

ARTIKEL ABDIMAS

**PELATIHAN PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DARI BAHAN BEKASBERSUMBER LINGKUNGAN PAUD WALIDAIN SOLIHIN JONGGOL BOGOR**

**Sopiah<sup>1)</sup>, \* Asep Irwansyah<sup>2)</sup>, Eva Riza<sup>3)</sup>**

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mohammad Husni Thamrin

*Correspondence author:* irwansyahasep7@gmail.com, DKI Jakarta, Indonesia

DOI : <https://doi.org/10.37012/jpkmht.v2i1.126>

---

**ABSTRAK**

Anak usia dini pun perlu diberi stimulasi dalam proses tumbuh kembang yang memadai untuk meningkatkan kreativitas pada anak diberi berbagai macam kegiatan seperti: kegiatan musik, menyanyi, bermain media alam (natural), tiga dimensi, baik visual maupun audiovisual, seni rupa dan lain-lain. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) kreativitas anak yang diberi alat permainan edukatif buatan lebih tinggi daripada anak yang diberi alat permainan edukatif pabrik. Gambaran ini dapat dikatakan bahwa untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dapat digunakan alat permainan edukatif buatan; (2) Terdapat interaksi antara alat permainan edukatif dan motivasi belajar terhadap kreativitas anak usia dini, (3) Kreativitas anak yang diberi alat permainan edukatif buatan pada kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih tinggi daripada kelompok siswa yang diberi alat permainan edukatif pabrik. Dengan demikian untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini yang memiliki motivasi belajar tinggi dapat menggunakan alat permainan edukatif buatan; (4) Kreativitas anak yang diberi alat permainan edukatif pabrik pada kelompok siswa motivasi belajar rendah lebih tinggi daripada kelompok siswa yang diberi alat permainan edukatif buatan. Dengan demikian untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini yang memiliki motivasi belajar rendah dapat digunakan alat permainan edukatif pabrik.

**Kata kunci:** Alat Permainan Edukatif, Bahan Bekas.

**ABSTRACT**

*Early childhood is also required to be stimulated in the process of growth and development that is sufficient to increase creativity in children given a variety of activities such as: music activities, singing, playing natural media (natural), three dimensions, both visual and audio audiences, visual arts and others. Results This research is as follows: (1) The creativity of children who are given an artificial educational game tool is higher than children who are given a factory educational game tool. This description can be said that to increase the creativity of young children can use artificial educational play tools; (2) There is an interaction between educational play tools and learning motivation towards early childhood creativity, (3) The creativity of children who are given artificial educational play tools on groups of students who have high learning motivation is higher than the group of students who are given a factory educational game tool. Thus to increase the creativity of young children who have high learning Motivation can use artificial educational toys; (4) The creativity of children who are given a factory educational game tool in the group of students with low learning motivation is higher than the group of students who are given an artificial educational game*

*tool. Thus to increase the creativity of young children who have low learning motivation can be used as a factory educational game tool.*

**Keywords:** *Educational Game Tools, Used Materials.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini memiliki peran sangat penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Anak merupakan makhluk individu yang sejak lahir telah membawa berbagai potensi (fisik, psikososial, bahasa, intelegensi). Seluruh potensi yang dimiliki anak tersebut dan akan berkembang apabila mendapat pengaruh dari lingkungan dimana anak itu berada.

Kemampuan berbahasa anak meningkat Penalaran dengan menyebutkan konsep bentuk-bentuk, matematika, maka kreativitasnya pun muncul. Namun disisi lain APE dalam bentuk telah jadi biasanya sebagian maupun keseluruhan dibuat dan diproduksi pabrik atau guru itu sendiri yang tentunya unsur pembiayaan akan menentukan kualitas barang tersebut yang kisarannya antara 5-10 juta. Untuk mendapatkan seperangkat alat tersebut, pada sebagian sekolah TK yang modalnya belum memadai sungguh memberatkan dalam proses penyelenggaraan kegiatan Sementara peran orangtua di rumah dalam member! stimulasi permainan baik yang berasal dari status sosial ekonomi tinggi maupun ekonomi rendah cenderung memberikan alat permainan bagi anaknya yang sudah jadi atau berasal dari pabrik. Apalagi selama ini anak didik seolah diposisikan semacam konsumen, yang secara pasif tinggal menerima segala sesuatunya dalam bentuk jadi. Agar dapat merangsang kreativitas dari hulunya, dengan melibatkan anak didik untuk secara keseluruhan maka sebaiknya membuat alat edukatifnya sendiri. Dari sisi ini, kreativitas sendiri pada dasarnya mulai bisa diukur dan kemampuan anak membuat alat permainan dari bahan alami yang ada disekitarnya.

