



## Sosialisasi Alat Permainan Edukasi (APE) pada Guru TK Asiyiah Bustanul Athfal Muara Bungo

Winda Trisnawati<sup>1</sup>; Tri Wiyoko<sup>2\*)</sup>; Levandra Balti<sup>3</sup>; Randi Eka Putra<sup>4</sup>; Nurlev Avana<sup>5</sup>

Published online: 10 April 2022

### ABSTRACT

Educational games aim to stimulate the interests and talents of students by playing. Students will be more interested in learning by using Educational Game Tools (APE), because essentially students are happy with an interesting and fun learning atmosphere in class. The availability of indoor APE at Asiyiah Bustanul Athfal is very limited and the existing APE is an old version so that the learning process to develop motoric and sensory development of students is not optimal. So that teachers at Asiyiah Bustanul Athfal Kindergarten must adapt well to update their abilities in providing APE. The results of this community service activity are the increased knowledge and skills of teachers in using Educational Game Tools (APE) in the form of puzzles, Intelligent Sticks, Flash cards, Clock boards, circular bead wire.

**Keywords:** *Educational Game Tool, Teacher, Kindergarten*

**ABSTRAK:** Permainan edukasi bertujuan untuk menstimulus minat dan bakat peserta didik dengan bermain. Peserta didik akan lebih tertarik dalam belajar dengan menggunakan Alat Permainan Edukasi (APE), karena hakikatnya peserta didik senang dengan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan di kelas. Ketersediaan APE *indoor* di Asiyiah Bustanul Athfal sangatlah terbatas dan APE yang ada merupakan versi lama sehingga proses belajar untuk mengembangkan motorik dan sensorik peserta didik kurang optimal. Sehingga guru di TK Asiyiah Bustanul Athfal harus beradaptasi dengan baik untuk mengupdate kemampuannya dalam menyediakan APE. Hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu bertambahnya pengetahuan dan ketrampilan guru dalam menggunakan Alat Permainan Edukasi (APE) berupa puzzle, *Intelligent Stick*, *Flash card*, *Clock board*, kawat manik lingkaran.

**Kata Kunci :** Alat Permainan Edukasi, Guru, TK

### PENDAHULUAN

TK Aisyiah Bustanul Athfal Muara Bungo merupakan salah satu sekolah swasta yang pada tingkatan Pendidikan (Sekolah) Anak Usia Dini (PAUD) yang ada di Jl. Rangkayo hitam Komplek Islamic Center kecamatan Rimbo Tengah. Sekolah ini mulai beroperasi sejak keluarnya keputusan Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Bungo Nomor 01 Tahun 2016. TK Aisyiah sendiri dalam pengelolannya di bawah [Pimpinan Daerah Muhammadiyah \(PDM\) Kab. Bungo](#).

Keberadaan TK Aisyiah Bustanul Athfal sangat dirasakan manfaatnya oleh masyarakat, karena pendidikan yang diberikan TK ini kepada peserta didik sangatlah baik. Proses pembelajaran yang hadirkan dalam kegiatan belajar mampu membangun interkasi yang baik antara guru dengan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan di TK Aisyiah

<sup>1,3</sup> Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP Muhammadiyah Muara Bungo  
<sup>2\*),4,5</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Muhammadiyah Muara Bungo

\*) *corresponding author*

Tri Wiyoko

Email: yokostkipmb@gmail.com

Bustanul Athfal tidak hanya di dalam kelas saja, tetapi juga dilaksanakan di luar kelas, seperti di masjid sebagai tempat untuk mengajarkan peserta didik dalam hal beribadah kepada Allah SWT.

Selanjutnya menggunakan halaman sekolah sebagai tempat untuk mengenalkan lingkungan alam secara langsung kepada peserta didik.

Eksistensi TK Aisyiyah Bustanul Athfal harus selalu di jaga, sebagai salah satu sekolah di tingkatan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang patut untuk diperhitungkan di kabupaten Bungo. Salah satu upaya yang dilakukan untuk menjaga eksistensinya yaitu dengan menambahkan fasilitas belajar untuk peserta didik. Fasilitas belajar yang disediakan oleh sekolah ini cukuplah memadai, hal ini ini dapat di lihat adanya alat permainan dengan prinsip pesawat sederhana yang ada di halaman sekolah. Selain itu, poster-poster yang berisikan bacaan motivasi untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik juga terdapat di dalam kelas. Alat-alat peraga edukasi juga ada disekolah tersebut. Keberadaan fasilitas yang ada tersebut dimaksudkan agar kualitas pembelajaran yang dijalankan semakin baik dan berkualitas. Sebagaimana pernyataan Vitianingsih (2016) bahwa untuk menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini dalam hal ini melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), di PAUD anak sudah diajarkan cara belajar dengan media bermain.

