
PEMANFAATAN LINGKUNGAN DAN BARANG BEKAS SEBAGAI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BAGI KADER POS PAUD KELURAHAN TAMBAK REJO SEMARANG

oleh:

Ismatul Khasanah, Djariyo, Aries Tika Damayani, Qoriati Mushafanah
IKIP PGRI Semarang
Ismah_unjkt@yahoo.co.id

Abstract

IbM's activities aim to help the cadres POS PAUD at Village Tambakrejo in developing children's creativity through the use of the environment and used goods that are not used.

IBM designed activities with tutorial activities, with the goal of early childhood POS Kader village Tambakrejo Semarang. Material activities include (1) use of second-hand goods, (2) Educational Games Tools, and (3) educational toys category. Indicator of success is to create a cadre of early childhood POS create innovative yet simple APE of various materials, as well as the creation of an enjoyable learning for students.

IbM events held on 23 and 24 February 2013, attended by 36 people consisting of POS Kader early childhood and parents, along with his son on the Village Tambakrejo Semarang. Based on the cadres and parents with children who are present, in general the event was very interesting, useful and well received.

Keywords: *Used Goods, Tools Educational Games*

Abstrak

Kegiatan IbM ini bertujuan untuk membantu para Kader POS PAUD yang ada di Kelurahan Tambak Rejo dalam mengembangkan kreatifitas anak melalui pemanfaatan lingkungan dan barang-barang bekas yang sudah tidak terpakai.

Kegiatan IbM dirancang dengan kegiatan tutorial, dengan sasaran Kader POS PAUD Kelurahan Tambak Rejo Semarang. Materi kegiatan meliputi (1) Pemanfaatan barang bekas, (2) Alat Permainan Edukatif, dan (3) Kategori alat permainan edukatif. Indikator keberhasilannya adalah kader POS PAUD dapat menciptakan menciptakan APE sederhana namun inovatif dari berbagai bahan, serta terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Kegiatan IbM dilaksanakan pada tanggal 23 dan 24 Februari 2013, dengan dihadiri 36 orang yang terdiri dari Kader POS PAUD dan orang tua siswa, beserta dengan anaknya dari Kelurahan Tambak Rejo Semarang. Berdasarkan tanggapan para Kader maupun orang tua beserta anak yang hadir, secara umum kegiatan ini sangat menarik, bermanfaat dan dapat diterima dengan baik.

Kata Kunci: Barang Bekas, Alat Permainan Edukatif

A. PENDAHULUAN

Kelurahan Tambakrejo merupakan salah satu wilayah administratif di Kecamatan Gayamsari Kota Semarang. Terdiri dari 9 RW dan 54 RT, dimana jumlah seluruh penduduk terdapat 10.262 orang dengan penduduk laki-laki berjumlah 5.173 orang dan perempuan 5.089 (data Monografi Kelurahan Tambakrejo, 2012). Kawasan tersebut merupakan daerah dengan tingkat ekonomi yang belum optimal. Keterbatasan warga terhadap keadaan ekonomi yang dimiliki membuat mereka kurang peduli terhadap pendidikan dan kesehatan masa depan anak mereka.

Kelurahan Tambakrejo memiliki 2 Pos PAUD, 5 TK, 6 SD/MI, 1 SMP dan 1 SMA. Dari jumlah anak usia dini yang terdapat di Tambakrejo terdapat permasalahan jumlah persebaran anak dengan jumlah Pos PAUD yang belum optimal, begitu pula untuk Sekolah Dasar (SD). Rendahnya kesadaran warga akan pentingnya pendidikan di Kelurahan Tambakrejo mengakibatkan perkembangan kognitif dan psikomotorik anak yang lambat.

