

PELATIHAN PEMBUATAN APE (ALAT PERMAINAN EDUKATIF) UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU PAUD DI KECAMATAN PEUSANGAN KABUPATEN BIREUEN

Fauziatul Halim

Dosen PG-PAUD FKIP Universitas Almuslim
Email: fauziatulhalim.ece77@gmail.com

Diterima 21 Mei 2018/Disetujui 04 Juni 2018

ABSTRAK

Kegiatan ini diperuntukkan kepada pendidik khusus Anak Usia Dini di Kecamatan Peusangan, dengan tujuan agar guru tidak hanya diperkenalkan ragam dari belajar melalui bermain tetapi merancang bahan sederhana yang dijadikan sebagai alat evaluasi dalam mengedepankan perkembangan aspek kognitif, bahasa, fisik motorik dan kreatifitas. Kegiatan ini melatih guru membuat APE (Alat Permainan Edukatif) sederhana dari bahan yang mudah didapat. Program ini muncul karena permasalahan di beberapa TK/PAUD Kecamatan Peusangan yaitu TK Idhata dan Izzatul Ummah dimana kendala yang terjadi adalah kegiatan bermain yang berulang-ulang dan kurangnya ide guru mengembangkan bahan sederhana sebagai alat bermain bersama peserta didik, karena hakikatnya pengembangan model mengajar pada anak usia dini akan mempengaruhi kualitas mental dan sikap anak sesuai ketentuan filosofi pendidikan anak usia dini yaitu kutipan Sujiono (2009:9), menyatakan secara epistemologis, pembelajaran pada anak usia dini menggunakan konsep belajar sambil bermain (*learning by playing*), belajar sambil berbuat (*learning by doing*) dan belajar melalui stimulasi (*learning by stimulating*). Perencanaan kegiatan bermain meliputi kegiatan bermain dengan (*learning by doing*) yaitu melakukan sesuatu untuk kemampuan motorik (kecerdasan kinestetik), bermain dengan (*learning by stimulating*) yaitu melakukan pelatihan pembuatan APE, dalam kegiatan guru diberikan kursus cara membuat dan menggunakan APE dalam kegiatan bermain. Pelatihan ini memberi makna bahwa: 1) pembuatan APE menjadi solusi meningkatkan kualitas peserta didik, baik di universitas maupun di Taman Kanak-kanak; 2) penting bermain dengan APE bagi anak bukan hanya mengembangkan tingkat kemampuan motorik tetapi kecerdasan aspek pengetahuan dan sikap; 3) pengembangan APE menjadi kegiatan fundamental bagi guru untuk mengeksplorasi kemampuannya dalam mengajar; 4) pentingnya APE bagi guru agar mengedepankan kesenangan anak dalam bermain.

Kata kunci: APE, meningkatkan kompetensi profesional guru

PENDAHULUAN

Bermain adalah cara anak belajar mengenai tubuh dan dunia mereka dengan menggunakan ke 5 indra yang dimiliki. “Bagaimana rasanya jika benda ini disentuh? Bagaimana bunyinya jika benda ini dijatuhkan? Apa yang terjadi jika benda ini dilempar?” Hal ini atas asumsi bahwa anak lebih cepat belajar jika didampingi orang dewasa (Santrock, 313:2007). Meskipun pembelajaran tidak secara eksplisit dihasilkan melalui perilaku yang berbeda, namun belajar berpengaruh bagi anak jika dilakukan melalui bermain. Bermain adalah sarana untuk anak belajar, tetapi kata ini pelik bagi guru PAUD di Kecamatan Peusangan dan mereka mengekspresikan secara tersirat terlihat dari sikap yang mengerutkan dahi dan berujar dalam hati “Bagaimana menjadikan anak pintar jika anak diajak bermain terus?”. Observasi yang dilakukan sebelumnya melalui penelitian eksperimen pada beberapa Taman Kanak-kanak yang ada di Peusangan bahwa pemahaman guru tentang bermain bagi siswa PAUD/TK adalah ketika mereka bercengkrama saat istirahat, atau ketika pulang sekolah saat orang tua menjemput untuk pulang dan belajar dalam instruksi yang monoton seperti menulis huruf dan menyelesaikan soal hitungan memberikan hasil yang baik untuk kelanjutan mereka di Sekolah Dasar.

