

PELATIHAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU DALAM MEMBUAT ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK ANAK PAUD

Dewi Kusuma Siregar¹,
Lisnawati Ruhaena^{2*}, Dzikra Raihani³, Laila Maghfiroh⁴,
Salsabila Zakiah Zulva⁵

1),2),3),4),5) Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Article history

Received : 8 Januari 2025

Revised : 26 Februari 2025

Accepted : 25 Maret 2026

*Corresponding author

Lisnawati Ruhaena

Email : lr216@ums.ac.id

Abstrak

Minimnya pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pembelajaran anak usia dini sering kali tidak hanya disebabkan oleh keterbatasan sarana, tetapi juga karena belum optimalnya pemanfaatan bahan sederhana di lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan perlu adanya upaya peningkatan kreativitas guru dalam merancang APE yang mudah dibuat, ekonomis, dan sesuai kebutuhan perkembangan anak. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru PAUD dalam membuat APE berbahan sederhana guna mendukung proses pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan. Peserta kegiatan berjumlah 10 orang guru PAUD Terpadu Aisyiyah Batik Pekajangan. Metode pelaksanaan kegiatan terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap pelaksanaan dilakukan penyampaian materi mengenai pentingnya APE bagi pembelajaran anak usia dini, dilanjutkan dengan praktik pembuatan APE dari bahan sederhana. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui pemberian angket awal dan akhir pelatihan untuk melihat perubahan pengetahuan, pemahaman, dan minat guru dalam memanfaatkan APE. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan rerata hasil angket sebelum dan sesudah kegiatan. Hasil menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rerata skor pengetahuan, pemahaman, dan minat guru terhadap pemanfaatan APE dalam pembelajaran anak usia dini. Selain itu, peserta mampu menghasilkan berbagai bentuk APE dari bahan sederhana yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan memberikan pengalaman praktis bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif dari bahan sederhana guna mendukung proses belajar anak usia dini.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif; Kreativitas; PAUD; Pelatihan

Abstract

The limited use of Educational Play Tools (APE) in early childhood learning is often attributed not only to inadequate facilities but also to teachers' underutilization of simple, locally available materials as learning media. This condition highlights the need to enhance teachers' creativity in designing APE that is easy to produce, cost-effective, and appropriate for children's developmental needs. This community service program aimed to provide training for early childhood education (PAUD) teachers in developing APE from simple materials to support a more varied, engaging, and enjoyable learning process. The program involved 10 teachers from the Aisyiyah Batik Pekajangan Integrated PAUD. The program was implemented in three stages: preparation, implementation, and evaluation. During the implementation stage, participants received instructional materials on the importance of APE in early childhood learning, followed by hands-on practice in designing and creating APE using simple, readily available materials. The program was evaluated using pre- and post-training questionnaires to assess changes in teachers' knowledge, understanding, and interest in utilizing APE. The collected data were analyzed descriptively using quantitative methods by comparing the mean questionnaire scores before and after the training. The results demonstrated an increase in the average scores of teachers' knowledge, understanding, and interest in utilizing APE for early childhood learning. Furthermore, participants successfully developed various types of APE from simple materials that can be effectively used as classroom learning media. These findings indicate that the training enhanced teachers' practical skills and creativity in developing low-cost, innovative learning media, thereby supporting more engaging and developmentally appropriate early childhood learning.

Keywords: Creativity, Educational Game Tools, PAUD, Training

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memainkan peranan esensial dalam membangun dasar pendidikan dan perkembangan anak (Yuniarni, 2016). PAUD tidak hanya berfungsi dalam memberikan pengalaman belajar, tetapi juga menjadi sarana optimalisasi bagi perkembangan otak anak usia 3 – 6 tahun (Royani et al., 2024). Istilah “anak usia dini” dalam PAUD menuntut pengamat pendidikan untuk menangani pendidikan pada anak secara profesional, mengingat periode ini lebih dikenal sebagai “masa emas”, yang menjadi periode penting bagi anak dalam pertumbuhan otak, kecerdasan, karakter, memori, dan berbagai aspek lainnya (Yusuf et al., 2023). Maka, pada jenjang ini, para pendidik perlu melibatkan proses stimulasi psikososial dalam semua proses pembelajaran. Sesuai dengan Undang-undang No. 74 Tahun 2008 pasal 3, dinyatakan bahwa para pendidik harus memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang mendukung profesionalisme mereka. Selain itu, kompetensi pedagogik bagi guru PAUD mencakup pengembangan potensi, bakat, dan kemampuan intelektual anak, serta pola pembelajaran yang sesuai. Oleh karena itu, guru PAUD dituntut untuk mengimplementasikan metode pengajaran yang inovatif dan menarik guna meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak.

