

**PELATIHAN PEMBUATAN APE (ALAT PERMAINAN EDUKATIF) UNTUK  
MENSTIMULASI KECERDASAN JAMAK ANAK USIA DINI BAGI GURU-  
GURU PAUD DI TK IT BAITUL INSAN PESAWARAN**

Dharlinda Suri<sup>1</sup>, Irwan Roza<sup>2</sup>, Yurni<sup>3</sup>

<sup>123</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

<sup>1</sup>darlinda\_suri@stkipgribl.ac.id, <sup>2</sup>irwanroza.kua@gmail.com, <sup>3</sup>yurni@stkipgribl.ac.id

**Abstrak:** Dalam pengembangan APE sangat dipentingkan untuk mengembangkan kreativitas anak. Hal ini sangat berhubungan dengan stimulasi kecerdasan jamak pada anak. Melalui pelatihan pembuatan APE akan sangat membantu guru untuk menstimulasi anak usia dini dalam belajar. Sehingga kedepannya dalam belajar dengan menggunakan permainan akan lebih menarik perhatian anak, dapat mengurangi kebosanan dan memberikan kegiatan yang mampu membuat anak menjadi terampil.

**Kata kunci:** Alat Permainan Edukatif, Bimbingan dan Konseling, Kreativitas

***Abstract:** In developing APE it is very important to develop children's creativity. This is closely related to the stimulation of multiple intelligences in children. Through training in making APE will greatly help teachers to stimulate early childhood learning. So that in the future learning by using games will attract more attention of children, can reduce boredom and provide activities that can make children become skilled.*

***Keywords:** Educational Games Tools, Educational Guidance and Counseling , Creativity*

## **PENDAHULUAN**

Anak usia dini belajar melalui bermain. Ketika bermain mereka mengekspresikan diri secara bebas tanpa merasakan adanya paksaan. Esensi bermain meliputi perasaan gembira, senang, aktif, tidak terpaksa. Disinilah proses pembelajaran terjadi, mereka dapat mengambil keputusan, memilih, menentukan, mencipta, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat dan memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerjasama dengan teman dan mengalami berbagai macam perasaan. Kegiatan tersebut menggunakan seluruh panca indera seperti penglihatan, suara, rasa, pengecap, pencium dan mempercepat

hubungan kualitas otak. Pendidikan bagi anak usia dini merupakan upaya untuk menstimulasi, mengasuh, membimbing dan memberikan kegiatan yang mampu membuat anak menjadi lebih terampil.

Permainan merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran bagi anak usia dini. Untuk mendukung hal tersebut dibutuhkan alat permainan yang edukatif (APE). APE dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang akan membantu guru untuk menstimulasi anak usia dini untuk belajar. Belajar dengan permainan akan menarik perhatian anak dan dapat juga mengurangi kebosanan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi oleh Guru-Guru PAUD TK IT Baitul Insan adalah:

1. Guru PAUD harus meningkatkan pembelajaran yang dapat menstimulasi anak usia dini tidak kehilangan potensi kecerdasannya.
2. Penyediaan alat permainan edukatif yang berkualitas dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pembelajaran di PAUD.
3. Anak usia dini perlu diberikan kesempatan untuk bereksplorasi dalam belajar.

#### **METODE**

Bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pembuatan alat permainan edukatif guru PAUD TK IT Baitul Insan yang akan mengikuti kegiatan Pelatihan.

Adapun tahapan kegiatan pembuatan APE adalah :

1. Wayang Piring Kertas (Kecerdasan Interpersonal)
  - a. Ambil satu lembar kertas lipat ukuran paling besar.
  - b. Lipat menjadi dua kemudian buat pola sesuai dengan karakter binatang yang kita inginkan.
  - c. Tempelkan guntingan kertas yang sudah kita buat dipiring kertas.
  - d. Hiasan mata, mulut dan hidung atau belalai.
  - e. Tempelkan guntingan kertas pada tusuk sate atau karton tebal dengan menggunakan isolasi.
  - f. Wayang piring kertas dapat dimainkan.
2. Boneka Botol Plastik (Kecerdasan Intrapersonal)
  - a. Siapkan botol plastik.
  - b. Ambil kain perca ukuran besar lalu masukkan gumpalan kain perca potongan kecil-kecil kedalamnya lalu ikat dengan karet.