Kreativitas dan pengembangannya pada anak usia dini, khususnya di Taman Kanak-kanak akan melibatkan beberapa pihak baik dari sekolah, orangtua, dan lingkungan sekitar. Di sekolah siswa akan berhubungan langsung dengan guru yang akan berperan dalam pengembangan kreativitas dan juga staf-staf sekolah yang ada. Guru dengan kreativitas yang baik akan mendorong anak didiknya untuk berlaku kreatif. Selain dari pada itu guru yang memahami atau tanggap dengan adanya kreativitas siswanya, akan selalu berupaya untuk .mengembangkan kemampuan siswa tersebut. Upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kreativitas adalah menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, dengan cara membuka seluas-luasnya wawasan berfikir anak untuk memecahkan suatu masalah.atau melatih anak yang mempergunakan barang-barang yang ada di sekitar agar dapat tercipta

hasil karya yang bermanfaat atau sebuah mainan yang menyenangkan, permainan kata yang diberikan guru menyebutkan kata pelangi, siswa dapat menyebutkan warnanya, penciptanya, menyanyikan, menggambar atau bersajak. Hendaknya guru juga menciptakan suasana kelas yang menunjang rasa ingin tahu anak. Anak akan berani mengemukakan pendapat tanpa merasa salah atau gagal karena mendapat kritik atau ceramah dari guru. Seperti kita ketahui bersama bahwa pengembangan kreativitas dapat dilakukan sejak dini, agar selanjutnya dapat berlangsung sesuai dengan perkembangan usia anak.

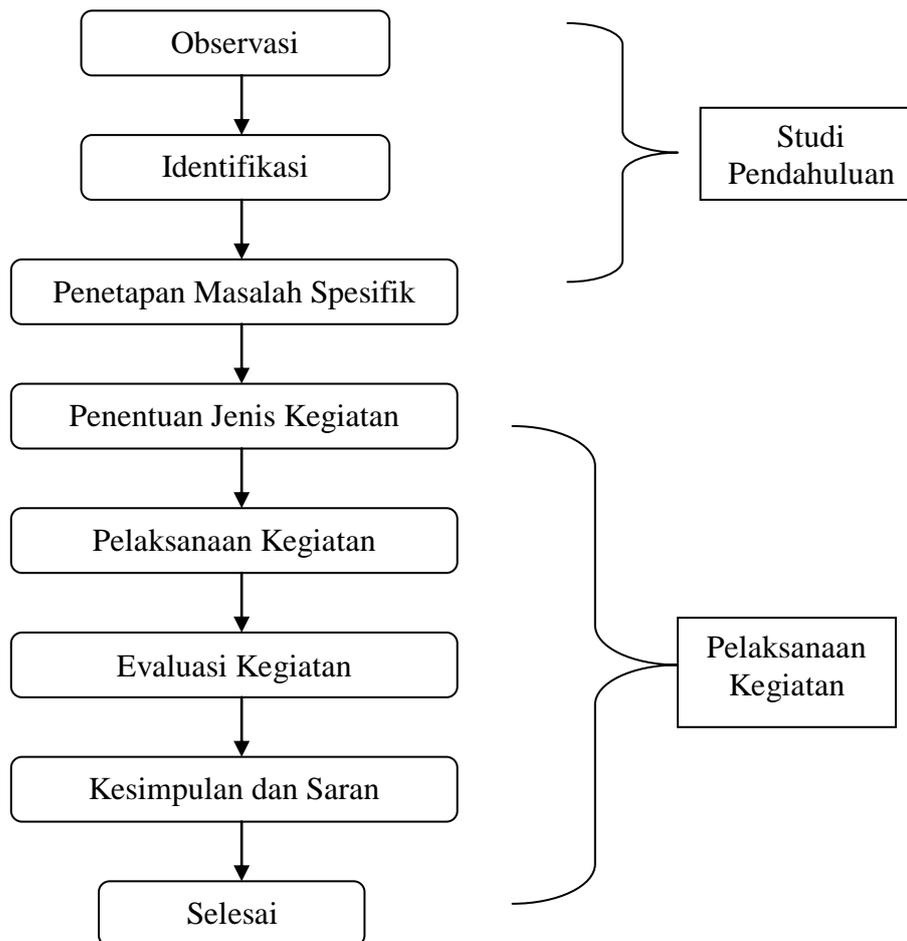
## **METODE PELAKSANAAN**

Jenis kegiatan ini merupakan pelatihan kreativitas untuk guru dan peserta didik. Kegiatan ini merupakan *survey* dengan pendekatan deskriptif yang dimaksudkan untuk memberikan pemahaman tentang pelatihan Alat Permainan Edukatif di PAUD Walidai Solihin Jonggol Bogor. Pelaksanaan kegiatan dilakukan hari Sabtu tanggal 9 November 2019 bertempat di PAUD Walidain Sholihin.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di PAUD Walidain Solihi Jonggol Bogor dilihat dari hasil identifikasi masalah-masalah yang pada saat ini timbul dikalangan guru, didapatkan masalah spesifik mengenai permasalahan kreativitas, sehingga dibuat langkah-langkah sebagai solusi pemecahan masalah dengan beberapa tahap yaitu :