Sejalan dengan tuntutan tersebut, kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan bagi guru untuk mengembangkan proses belajar yang lebih kreatif dan mendalam, dengan tujuan mendorong kemampuan analisis, keterampilan komunikasi, kreativitas, dan kerjasama siswa. Salah satu pendekatan yang diterapkan dalam kurikulum ini adalah metode pembelajaran STEAM, yang mencakup sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika (Motimona & Maryatun, 2023). Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 2014, terdapat enam aspek perkembangan yang perlu diperhatikan pada anak usia dini. Aspek-aspek tersebut meliputi kognitif, fisik/motorik, sosio-emosional, moral, bahasa, dan seni. Keenam aspek ini menjadi dasar yang penting dalam membentuk kecerdasan, kepribadian dan kemampuan anak di masa depan (Wahyuni et al., 2021). Guru perlu berinovasi dalam menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan pendekatan STEAM. Hal ini penting untuk meningkatkan enam aspek perkembangan anak dan memastikan bahwa pendidikan usia dini menjadi lebih berkualitas.

Untuk mendukung aspek perkembangan tersebut, penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan pada anak usia dini (Fasha & Hibana, 2023). APE berperan krusial dalam merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak di tahap awal kehidupan, sekaligus memudahkan para guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Kristanto et al., 2022). Karena menurut teori Piaget, pada usia ini anak berada dalam tahap pra-operasional. Oleh karena itu, penggunaan simbol dan media visual menjadi sangat penting untuk membantu mereka dalam memahami konsep-konsep abstrak (Susanto, 2017). Penggunaan APE juga dapat menarik perhatian anak, meningkatkan fokus dan mempermudah pembelajaran (Siswanto et al., 2023). Contoh materi yang dapat diperkenalkan melalui APE meliputi beragam topik, seperti budaya, konsep diri, konsep berbagi, konsep warna, literasi digital, profesi, dan keterampilan. Dengan menggunakan APE, perkembangan berbagai aspek pada anak usia dini dapat dioptimalkan, karena alat ini dirancang sesuai dengan tujuan pengembangan yang telah ditetapkan (Widayati et al., 2020).

Hasil wawancara yang dilakukan kepada beberapa guru di PAUD Terpadu Aisyiyah Batik Pekajangan, dijelaskan bahwa di PAUD tersebut masih minim penggunaan APE dalam proses pembelajaran karena keterbatasan anggaran sehingga penyediaan APE menjadi terhambat. Selain kendala yang menghambat pengadaan APE pabrikan, permasalahan di sekolah juga mencakup aspek kompetensi dan psikologis guru. Kurangnya rasa percaya diri dalam berkreasi serta keterbatasan literasi terhadap pemanfaatan bahan limbah di lingkungan sekitar menjadi hambatan utama. Guru cenderung terjebak dalam pola pikir bahwa APE seharusnya perangkat yang kompleks dan mahal, sehingga potensi bahan sederhana sering kali diabaikan.

Berdasarkan penjelasan di atas, terdapat kesenjangan signifikan (*gap analysis*) antara tuntutan standar kompetensi guru PAUD dan kemampuan praktis mereka dalam media pembelajaran. Secara ideal guru

dituntut untuk terus mengembangkan dan meningkatkan keempat aspek kompetensinya (pedagogis, profesional, kepribadian dan sosial) agar dapat memastikan mutu kegiatan pembelajaran. Kegagalan guru dalam menginisiasi proses kreatif secara mandiri ini menghambat kemampuan mereka untuk melewati tahapan kreatif yang terstruktur mulai dari tahap persiapan, inkubasi, iluminasi hingga verifikasi produk media pembelajaran yang diperlukan untuk menghasilkan APE yang maksimal. Konsekuensi dari APE yang terbatas dan tidak variatif adalah anak didik menjadi bosan dan minat belajar mereka menurun, sehingga proses pembelajaran gagal menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan perkembangan kognitif secara optimal. Kesenjangan ini menunjukkan bahwa guru belum bertindak sebagai *problem solver* yang mampu mengatasi kendala struktural (biaya) dengan solusi kreatif (pemanfaatan limbah), padahal pemberdayaan ini merupakan kunci untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini secara berkelanjutan.

