

Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif : Flower Counting Box di TK Asyiqil Anwar

Muhibbin^{1*}, Rokyal Harjanty¹, Lian Fatz¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Pendidikan Nusantara Global

*Corresponding Author: Ibinmuhib96@gmail.com

Artikel History

Dikirim : 07-01-2026

Diterima: 14-01-2026

Disetujui : 15-01-2026

Dipublish: 18-01-2026

Doi

[10.61924/insanta.v4i1.221](https://doi.org/10.61924/insanta.v4i1.221)

ABSTRAK

Banyak lembaga yang masih mengandalkan APE siap pakai yang cenderung mahal atau memiliki jumlah yang terbatas. Kondisi ini menuntut adanya kreativitas dan inovasi dari para pendidik (guru, orang tua, maupun pegiat pendidikan) untuk dapat merancang dan membuat APE secara mandiri. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan adalah memberikan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong para peserta untuk menjadi pendidik yang kreatif dan mandiri, selaras dengan tujuan APE itu sendiri. Adapun metode yang digunakan pada pengabdian ini yaitu metode ceramah, diskusi, Tanya jawab, demonstrasi dan ujicoba. Kegiatan pelatihan tentang pembuatan alat permainan edukatif ini berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan beberapa indikator keberhasilan kegiatan ini sudah tercapai dilihat dari bagaimana para guru dalam melakukan proyek pembuatan alat permainan edukatif meskipun adanya beberapa kendala yang terjadi.

Kata kunci: Psikoedukasi, Orang Tua, Pendidikan Islam, Anak

ABSTRACT

Many institutions still rely on ready-made educational equipment (PPE), which tends to be expensive or limited in quantity. This situation demands creativity and innovation from educators (teachers, parents, and education activists) to design and manufacture PPE independently. The purpose of this community service activity is to provide technical skills, but also to encourage participants to become creative and independent educators, in line with the objectives of PPE itself. The methods used in this service include lectures, discussions, Q&A, demonstrations, and trials. The training activity on making educational game tools went as expected. Based on several indicators, the success of this activity was achieved, as seen in how teachers carried out the project, despite several obstacles.

Keywords: Psychoeducation, Parents, Islamic Education, Children



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Masa anak usia dini (0-6 tahun) merupakan periode emas (golden age) di mana seluruh aspek perkembangan, termasuk kognitif, motorik halus, bahasa, dan sosial-emosional, mengalami pertumbuhan yang sangat pesat (Paris et al., 2023; Fitriani et al., 2025). Setiap anak prasekolah memiliki tahap perkembangan yang berbeda-beda, baik dari sisi kemampuan, bakat, minat, kepribadian, kreativitas, kemampuan fisik ataupun psikis (Izzaty, 2017; Hasan & Prayitno, 2019; Asniar, S. 2024). Salah satu metode pembelajaran yang paling efektif dan alamiah pada usia ini adalah bermain. Kegiatan bermain dan permainan yang dilakukan oleh anak memiliki peranan yang penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak (Melati, D. S., & Maghfirah, N. I. 2025).

Melalui bermain, anak tidak sekadar mengisi waktu luang, tetapi juga belajar dan mengekspresikan diri. Untuk mengoptimalkan proses belajar sambil bermain, diperlukan adanya Alat Permainan Edukatif (APE). APE dirancang secara khusus untuk menstimulasi berbagai potensi anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Dengan menggunakan APE, dapat membantu mempermudah dan memberi kesempatan kepada anak sehingga berimajinasi, berfikir kreatif, untuk menciptakan hal baru dan mampu mencari alternatif pemecahan suatu masalah (Musdalifa., 2025).

Seperti yang dikutip bahwa Alat permainan edukatif (APE) adalah media yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa saat pembelajaran. Penggunaan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran bertujuan agar materi pembelajaran lebih mudah dipahami (Baharun, et al, 2021; Firdaus & Ghonim, 2023; Muhibbin et al, 2024; Permata, 2025). Penggunaan ape memungkinkan anak belajar dari benda nyata atau konkret, sehingga meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka (Ah, 2018; Shunhaji & Fadiyah, 2020; Arumsari et al, 2024).

Meskipun APE memegang peranan krusial, ketersediaan APE yang memadai, relevan, dan multi-fungsi seringkali menjadi tantangan, terutama di lembaga pendidikan dengan anggaran terbatas. Banyak lembaga yang masih mengandalkan APE siap pakai yang cenderung mahal atau memiliki jumlah yang terbatas. Kondisi ini menuntut adanya kreativitas dan inovasi dari para pendidik (guru, orang tua, maupun pegiat pendidikan) untuk dapat merancang dan membuat APE secara mandiri. Pemanfaatan bahan bekas atau bahan yang mudah didapatkan dari lingkungan sekitar menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi keterbatasan ini sekaligus menanamkan nilai cinta lingkungan.