1. Observasi pendahuluan
2. Penentuan jenis kegiatan yang akan dilakukan.
3. Melaksanakan kegiatan yang telah direncanakan.
4. Melakukan evaluasi kegiatan
5. Mengambil kesimpulan dari hasil evaluasi yang telah dilakukan

## Kerangka Kegiatan



## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan di PAUD Walidain Solihi Kecamatan Jonggol Kabupaten Bogor. Bentuk kegiatan yang dilaksanakan adalah pelatihan guru –guru PAUD Sekecamatan Jonggol yang berikan oleh Sopiah, Asep Irwansyah, dan Eva Riza. Sebelum melakukan kegiatan pelatihan terhadap guru-guru TK maka di perlukan perizinan sehingga dibuat langkah-langkah sebagai solusi pemecahan masalah dengan beberapa tahap yaitu :1) servasi pendahuluan, 2) Penentuan jenis kegiatan yang akan dilakukan, 3) Melaksanakan kegiatan yang telah direncanakan, 4) Melakukan evaluasi kegiatan, 5) Mengambil kesimpulan dari hasil evaluasi yang telah dilakukan. Dari hasil pengamatan diketahui pengetahuan guru TK terhadap Alat Pendidikan Educatif sangat lemah sehingga diperlukan rangsangan dan pemahaman bahwa dalam proses pembelajaran tidak harus menggunakan alat peraga yang mahal. Setelah kami mendapatkan semua informasi tersebut, pelatihan ini terlaksana selama satu hari dengan durasi delapan jam.

Hasil kegiatan:

1. Guru – guru mulai terbuka wawasannya tentang alat peraga dengan memaksimalkan bahan bahan yang ada di lingkungan keluarga.
2. Guru- guru mulai berkreasi membuat alat peraga sesuai dengan tema dan subtema.

## **SIMPULAN**

Kegiatan yang dilaksanakan di PAUD Walidain Solihin Jonggol Kabupaten Bogor memberikan inspirasi terhadap Guru-guru TK, sehingga pembelajaran menggunakan alat peraga dari bahan bekas dapat menibulkan inovasi, imajinasi dan kreasi guru dalam membuat alat peraga dalam pembelajaran sesuai dengan tema dan subtema.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami, tim pelaksana kegiatan mengucapkan terimakasih kepada Universitas MH. Thamrin yang telah mendukung kegiatan ini baik dari segi moril maupun materil, sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik hingga akhir. Tidak lupa, kami juga mengucapkan terimakasih kepada Dekan FKIP yang telah mendukung dan memberikan izin kepada kami untuk melaksanakan kegiatan sampai selesai. Dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kami ucapkan kepada PAUD Walidain Solihin yang telah memberikan izin tempat untuk mengadakan pelatihan, serta guru-guru TK yang hadir di kegiatan tersebut.

## REFERENSI

1. A.M, Sadirman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press, 1988.
2. Adams, Keer. *Bring Out The Genius In Your Child*. London: Hamlyn, 2006.
3. Akbar, Feni dkk. *Kreativitas, Panduan Penyelenggaraan Program Percepatan Belajar*. Jakarta: Grasindo., 2001.
4. Amabile, T.M. *The Social Psychology of Creativity*. Spingerverlag. New York: 1983.
5. Amstrong, Thomas. *Setiap Anak Cerdas Panduan Membantu Anak Belajar Dengan Memanfaatkan Multiple – Intelegencinya* Terjemahan. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. 2002.
6. Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta Bina Aksara, 1998.
7. \_\_\_\_\_. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
8. Arsyad. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Raja Garfindo Persada, 1997.
9. Ary, Donald L,C. Jacobs, dan A. Razavish. *Introduction to Research in Education*. New york: CBS College Publishing, 1985.
10. Ayan. Jordan E. *Bengkel Kreativitas*. Bandung: Kaifa. Mizan Pustaka, 2005.
11. B. Carl. *Growing Up Gifted*. C.E. Menil Publishing Company, A Bell. 1983.
12. Baharudin dan Esa Nurwahyuni. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2008.
13. Braja, M.F. *Kapita Selekta Pengajaran Bahasa*. Malang: IKIP Malang, 1990.
14. \_\_\_\_\_. *Pengantar Membaca Pada Tahap Permulaan dan Usaha Memupuk Kecintaan Membaca*. Malang: IKIP Malang, 1986.