Maka, tawaran solusi yang diusulkan melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pelaksanaan pelatihan yang terstruktur untuk meningkatkan kreativitas guru dalam memproduksi APE mandiri dengan memanfaatkan barang bekas atau bahan daur ulang. Pelatihan ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan praktis kepada guru dalam menciptakan alat permainan yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif, namun juga mendidik serta mendukung perkembangan aspek kognitif, motorik, sosio-emosional, moral, bahasa, dan seni anak usia dini. Kegiatan ini diharapkan dapat mengatasi kendala keterbatasan anggaran dana lembaga, sekaligus meningkatkan kompetensi profesional guru secara nyata, yang pada akhirnya akan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, bervariasi, dan mampu menstimulasi perkembangan holistik anak usia dini.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di PAUD Terpadu Aisyiyah Batik Pekajangan, sebuah lembaga pendidikan anak usia dini yang berlokasi di Pekajangan, Kabupaten Pekalongan. Sasaran utama dari pengabdian ini adalah para guru di sekolah tersebut, yang berperan penting dalam proses belajar-mengajar. Guru dipilih sebagai subjek karena peningkatan kompetensi dan kualitas pengajarannya akan berdampak langsung pada mutu pendidikan yang diterima oleh anak-anak. Para guru ini memiliki latar belakang pendidikan yang beragam, serta menghadapi tantangan dinamis dalam mengelola kelas dan beradaptasi dengan kurikulum yang terus berkembang, menjadikan mereka kelompok yang tepat untuk menerima intervensi yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan efektivitas pengajaran.

Metode yang dipilih dalam pengabdian masyarakat ini adalah pelatihan kreativitas dalam menciptakan Alat Permainan Edukatif (APE) bagi guru PAUD. Pendekatan ini dipilih karena beberapa alasan utama yang relevan dengan konteks pengabdian. Pertama, metode pelatihan ini bersifat partisipatif dan praktis, memungkinkan para guru untuk secara langsung terlibat aktif dalam proses kreasi. Melalui pelatihan ini, mereka tidak hanya menerima teori, tetapi juga mempraktikkan keterampilan dalam merancang dan membuat APE. Kedua, pelatihan ini menjadi solusi atas keterbatasan alat peraga di sekolah. Keterampilan guru dalam menciptakan media pembelajaran inovatif ditingkatkan melalui penggunaan bahan-bahan yang mudah didapat, sehingga tidak lagi bergantung pada pembelian alat yang mahal. Selain itu, metode ini dianggap paling efektif dan relevan untuk memecahkan masalah spesifik yang dihadapi para guru di PAUD Terpadu Aisyiyah Batik Pekajangan, yaitu kurangnya variasi alat peraga yang menstimulasi kreativitas dan perkembangan anak. Dengan demikian, pelatihan ini memberikan solusi yang berkelanjutan dan dapat diterapkan langsung di lingkungan belajar-mengajar.

Pelatihan dilaksanakan pada hari Rabu, 11 Desember 2024 selama ± 200 menit dimulai dari jam 11.00 hingga 14.20 WIB di ruang kantor guru PAUD Terpadu Aisyiyah Batik Pekajangan. Peserta dalam pelatihan ini adalah guru PAUD Terpadu Aisyiyah Batik Pekajangan yang seluruhnya berjenis kelamin perempuan, berjumlah 10 orang. Rentang usia peserta cukup heterogen, mulai dari yang termuda berusia 19 tahun hingga yang tertua berusia 59 tahun, yang menunjukkan adanya perpaduan antara tenaga pendidik muda dan tenaga pendidik berpengalaman. Pengalaman mengajar peserta memberikan variasi perspektif dalam pelatihan, sebanyak 4

orang (berusia 40, 40, 59, 59) memiliki pengalaman mengajar lebih dari 10 tahun sedangkan sebanyak 6 orang (berusia 19, 21, 24, 26, 27, 28) memiliki pengalaman mengajar kurang dari 5 tahun. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dibagi menjadi tiga tahapan utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Berikut adalah uraian dari setiap tahapan.

