuhkan metode bermain. Metode bermain untuk perkembangan kecerdasan anak, menurut Moeslichatoen (2004) yaitu bermain merupakan sebuah dunia yang penuh keragaman dan menyenangkan, bereksperimen dengan berbagai bahan dan alat, siapapun yang terlibat akan merasa terhibur dan senang, kebebasan dalam bertindak serta akan menjadi kekuatan hidup. Metode pembelajaran melalui bermain memperbaiki kualitas pendidikan lebih menekankan pada keterlibatan anak secara langsung dengan memberi pengalaman dalam belajar melalui bermain, membuat anak aktif dan kreatif dalam pembelajaran sehingga diharapkan perkembangan kecerdasan dari anak atau siswa dapat berkembang secara optimal.

Penilaian Pelaksanaan PKM

Setelah melakukan pendampingan, selanjutnya dilakukan penilaian pada saat kegiatan pelatihan dan pendampingan. Penilaian tersebut dilakukan untuk mengetahui keberhasilan media/Alat Permainan Edukatif yang telah dibuat untuk diterapkan pada anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan tim

pelaksana dalam kegiatan pelatihan dan pendampingan pada guru-guru kelompok bermain di sekolah mitra bahwa selama pelatihan di masing-masing sekolah mitra, guru-guru kelompok bermain mampu membuat alat permainan edukatif (APE) dan menerapkan pada anak usia dini sesuai fungsi penggunaannya. Pada saat pendampingan, para guru yang cukup mengalami kesulitan dalam pembuatan APE yaitu APE Lukisan dari bubur kertas dan Playdough, oleh karena membutuhkan proses kerja yang agak lama dan takaran bahan yang tepat. Sehingga beberapa guru membutuhkan arahan dari pelaksana PKM serta mahasiswa saat proses pengerjaannya. Berdasarkan hasil pengamatan terkait aktivitas siswa/anak usia terhadap APE

yang terbuat dari bahan bekas di sekitar lingkungan rumah, bahwa siswa/anak usia dini mampu menggunakan media APE sesuai fungsinya berdasarkan instruksi dari masing-masing guru kelompok bermain. Selain itu, hasil pengamatan yang diperoleh bahwa anak terlihat aktif dalam bermain menggunakan APE dari bahan bekas serta mengurangi gerakan pasif pada anak saat bermain. Selain itu, melalui alat permainan edukatif tersebut dapat merangsang daya kreativitas anak dalam mencipta dunia bermain yang inovatif sehingga dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak usia dini (Kemendiknas Dirjen Pendidikan Nonformal Dan Informal Direktorat PAUD, 2010).

Hasil pengamatan untuk menilai keberhasilan media/Alat Permainan Edukatif yang telah dibuat untuk diterapkan pada anak usia dini, dapat dijelaskan bahwa menurut para guru di masing-masing kelompok bermain dengan menerapkan media APE dapat memberikan pembelajaran baru yang menyenangkan bagi anak, serta dapat membantu siswa/anak usia dini dalam belajar sambil bermain. Media APE juga dapat dimanfaatkan oleh para guru sebagai media pembelajaran. Selain itu, media APE juga dapat diterapkan oleh anak usia dini sesuai cara penggunaannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan PkM yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan dan sosialisasi pembuatan dan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) memberikan informasi dan keterampilan, serta pengalaman bagi para guru kelompok belajar (kb) dan orang tua untuk kegiatan pendampingan pada siswa PAUD. Hal ini dibuktikan dengan antusiasme guru-guru saat pelaksanaan pelatihan. Selain itu, kegiatan ini juga dapat memberikan wawasan pada orang tua dalam melaksanakan pendampingan pada anak usia dini secara kreatif dan edukatif. Pada kegiatan pendampingan, guru mitra mampu melaksanakan pengajaran pada anak usia dini terkait pembuatan dan penerapan fungsi Alat Permainan Edukatif dengan memanfaatkan bahan-bahan bekas limbah rumah tangga. Dalam hal ini, siswa/anak usia dini mampu menggunakan media APE sesuai fungsinya berdasarkan instruksi dari masing-masing guru Kelompok Bermain. Selain itu, anak terlihat aktif dalam

bermain sambil belajar dengan menggunakan APE dari bahan bekas.

REFERENSI

- Abdurrohim, A., & Sakina, M. (2021). Persepsi Tentang Keluarga Sakinah (Studi Persepsi Para Pemenang Kontes Keluarga Sakinah Kota Balikpapan). *Ulumul Syar'i : Jurnal Ilmu-Ilmu Hukum Dan Syariah*, 9(2), 42–60.
<https://doi.org/10.52051/ulumulsyari.v9i2.105>
- Agung, J., & Lampung, K. (2023). اه يُل ه ل ه سُ س ن ا ا و ق ا و ن م ا م ا و ق و ا د و ا ا ن ي ك ك ا ر ن ا م ا ذ ا و لا ا ه ا ف ا و س ا و ن ل ا ن ك ل ا د ا غ ا م ا و ص ا د ا ش ا ة ر ا ا ي ل ا ي ا ل ع ا ل ع ا ا ه ا ل ا ج ا ن ا ي و ا و ر ا و ل ع .
- Aini, F. (2022). Penerapan Metode Bercerita Melalui Media Untuk Mengembangkan Bahasa Anak di RA Miftahul Khoir Kertasana KECAMATAN Kedondong Kabupaten Pesawaran Tahun Akademik 2022/2023. *Tarbiyah Jurnal ; Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7.
- Anak, K., Dini, U., & Tk, D. I. (2025). Alat Permainan Edukatif (APE) Bunga Berhitung, 10(September).
- AZIZAH, S. M. (2021). Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Role Playing. *AL-MIKRAJ : Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN: 2745-4584)*, 2(1), 17–24. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v2i1.762>
- Childhood, E. (2019). No Title, 3(1), 17–30.
- Cleviandra, N. A., Sjamsir, H., & Pertiwi, A. D. (2025). Aulad : Journal on Early Childhood Penerapan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun, 8(1), 419–428. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.1018>
- Erste Sohn Chandra, W., & Eliza, D. (2020). Pengaruh Permainan Magic Card terhadap Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 820. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.460>
- Fauziah, F., & Rahman, T. (2021). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)*, 2(02), 108–114. <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v2i02.870>
- Kalijaga, U. I. N. S., & Kalijaga, U. I. N. S. (2021). Stimulasi Perkembangan Anak Dengan Memanfaatkan Barang Bekas di Era New Normal, 9(1). <https://doi.org/10.21043/thufula.v9i1.9221>
- Karimah, F., & Dewi, A. C. (2021). Analisis Perkembangan Bahasa Melalui Bercerita Jurnal Pagi Dan Story Telling Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 321–336. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.9239>
- Puspita Sari, A., Nasirun dan Anni Suprpti, M., Nasirun, M., & Suprpti, A. (2017). PENERAPAN MEDIA TALKING STICK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA DINI (Penelitian Tindakan Kelas Anak Kelompok B2 Di Tk Pertiwi 1 Kota Bengkulu). *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(2), 126–130.
- Sugiyono, S., & Lestari, P. (2021). Metode penelitian komunikasi (Kuantitatif, kualitatif, dan cara mudah menulis artikel pada jurnal internasional). Alvabeta Bandung, CV.
- Ummah, M. S. (2019). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指

標に関する共分散構造分析Title. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1-14. Retrieved from http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Wulandari, T., Fadillah, & Lestari, S. (2015). Analisis Kinerja Guru dalam Mengelola Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 4(11), 1-15.