

## PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BERBAHAN BEKAS BAGI GURU TK LABORATORIUM PERSADA KHATULISTIWA

**Yohanes Berkhmas Mulyadi, Suryameng, Adprijadi**  
Prodi Pendidikan Guru PAUD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang  
Email: yostellano@gmail.com, Suryamengb@gamil.com, Adprijadi@gmail.com

---

**Abstract** : *The basic essence of early childhood is play. Learning while playing is one of the characteristics of early childhood. Play activities have educational elements which are called educational games. Learning is more interesting, children do not get bored and bored if the teacher uses educational game media. One of the media used by kindergarten teachers to make educational games is used materials such as cardboard. Cardboard can be made into a windmill. This community service activity starts from the problem that the Persada Khatulistiwa Laboratory Kindergarten teacher has never made a windmill as an educational game tool from used cardboard. The aim of community service is that the Persada Khatulistiwa Laboratory Kindergarten teacher can find out how to make one. windmill as an educational game tool made from used cardboard. Apart from that, it can improve the cognitive, affective and psychomotor abilities of Persada Khatulistiwa Laboratory Kindergarten children. Community service activities use lecture, question and answer and demonstration methods in the form of training. The result of community service is that teachers know the benefits, process and how to make educational game tools from used cardboard.*

**Keywords:** *Media, educational game tools,used materials*

---

---

**Abstrak** : Hakekat dasar anak usia dini adalah bermain. Belajar sambil bermain adalah salah satu karakteristik anak usia dini. Kegiatan bermain memiliki unsur edukasi yang disebut dengan permainan edukatif. Pembelajaran lebih menarik, anak tidak jenuh dan bosan apabila guru menggunakan media alat permainan edukatif. Salah satu media yang digunakan guru TK untuk dijadikan alat permainan edukatif adalah bahan bekas seperti kardus. Kardus bisa dibuat menjadi kincir angin. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertolak dari permasalahan bahwa guru TK Laboratorium Persada Khatulistiwa belum pernah membuat kincir angin sebagai alat permainan edukatif dari bahan bekas kardus. Tujuan pengabdian kepada masyarakat adalah guru TK Laboratorium Persada Khatulistiwa, dapat mengetahui cara membuat kincir angin sebagai alat permainan edukatif berbahan bekas kardus. Selain itu dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik anak TK Laboratorium Persada Khatulistiwa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan demonstrasi dengan bentuk pelatihan. Hasil pengabdian kepada masyarakat yaitu guru mengetahui manfaat, proses dan cara membuat alat permainan edukatif dari bahan bekas kardus.

**Kata kunci :** **Media Alat permainan edukatif, Bahan bekas**

---

### PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Butir 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah

upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan

dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan 6 (enam) perkembangan yaitu agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni, sesuai dengan keunikan dan tahap- tahap perkembangan serta kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam Permendikbud 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD

Kesimpulan pernyataan di atas yaitu pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang dimaksudkan sebagai upaya pembinaan anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Proses pendidikan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar.

Susanto (2017) menyatakan anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun atau disebut dengan usia keemasan (*golden age*) yaitu merupakan masa yang kritis bagi anak yang apabila kebutuhan tumbuh kembangnya tidak dipenuhi dengan baik maka akan sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan

perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Pada masa ini khususnya usia 4-6 tahun anak mengalami masa peka, dimana anak sensitif untuk menerima berbagai stimulus. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan.

Salah satu stimulus yang membuat anak usia dini dapat berkembang dengan baik adalah melalui bermain. Media alat permainan edukatif dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini sudah banyak dilakukan oleh para guru. Kreativitas dan inovasi guru sebagai acuan dalam pembuatan media alat permainan edukatif (APE).

Bustomi (2014: 12) menyatakan permainan edukatif akan memberikan kesempatan penuh kepada anak untuk berekspresi, berimajinasi, berkreaitivitas, dengan berbagai cara dan media seperti krayon, pensil, plastisin, gunting, bahan alam, bahan bekas, dan kertas sehingga perkembangan anak dapat terangsang dan anak akan menciptakan sesuatu yang diinginkan.