Tabel 1. Rundown pelatihan

Waktu	Acara	Tujuan	Kegiatan
11.00 – 11.10	Pembukaan	Membuka kegiatan pengabdian	Pembukaan acara oleh MC
11.10 – 11.20	Pemberian Angket Awal	Mengidentifikasi tingkat pengetahuan, pemahaman, minat serta persepsi kreativitas guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan APE pada pembelajaran anak usia dini sebelum pelatihan	
11.20 – 11.50	Materi 1 Pentingnya Alat Permainan Edukatif dalam PAUD	Menjelaskan karakteristik anak PAUD dan metode pembelajaran dengan permainan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Karakteristik anak PAUD 2. Kebutuhan anak PAUD dalam perkembangan dan keterampilan 3. Peran APE dalam membantu memenuhi pertumbuhan dan keterampilan anak PAUD 4. Teknik sederhana menggunakan bahan daur ulang (kardus, botol bekas, kain, dll)
11.50 – 12.30	Ishoma		
12.30 – 13.15	Materi 2 Workshop: Pembuatan Alat Permainan Edukatif	Meningkatkan keterampilan praktis peserta dalam membuat APE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemateri memberikan satu contoh APE 2. Setiap peserta mencoba membuat APE sesuai dengan kreativitasnya
13.15 – 13.45	Materi 3 Presentasi APE	Mempresentasikan APE oleh masing-masing peserta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta diberi kesempatan untuk mempresentasikan APE yang telah dibuat dan mempraktikkan karya APE pada peserta lain
13.45 – 14.00	Evaluasi	Mengevaluasi kegiatan yang telah terlaksana	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap peserta diminta memberikan kesan dan pesan 2. Peserta juga diminta mengevaluasi pengalaman diri sendiri setelah dilaksanakannya kegiatan pelatihan
14.00 – 14.10	Pemberian Angket Akhir	Mengidentifikasi tingkat pengetahuan, pemahaman, minat serta persepsi kreativitas guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan APE pada pembelajaran anak usia dini sesudah pelatihan	
14.10 – 14.20	Sesi Penutupan	Mengakhiri proses pelatihan kreativitas	Acara ditutup oleh MC

Tahap Persiapan. Tahapan yang dilakukan sebelum memberikan pelatihan diawali dengan identifikasi permasalahan, melakukan studi literatur, merencanakan solusi terhadap permasalahan. Dalam konteks pengabdian ini masalah yang ada di lokasi pengabdian adalah belum banyak tersedia Alat Permainan Edukatif (APE) untuk mengenalkan materi sesuai rancangan pembelajaran. Kemudian berdasarkan hasil studi literatur terkait APE untuk anak PAUD, solusi yang diberikan adalah pelatihan pembuatan APE dengan

memanfaatkan barang-barang bekas (bahan sederhana) sehingga lebih mudah untuk ditemukan dan ramah lingkungan.

Tahap Pelaksanaan. Kegiatan diawali dengan pembukaan dan pemberian angket awal yang berbentuk angket tertutup menggunakan skala *likert*, angket awal yang diberikan bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan, pemahaman, minat serta persepsi kreativitas guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan APE pada pembelajaran anak usia dini. Selanjutnya dilaksanakan penyampaian materi pertama terkait pentingnya alat permainan edukatif dalam PAUD (karakteristik serta kebutuhan anak pada tahap perkembangan awal, peran APE serta teknik pembuatan APE dari bahan sederhana). Setelah materi pertama selesai selanjutnya isihoma dilanjut dengan penyampaian materi ke dua yaitu Workshop: pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE). Peserta diminta mempersiapkan peralatan dan bahan yang akan diperlukan dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) meliputi kardus bekas, plastik, botol bekas, kaleng bekas, kain perca, kancing dengan berbagai ukuran batu kerikil, ranting, pompom, bekas gulungan benang, lem tembak, isolasi, *double tip*, *cutter*, gunting dan pisau. Setelah semua alat dan bahan siap, peserta memperhatikan terlebih dahulu contoh yang didemonstrasikan oleh fasilitator. Selanjutnya peserta diminta melakukan praktik secara mandiri dengan bahan dan alat yang telah disiapkan. Setelah itu, peserta mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat kepada peserta lainnya. Tahap terakhir yaitu peserta diminta menyampaikan kesan dan pesan selama pelaksanaan kegiatan pelatihan mengisi angket akhir dan pelatihan ditutup oleh fasilitator.

Pelaksanaan pelatihan dirancang dengan alur kegiatan yang terstruktur mulai dari pembukaan hingga penutupan. Rangkaian acara tersebut dituangkan dalam tabel *rundown* (tabel 1) berikut yang menjelaskan waktu, kegiatan, tujuan, serta bentuk aktivitas yang dilakukan.