Namun, hasil pengamatan dan wawancara terhadap kepala sekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Muara Bungo ditemukan bahwa ketersediaan alat peraga edukasi (APE) masih kurang baik alat peraga alfabet, warna, puzzel, bangun kotak dan lain-lain. Alat peraga yang ada saat ini merupakan alat peraga model lama dan jumlahnya tidak banyak. Sehingga guru-guru yang ada harus menyiasati dengan membuat sendiri secara sederhana. Alat peraga yang sederhana ini diharapkan mampu membantu dalam pembelajaran peserta didik. Selain itu, alat permainan edukasi sangatlah penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Selain itu, menurut Purwani (2021) peran guru sangat diperlukan untuk memfasilitasi peserta didik dalam memberikan rangsangan belajar melalui pengalamannya yang dirancang dan ditata sehingga seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal.

Guru di TK Asiyiyah Bustanul Athfal merupakan guru yang terbuka terhadap perkembangan yang ada, sehingga guru yang ada menyadari penting untuk beradaptasi dengan baik terhadap kemajuan yang ada saat ini. Salah satunya yaitu dengan menerima kehadiran TIM Pengabdian masyarakat untuk memberikan sosialisasi terkait dengan permainan edukasi yang modern seperti kotak alfabet dan angka, puzzle, drawing board, dan mainan lainnya. Program Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dalam wujud kepedulian terhadap perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada level TK agar adanya peningkatan pengetahuan guru terhadap permainan edukasi, meningkatkan keterampilan guru-guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal Muara Bungo dalam menggunakan permainan edukasi. Serta memperbanyak koleksi APE berupa permainan edukasi, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan.

## BAHAN DAN METODE

Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Muara Bungo Tahun akademik 2020/2021. Metode pelaksanaan pengabdian ini yaitu dengan teknik ceramah dan diskusi. Dalam hal ini ceramah yang dimaksud adalah ceramah yang diberikan oleh pameri kepada guru – guru untuk menjelaskan bagaimana metode belajar menggunakan permainan edukasi. Selain menerapkan metode ceramah, juga menerapkan metode diskusi. Dengan adanya metode diskusi ini diharapkan terjadinya interaksi antara pameri dengan peserta didik . Pengabdian ini diberikan kepada guru-guru di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Muara Bungo. Rincian tahapan kegiatan pengabdian sebagai berikut:



Gambar 1. Rincian Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Adapun penjelasan tahapan rincian kegiatan sebagai berikut

### 1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan yang dilakukan untuk melaksanakan program ini yang meliputi:

- a. Survei tempat pelaksanaan kegiatan.
- b. Menyusun proposal kegiatan pengabdian masyarakat
- c. Menyelesaikan surat tugas dari LP3M STKIP Muhammadiyah Muara Bungo
- d. Menyelesaikan perizinan pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal Muara Bungo
- e. Menyediakan alat permainan edukasi.

### 2. Tahap Pelaksanakan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 07 Juni 2021 kepada guru-guru di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Muara Bungo. Adapun tahap pelaksanaannya sebagai berikut:

- a. Guru diarahkan untuk hadir sebagaimana jadwal yang sudah ditentukan.
- b. Menyiapkan alat-alat peraga permainan edukasi untuk anak TK
- c. Memberikan simulasi cara mengajar menggunakan permainan edukasi.
- d. Guru diminta untuk melakukan simulasi menggunakan permainan edukasi.

### 3. Tahap Evaluasi Ketercapaian Tujuan

Evaluasi ketercapaian tujuan dilakukan pada awal, proses, dan akhir kegiatan. Penilaian ketercapaian evaluasi ini dilakukan dengan mengobservasi kegiatan guru selama proses pengabdian sedang berlangsung.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) ini pada tanggal 07 Juni 2021 yang bertempat di ruang TK Aisyiyah Bustanul Athfal Muara Bungo. Kegiatan yang di jalankan diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE). APE adalah alat permainan yang sengaja dirancang untuk pendidikan dan pengembangan anak usia dini (Guslinda & Kurnia, 2018).