Guru dalam lingkup Taman Kanak-kanak mengalami kejenuhan mengkondisikan diri untuk belajar, sedangkan anak usia dini tidak membedakan antara belajar dan bekerja. Kemampuan guru

mengembangkan tiap menit kegiatan tersebut harus memiliki keberagaman ide. Namun, selama ini guru berpegang pada pengembangan silabus dan buku LKS pengembangan motorik halus hingga anak umumnya akan mengikuti instruksi yang diminta guru, tetapi faktanya tidak banyak yang bisa dilakukan siswa untuk menikmati permainan dan terus melakukannya. Piaget dalam Sujiono (2010: 44) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang; Menurut Dockett; Fler (2000:14) memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dan dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Dalam pengabdian ini kami melakukan observasi, yang bertujuan untuk melihat rangkaian kegiatan belajar di PAUD dan TK dengan asumsi bahwa guru yang berada pada kota kecil masih sedikit yang membuat perencanaan untuk kegiatan bermain yang kreatif serta menyenangkan, ketika itu pada sesi kegiatan membaca misalnya anak diberikan kartu yang berukuran kecil dan diminta menyebutkan huruf yang ada pada kartu, tidak satupun yang mampu menjawab dengan benar, lalu pada tahap berhitung anak langsung diminta berteriak untuk berhitung 1-10 secara beramai-ramai, posisi duduk terpaku di kursi dan meja masing masing selama hampir 30 menit, banyak anak yang terlihat menggeliat dan tidak betah dalam instruksi belajar saat itu, dan saat kartu dibagikan semua anak berebutan mengambil kartu seolah mereka suka kekacauan dan guru mengungkapkan bahwa mereka dapat dikendalikan jika belajar dengan menulis dan menggambar seperti yang biasa kami lakukan. Tanpa strategi dan ide, anak hanya dikondisikan belajar secara kaku dan monoton seolah-olah ini menjadi ajang melatih adaptasi anak dalam belajar di sekolah dasar nantinya.

Alat Permainan Edukatif (APE)

APE adalah singkatan dari Alat Permainan Edukatif. Hal ini dikarenakan pada dasarnya anak berada dalam masa bermain. Maka yang dibutuhkan bukan alat pembelajaran atau peraga, melainkan alat permainan untuk mendukung kegiatan bermainnya. Namun, APE disebut juga media pembelajaran.

Media Pembelajaran merupakan suatu perantara dalam proses interaksi antara peneliti dengan anak dan bertujuan memperjelas proses yang berupa informasi materi pelajaran yang sedang dipelajari. Sudono (2000:15), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik dalam mengefektifkan komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Dalam proses pembelajaran, kedudukan media pendidikan merupakan perantara komunikasi antara guru dengan anak. Sadiman (1986:7), menyatakan bahwa media pendidikan adalah sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan sehingga merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian anak menyebabkan terjadi proses pembelajaran.

Sudono (2000), menyatakan bahwa alat permainan adalah alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya dengan berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan desain atau menyusun sesuai bentuk utuhnya. Maka, APE merupakan alat permainan yang mempunyai nilai edukatif serta dapat mengembangkan segala aspek dan kecerdasan yang ada pada diri anak.

Alat permainan yang dapat mengembangkan segala aspek dan kecerdasan anak dapat diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran yang sesuai, di antaranya: 1) *joyful learning*, yaitu pembelajaran yang menyenangkan sehingga semua aspek anak dapat berkembang, baik aspek pengembangan pembiasaan maupun kemampuan dasar; dan 2) *multiple intelligences approach*, yaitu pembelajaran menggunakan pendekatan kecerdasan jamak/majemuk sehingga kecerdasan anak dapat berkembang.