Anak usia dini membutuhkan permainan, alasannya karena kehidupan anak selalu dekat dengan dunia bermain. Melalui bermain anak akan belajar mengenai kehidupan dan mendapatkan pengalaman yang membawa kesan menyenangkan bagi anak. Guru memiliki peranan penting dalam membantu anak agar dapat membangun

konsep dengan baik, sehingga secara komprehensif dapat mengembangkan motivasi belajar anak usia dini. Desmita, Susanto, 2017).

Plato ( Sudono, 2014) mengatakan satu jam kita sudah bisa dapat mengenal kepribadian dan karakter anak pada saat bermain bersamanya ketimbang ada bersamanya tiap hari tanpa ada permainan. Dalam konteks ini, bermain dapat memberi informasi tentang kepribadian bahkan karakter anak selain mengembangkan daya kognitif, daya emosional dan fisik motorik anak.

Bermain merupakan sarana edukasi bagi guru dalam mendidik anak-anak TK di sekolah. Bermain merupakan cara menggunakan alat permainan edukatif yang menyenangkan bagi anak. Tanpa diisadari bahwa anak suka dengan bermain. Semuanya mainan edukatif dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuannya baik dalam konsep matematika dasar, kognitif, psikomotor, bahasa maupun moral dan sosial melalui kegiatan eksperimen dan eksplorasi. Alat Permainan Edukatif (APE) bagi anak usia dini memegang peranan penting sebagai media stimulasi dalam kegiatan pembelajaran dan bermain anak. Alat permainan edukatif bagi guru adalah merupakan sarana yang membantu dalam penyampaian pembelajaran, Cahaya (2020).

Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Peralatan tersebut tidak bisa dipisahkan dari kebutuhan

anak. Alat-alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain sangat beragam, ada yang bersifat bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, menyempurnakan suatu desain, dan menyusun sesuai dengan bentuknya (Susanto, 2017). Selagi bermain dengan alat permainan, anak akan dapat memasukkan pengetahuan untuk anak ingat. Alat permainan merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek perkembangannya.

Fungsi alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak untuk mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua pancainderanya secara aktif. Kegiatan yang aktif dan menyenangkan ini juga akan meningkatkan aktivitas sel otaknya yang juga merupakan masukan-masukan pengamatan maupun ingatan yang selanjutnya akan menyuburkan proses pembelajarannya (Sujiono, 2009).

Alat permainan edukatif adalah media pembelajaran bagi guru untuk menyampaikan pesan edukatif kepada siswa. Pesan yang disampaikan adalah isi pembelajaran sesuai tema/topik pembelajaran saat itu. Dalam arti lain media pembelajaran dapat berupa alat permainan yang bersifat edukatif baik didalam maupun luar lingkungan sekolah. Kenapa menggunakan mainan? karena yang dibutuhkan oleh anak usia dini adalah bukan dijejali teori mengenai

bagaimana cara membaca, menulis, berhitung melainkan pembelajaran yang menyenangkan tanpa beban.

Soetjningsih (2016) berpendapat bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya dan yang berguna untuk pengembangan aspek fisik, bahasa, kognitif dan sosial anak. Permainan-permainan dalam PAUD tertuang dalam alat permainan edukatif yang sejatinya seorang guru dituntut mampu membuat dan kreatif dalam membuat APE tersebut.

Terdapat tiga macam syarat dalam pembuatan alat permainan edukatif yaitu syarat edukatif, syarat teknis dan syarat estetika. Syarat edukatif yaitu pembuatan alat permainan edukatif disesuaikan dengan tujuan program pendidikan atau kurikulum yang berlaku, serta disesuaikan dengan didaktik metodik yaitu membantu mendorong aktifitas dan kreatifitas anak sesuai tahap perkembangannya. Syarat teknis diantaranya bentuk dan ukuran sederhana, dibuat dengan bahan yang mudah diperoleh atau bahan bekas pakai, aman (tidak mengandung unsur-unsur yang dapat membahayakan keselamatan anak), serta mudah digunakan, menambah kesenangan anak untuk bereksperimen. Syarat estetika antara lain memiliki nilai estetik, bentuk yang ergonomis mudah dibawa anak, keserasian ukuran, serta kombinasi warna (Astini dkk, 2017)