**Gambar 2. Sosialisasi APE pada Guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal**

Adanya APE memegang peranan penting dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Metode pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan memberikan materi dengan teknik ceramah. Melalui pemberian materi secara ceramah akan mampu memberikan persepsi yang sama kepada guru-guru terkait dengan APE yang digunakan. Selanjutnya pemateri memberikan simulasi dari masing-masing APE yang telah disiapkan. Ibu guru yang hadir juga diwajibkan untuk mencoba menggunakan APE yang ada. Hal ini diharapkan akan meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan APE dalam proses pembelajaran. Adapun APE yang digunakan dalam program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) diantaranya yaitu:

### A. *Puzzle*

Pada awal kegiatan ini, pemateri memberikan penjelasan terkait dengan APE yang berupa *Puzzle*. APE *Puzzle* ini terdiri dari angka 1-20 dan huruf dari huru A-Z. Warna *puzzle* angka dan huruf terdiri dari warna yang berbeda-beda. Sehingga peserta didik selain belajar angka dan huruf, mereka juga dapat belajar tentang warna sekaligus. Perbedaan warna dimasing-masing angka dan huruf ini akan sangat membantu daya ingat peserta didik. Selain itu, peserta didik dapat mengasah kemampuan motoriknya dengan membedakan angka dan huruf berdasarkan bentuknya. Adapun contoh APE *puzzle* yang digunakan dalam sosialisasi sebagai berikut.



**Gambar 2. Puzzle Angka**

Adapun manfaat Bermain Puzzle Angka dan huruf diantaranya yaitu pengenalan angka, huruf, dan warna, melatih daya ingat, melatih konsentrasi, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih sensorik dan motorik dan melatih sistematisa berpikir. Setelah pemateri menjelaskan manfaat Puzzle angka, selanjutnya dilakukan penjelasan cara bermain Puzzle angka dan huruf, diantaranya yaitu sebelum bermain perhatikan gambar satu-persatu selama 1 menit, balik puzzle untuk melepas semua kepingan puzzle kayu, minta anak untuk memasang potongan puzzle pertama yaitu angka 1/A pada bagian atas paling kiri. Kemudian cari dan pasang potongan puzzle dengan gambar angka 2/B. selanjutnya mencari dan memasang potongan selanjutnya hingga semua potongan puzzle berhasil dipasang dipapan puzzle angka 1-20/huruf A-Z.

Pembelajaran dengan menggunakan puzzle akan berdampak pada peserta didik selain dari sisi motorik dan sensoriknya, yang mana kognitif peserta didik untuk kemampuan membilang dapat meningkat dengan kategori sedang (Nari, 2019). Selain itu, kualitas proses pembelajaran semakin baik karena adanya persiapan dari guru dan konsentrasi peserta didik terhadap pelajaran semakin mengalami peningkatan (Nurrahmah, 2021). APE Puzzle memberikan kontribusi besar dalam peningkatan kemampuan peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu menyiapkan APE yang terbaik dalam setiap proses pembelajaran.

## B. *Intelligent Stick*

Kegiatan sosialisasi permainan angka *intelligent stick* dilaksanakan dengan memberikan penjelasan cara penggunaannya dan manfaat yang diperoleh. Guru diberikan penjelasan cara menggunakannya alat ini secara bertahap, mulai dari penjumlahan dan pengurangan. Sedangkan dengan perkalian dan pembagian yang bisa dihitung dengan alat ini hanyalah proses yang sederhana. Perlu ditekankan bahwa penggunaan alat bantu hitung ini jangan sampai menimbulkan miskonsepsi. Misalnya 3 stick berwarna biru ditambah dengan 2 stick warna merah hasilnya adalah 5 stick berwarna. Penjumlahan tersebut tidak bisa dioperasikan karena memiliki variabel yang berbeda. Jadi penggunaan yang benar alat ini dalam perhitungan yaitu hanya menyebutkan jumlah sticknya saja, misalnya 3 stick ditambah dengan 2 stick maka hasilnya adalah 5 stick. Adapun contoh APE *intelligent stick* yang digunakan sosialisasi sebagai berikut

