

PENDAMPINGAN PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BAGI GURU TAMAN KANAK-KANAK

Sugiyono

STKIP PGRI Pacitan

email korespondensi: sugiyono@stkippacitan.ac.id

Abstrak

Alat Permainan Edukatif (APE) yang berguna untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak penting dikembangkan di taman kanak-kanak (TK). Salah satu APE yang dapat digunakan untuk mengembangkan bahasa anak adalah buku Pop Up 3D. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mendampingi guru TK dalam membuat APE berupa buku Pop Up 3D. Kegiatan dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut: 1) tahap persiapan meliputi kegiatan koordinasi, penetapan tema dan jenis kegiatan, 2) tahap pelaksanaan, 3) tahap akhir/ evaluasi dan tindak lanjut meliputi penyusunan laporan kegiatan, evaluasi, dan penyusunan proyeksi/rencana kegiatan sebagai tindak lanjut. Hasil kegiatan ini berupa produk alat permainan edukatif (APE) buku pop up 3D (tiga dimensi) cerita lokal yang menggunakan 2 (dua) bahasa yaitu Indonesia dan Jawa. APE ini dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk anak-anak TK yang dapat menstimulasi perkembangan bahasa, sosial, kognitif, dan motorik anak.

Kata Kunci: *pendampingan, APE, Pop Up, cerita lokal*

PENDAHULUAN

Bahasa sebagai alat yang dipakai untuk membentuk pikiran, perasaan, keinginan, dan perbuatan perlu dikembangkan sejak usia dini. Selain itu bahasa dapat dijadikan penanda yang jelas dari kepribadian anak yang baik ataupun yang buruk, tanda yang jelas dari keluarga serta bangsa, tanda yang jelas dari budinya. Bahasa juga sebagai alat verbal untuk berkomunikasi dengan orang lain, yang berguna untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri simbol visual maupun verbal. Simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis, dan dibaca, sedangkan simbol verbal dengan diucapkan dan didengar. Kemampuan bahasa pada anak terus berkembang sesuai dengan usianya.

Menurut (Trimantara, dkk., 2019) perkembangan bahasa anak meliputi empat aspek diantaranya mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek ini berkembang berkelanjutan dengan pengertian bahwa aspek membaca dan menulis terbentuk dari kemampuan aspek menyimak. Dunia anak usia dini adalah bermain dan belajar yang dilakukan bersamaan dengan bermain yang melibatkan semua indra anak. Hal ini perlu disiapkan permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak.

Media merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan tuntutan kurikulum, karakteristik sarana serta tuntutan pemecahan masalah belajar, dan media tertentu yang telah dibuatkan formulanya. Penggunaan media akan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai (Sholeh, 2019).

Media merupakan salah satu alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa. Adapun manfaat media dalam proses belajar mengajar dapat kita perhatikan sebagai berikut: 1) Dapat membantu kemudahan belajar bagi siswa dan kemudahan mengajar bagi guru. 2) dapat diwujudkan dalam bentuk kongkrit. 3) Kegiatan belajar mengajar tidak membosankan dan tidak monoton. 4) Segala alat indera dapat menafsirkan dan turut berdialog sehingga kelemahan dari salah satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lain (Rohani, 2019).

Media pengajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak, sehingga dapat membantu proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga sebagai sarana dalam proses belajar untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan (Kartini, dkk., 2020). Alat permainan edukatif merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang bermanfaat bagi perkembangan anak (M. Fadlillah, 2017). Permainan edukatif memiliki dua makna pokok, yaitu alat permainan dan edukatif. Alat permainan digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Adapun edukatif mempunyai arti nilai pendidikan. maka jika dipadukan permainan edukatif dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak. Alat permainan edukatif (APE) sebagai alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang ditujukan membantu perkembangan anak. Salah satu fungsi APE adalah untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. APE yang dapat digunakan mengembangkan kemampuan bahasa anak adalah buku Pop Up 3D.