Uraian di atas dapat disimpulkan

bahwa alat permainan edukatif adalah semua alat bermain yang digunakan anak atau segala sesuatu yang dijadikan sarana untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Alat permainan edukatif yang dimunculkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah dari bahan bekas kardus dibuat menjadi sebuah kincir angin. TK Laboratorium Persada Khatulistiwa Sintang sebagai lokasi PkM terletak di dalam kampus STKIP Persada Khatulistiwa. Jumlah guru yang mengajar adalah 3 orang, terdiri dari 1 kepala sekolah dan 2 orang guru. Muridnya berjumlah 9 siswa.

Observasi awal yang dilakukan pengabdian dan diperkuat wawancara dengan guru menunjukkan masih minimnya pembuatan alat permainan edukatif dan kurangnya ide dan keterampilan guru TK Laboratorium Persada Khatulistiwa dalam mengembangkan alat permainan edukatif saat proses pembelajaran di kelas. Kegiatan pengabdian ini diperuntukkan kepada guru di TK Laboratorium Persada Khatulistiwa dengan tujuan melatih guru membuat alat permainan edukatif sederhana dari bahan yang mudah didapat dan sebagai referensi pendidik dalam mengembangkan alat permainan edukatif bagi anak usia dini.

Tujuan kegiatan PkM, adalah (1) mengetahui cara pembuatan media alat permainan edukatif berbahan bekas di TK Laboratorium Persada Khatulistiwa Sintang,

(2) mengetahui proses pelatihan pembuatan media alat permainan edukatif berbahan bekas di TK Laboratorium Persada Khatulistiwa Sintang, (3) mengetahui manfaat membuat media alat permainan edukatif berbahan bekas di TK Laboratorium Persada Khatulistiwa Sintang.

## **METODE PELAKSANAAN**

Sasaran program PkM dalam bentuk penyuluhan dan pelatihan ini adalah sekolah TK Laboratorium Persada Khatulistiwa Sintang sebagai tempat PkM sekaligus mitra PkM supaya dalam proses pembelajaran, dapat menggunakan media alat permainan edukatif berbahan bekas seperti kardus yang bisa dibuat menjadi kincir angin. Kegiatan pelatihan pembuatan media alat permainan edukatif berbahan bekas diberikan kepada guru-guru TK Laboratorium Persada Khatulistiwa Sintang.

Metode yang digunakan dalam kegiatan PkM di TK Laboratorium Persada Khatulistiwa Sintang adalah metode ceramah, tanya jawab dan demonstrasi dalam bentuk pelatihan. Adapun tahapan-tahapan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian sebagai berikut

- a. Ceramah digunakan untuk menyampaikan pengetahuan secara umum tentang pentingnya dan proses membuat alat permainan edukatif berbahan bekas seperti kardus pada guru TK Laboratorium Persada Khatulistiwa

Sintang. terakomodasi oleh pengabdian selama memberikan kegiatan pelatihan

- b. Tanya jawab digunakan untuk melengkapi hal-hal yang belum terakomodasi oleh pengabdian selama memberikan kegiatan pelatihan
- c. Demonstrasi digunakan untuk mempraktekkan cara membuat alat permainan edukatif berbahan bekas bagi guru di TK Laboratorium Persada Khatulistiwa Sintang.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **a. Tahapan Persiapan dan Penentuan Target Kelompok Sasaran**

Tahap pertama yang dilakukan oleh tim pelaksana PkM yaitu melakukan observasi awal untuk mengetahui permasalahan yang dialami oleh TK Laboratorium Persada Khatulistiwa Sintang. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa guru TK Laboratorium Persada Khatulistiwa Sintang mengalami kendala dalam membuat media alat permainan edukatif berbahan bekas seperti kardus.