Sejalan dengan pentingnya stimulasi perkembangan kognitif, khususnya dalam konsep dasar matematika (berhitung, pengenalan angka, dan warna), pelatihan ini hadir dengan fokus pada pembuatan APE bernama "Flower Counting Box". "Flower Counting Box" merupakan APE yang dirancang untuk Mengembangkan kemampuan kognitif anak, terutama dalam konsep berhitung dan pengelompokan, Melatih motorik halus melalui kegiatan memasukkan, mengambil, dan menyusun kepingan, Meningkatkan pengenalan warna dan bentuk secara menyenangkan (Asniar, 2024). Pelatihan ini tidak hanya

memberikan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong para peserta untuk menjadi pendidik yang kreatif dan mandiri, selaras dengan tujuan APE itu sendiri:

Kutipan: "Peralatan bermain yang mudah dimodifikasi sangat ideal untuk menumbuhkan kreativitas karena memungkinkan anak-anak berekspresi dengan menggunakan imajinasi mereka sendiri." (Winata et al., 2019)

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode sebagai berikut:

1. Metode Ceramah: Pada awal pelatihan, instruktur akan memberikan penjelasan mengenai konsep dasar alat permainan edukatif, manfaatnya, serta prinsip-prinsip pembuatan alat. Metode ini bertujuan untuk memberikan pemahaman teoritis kepada peserta sebelum masuk ke praktik.
2. Metode Demonstrasi: Instruktur akan mendemonstrasikan cara pembuatan alat permainan edukatif secara langsung. Demonstrasi ini mencakup pemilihan bahan, teknik pembuatan, dan cara penggunaan alat. Peserta akan diajak untuk mengamati dan mencatat langkah-langkah yang dilakukan.
3. Metode Praktik Langsung: Setiap peserta akan diberikan bahan dan alat yang diperlukan untuk menciptakan alat permainan sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Metode ini memungkinkan peserta untuk belajar secara langsung dan berkolaborasi dengan rekan-rekan mereka.
4. Metode Tanya Jawab: Selama pelatihan, peserta akan diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan kepada instruktur. Metode ini bertujuan untuk menjawab keraguan atau kebingungan yang mungkin muncul selama proses pembelajaran, serta memperdalam pemahaman peserta tentang materi yang disampaikan.
5. Metode Uji Coba: Setelah alat permainan selesai dibuat, peserta akan melakukan uji coba untuk melihat efektivitas alat tersebut dalam mendukung proses pembelajaran. Peserta akan menguji alat permainan dengan anak-anak atau dalam simulasi, dan memberikan umpan balik mengenai pengalaman tersebut.

Dengan menggunakan berbagai metode ini, pelatihan pembuatan alat permainan edukatif diharapkan dapat berlangsung secara efektif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga peserta dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang bermanfaat untuk diterapkan dalam konteks pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama 2 hari, dengan 1 hari untuk teori dan 1 hari untuk praktik. Kegiatan pelatihan pembuatan alat permainan edukatif merupakan sebuah program yang dirancang untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis kepada

peserta dalam merancang dan membuat alat permainan yang memiliki nilai edukatif tinggi. Pelatihan ini bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran anak-anak dengan media yang kreatif dan interaktif, sehingga belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Dalam kegiatan ini, peserta tidak hanya diberikan teori mengenai fungsi dan manfaat alat permainan edukatif, tetapi juga diberi kesempatan untuk langsung praktik membuat berbagai jenis permainan yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak di lingkungan masing-masing.

Pelatihan dilakukan secara interaktif dan kolaboratif, mengajak peserta untuk berkreasi menggunakan bahan-bahan yang mudah didapatkan dan ramah lingkungan. Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya inovasi dalam bidang pendidikan serta mendorong peserta untuk mengaplikasikan hasil pelatihan dalam kegiatan belajar mengajar maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Materi Kegiatan Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif

1. Pendahuluan:

- Pengenalan Alat Permainan Edukatif
- Definisi dan pengertian alat permainan edukatif
- Pentingnya alat permainan edukatif dalam perkembangan anak
- Manfaat alat permainan edukatif dalam pembelajaran

2. Pemilihan Bahan dan Alat untuk Pembuatan Alat Permainan

- Bahan-bahan yang ramah lingkungan, aman, dan mudah diperoleh
- Alat-alat yang diperlukan dalam proses pembuatan
- Penggunaan bahan daur ulang sebagai media pembelajaran

3. Teknik Pembuatan Alat Permainan Edukatif

- Cara merancang alat permainan edukatif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran
- Langkah-langkah pembuatan alat permainan secara praktis dan efisien
- Teknik penggabungan bahan dan finishing alat permainan

4. Praktik Pembuatan Alat Permainan Edukatif

- Pembuatan alat permainan edukatif secara berkelompok
- Pendampingan dan bimbingan langsung oleh instruktur selama proses pembuatan
- Kreativitas dalam mendesain dan memodifikasi alat permainan sesuai kebutuhan

5. Uji Coba dan Evaluasi Alat Permainan

- Simulasi penggunaan alat permainan edukatif pada anak-anak atau dalam diskusi kelompok
- Evaluasi kelebihan dan kekurangan alat yang dibuat
- Diskusi hasil uji coba dan tindak lanjut perbaikan alat permainan.