Peningkatan mutu pendidikan anak sangat memerlukan pemahaman yang mendasar mengenai perkembangan anak

usia dini terutama dalam proses pembelajaran. Hal itu dimaksudkan agar kita dapat mengetahui ada atau tidaknya kesulitan yang dialami oleh si anak. dalam proses belajarnya. Dengan pemahaman yang cukup mendalam atas proses tersebut diharapkan dapat memberikan informasi kepada orang tua, dan sebagai pemerhati pendidikan, mampu mengadakan eksplorasi, merencanakan dan mengimplementasikan penggunaan sumber belajar dan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di TK. Ketersediaan alat permainan tersebut sangat menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal. Pemanfaatan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar anak diharapkan dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh pengajar. Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya.

Terdapat berbagai permasalahan dalam penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Kecamatan Tambak

**PEMANFAATAN LINGKUNGAN DAN BARANG BEKAS SEBAGAI
ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BAGI KADER POS PAUD
KELURAHAN TAMBAK REJO SEMARANG**

Ismatul Khasanah, Djariyo, Aries Tika Damayani, Qoriati Mushafanah

Rejo. Permasalahan yang dihadapi oleh kader Pos PAUD di Kelurahan Tambakrejo yaitu masih terbatasnya wawasan kader dalam penciptaan alat-alat peraga edukatif untuk anak-anak PAUD secara inovatif dan kreatif tetapi mudah dan murah serta terjangkau bagi masyarakat dalam pembuatannya.

Hal yang sering dilupakan oleh para orang tua maupun para pendidik adalah tingkat kepedulian mereka dalam penyediaan sarana dan alat-alat permainan yang bersifat mendidik (edukatif) terutama untuk kepentingan optimalisasi perkembangan anak. Belum lagi adanya anggapan bahwa alat permainan yang bagus adalah yang berharga mahal. Untuk memecahkan masalah yang telah diuraikan maka Tim IBM IKIP PGRI Semarang mengadakan penyuluhan kepada kader pos PAUD dalam pembuatan Alat Peraga Edukatif sederhana dan inovatif.

Masa depan anak ada di tangan orang tua, sedangkan masa depan bangsa ada di tangan anak-anak. Usia dini pada anak merupakan golden age (masa keemasan anak) yaitu pada masa ini anak mengalami perkembangan fisik dan non fisik terutama kemampuan secara pesat yang sangat berpengaruh terhadap sikap dan

sifatnya di masa yang akan datang. Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan anak dirangsang untuk berkembang secara umum baik perkembangan berpiikir, emosi maupun sosial. Untuk itu, berikan pendidikan yang sesuai dengan tingkatannya, melihat pada usia anak di tingkat PAUD maka Alat Peraga Edukatiflah yang dirasa perlu untuk diberikan pada anak.

APE merupakan singkatan dari Alat Permainan Edukatif. Mengapa “permainan”? Karena pada dasarnya anak khususnya usia PAUD memang berada dalam masa bermain. Melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Tidak hanya itu, melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan anak juga dirangsang untuk berkembang secara umum baik perkembangan berpiikir, emosi maupun sosial. Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di TK. Ketersediaan alat permainan tersebut sangat menunjang

terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.

Maka yang dibutuhkan bukanlah alat pembelajaran atau alat peraga, melainkan alat permainan untuk mendukung kegiatan bermainnya. Namun APE biasa juga disebut sebagai Media Pembelajaran ataupun Alat Peraga. Bila dihubungkan dengan anak usia dini, media pembelajaran dikenal sebagai Alat Permainan Edukatif atau sering disingkat APE.

Alat Peraga Edukatif (APE) adalah sarana yang dapat merangsang aktifitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern, konvensional, dan tradisional.

Melalui kegiatan bermain, daya pikir anak terangsang untuk mendayagunakan aspek emosional, sosial serta fisiknya. Lewat permainan, anak-anak dapat mempelajari banyak hal. Misalnya, dengan bermain ayunan, anak secara tidak sengaja melatih keseimbangan fisik dan psikisnya, bermain komedi putar dapat melatih keberanian dan ekspresi emosionalnya dalam segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dengan bermain, anak-anak akan bertambah kemampuan fisik, pengalaman

dan pengetahuannya, serta berkembang keseimbangan mentalnya.