Beberapa kendala yang dialami guru TK Laboratorium Persada Khatulistiwa sebagai berikut: (1) guru belum sepenuhnya mengetahui cara pembuatan media alat permainan edukatif berbahan bekas (2) guru belum mengetahui proses pembuatan media alat permainan edukatif berbahan bekas, (3) guru belum mengetahui manfaat pembuatan media alat permainan edukatif berbahan bekas



## **b. Tahapan Pelaksanaan Pelatihan Pembuatan Media APE Berbahan Bekas**

Kegiatan Pelatihan dilaksanakan oleh tim pengabdian pada tanggal 4 Desember 2023 di ruang kelas TK Laboratorium Persada Khatulistiwa. Materi yang disampaikan kepada guru-guru TK Laboratorium Persada Khatulistiwa antara lain tentang cara pembuatan media alat permainan edukatif berbahan bekas, proses pembuatan media alat permainan edukatif berbahan bekas, manfaat pembuatan media alat permainan edukatif berbahan bekas.

Pada tahap pertama, pemateri menjelaskan cara pembuatan media alat permainan edukatif berbahan bekas seperti kardus yang digunakan untuk menjadi kincir angka. Guru harus kreatif dan terampil menggunakan bahan bekas seperti kardus dan bahan tersebut sederhana dan gampang ditemukan. Kemudian tahap kedua pemateri memberikan pelatihan. Kegiatan ini dimulai dengan menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan yaitu kertas manila, kertas origami, bekas kardus, lem, gunting, stick es krim, sedotan plastik tebal, isolotif, double tip, pensil warna dan spidol, penggaris.

Tahap ketiga adalah proses pembuatan media ini, dilakukan dengan cara mendemonstrasikan langkah-langkah membuat alat permainan edukatif berbahan bekas. Setelah selesai proses pembuatan media alat permainan edukatif berbahan bekas menjadi

kincir angka maka tahap selanjutnya adalah pemateri menyampaikan manfaat pembuatan media alat permainan edukatif berbahan bekas.

Kemudian tahap akhir pemateri mengevaluasi berupa penilaian tentang semua kegiatan pelatihan pembuatan media alat permainan edukatif berbahan bekas mulai dari tahap pertama sampai tahap terakhir. Dari hasil evaluasi ditemukan bahwa kegiatan berlangsung dengan lancar. Peserta semangat dan antusias mengikuti pelatihan. Hal tersebut terlihat dari hasil yang dibuat oleh peserta. Proses membuat alat permainan edukatif berbahan bekas yang dibuat oleh peserta sangat menarik, bervariasi dan selesai tepat waktu

### **Gambar 1. Peserta membuat media APE berbahan bekas**



### **Pembahasan**

Hasil dari pelatihan ini mampu membekali para guru PAUD yang terampil dalam membuat dan mengimplementasikan APE berbahan bekas dalam pembelajaran sehari-hari. Dari program PkM dihasilkan:

### a. Pada Tahap Pemberian Materi

Para guru TK Laboratorium Persada Khatulistiwa dapat memahami tentang APE secara umum, memiliki pandangan dalam memilih dan merancang sebuah APE berbahan bekas. seperti kardus yang dapat ditemukan dimana saja. Bahan bekas kardus dapat dijadikan media alat permainan edukatif bagi anak usia dini.

Kegiatan PkM ini menggunakan media kardus untuk menjadi kincir angka dalam permainan edukatif. Kincir angka adalah permainan seru yang tidak hanya memikat minat anak-anak tetapi juga membantu agar mereka belajar berhitung secara interaktif.

Kombinasi antara elemen permainan dan pendekatan edukatif, APE kincir angka telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dan pemahaman matematika pada anak usia dini. Alat permainan edukatif kincir angka adalah media pembelajaran bagi guru untuk menyampaikan pesan edukatif kepada siswa sekaligus merangsang kreativitas dan membangun daya pikir anak.