Tabel 2. Angket awal dan angket akhir

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	"Saya mengetahui karakteristik anak usia dini"				
2.	"Saya memahami aspek-aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini"				
3.	"Saya mengetahui cara mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini"				
4.	"Saya mengetahui metode pengajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini"				
5.	"Saya mengetahui bagaimana peran alat permainan edukatif (APE) dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini"				
6.	"Saya mengetahui bagaimana cara membuat alat permainan edukatif (APE)"				
7.	"Saya memiliki minat untuk membuat alat permainan edukatif (APE)"				
8.	"Saya memiliki banyak ide untuk membuat alat permainan edukatif (APE)"				
9.	"Saya sangat kreatif dalam memanfaatkan barang bekas untuk pembuatan alat permainan edukatif (APE)"				
10.	"Saya selalu menggunakan alat permainan edukatif (APE) untuk menyampaikan materi pembelajaran di kelas"				

Untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan, pemahaman, minat guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan APE pada pembelajaran anak usia dini kami menggunakan sebuah instrumen yang berupa angket awal dan angket akhir. Hasil dari angket awal ini menjadi dasar untuk melihat seberapa besar peningkatan yang dicapai setelah pelatihan. Selanjutnya, angket akhir diberikan di akhir sesi pelatihan

menggunakan instrumen yang persis sama dengan angket awal. Data dari angket akhir ini digunakan untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan, pemahaman, minat guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan APE pada pembelajaran anak usia dini setelah guru mengikuti pelatihan. Pengukuran angket awal dan angket akhir dilakukan menggunakan angket dengan 10 pertanyaan dengan rentang skor 1 - 4 sebagai berikut (Tabel 2).

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini didukung oleh berbagai sumber daya yang meliputi tenaga pelaksana, alat, bahan, dan fasilitas. Tenaga pelaksana terdiri dari tim fasilitator yang memberikan materi dan pendampingan praktis kepada para guru. Alat dan bahan yang digunakan mencakup berbagai barang bekas dan material sederhana, seperti kardus, botol plastik, kain perca, kancing, batu kerikil, ranting, pompom, dan gulungan benang bekas. Selain itu, alat pendukung seperti lem tembak, isolasi, *double tip*, gunting, dan pisau juga disiapkan. Penggunaan bahan-bahan sederhana dan mudah ditemukan ini sesuai dengan tujuan pelatihan untuk menciptakan Alat Permainan Edukatif (APE) yang ramah lingkungan dan terjangkau. Dari segi fasilitas, kegiatan ini dilaksanakan di ruang kantor guru PAUD Terpadu Aisyiyah Batik Pekajangan. Dukungan dari pihak sekolah, termasuk kepala sekolah dan para guru sangat penting untuk kelancaran kegiatan. Dengan adanya sumber daya ini pelatihan dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan kreativitas guru dalam membuat APE.

Tahap Evaluasi. Setelah pelatihan selesai, tim melakukan evaluasi untuk mengukur keberhasilan kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui dua cara: observasi dan kuesioner. Observasi dilakukan selama sesi praktik untuk melihat antusiasme dan partisipasi guru. Sementara itu, kuesioner diberikan di akhir sesi untuk mendapatkan umpan balik dari para peserta. Kuesioner ini terdiri dari 4 pertanyaan, yaitu tentang penilaian diri terhadap peningkatan kreativitas, kesiapan membuat dan menggunakan APE, manfaat APE dalam membantu pemahaman anak, serta pesan dan kesan terhadap pelatihan. Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk melihat perubahan persepsi dan kesiapan guru dalam menerapkan hasil pelatihan di PAUD Terpadu Aisyiyah Batik Pekajangan. Data yang diperoleh digunakan sebagai bahan untuk menilai keberhasilan pelatihan sekaligus sebagai dasar perbaikan program ke depan.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui penyebaran angket kepada peserta pelatihan, dengan aitem pernyataan yang sama untuk membandingkan tingkat pengetahuan, pemahaman dan minat guru terhadap pengembangan dan pemanfaatan APE pada pembelajaran anak usia dini. Analisis data dilakukan dengan membandingkan rerata skor angket awal dan angker akhir, yang bersifat deskriptif kuantitatif karena hanya menggambarkan perubahan pemahaman setelah diberikan pelatihan. Hasil menunjukkan bahwa rerata skor angket awal sebesar 30.8 dengan kategorisasi rendah, sedang, dan tinggi. Evaluasi juga dilakukan melalui observasi. Pengamat memantau antusiasme dan partisipasi guru selama sesi praktik. Kuesioner diberikan di akhir kegiatan untuk memperoleh umpan balik mengenai manfaat pelatihan, pemahaman terhadap materi, serta saran untuk kegiatan selanjutnya. Umpan balik menunjukkan bahwa para guru merasa pelatihan ini bermanfaat dan mereka memperoleh keterampilan baru dalam membuat APE yang menarik dengan menggunakan bahan sederhana seperti kardus, tutup botol, dan kain perca.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pelatihan dapat diketahui bahwa guru PAUD Aisyiyah Terpadu Batik Pekajangan dapat mengikuti kegiatan pelatihan dengan tertib dan antusias. Pelatihan ini diawali dengan penyampaian materi dilanjutkan dengan praktik dan presentasi oleh peserta. Kegiatan pelatihan akan disajikan pada gambar 1 berikut. **Materi 1** merupakan sebuah pengantar kegiatan pelatihan tentang pentingnya alat permainan edukatif dalam PAUD, materi yang disampaikan terkait karakteristik anak PAUD, kebutuhan anak PAUD dalam perkembangan dan keterampilan, peran APE dalam membantu memenuhi perkembangan dan keterampilan anak usia dini serta teknik sederhana menggunakan bahan sederhana (kardus, botol bekas, kain, dll). Tujuan dari sesi ini adalah untuk menjelaskan karakteristik anak PAUD dan metode pembelajaran dengan permainan.