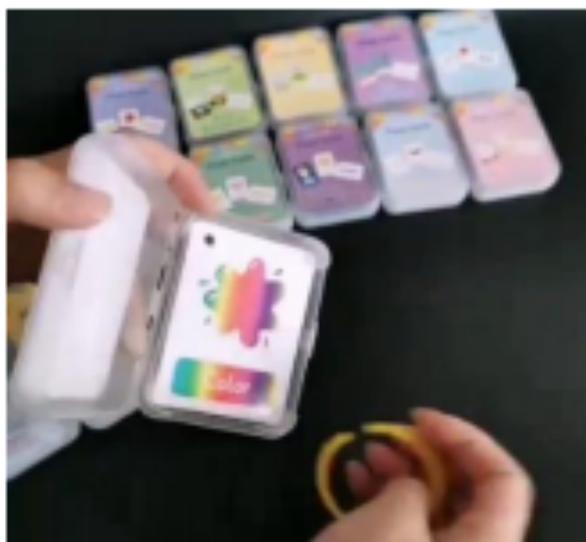


Gambar 3. *Intelligent Stick*

Dari hasil penjelasan materi dan cara penggunaan APE *intelligent stick* ini, guru dapat memahami dengan baik. Guru menyadari pentingnya memahami cara penggunaan setiap APE agar proses pembelajaran yang nantinya dijalankan tidak menimbulkan kesalahan konsep terhadap materi yang diajarkan. Tetapi adanya penggunaan APE *intelligent stick* dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan (Mulyaningsih, 2016). Jadi akan banyak manfaat yang diperoleh dari penggunaan APE *intelligent stick* baik dari aspek kognitif, sensorik dan motorik.

## C. *Flash card*

APE *flash card* merupakan kategori APE yang memudahkan peserta didik untuk mengingat dan memahami konsep-konsep yang akan dipelajari tanpa perlu bimbingan sehingga peserta didik akan belajar secara mandiri. *Flash Card* memperlihatkan gambar atau tulisan kata-kata, biasanya *Flash Card* terdiri atas perangkat yang dikelompokkan menurut jenis atau kelasnya, misalnya kelompok gambar makanan, buah-buahan, gambar seorang yang melaksanakan wudhu, alat transportasi, dan lain-lain (Kasihani. K.E. Suyanto, 2007). Kartu-kartu *flash card* dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat, hanya dalam waktu 1 detik untuk masing-masing kartu. Tujuan dari metode itu adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini (<https://jatengpos.co.id>). Adapun *flash Card* yang digunakan dalam sosialisasi APE sebagai berikut;



**Gambar 4. Flashcard**

Pembelajaran dengan menggunakan *flash card* ini, guru di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Muara Bungo diharapkan dapat melatih peserta didik untuk menghafal, mengasosiasikan antara gambar dan kata-kata. Dengan cara ini peserta didik akan lebih cepat menangkap informasi yang ada berdasarkan gambar dan keterangan yang ada. Berkat adanya sosialisasi ini kepala sekolah dan guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal Muara Bungo sangat terbantu. Karena koleksi yang ada di sekolah tidak selengkap yang seperti bahan sosialisasi ini. Jika adapun jumlah dan kualitasnya sudah tidak maksiml. Hal ini dikarena sudah lama digunakan oleh guru untuk mengajar sehingga butuh proses pembaharuan. Dengan demikian, adanya APE *flash card* yang baru ini, sangat memberikan manfaat untuk melaksanakan proses pembelajaran di TK ini.

#### **D. Clock board**

APE *clock board* merupakan salah satu APE yang disosialisasikan kepada guru-guru TK. APE Clock board sendiri digunakan untuk memperkenalkan waktu kepada peserta didik. Sebagaimana yang disampaikan oleh guru di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Muara Bungo, peserta didik masih sulit untuk membaca jam secara analog. Adanya APE *clock board* ini akan sangat bermanfaat untuk membantu peserta didik dalam belajar membaca waktu yang ditunjukkan oleh Jam. Adapun contoh APE *clock board* yang digunakan dalam sosialiasi sebagai berikut;



**Gambar 5. Clock Board**

Peserta didik rata-rata mengalami kesulitan dalam membaca jam karena angkanya hanya nomor 1 sampai 12, sedangkan jam sendiri mampu menunjukkan sampai waktu 23.59. sehingga butuh keterampilan untuk membaca tanda waktu pada jam. Membaca jam adalah kemampuan peserta didik dalam membaca tanda waktu yang sering di ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, sesuai dengan aturan yang di tetapkan dengan tepat. Pembacaan jam dimulai dari membaca bilangan jam yang terdiri dari angka-angka 1 sampai dengan 12, selanjutnya membaca jarum jam menunjuk kepada angka berapa, dan membaca jarum menit ke angka berapa, yang terakhir membaca jarum detik (Chotimah, 2015). Jadi adanya APE *Clock Board* dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk peserta didik dalam mempelajari jam yang diajarkan oleh guru di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Muara Bungo.