Materi pelatihan tersebut akan disampaikan dengan metode yang variatif, meliputi ceramah interaktif, demonstrasi, serta praktik langsung untuk memastikan peserta memperoleh pemahaman dan keterampilan yang optimal dalam pembuatan alat permainan edukatif.

B. Pembahasan

Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 26-28 Mei 2025 yang mengikuti sertakan 15 tenaga pendidik dan 96 peserta didik. Kegiatan meliputi: 30 menit pengenalan serta penjabaran tentang manfaat dari APE yang akan dibuat, 30 menit proses penggerjaan APE dan 30 menit pelaksanaan implementasi APE kepada para siswa.

Berdasarkan beberapa indikator keberhasilannya, kegiatan ini dapat dilaksanakan dengan cukup berhasil, meskipun ada beberapa kendala ketika kegiatan dilaksanakan seperti para siswa yang kurang kondusif selama pelaksanaannya, namun semua target kegiatan tercapai. Dimana guru dapat mengerjakan alat permainan edukatif dengan sangat lancar dan pengaplikasian alat permainan edukatif ke siswa juga sesuai dengan harapan.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan tentang pembuatan alat permainan edukatif ini berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Semangat dan antusiasme peserta menunjukkan berhasilnya kegiatan ini dilaksanakan. Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan dengan teknik pelatihan agar peserta dapat langsung mempraktekkan pembuatan alat permainan edukatif serta mempraktekkan kegiatan dalam meningkatkan keterampilan perkembangan anak dengan menggunakan alat permainan edukatif yang telah dibuat. Berdasarkan beberapa indikator keberhasilan kegiatan ini sudah tercapai dilihat dari bagaimana para guru dalam melakukan proyek pembuatan alat permainan edukatif meskipun adanya beberapa kendala yang terjadi,

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Kepala Sekolah bersama para Guru TK Asyiqil Anwar yang telah berkenan menjadi mitra dalam kegiatan pendampingan pengabdian kepada masyarakat ini. Kepada Pengelola Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) Institut Pendidikan Nusantara Global yang memberikan dukungan dan fasilitas dalam kegiatan ini sehingga dapat terselenggara dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ah, N. M. (2018). Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini. SELING: Jurnal Program Studi PGRA, 4(2), 125-138.
- Arumsari, A. D., Setyawan, D., Dzulkifli, D., & Marini, M. (2024). Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (AUD) Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Berhitung. MOTIVA: JURNAL PSIKOLOGI, 7(2), 164-170.
- Asniar, S. (2024). PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN MELALUI M EDIA COUNTING BOX PADA PEMBELAJARAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-AQSHA. Jurnal Cahaya Mandalika ISSN 2721-4796 (online), 5(3), 1188-1190.
- Asniar, S. (2024). PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN MELALUI M EDIA COUNTING BOX PADA PEMBELAJARAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-AQSHA. Jurnal Cahaya Mandalika ISSN 2721-4796 (online), 5(3), 1188-1190.
- Bararun, H., Zamroni, Z., Amir, A., & Saleha, L. (2021). Pengelolaan APE Berbahan Limbah untuk Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak.
- Firdaus, A. N., & Ghonim, M. I. (2023). Pengaruh penggunaan media berbasis permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. J-SES: Journal of Science, Education and Studies, 2(3).
- Fitriani, L., Herlina, H., & Burhan, Z. (2025). Revitalisasi Pendidikan Jasmani Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. JURNAL ASIMILASI PENDIDIKAN, 3(1), 44-56.
- Hasanah, U., & Priyantoro, D. E. (2019). Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui origami. Elementary: Jurnal Iilmiah Pendidikan Dasar, 5(1), 61-72.
- Izzaty, R. E. (2017). Perilaku anak prasekolah. Elex Media Komputindo.
- Melati, D. S., & Maghfirah, N. I. (2025). PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BOWLING ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI KELOMPOK A DI RA AL-BAROKAH BANGSALSARI JEMBER. Jurnal Al-Fatih, 8(2), 569-588.
- Muhibbin, M., Harjanty, R., Mariataun, M., & Rohani, R. (2024). PELATIHAN PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF POHON HIJAIYAH DI TK AL FIKRI KOPANG LOMBOK TENGAH (NTB). Insanta: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 89-97.
- Musdalifa, U., Halimah, A. ., & Alwi, B. M. . (2025). ANALISIS KREATIVITAS PESERTA DIDIK DALAM MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BALOK SUSUN BERWARNA DI TK . LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran, 5(2), 464-475. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4871>
- Paris, A. S., Rosyidi, A. Z., Rachman, S. A., & Hardianti, F. (2023). Pelatihan Pengajaran Bahasa Inggris Interaktif Bagi Guru Paud Di Desa Sikur Barat. Insanta: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 29-33.
- Permata, R. A., Asry, W., & Br. Sipayung, S. A. . (2025). Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari Bahan Bekas untuk Guru di TK Al-Insani Tembung. PEMA, 5(3), 27-35. <https://doi.org/10.56832/pema.v5i3.1543>
- Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). Efektivitas alat peraga edukatif (APE) balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini. Alim, 2(1), 1-30.