Untuk membekali diri dalam melaksanakan proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, guru dan orang tua hendaknya mampu menciptakan hasil karya yang orisinal berupa APE. Yang harus diperhatikan adalah setiap pembuatan APE haruslah mengikuti kriteria yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Tidak hanya pada kriteria saja tetapi juga APE diharapkan dapat menumbuhkan kreatifitas tidak hanya untuk orang tua atau guru, tapi juga untuk anak dalam memanfaatkan barang-barang bekas yang ada disekitarnya.

Kategori APE, antara lain:

- 1) Diperuntukkan berbagai anak, yakni mainan yang memang sengaja dibuat untuk merangsang berbagai kemampuan dasar pada balita.
- 2) Multifungsi, dari suatu mainan bisa didapat berbagai variasi mainan sehingga stimulasi yang didapat anak juga beragam.
- 3) Melatih problem solving, dalam memainkannya anak diminta untuk melakukan problem solving.
- 4) Melatih konsep-konsep dasar, lewat permainan ini, anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan dasarnya

**PEMANFAATAN LINGKUNGAN DAN BARANG BEKAS SEBAGAI
ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BAGI KADER POS PAUD
KELURAHAN TAMBAK REJO SEMARANG**

Ismatul Khasanah, Djariyo, Aries Tika Damayani, Qoriati Mushafanah

seperti mengenal bentuk, warna, besaran, juga melatih motorik halus.

- 5) Melatih ketelitian dan ketekunan, Dengan mainan edukatif anak tak hanya sekedar menikmati tetapi juga dituntut untuk teliti dan tekun ketika mengerjakannya.
- 6) Merangsang kreativitas, Permainan ini mengajak anak untuk selalu kreatif lewat berbagai variasi mainan yang dilakukan. Bila sejak kecil anak terbiasa untuk menghasilkan karya, lewat permainan merancang bangun misalnya, kelak dia akan lebih berinovasi untuk menciptakan suatu karya, tidak hanya mengekor saja.

Pembuatan APE merupakan suatu kegiatan yang memerlukan bekal kemampuan yang memadai. Bekal kemampuan yang dimaksudkan adalah pengetahuan dan keterampilan bagaimana melakukannya sesuai dengan persyaratan-persyaratan tertentu sehingga alat permainan edukatif yang dibuat betul-betul efektif dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Dari kriteria tersebut di atas maka, dalam pembuatannya APE kita harus mengacu pada syarat-syarat tertentu, antara lain:

- 1) bersifat mendidik
- 2) aman/tidak berbahaya bagi anak

- 3) warna dan bentuk yang menarik
- 4) sesuai dengan minat dan taraf perkembangan anak
- 5) sederhana, murah dan mudah didapat
- 6) awet, tidak mudah rusak dan mudah pemeliharaannya
- 7) ukuran, bentuk dan bobotnya sesuai dengan usia anak
- 8) berfungsi mengembangkan kemampuan anak (fisik, bahasa, sosial, kognisi, emosi)

Manfaat APE:

- 1) Melatih kemampuan motorik
Simulasi untuk motorik halus diperoleh saat anak menjemput mainannya, meraba, memegang dengan kelima jarinya, dan sebagainya. Sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerak-gerakkan mainannya, melempar, mengangkat, dan sebagainya.
- 2) Melatih konsentrasi
Mainan edukatif dirancang untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam berkonsentrasi, anak dituntut untuk fokus pada gambar atau bentuk yang ada di depannya, ia tidak berlari-larian atau melakukan aktivitas fisik lain sehingga konsentrasinya bisa lebih tergal.