- c. Satukan kain perca tadi dengan botol dengan menggunakan karet dan rapikan.
  - d. Setelah badan boneka jadi boneka dapat dihias sesuai dengan tokoh/karakter yang kita inginkan.
3. Gurita Keranjang Buah (Kecerdasan Spasial)
  - a. Siapkan keranjang buah.
  - b. Buat gambar mata, mulut, pita di kertas bekas.
  - c. Gunting dan tempelkan gambar yang sudah kita buat di keranjang buah.
  - d. Gurita sudah jadi dan siap digantung disudut ruangan.
4. Puzzle Warna (Kecerdasan Logika Matematika)
  - a. Siapkan kardus gunting mejadi beberapa bagian dengan bentuk yang kita inginkan.
  - b. Tempelkan kertas warna pada bagian kardus tadi agar lebih menarik.
  - c. Beri alas agar lebih mudah pada saat memainkan.
5. Boneka Tangan Koran (Kecerdasan Linguistik)
  - a. Siapkan koran dan bentuk menyerupai kantong gorengan.
  - b. Tempelkan kertas warna pada koran tadi agar lebih menarik.
  - c. Untuk membentuk karakter yang kita inginkan.
6. Drum Botol Plastic (Kecerdasan Musikal)
  - a. Potong bagian atas dan bawah botol plastik lalu hias dengan kain perca.
  - b. Gunting plastik/kertas semen membentuk lingkaran lalu satukan dengan botol menggunakan karet. Usahakan kencang.
  - c. Beri tali dan buat stik pemukul dengan menggunakan bamboo yang ujungnya sudah diberi karet.

7. Terompa Tempurung Kelapa (Kecerdasan Kinestetik Tubuh)
  - a. Siapkan tempurung kelapa yang sudah dibersihkan.
  - b. Ambil pisau dan gunting lubangi bagian atas tempurung membentuk segitiga lalu tempelkan di bambu atau lidi.
  - c. Siapkan kayu kecil yang sudah diikat dengan tali raffia.
  - d. Pasang kayu kecil pada posisi malang pada tempurung kelapa yang sudah dilubangi.
- 2) APE yang digunakan harus sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaan dalam proses pembelajaran.
- 3) APE yang digunakan harus dapat membantu guru dalam memberikan pengertian atau konsep-konsep tertentu.
- 4) APE yang digunakan harus dapat mendorong kreativitas serta memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
- 5) APE yang digunakan harus memenuhi unsur-unsur seperti kebenaran ukuran, ketelitian dan kejelasan.
- 6) APE yang digunakan sebaiknya menggunakan zat-zat yang tidak membahayakan anak terutama zat warna yang dapat berbahaya bagi kesehatan serta bentuk yang tajam dan runcing sehingga dapat melukai anak.
- 7) APE yang digunakan harus dapat semenarik mungkin perhatian anak sehingga dapat menyenangkan dan tidak membosankan.
- 8) APE yang digunakan hendaknya memenuhi unsur keindahan dalam bentuk ataupun kombinasi warna serta rapi.
- 9) APE tentunya harus dapat digunakan baik oleh guru maupun anak.
- 10) APE sebaiknya beraneka macam, sehingga dapat mengembangkan kemampuan anak.
- 11) Tingkat kesulitan APE sebaiknya disesuaikan pada rentang usia anak.
- 12) APE buatan sendiri diupayakan yang awet, mudah dibuat, bahannya mudah diperoleh dan mudah digunakan anak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

Kegiatan pelatihan pembuatan APE pada guru berjalan sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya. Pelatihan pembuatan APE bertujuan untuk menstimulasi kecerdasan anak dalam pembelajaran yang akan membantu guru menstimulasi anak usia dini untuk belajar. Belajar dengan permainan akan menarik perhatian anak dan dapat mengurangi kebosanan.

### 2. Pembahasan

Guru TK IT Baitul Insan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Pada tahap kegiatan pelatihan, guru menyampaikan banyak hal yang menjadi permasalahannya antara lain : 1) guru PAUD harus meningkatkan pembelajaran yang dapat menstimulasi anak usia dini tidak kehilangan potensi kecerdasannya, 2) penyediaan alat permainan edukatif yang berkualitas dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pembelajaran di PAUD, 3) anak usia dini perlu diberikan kesempatan untuk bereksplorasi dalam belajar.

Dengan demikian, alat peraga bermain yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran di PAUD, hendaknya memenuhi kriteria-kriteria berikut:.

- 1) APE yang digunakan harus mengandung unsur pendidikan.

## SIMPULAN

Pembuatan APE (Alat Permainan Edukatif) ini sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran anak didik. Dan juga nantinya APE ini dapat

dijadikan sebagai sarana media pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anam Saiful. 2007. *Taman Yang Paling Indah*. Solo: Wangsa Jatra Lestari
- Anderson, J. 1993. *Quality in Early Childhood Education*. New York: Danish National Federation of Early Childhood and Youth Education.
- Arsyad Azhar. 1996. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Bogdan, Robert dan Steven J. Taylor. 1993. *Kualitatif: Dasar-dasar Penelitian. Terjemahan oleh A. Khosin Afandi*. Surabaya: Usaha Nasional
- Depdiknas.2005. *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak- Kanak Sekolah Dasar
- Jamaris Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan anak usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini PPs Universitas Negeri Jakarta
- Masitoh. 2006. *Strategi Pembelajaran di TK*. Cetakan Kelima, Jakarta: Universitas Terbuka