Materi 2 yaitu praktik pembuatan APE oleh pemateri, dalam kegiatan ini pemateri memberikan contoh salah satu APE yang terbuat dari bahan sederhana. Kemudian selanjutnya seluruh peserta diberikan kesempatan untuk mencoba membuat APE sesuai dengan kreativitas masing-masing. **Materi 3** peserta mempresentasikan hasil dari kreativitas masing-masing terkait alat permainan edukatif yang sudah dibuat kepada peserta lain. Hal ini dilakukan sebelum para peserta menggunakan APE ini kepada para anak didiknya, apakah APE tersebut sudah sesuai dengan tujuan stimulasi perkembangan anak atau masih ada yang harus diperbaiki lagi.



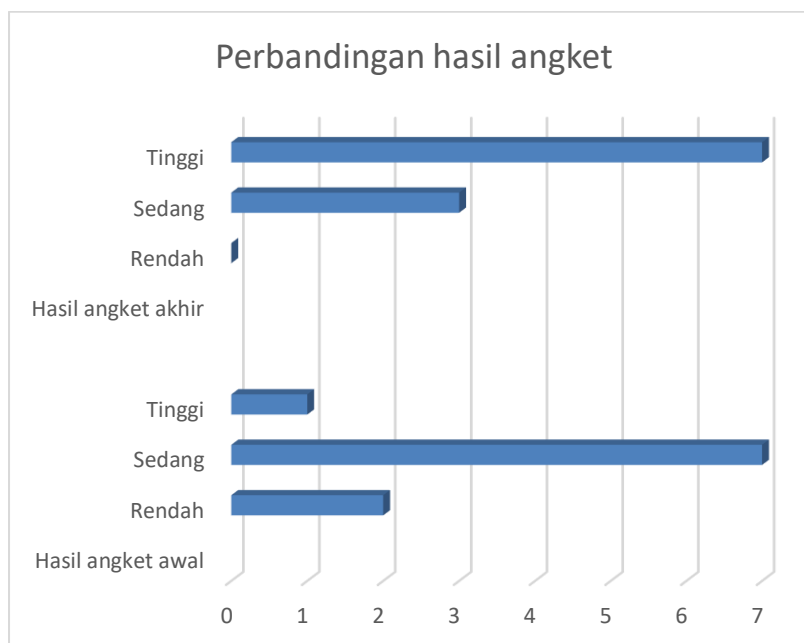
Gambar 1. Penyampaian Materi 1 Pentingnya Alat Permainan Edukatif dalam PAUD (a); Penyampaian Materi 2 Memberikan Contoh Alat Permainan Edukatif “Mengenal tekstur dan Mengenal konsep besar dan kecil” (b); Materi 3 Peserta membuat Alat Permainan Edukatif sesuai kreativitas (c); Peserta mempresentasikan hasil dan mempraktikkan karya kepada peserta lain (d)

Hasil analisis data berdasarkan penyebaran angket diperoleh skor rata-rata pada angket awal 30,8 dan skor rata-rata pada angket akhir 36,5 yang memiliki arti bahwa terdapat peningkatan skor pengetahuan, pemahaman, dan minat guru dalam pemanfaatan APE pada sebagian peserta. Hasil dari angket awal dan angket akhir yang dilaksanakan sebelum dan sesudah pelatihan dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu rendah, sedang dan tinggi. Kategori dari hasil angket awal dan angket akhir disajikan dalam tabel 3 berikut:

Kategori	Kriteria Interval
Rendah	$X < 27.216$
Sedang	$27.216 \leq X < 34.384$
Tinggi	$34.384 \leq X$

