

**UTILIZATION OF EDUCATIONAL GAME TOOLS NUMBERS
AND LETTERS BOX IN PALANGKA RAYA CITY****Adela Salsabila Aisyah^{*}, Nurlaila, Iin Muti Atuz Zahro,
Mega Utami, Aghnaita, Ali Iskandar Zulkarnain**Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya,
Jl. G. Obos Kota Palangka Raya

*Email: adelasalaa@gmail.com

(Diterima 10-04-2022; Disetujui 18-06-2022)

ABSTRAK

Alat permainan edukatif merupakan salah satu media pembelajaran kreatif yang dapat dikembangkan oleh guru dalam menyajikan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu untuk memberikan pelatihan dalam pemanfaatan alat permainan edukatif kotak angka dan huruf di RA Annisa 2 Palangka Raya. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah *service learning* meliputi paparan materi dan demonstrasi. Peserta kegiatan yaitu 3 guru RA Annisa 2 Palangka Raya. Hasil dari kegiatan ini adalah guru dapat membuat kotak angka dan huruf dengan baik, dapat mengkreasi dan dapat menggunakan kotak angka dan huruf dalam pembelajaran anak usia dini.

Kata kunci: Alat permainan edukatif, kotak angka dan huruf, anak usia dini

ABSTRACT

Educational game tools are one of the creative learning media that can be developed by teachers in presenting fun lessons for early childhood. The purpose of this community service activity is to provide training in the use of number and letterboxes educational game tools at RA Annisa 2, Palangka Raya. The method used in this service is service-learning which includes material exposure and demonstration. The participants of the activity were 3 teachers from RA Annisa 2 Palangka Raya. The result of this activity is that the teacher can make squares of numbers and letters well, can be creative, and can use number and letter boxes in early childhood learning.

Keywords: Educational game tools, numbers, and letterboxes, early childhood

PENDAHULUAN

Usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak. Anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi- fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu, dibutuhkan konsep dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal (Sukirman & Nugraha, 2004)

Masih menurut (Sukirman & Nugraha, 2004) bahwa peran pendidik (orang tua, guru, dan orang dewasa lain) sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak 4-6 tahun. Upaya pengembangan tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara

menyenangkan. Selain itu, bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungan.

Oleh karena itu, manfaat bermain sangat besar, maka bermain digunakan sebagai prinsip dalam pendidikan dan pembelajaran anak. Implikasi dari prinsip ini bahwa pendidik harus menggunakan prinsip bermain sambil belajar dalam menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, menghindari pola skolastik yang kaku di berbagai lembaga pengasuhan anak usia dini sehingga anak akan berkembang dengan optimal (Amini, 2014)

Selain bermain, penggunaan media yang tepat oleh guru akan berdampak pada ketertarikan anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Peran media dalam pembelajaran, khususnya dalam pendidikan anak usia dini, semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkrit. Oleh karena itu, salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian untuk meningkatkan minat anak dalam pembelajaran kami melakukan pengabdian ke sekolah-sekolah untuk membuat media yang kreatif dan bisa berguna di sekolah tersebut.

BAHAN DAN METODE

Pengabdian ini dilaksanakan di RA Annisa 2 Palangka Raya pada tanggal 13 Januari 2022. Pengabdian ini ditujukan kepada tenaga pendidik di RA Annisa 2 Palangka Raya. Metode yang digunakan adalah *service learning*, yaitu pengabdian yang bertujuan untuk mengembangkan program studi serta terintegrasi dengan mata kuliah Pengembangan Kreatiitas Anak Usia Dini. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan ceramah dan demonstrasi. Pengabdian kepada masyarakat dengan melibatkan mahasiswa ini menggunakan alat dan bahan dalam membuat alat permainan edukatif kotak angka dan huruf yaitu: Kardus, gunting, lem tembak, lem kertas, stik (es krim), kertas minyak, kertas origami, dan spidol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ke RA Annisa 2 Palangka Raya yang berupa pendampingan guru dalam membuat suatu media angka dan media huruf bagi anak usia dini yang mana dapat meningkatkan pengetahuan anak dalam berhitung dan membaca dengan media yang menarik. Terlebih dahulu mahasiswa membuat satu media sebagai contoh yang nantinya akan diajarkan kepada guru di sekolah RA Annisa 2 Palangka Raya. Selanjutnya, mahasiswa dan guru bersama-sama membuat dua media secara bersamaan.

Adapun tahap pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

- a. Survey tempat yang akan dijadikan tempat pengabdian.
- b. Proses perizinan tempat pengabdian kepada pihak sekolah .
- c. Pembuatan APE kotak angka (untung belajar belajar berhitung) dan kotak huruf (untuk belajar membaca).

Kegiatan pembuatan media ini diawali dengan pengenalan, kemudian menjelaskan kegunaan dari media tersebut bagi anak dimana dapat merangsang anak dalam berhitung dan membaca. Pada saat kegiatan dilakukan guru dan mahasiswa tanya jawab dan diskusi tentang bagaimana kegunaan dari kotak hitung dan kotak huruf tersebut. Kegiatan pengabdian dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan APE kotak angka dan kotak huruf sebagai sarana belajar dan merangsang minat belajar pemahaman berhitung maupun mengenal angka pada anak.