PEMANFAATAN LINGKUNGAN DAN BARANG BEKAS SEBAGAI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BAGI KADER POS PAUD KELURAHAN TAMBAK REJO SEMARANG

Ismatul Khasanah, Djariyo, Aries Tika Damayani, Qoriati Mushafanah

3) Mengenalkan konsep sebab akibat

Contohnya, dengan memasukkan benda kecil ke dalam benda yang besar. anak akan memahami bahwa benda yang lebih kecil bisa dimuat dalam benda yang lebih besar. Sedangkan benda yang lebih besar tidak bisa masuk ke dalam benda yang lebih kecil.

Ini adalah pemahaman konsep sebab akibat yang sangat mendasar.

4) Melatih bahasa dan wawasan

Permainan edukatif sangat baik bila dibarengi dengan penuturan cerita. Hal ini akan memberikan manfaat tambahan buat anak, yakni meningkatkan kemampuan berbahasa juga keluasan wawasan

5) Mengenalkan warna dan bentuk

Dari mainan edukatif anak dapat mengenal ragam/variasi bentuk dan warna. Ada benda berbentuk: kotak, segiempat, bulat dengan berbagai warna: Biru, merah, hijau dan lainnya.

Pada pelatihan pemanfaatan lingkungan dan barang bekas sebagai APE bagi kader Pos PAUD ini peserta diharapkan: Mampu menciptakan APE sederhana namun inovatif dari berbagai bahan dan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

B. METODE KEGIATAN

Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, dalam penyuluhan ini digunakan metode ceramah, demonstrasi. Karena tidak tersedianya APE dan mahalnnya harga alat permainan edukatif serta tidak terampilnnya kader pos PAUD dalam membuat APE bagi anak usia dini maka diadakan pelatihan untuk membuat alat permainan edukatif dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada dilingkungan sekitar.

Tutorial, bertujuan untuk:

- 1) Menambah bekal materi dan pemahaman kader POS PAUD akan alat peraga edukatif
- 2) Dasar-dasar pembuatan alat peraga Edukatif
- 3) Strategi pemilihan APE yang baik.

Workshop, bertujuan untuk :

- 1) Merancang peraga sesuai konsep dasar yang hendak dicapai.
- 2) Praktek pembuatan alat peraga edukatif oleh anak diampingi oleh orang tua.
 - a) Alat peraga edukatif dari bahan lingkungan.
 - b) Alat peraga edukatif dari barang-barang bekas, dsb.
- 3) Merancang strategi pembelajaran dan penggunaan peraganya.
- 4) Implementasi peraga di PAUD.

**PEMANFAATAN LINGKUNGAN DAN BARANG BEKAS SEBAGAI
ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BAGI KADER POS PAUD
KELURAHAN TAMBAK REJO SEMARANG**

Ismatul Khasanah, Diariyo, Aries Tika Damayani, Qoriati Mushafanah

- 5) Monitoring dan evaluasi.
- 6) Penyusunan laporan hasil kegiatan.

Jenis luaran yang diharapkan pada pelatihan pemanfaatan lingkungan dan barang bekas sebagai APE bagi kader Pos PAUD ini peserta diharapkan:

- 1) Mampu menciptakan APE sederhana namun inovatif dari berbagai bahan.
- 2) Terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Target ini tercapai dengan dibuktikan dari keterampilan kader pos PAUD Kelurahan Tambak Rejo dalam membuat APE dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada di lingkungan dan barang bekas di sekitar semakin meningkat. Hal ini dibuktikan dengan beragamnya APE yang dihasilkan oleh kader Pos PAUD Kelurahan Tambak Rejo pada saat pelatihan berlangsung.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan IBM dilaksanakan pada tanggal 23, 24 Februari 2013, mengundang 40 Kader POS PAUD termasuk para orang tua siswa Kelurahan Tambakrejo Semarang. Dari sejumlah peserta yang diundang, hadir 36, baik Kader POS PAUDnya maupun orang tua, yang masing-masing membawa serta putra putrinya. Kegiatan meliputi: Tutorial,

meliputi pemberian materi oleh para pemateri baik mengenai definisi dari APE, dasar-dasar pembuatan alat peraga Edukatif, maupun strategi dalam memilih APE yang baik. Tidak hanya tutorial, tetapi juga diadakan Workshop, yang kegiatannya adalah merancang peraga sesuai konsep dasar yang hendak dicapai, praktek pembuatan alat peraga edukatif oleh anak didampingi oleh orang tua, dengan menggunakan bahan dari lingkungan maupun dari brng-barang bekas.