Selanjutnya (Ulfa dan Nasryah, 2020) menjelaskan bahwa *pop-up book* adalah jenis buku yang terdapat lipatan gambar dan muncul dalam bentuk lapisan tiga dimensi ketika buka. *Pop-up book* memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik mulai dari gambar yang terlihat memiliki tampilan tiga membentuk seperti benda aslinya. *Pop-up book* memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 2 dimensi dan 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik

Media *pop up book* sangat praktis dan dapat menambah minat belajar siswa karena memvisualisasikan konsep belajar kedalam gambar tiga dimensi. *Pop up book* hampir sama dengan origami dimana kedua seni ini mempergunakan teknik melipat kertas. Media yang terbuat dari kertas ini apabila dibuka akan memunculkan sebuah bentuk tampilan gambar yang timbul. Buku ini juga memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka. Sehingga media *pop up book* diminati anak-anak karena memiliki daya tarik yang menirukan objek tertentu. Selain itu, *pop up book* juga berfungsi untuk menambah daya ingat pada pelajaran, mengembangkan daya fantasi siswa dan menumbuhkan minat dan motivasi belajar. Pembelajaran yang dikemas dalam media *pop up book* akan memudahkan guru memberikan pemahaman kepada siswa terhadap pelajarannya dan menambah ketertarikan anak serta memicu kreatifitas anak. Anak-anak akan merasa lebih senang dengan kejutan-kejutan yang dilihat dari setiap halamannya dimana gambar-gambar dapat timbul, berbeda dengan buku-buku cerita pada umumnya (Arip dan Aswat, 2021).

Sugiarti dan Hayati (2019) telah medesain media *pop up book* berbasis kearifan lokal dengan kategori sangat sesuai diterapkan dalam proses pembelajaran. Media *pop up book* kearifan lokal yang dikembangkan dapat digunakan sudah sesuai dengan prinsip *visible, interesting, simple, useful, accurate, legitimate, structured*. Pengabdian masyarakat ini untuk mendampingi guru taman kanak-kanak (TK) dalam membuat APE berupa buku Pop Up 3D. Dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan guru TK dalam menyiapkan APE yang dapat digunakan dalam porses pembelajaran. Tujuan kegiatan ini adalah sebagai berikut: 1) Pendampingan guru taman kanak-kanak (TK) dalam membuat APE berupa buku Pop Up 3D. 2) Menyiapkan APE yang dapat digunakan dalam porses pembelajaran anak TK.

METODE

Metode yang diterapkan pada kegiatan adalah metode pendampingan. intensif kepada guru taman kanak-kanak (TK) dalam membuat APE yang dapat digunakan dalam porses pembelajaran. Kegiatan in dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut: 1) Tahap Persiapan, meliputi koordinasi pelaksanaan, penetapan tema, dan jenis kegiatan. 2) Tahap pelaksanaan, dilakukan dengan memberikan pendampingan kepada guru TK dalam membuat APE. 3) Evaluasi dan Tindak Lanjut, meliputi evaluasi, penyusunan laporan kegiatan, penyusunan artikel, dan penyusunan proyeksi/rencana kegiatan sebagai tindak lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mitra kegiatan ini adalah guru TK Cemerlang yang terletak di wilayah Desa Sukorejo Kecamatan sudimoro, Pacitan. Guru di sekolah tersebut membutuhkan pendampingan dan pelatihan dalam membuat alat permainan edukatif. Mengingat masih terbatasnya APE yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di TK tersebut.

Ketua pengusul menjalin kemitraan untuk melaksakan kegiatan pendampingan dan pelatihan pembuatan APE bagi guru TK. APE yang dapat digunakan mengembangkan kemampuan bahasa anak yaitu buku Pop Up 3D. Buku ini mengangkat cerita lokal ditulis menggunakan bahasa indonesia dan bahasa jawa sehingga dapat menstimulasi perkembangan bahasa anak. Adapun hasil kegiatan sesuai dengan tahapan pelaksanaan diuraikan sebagai berikut.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan ini tim Abdimas berkoordinasi dengan mitra untuk menetapkan tema dan jenis kegiatan. Penetapan tema dengan menggali potensi kearifan lokan yang dapat dijadikan pengembangan APE bersama Guru TK Cemerlang di Desa Sukorejo Kecamatan Sudimoro yaitu Ibu Peni Rejeki. Hasil penggalian ide tema akhirnya diputuskan menggunakan cerita kearifan lokal asal usul desa sukorejo yang diambil dari buku Babat Bawur untuk dibuat buku *pop up* dwi bahasa yaitu bahasa indonesia dan bahasa jawa. Beberapa pertimbangan dalam pembuatan APE ini sebagai berikut: 1) membuat anak lebih mencintai cerita lokal/daerahnya; 2) dapat menstimulus anak untuk mengenal, mempelajari, mencintai, dan menggunakan bahasa jawa sejak dini; 3) menstimulasi perkembangan bahasa, sosial, kognitif, dan motorik anak.