### E. Kawat Manik Lingkar

APE kawat melingkar manik merupakan media yang digunakan untuk melatih kosentrasi peserta didik, karena pada alat ini peserta didik diminta untuk memindahkan benda dari satu tempat ke tempat yang lain. Sehingga peserta didik dilatih untuk memecahkan masalah melalui jalur kawat yang melingkar. Selain itu, guru dapat melatih peserta didik untuk mengklasifikasikan benda berdasarkan wujud konkret dari benda yang digunakannya (Wibawati, 2015). Adapun contoh APE kawat manik melingkar sebagai berikut.



**Gambar 6. Kawat Manik Lingkar**

Jadi, guru sangat terbantu dengan adanya kawat manik melingkar dalam membelajarkan peserta didik untuk bisa melatih keterampilan mereka agar mampu mengklasifikasikan warna-warna benda. Peserta didik dalam melakukan klasifikaiskan benda tersebut bisa dilakukan dengan baik, jika peserta didik memiliki konsentrasi yang baik. Dengan demikian, kegiatan sosialaisi alat permainan edukasi di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Muara Bungo memberikan kontribusi yang baik dalam proses pembelajaran di kelas. Guru terbantu untuk bisa menghadirkan pembelajaran yang baik dengan adanya APE yang telah disimulasikan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan sosialisasi Alat Permainan Edukasi (APE) pada guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal Muara Bungo ada beberapa hal yang dapat disimpulkan: 1) Bermain merupakan cara yang efektif untuk mengajarkan kepada peserta didik ditingkat TK, sehingga alat permainan edukasi sangat dibutuhkan guna menunjang proses pembelajaran; 2) Permainan edukasi merupakan permainan yang dirancang khusus untuk anak usia dini guna mengembangkan kemampuan berpikir;

3) Meningkatnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengajar dengan model-model APE yang terbaru dan inovatif.

## ACKNOWLEDGMENTS

Sosialisasi ini dapat berjalan dengan lancar atas dukungan beberapa pihak. Terima kasih kepada Ketua STKIP Muhammadiyah Muara Bungo yang telah mendukung kegiatan Sosialisasi. Selanjutnya, kami mengucapkan terima kasih kepada Ketua LP3M STKIP Muhammadiyah Muara Bungo yang telah memberikan izin untuk melaksanakan sosialisasi dan memfasilitasi kebutuhan administrasi. Selanjutnya terima kasih kami ucapkan kepada Kepala Sekolah TK Asiyiyah Bustanul Athfal yang telah memberikan izin untuk melaksanakan sosialisasi kepada guru-guru TK. Dan tak lupa pula, terima kasih banyak kami ucapkan kepada Tim pengabdian yang telah bekerjasama dalam persiapan dan pelaksanaan proses sosialisasi.

## Conflict of Interests

The authors declared that no potential conflicts of interests with respect to the authorship and publication of this article.

## REFERENCES

- Chotimah. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Jam Melalui Metode Mekar Jamsia Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Negeri Tanggul Wetan 05 Jember. *Pancaran*, Vol. 4, No. 3, hal 51-60, Agustus 2015
- Dinas Pendidikan Kabupaten Bungo. 2016. Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Bungo Nomo 1 Tahun 2016. Tentang Izin Operasional Pendidikan Anak Usia Dini. TK Aisyiyah Bustanul Athfal
- Guslinda & Kurnia, R. (2018). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. CV. Surabaya: Jakad Publishing
- Kasihani, K.E. Suyanto. 2007. *English For Young Learners*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mulyaningsih, Y. A. (2016). Bermain Stick Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok B di TK Desa Wonolopo Tasikmadu Karanganyar Tahun Ajaran 2015-2016. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Nurrahma. (2021). Peningkatan Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Angka Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok A TK Negeri Pembina Matangnga. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Makassar
- Nari, N., Akmay, D,Y., & Sasmita, D. (2019). Penerapan Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Membilang. *Jurnal Pembangunan dan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi* Volume 7, No. 1, Juni 2019 (44-52)
- Purwani, A. 2021. Sosialisasi Inovasi APE (Alat Permainan Edukatif) Bagi Guru RA Se-Kecamatan Plered Dan Tegalwaru Pada Masa Pandemi Covid-19. *SIVITAS*, Vol. 2. No. 1 Januari 2022, 29 –35. doi.org/10.52593/svs.02-1-04
- Syamsuardi. (2012). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal Publikasi Pendidikan, II*(1), 59–67.
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran PAUD. *Jurnal INFORM*, 1(1), 1–8.

Wibawati, A. 2014. Peningkatan Kemampuan Klasifikasi Melalui Media Benda Konkret Pada Anak Kelompok A1 Di RA Al Husna Pakualaman Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta  
<https://jatengpos.co.id/hafal-aksara-jawa-dengan-flashcard/arif/>