Berdasar beberapa indikator keberhasilannya, kegiatan IBM ini dapat dilaksanakan dengan cukup berhasil walaupun ada beberapa kendala, terlihat dari sebagian besar target dapat dicapai, yaitu : Kader POS PAUD mampu menciptakan APE sederhana namun inovatif dari berbagai bahan dan Terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, serta siswa dapat belajar membuat APE dengan memanfaatkan barang-barang yang ada disekitarnya. Tanggapan dari para peserta terhadap kegiatan ini cukup positif, terlihat dari antusias dan perhatian para peserta pada kegiatan maupun materi yang disampaikan.

D. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Kegiatan IBM pemanfaatan lingkungan dan barang bekas sebagai alat permainan edukatif (ape) bagi kader pos paud kelurahan tambak rejo semarang, berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Semangat dan antusiasme peserta menunjukkan berhasilnya kegiatan ini dilaksanakan.

Pelaksanaan kegiatan ini menggunakan teknik tutorial dengan tujuan agar peserta paham terlebih dahulu mengenai APE, yang kemudian dilanjutkan dengan mempraktekannya langsung atau membuat langsung APE dengan barang-barang bekas yang sudah peserta siapkan sebelumnya. Permasalahan-permasalahan yang sebelumnya ada, saat ini sudah dapat dipecahkan yaitu bertambahnya pemahaman dan wawasan dari kader POS PAUD pentingnya menggunakan APE dalam pembelajaran maupun bagaimana caranya membuat APE yang murah dan terjangkau dengan memanfaatkan barang bekas yang mudah kita dapatkan.

Berdasar beberapa indikator keberhasilannya, kegiatan IBM Kader POS PAUD ini dapat dilaksanakan dengan cukup berhasil, walaupun masih ada sedikit

kendala, terlihat dari sebagian besar target dapat dicapai, yaitu:

- 1) Kader POS PAUD mampu menciptakan APE sederhana namun inovatif dari berbagai bahan bekas yang ada dilingkungan sekitar.
- 2) Terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

2. Saran

Setelah kegiatan IBM berlangsung ada masukan dan saran dari mitra. Mitra berharap ada kegiatan IBM serupa yang bisa dilaksanakan rutin agar informasi dan pengetahuan baru seputar APE bisa diperoleh oleh kader.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Data Monografi Kelurahan Tambakrejo* tahun 2012
- Badan Penelitian dan Pengembangan. 2005. *Pembelajaran Baca, Tulis, Hitung (CALISTUNG) di Sekolah Dasar*, Depdiknas, Jakarta.
- Brown, H. Douglas. 2001. *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy* (2nd ed), Addison Wesley Longman, Inc.

**PEMANFAATAN LINGKUNGAN DAN BARANG BEKAS SEBAGAI
ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BAGI KADER POS PAUD
KELURAHAN TAMBAK REJO SEMARANG**

Ismatul Khasanah, Djariyo, Aries Tika Damayani, Qoriati Mushafanah

Suparno, Dr. Paul. 2001. *Teori
Perkembangan Kognitif Jean
Piaget*. Yogyakarta. Kanisius.

Domen, Glenn. Janet Doman. 2006. *How To
Teach Yuor Baby To Read
(Bagaimana Mengajar Bayi Anda
Membaca Sambil
Bermain)*. Indonesia.

*Data Monografi Kelurahan Tambakrejo
tahun 2012.*