Kemudian, hasil perbandingan skor disajikan dalam bentuk grafik untuk menunjukkan adanya perbedaan hasil sebelum diberikan pelatihan dengan setelah diberikan pelatihan. Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan pengetahuan, pemahaman, dan minat guru terhadap pemanfaatan APE setelah diberikan pelatihan. Meskipun terjadi perubahan positif setelah pelatihan, tidak dapat dimaknai sebagai peningkatan

yang signifikan, mengingat bahwa kegiatan pengabdian bersifat berkelanjutan sehingga tidak cukup jika hanya diukur melalui satu kali pertemuan. Perbedaan hasil angket awal dan angket akhir disajikan dalam gambar 2 berikut:



Gambar 2. Perbandingan hasil angket

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan pelatihan dengan menggunakan angket, diperoleh bahwa terdapat peningkatan pengetahuan, pemahaman, serta minat guru terhadap pembuatan dan pemanfaatan APE dalam pembelajaran anak usia dini. Perubahan positif tersebut juga terlihat dari keterlibatan guru selama kegiatan pelatihan. Setelah memperoleh materi dan praktik pembuatan APE, guru mampu menghasilkan berbagai bentuk alat permainan edukatif dari bahan-bahan sederhana yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Beberapa contoh APE yang berhasil dibuat oleh guru yaitu timbangan sederhana, media *tracing* angka, *tracing* tekstur, permainan mengenal konsep besar dan kecil, mencocokkan pola dengan stik, serta menghitung warna dengan pompom dan bola. Produk APE yang dihasilkan memanfaatkan bahan-bahan sederhana dan barang bekas seperti kardus, tutup botol, sedotan, kertas, serta bahan lainnya yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada guru, namun juga memberikan pengalaman praktik dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan ekonomis.

Peningkatan pemahaman guru terkait pembuatan APE sejalan dengan fungsi APE sebagai media pembelajaran yang dirancang untuk mendukung proses belajar anak usia dini melalui kegiatan bermain. Penggunaan APE memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara interaktif dan menyenangkan melalui pengalaman langsung (Nikmah & Wathon, 2020). Karakteristik APE yang bersifat menarik, menantang, dan melibatkan aktivitas bermain dapat mendorong partisipasi aktif anak dalam pembelajaran (Alina & Wathon, 2019). Selain itu, pemanfaatan APE juga berkaitan dengan upaya untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Dalam penggunaannya, APE dirancang untuk mendukung perkembangan kognitif, sosial-emosional, fisik, motorik, bahasa, seni, serta nilai moral dan spiritual anak (Lilawati, 2020). Dengan demikian, kemampuan guru dalam menciptakan kreativitas pembuatan APE diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap penyelenggaraan pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai kebutuhan perkembangan, agar dapat mendukung kualitas pembelajaran pada pendidikan anak usia dini.

Hasil kegiatan ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan APE dari bahan sederhana dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran secara mandiri. Pemanfaatan bahan-bahan yang mudah ditemukan dapat membantu guru mengatasi keterbatasan sarana pembelajaran di lembaga PAUD (Desyanty et al., 2020). Media yang dibuat dari bahan sederhana tetap dapat berfungsi untuk menstimulus perkembangan anak selama dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Efek pelatihan ini juga dapat dirasakan oleh anak-anak usia dini karena banyak alat permainan edukatif yang dibuat oleh guru menggunakan barang bekas seperti kardus, tutup botol, kertas, kerikil, sedotan, dan bahan lainnya, sehingga mereka memahami bahwa alat bermain dapat dibuat menggunakan bahan-bahan sederhana (Sulastri & Fuada, 2021).