### b. Pada Tahap Pelaksanaan Kegiatan PkM

(1) Guru mengetahui cara pembuatan media al Laboratorium Persada Khatulistiwa seperti menentukan bentuk, ukuran, dan warna kertas yang digunakan untuk kegiatan kincir angka

(2) Guru mengetahui proses pembuatan media alat permainan edukatif berbahan bekas di TK Laboratorium Persada Khatulistiwa seperti membuat dua penyanggah bagian depan dan belakang, membuat bulatan/lubang yang dihiasi dengan kertas lipat/kertas arturo, meracik kincir/lingkaran penunjuk angka, menempel kertas yang sudah ditulis angka, kemudian melengkapi bagian-bagian tertentu pada hasil bulatan sesuai ukurannya. Selanjutnya diputar kincirnya sampai muncul angka

(3) Guru mengetahui manfaat pembuatan media alat permainan edukatif berbahan bekas di TK Laboratorium Persada Khatulistiwa antara lain manfaat (a) Psikologis yaitu melatih kesabaran, ketekunan, ketenangan, kreativitas dan konsentrasi, (b) Fisiologisnya yaitu melatih motorik halus anak yaitu keterampilan fisik yang berhubungan dengan otot-otot kecil dengan koordinasi mata dan tangan dengan cara memutar kincir angka, melihat hasil putarannya dan menuliskan angka, (c) Kognitifnya yaitu anak-anak mengenal angka, mengenal warna dan mengenal geometri pada anak.

Hasil PkM di atas, sesuai dengan PkM yang dilakukan Naila & Basri (2023) menyatakan pembelajaran edukatif kincir angka terbukti meningkatkan kemampuan kognitif dan psikologis anak. Bahwasanya anak-anak tahu akan angka dengan cepat dan semangat untuk mengikuti proses pembelajaran.

## Gambar 2. Hasil kegiatan PkM



## SIMPULAN

Media APE berbahan bekas mudah ditemukan di pelbagai tempat. Pembuatan media APE berbahan bekas penting dilakukan guru untuk meningkatkan keterampilan dan membuat anak lebih tertarik dan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kegiatan PkM tentang pelatihan pembuatan media alat permainan edukatif berbahan bekas di TK Laboratorium Persada Khatulistiwa berlangsung dengan baik dan lancar sesuai dengan rencana dan jadwal yang telah disepakati bersama tim PkM dengan pihak sekolah mitra. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta dapat membuat media alat permainan edukatif berbahan bekas dan at permainan edukatif berbahan bekas di TK mengetahui manfaatnya yaitu secara kognitif, psikologis dan fisiologis.

## SARAN

Tim PkM mengharapkan guru mampu mengembangkan keterampilan dan kreativitas anak melalui media alat permainan edukatif berbahan bekas seperti kardus untuk

menstimulasi peningkatan dan kemampuan kognitif, psikologis dan fisiologis anak

## UCAPAAAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada STKIP Persada Khatulistiwa Sintang melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah membiayai kegiatan PkM sehingga kegiatan PkM dapat berjalan dengan lancar dan menghasilkan luaran PkM berupa artikel pengabdian

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, Susanto.2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana.
- Astini, B. N. Nurhasanah, Rachmayani, I, Suarta, I. N. 2017. Identifikasi Pemanfaatn Alat Permainan Edukatif (APE ) dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini, *Jurnal Pendidikan Anak* Vol 6 (1).31-40
- Cahaya.2020. Pengembangan Alat Peraga Edukatif (APE) Di TK Dewi Kunti I dan II Dalung. *Prosiding*. Universitas Dhayana Pura Bali.
- Ahmad Susanto.2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini. 2016. *Petunjuk Teknis Bantuan Alat Permainan Edukatif (APE) PAUD*. Jakarta : Direktorat pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini
- Naila & Basri. 2023. Permainan Kincir Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.Vol.7.No.2.



JPPM : Jurnal Pelayanan dan Pemberdayaan Masyarakat

Vol 3 No 1 April 2024

E-ISSN: 2963-1661

Permendikbud 137 tahun 2014 tentang *Standar Nasional PAUD* (menggantikan Permendiknas 58 tahun 2009).

Soetjningsih.202. *Tumbuh Kembang Anak*  
Cetakan II. Jakarta : EGC.

Sudono, Anggani. 2014. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk PAUD*. Jakarta: PT.Grasindo

Tedjasaputra, M.S. 2007. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Cetakan IV. Jakarta: PT Gramedia

UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1, Pasal 1,  
Butir 14 Tentang PAUD

Yazid, Bustomi. 2012. *Panduan Lengkap PAUD*. Jakarta : Citra Publising

Zaman, B. dkk. 2007 *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta : Penerbit Universitas Terbuka