Membuat APE

Bahan yang digunakan untuk membuat APE harus memperhatikan keamanan bagi anak atau siswa. Misalnya plastisin, guru membuatnya dengan bahan sederhana dan lebih aman karena bahan yang

digunakan terbuat dari tepung terigu dan tepung tapioka. Selain itu, bahan yang digunakan adalah bahan sederhana yang mudah dibeli dan ditemui di dapur rumah, misalnya tepung terigu, garam dan sabun. Sehingga, diharapkan tidak hanya guru yang dapat membuat tetapi siswa pun ikut terlibat dalam proses pembuatannya, sehingga anak memiliki pengalaman untuk bekerja sama secara sosial dan memberi kesan menarik, maka tanpa disadari mereka dalam proses belajar sambil bermain.

Cara membuat APE tidak terlepas dari jenis-jenis APE. Petunjuk pembuatannya sesuai dengan jenisnya. Contoh pembuatan APE untuk pengembangan perilaku sosial dan emosional seperti *plastisin* dan *painting finger*.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di TK Idhata dan PAUD Izzatul Ummah, pada tanggal 09 s.d 21 April 2018. Adapun subjek dalam pengabdian adalah guru di TK Idhata dan PAUD Izzatul Ummah, dengan tujuan untuk melihat sejauh mana pemahaman, perencanaan dan pembuatan APE.

Sedangkan langkah-langkah pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut: 1) merangkum catatan lapangan berupa hal yang berhubungan dengan penerapan pembuatan APE dan bagaimana aplikasinya; 2) display data (penyajian data), dilakukan dalam bentuk tulisan, matriks, gambar, Hal ini dilakukan untuk melihat apa yang terjadi dan apa yang dapat dilakukan, sehingga dapat diambil suatu tindakan dan untuk menganalisis lebih lanjut bila dianggap perlu untuk membuat kesimpulan. 3) pengambilan simpulan dan verifikasi, verifikasi perkembangan data dan fenomena yang ada dilaporkan, dan pada akhirnya dapat menghasilkan simpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelas Pembuatan APE (Alat Permainan Edukatif)

Tahapan ini, guru diikutkan pada workshop merancang dan menciptakan APE sederhana dari bahan yang disiapkan oleh pihak pengabdian masyarakat. APE akan digunakan pada kegiatan bermain terencana. *Team* melakukan workshop, simulasi bermain dan kelas pembuatan APE. Kegiatan bermain melalui APE dalam Buku Bermain Kreatif Sujiono (2010:112-120) yang dibuat secara mandiri antara lain adalah:

Fun Cooking, merupakan kegiatan anak dalam mengenal rasa dan mengkreasikan makanan, yang menjadi sebuah simbol huruf dan kata yang bisa mereka rangkai secara menyenangkan dengan bahan yang disukai anak seperti selai dan roti, pada kegiatan ini guru akan meracik bagian bahan yaitu membuat selai sendiri dengan bahan yang sederhana.

Susu Buatanku, dimana anak belajar berhitung dengan somastis dan intelektual. Tahapan ini guru dilatih mengkondisikan anak agar dapat berhitung melalui susu yang dibawa dari rumah sebagai media belajar, tetapi guru yang memfasilitasi kegiatan berhitung dan mengungkap rasa di sekolah.

Bentukku Apa Ya?, tahapan ini, bahan yang dikenalkan sangat sederhana dan guru mempraktikkan cara membuat plastisin sederhana dari tepung terigu dan minyak serta dalam pembelajaran guru membentuk plastisin dan membuatnya menjadi permainan tebak benda melalui bentuk yang dibuat.

Alas Makanku, kegiatan ini melatih guru untuk membuat alas makan dengan menggunakan benang wol yang besar dan kartun untuk membuat lubang di pinggir kartun yang dibentuk oval. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan gerak motorik halus anak dalam memasukkan lubang di kartun, karena penerapan bagian dari Belajar SAVI adalah melalui intelektual.