Gambar 1. Koordinasi dengan Mitra

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan memberikan pendampingan kepada guru TK dalam membuat APE Edukasi. Dengan sumber utama buku Babat Bawur dan Sejarah Desa Sukorejo kemudian dibuat ringkasan cerita babat bawur. Selanjutnya dilakukan validasi oleh kepala desa Sukorejo Bapak Imam Khoirudin. Setelah ringkasan cerita dinyatakan valid selanjutnya dibuat desain awal buku *Pop Up*. Narasi cerita dibuat dalam bahasa Indonesia dan bahasa Jawa yang diletakkan dalam satu halaman. Desain awal juga divalidasi oleh guru TK dan mendapat beberapa masukan terkait ketepatan bahasa dan tampilan ilustrasi yang sesuai dengan kondisi saat ini. Validasi dilakukan agar produk yang dihasilkan sesuai dengan yang disampaikan (M. Fadlillah, 2017) yaitu dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang bermanfaat bagi perkembangan anak.



Gambar 2. Desain Cover Buku *Pop Up*

Tahap Akhir/Evaluasi dan Tindak Lanjut

Tahap akhir kegiatan ini yaitu mencetak dan menyusun buku *pop up*. Dalam mencetak buku *Pop Up* bekerja sama dengan percetakan, selanjutnya menyusun bagian ilustrasi yang berbentuk 3D (tiga dimensi) sampai dengan produk jadi. Dalam membuat buku *pop up* ini mengacu pada (Ulfa dan Nasryah, 2020) bahwa *pop-up book* memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik mulai dari gambar yang terlihat memiliki tampilan tiga membentuk seperti benda aslinya. *Pop-up book* memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 2 dimensi dan 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik.



Gambar 3. Hasil cetak buku Pop Up 3D

Pada tahap ini juga dilakukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan kegiatan ini. Secara umum seluruh rangkaian kegiatan dapat terlaksana dengan hasil yang baik. Adapun beberapa kekurangannya yaitu: 1) masih terkesan seperti buku cerita pada umumnya; 2) penyusunan komposisi narasi cerita dan ilustrasi perlu disesuaikan dengan kebutuhan akan TK; 3) ukuran buku perlu diperbesar sesuai usia pengguna. Menindaklanjuti beberapa kekurangan tersebut tim abdimas melakukan perencanaan tindak lanjut dengan melakukan studi lanjutan untuk menyempurnakan produk buku *pop up* yang lebih baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di TK.

KESIMPULAN

Hasil kegiatan ini berupa produk alat permainan edukatif (APE) buku *pop up* 3D (tiga dimensi) yang dapat digunakan untuk sumber belajar bagi anak TK. Pembuatan media ini dilakukan dengan beberapa pertimbangan sebagai berikut: 1) membuat anak lebih mencintai cerita lokal/daerahnya; 2) dapat menstimulus anak untuk mengenal, mempelajari, mencintai, dan menggunakan bahasa Jawa sejak dini; 3) menstimulasi perkembangan bahasa, sosial, kognitif, dan motorik anak. Adapun beberapa kekurangannya yaitu: 1) masih terkesan seperti buku cerita pada umumnya; 2) penyusunan komposisi narasi cerita dan ilustrasi perlu disesuaikan dengan kebutuhan akan TK; 3) ukuran buku perlu diperbesar sesuai usia pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Astini, B. N., Rachmayani, I., & Suarta, I. N. (2017). Identifikasi Pemafaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 31–40.
- Hermansyah Trimantara¹, Neni Mulya, Uvi Liyana. (2019) Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 2 No. 1 (2019) p-ISSN : 2622-5484 e-ISSN : 2622-518, (online) <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal>.

lis Yeni Sugiarti¹ dan Auliya Aenul Hayati. 2019. Pengembangan Media Pop-up book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Suku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol.4 No. I June 2019 Page 138-150 P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611 Available Online at: <http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala>

M. Fadlillah. (2017). . Bermain dan Permainan. Jakarta. Kencana.

Malfia Arip dan Hijrawati Aswat. 2014. *Pemanfaatan Media pop-up book berbasis Tematik untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-linguistik Anak usia 4-5 tahun (studi eksperimen di TK negeri pembina bulu temanggung) tisna umi hanifah*. *Belia* 3 (2) (2014) early childhood education papers (BELIA) <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/belia>

Ulfah Fajarini. 2014. Peranan Kearifan Lokal dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Sosio Didaktika*: Vol. 1, No. 2 Desember 2014