Penggunaan APE dalam pembelajaran juga relevan dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini yang masih berada dalam fase pra-operasi konkrit, di mana mereka belum dapat berpikir secara abstrak dan belum menggunakan operasi kognitif. Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan aktivitas bermain dibandingkan melalui penjelasan abstrak (Demianus et al., 2019). Oleh karena itu, dengan adanya APE dalam proses pembelajaran merupakan salah satu strategi yang efektif untuk membantu anak memahami konsep dasar secara lebih konkret. Namun, kegiatan pengabdian ini memiliki keterbatasan meskipun hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan rerata skor. Peningkatan tersebut tidak bisa dimaknai sebagai keberhasilan yang signifikan karena tidak bisa hanya diukur melalui satu kali kegiatan saja dan harus bersifat berkelanjutan. Dengan demikian, hasil kegiatan ini lebih tepat untuk dipahami sebagai indikasi awal adanya perubahan positif pada peserta setelah memperoleh pelatihan dan praktik, yang memerlukan pelatihan berkelanjutan agar kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif dapat terus berkembang secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan pembuatan alat permainan edukatif (APE) diperoleh adanya perubahan positif pada peserta melalui peningkatan skor rerata angket awal dan angket akhir. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan, pemahaman, serta minat guru terhadap pembuatan dan pemanfaatan APE dalam kegiatan pembelajaran. Selain memperoleh pemahaman, guru juga mendapatkan pengalaman praktik dalam membuat berbagai media permainan edukatif dengan memanfaatkan bahan-bahan sederhana. Melalui kegiatan pelatihan ini, guru memperoleh gambaran untuk merancang dan menggunakan APE sebagai media pembelajaran yang menarik, sesuai kebutuhan perkembangan anak, dan menjadi salah satu upaya untuk mengatasi keterbatasan penyediaan sarana pembelajaran di sekolah. Meskipun hasil evaluasi menunjukkan perubahan positif, capaian tersebut belum bisa dimaknai sebagai peningkatan yang signifikan. Kegiatan pengabdian yang bersifat berkelanjutan membutuhkan penguatan kembali agar dapat mendorong guru untuk terus mengembangkan kreativitas dalam merancang media pembelajaran yang inovatif guna mendukung proses belajar anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami berterima kasih kepada PAUD Terpadu Aisyiyah Batik Pekajangan atas peluang dan bantuan yang diberikan selama pelatihan ini. Kami juga berterima kasih kepada para guru dan peserta pelatihan atas partisipasi yang aktif dan antusias di setiap sesi, yang memungkinkan kegiatan berjalan lancar dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kami juga berterima kasih kepada tim fasilitator dan semua orang yang membantu kegiatan ini berjalan lancar, baik dengan bantuan material maupun non-material.

PUSTAKA

- Alina, N., & Wathon, A. (2019). *Pembelajaran Aktif Melalui Alat Permainan Edukatif*.
- Demianus, D., Jufrianto, J., & Tonengan, R. (2019). *Perkembangan Cara Berpikir Anak Di Usia 2-7 Tahun Dengan Menebak Gambar Dan Ukuran Melalui Video Dengan Teori Kognitif*. <https://repository.stjtjaffray.ac.id/id/publications/273069/pengembangan-kompetensi-pendidik-di->
- Desyanty, E. S., Wahyuni, S., Astutik, W., & Rahma, R. A. (2020). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbahan Limbah Rumah Tangga Bagi Pendidik PAUD Terintegrasi Posyandu. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 32–39.
- Fasha, A. K., & Hibana, H. (2023). Pemahaman Guru Tentang Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.18592/jea.v9i1.8728>
- Kristanto, A., Dewi, U., & Pradana, H. D. (2022). *Pelatihan Intensif Pembuatan Alat Permainan Edukatif Pada Guru PAUD*. 1(1), 69–77.
- Lilawati, A. (2020). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kreativitas Guru di RA Team Cendekia Kota Surabaya. *SELING: Jurnal Program Studi PGRS*, 6(2), 182–192.
- Motimona, P. D., & Maryatun, I. B. (2023). Implementasi Metode Pembelajaran STEAM pada Kurikulum Merdeka pada PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6493–6504. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>
- Nikmah, F., & Wathon, A. (2020). *Pengembangan Bakat Siswa Melalui Alat Permainan Edukatif*.
- Royani, I., Asiani, E., Puspitasari, E., Suwarni, H., & Muna. (2024). Peran Otak Dalam Perkembangan Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Hospitaly*.
- Siswanto, J., Nuroso, H., Hariyanti, D. P. D., & Wardana, M. Y. S. (2023). Stimulasi Alat Permainan Edukatif dan Peran Orang Tua dalam Tumbuh Kembang Anak di TK Kuncup Sari Semarang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 14(4), 829–836. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas>
- Sulastri, R., & Fuada, S. (2021). *Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbahan Dasar Kardus Bekas Bagi Guru PAUD Pada Masa New Normal*.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wahyuni, M., Kurniati, E., Muis, A., Mirawati, Syamsiatin, E., Islamiyah, R., & Justicia, R. (2021). *Panduan Pemilihan, Pembuatan, dan Pemanfaatan APE secara Mandiri*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2020). Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 654. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.692>
- Yuniarni, D. (2016). Peran PAUD dalam Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Demi Membangun Masa Depan Bangsa. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*.
- Yusuf, R. N., Al Khoeri, N. S. T. A., Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)*, 1(1), 37–44.

Format Sitasi: Siregar, D.K., Ruhaena, L., Raihani, D., Maghfiroh, L., Zulva, S.Z. (2026). Pelatihan untuk Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Membuat Alat Permainan Edukatif untuk Anak Paud. *Reswara. J. Pengabdian. Kpd. Masy.* 7(2): 358-368. DOI: <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v7i2.5871>



Reswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercial ShareAlike 4.0 ([CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))