Gambar 1. Pengenalan Alat Permainan Edukatif

Kegiatan ini dilaksanakan di RA Annisa 2 Palangka Raya pada tanggal 13 Januari 2022. Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh dosen, mahasiswa dan guru-guru di RA Annisa 2 Palangka Raya. Peserta kegiatan dibagi menjadi 2 kelompok untuk berdiskusi sambil mengerjakan media yang akan dibuat. Media APE Kotak angka dan kotak huruf dapat membantu anak dalam berhitung dan membaca dengan media yang menarik, juga dapat mengenalkan angka dan huruf-huruf dengan mudah.

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan ini dilakukan di RA Annisa 2 Palangka Raya yang mana kegiatan ini dikerjakan bersama dengan guru-guru di sana. Dalam peningkatan kualitas pembelajaran di sini kami membuat APE kotak hitung dan kotak baca untuk anak-anak. Media kotak hitung ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung dalam mengenal dan menyebut konsep bilangan penambahan atau pengurangan. Sedangkan media kotak huruf dapat mengajarkan anak untuk mengenal huruf-huruf agar dapat membaca dengan mudah dan mengenal huruf-huruf vokal seperti A I U E O.



Gambar 2. Pengenalan Alat dan Bahan



Gambar 3. Pembuatan Alat Permainan Edukatif



Gambar 4. Pembuatan Alat Permainan Edukatif

Media APE kotak angka (untuk belajar belajar berhitung) dan kotak huruf (untuk belajar membaca) alat peraga yang digunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar berhitung dan membaca di sekolah TK yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca bagi anak. Sehingga kegiatan berhitung dan membaca dapat berlangsung dengan teratur, efektif dan efisien sehingga tujuan belajar di TK dapat tercapai.

Dalam proses pembuatannya membutuhkan waktu kurang lebih satu setengah jam, dengan menggunakan alat-alat yang sederhana (bahan bekas), yang tidak begitu menguras biaya dan tenaga. Adapun dari beberapa kegiatan yang telah dilakukan, dapat ditemukan hasil sebagai berikut:

- a. Pelatihan penyusunan media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini, dengan membuat salah satu media yang dapat menstimulasi aspek perkembangan pada anak. Hal ini dilatar belakangi setelah kami melihat bunda-bunda di RA Annisa 2 ini lebih banyak memberikan materi membaca, menulis, berhitung, dan bernyanyi tanpa memperhatikan prinsip pembelajaran anak usia dini yakni bermain sambil belajar.
- b. Pelatihan pembuatan kotak hitung ini bertujuan untuk membekali bunda-bunda RA Annisa agar lebih kreatif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan ramah anak.
- c. Pelatihan dan pendampingan membuat APE kotak hitung dan kotak baca untuk menstimulasi aspek perkembangan pada anak. Bunda-bunda di RA Annisa 2 yang selama ini hanya memberikan materi calistung saja, sehingga kegiatan cenderung monoton, karena hal ini dapat berpengaruh pada motivasi belajar anak yang mudah jenuh atau bosan. Sehingga kami di sini mendampingi bunda-bunda untuk membuat APE kotak hitung dan kotak baca, lalu menjelaskan kegunaan dari media yang telah dibuat.
- d. Respon guru terhadap pengabdian yang sudah dilaksanakan sangat positif sehingga guru sudah dapat membuat dan menggunakan media kotak hitung dengan baik. Dan tentunya ini berdampak pada kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pendidikan anak usia dini. Diharapkan ke depannya bunda-bunda di RA Annisa 2 dapat membuat berbagai media yang lain, agar materi untuk anak-anak tidak hanya calistung saja. Dan dalam kegiatan pembelajaran selalu mengacu pada konsep pembelajaran anak usia dini yakni belajar sambil bermain serta harus sesuai dengan tahap pencapaian perkembangan anak usia dini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pemanfaatan alat permainan edukatif kotak angka dan huruf dapat berjalan dengan lancar. Guru RA Annisa 2 Palangka Raya dapat memahami cara pembuatan kotak angka dan huruf yang dapat digunakan untuk pembelajaran bagi anak di kelas. Harapannya

pengabdian ini dapat ditindaklanjuti pada lokasi yang sama atau lokasi yang berbeda. Selain itu, juga dapat dikembangkan pada berbagai alat permainan edukatif lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan kepada Kepala Sekolah dan Guru RA Annisa 2 Palangka Raya yang berkenan menjadi mitra dampingan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Kepada Pengelola Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) IAIN Palangka Raya yang memberikan dukungan dan fasilitas dalam terselenggaranya kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, M. (2014). Hakikat Anak Usia Dini. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 65. repository.ut.ac.id/4697/1/PAUD4107-M1.pdf
- Sukirman, D., & Nugraha, A. (2004). Hakikat Kurikulum. *Hakikat Kurikulum*, 1–38. repository.ut.ac.id/3815/1/PGTK2403-M1.pdf