Remas dan Tempel, kegiatan ini melatih guru membuat remasan kertas sampul dan menempelkannya pada kardus bekas yang telah dikuliti hingga tercipta bingkai yang unik. Kegiatan ini dapat dicoba ke anak agar mereka dapat bereksplorasi dengan meremas dan merobek kertas sampai sekecil mungkin.

Finger Painting, program ini melatih guru membuat cat untuk *finger painting* dari tepung tapioka, tawas serta sabun cuci dan minyak goreng. *Finger painting* yang diolah secara sendiri, guru tidak perlu khawatir dengan kesehatan karena bahan yang digunakan baik untuk tangan siswa.

Melalui 6 kegiatan yang dilakukan guru, menghasilkan produk berupa APE yaitu: plastisin, kardus bingkai, cat untuk *finger painting* serta *fun cooking* dengan roti dan *choco chips*. Selain itu, tidak hanya dilatih melalui 6 kegiatan ini, guru juga akan mendapatkan bahan tersebut untuk dikreasikan di sekolah, tentunya setelah pelatihan *output* dari hasil pelatihan di *survey* pada lokasi mitra dan produk tersebut akan disertifikasi untuk pencapaian hasil kerja guru membuat APE sederhana.

Pembinaan dan Pendampingan

Pembinaan dan pendampingan merupakan kegiatan yang dilakukan guru di kelas setelah simulasi dilaksanakan. Pengajar PAUD mendampingi secara berkelanjutan kegiatan bermain terencana dan pembuatan APE, meliputi kegiatan kelas simulasi bermain dan kelas pembuatan APE. Kegiatan pembinaan mahasiswa melibatkan 8 orang mahasiswa sebagai kru pendamping dengan tujuan kegiatan ini memberi gambaran kepada mereka bagaimana pengaruh kegiatan bermain bagi anak dan mereka belajar membuat kegiatan bermain pada kegiatan PPL nantinya.

SIMPULAN

Adanya pengetahuan guru tentang pembuatan APE, mengembangkan kemampuan sosial dan bahasa anak, sehingga memudahkan guru menstimulasi anak untuk bersikap kritis dan antusias. Selain itu, pemanfaatan bahan sederhana dalam membuat APE, guru mendapat kepuasan berbeda. Anak menemukan kesenangan dalam bersosial dan mengembangkan emosional yang stabil untuk kemandiriannya menyelesaikan masalah, serta guru mengembangkan kompetensi profesionalnya.

Selain membuat APE, guru *berimprovisasi* dalam bercerita melalui kegiatan yang melibatkan anak, dan terbantu dalam mencapai pembelajaran guna melatih kemandirian, perkembangan dimensi sosial, emosi dan kognitif. Selain itu, pembuatan dan penggunaan APE dapat mengembangkan kemampuan sosio emosional, karena secara demonstratif merangsang kemampuan spasial dan motorik guru dalam mengeksplor APE. Bagi guru, aplikasi ini sangat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan sosial anak dan melatih penyeimbangan egoisme anak terutama dalam berbagi satu sama lain. Pelaksanaan kegiatan bermain dengan APE membantu perkembangan dimensi kognitif dan motoriknya, misalnya pada kegiatan menyulam, anak mencoba menghubungkan beberapa warna benang wol dan kertas *duplex* serta menyesuakannya, lalu motorik halusnya bekerja dengan kemampuannya memasukkan benang pada kertas *duplex* yang sudah dilubangi.

REFERENSI

- Anggani Sudono. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan (untuk PAUD)*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan PAUD*. Jakarta: Indeks.
- Hurlock, E. 2004. *Perkembangan Anak Jilid 1*. (terjemahan Meitasari Tjandrasa, Muchlisoh Zakarsih).
- Sujiono, Yuliana; Nurani. 2010. *Bermain Kreatif Berdasarkan Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Sukmadinata, N.S. 2009. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Santrock, John. 2007. *Child Development*. New York: McGraw.