

## Pendampingan Pembuatan Alat Peraga Edukatif Untuk Media Pembelajaran Guru SD

Novi Purwaningsih<sup>1</sup>, Nanik Setyowati<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia; purwaningsihnovi806@gmail.com

<sup>2</sup> Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia; isnasetyo100585@gmail.com

### Abstract

The article discussed the process of rendering educational (ape) infant (grade 1) AIDS to an abcd approach. The main focus of this article is the process of referring-phase taken at secondary school, pomahan village, pomahan district. As a companion, researchers conducted the identification of the obstacles and needs faced by elementary pomahan. The method used is the abcd method for which this approach is based on the assets, strength and potential found in ll pomahan primary school. The goal of this chaperone is to help class 1 teacher teacher especially to make it easier to teach and to teach well and qualified according to the needs of the education unit. Literacy fundamentals as life skills of them are read-write literacy and numerical literacy. This capability needs to be developed since early childhood. It is hoped that in the implementation of the introduction of literacy, teachers of early childhood education capable of designing in accordance with the peculiarities of their experiences in the education of their children. Teachers required to be creative in making education toys as the tools to introduce literacy. Activities devotion is intended to give assistance in the context of assisting teachers in improving creativity in the manufacture of APE for the introduction of literacy. Three strategies in devotion to conducting, the implementation of devotion in theoretical strategy, practice, and assisted by each. The result of this chaperone is that teachers can make educational (ape) displays of alphabets that can be used to develop the child's introduction and understanding of letters of the alphabet. The conclusion of this introduction is to know and understand the letters of the alphabet receive a very positive response from the teacher, ape knowing and understanding the letters of the alphabet is done together and participants can follow them carefully

### Keywords

Community Service Lecture; ABCD; APE Creation Companion

### Corresponding Author

Novi Purwaningsih

Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia; purwaningsihnovi806@gmail.com

### 1. PENDAHULUAN

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. Pada anak, tidak ada perbedaan yang dibuat antara bermain, belajar dan bekerja. (Sujiono, 2012) Bermain anak adalah cara menarik diri dari aktivitas aktif untuk mendapatkan kesenangan dari aktivitas mereka. Bermain juga merangsang saraf motorik dan sensorik.



Guru harus melihat bermain sebagai sesuatu yang dapat memberikan kontribusi yang berharga bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Melalui permainan, anak-anak dapat mengalami kesuksesan dan prestasi. Selain itu, beberapa tujuan sosial dapat dicapai melalui bermain, seperti keterampilan sosial, penerimaan aturan, dan pemahaman diri yang lebih baik dalam situasi kompetitif dan kooperatif. (Hasan, 2013)

Pembuatan game edukasi harus disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum yang ada dan karakteristik anak, tidak sulit untuk mendapatkan bahan yang digunakan, bahkan limbah rumah tangga pun bisa dimanfaatkan. Perlu diperhatikan bahwa bahan yang digunakan harus aman untuk anak dan semenarik mungkin.

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak diperlukan pemahaman dasar tentang perkembangan diri anak, terutama yang terjadi dalam pembelajaran. Dengan cara ini kita bisa mengetahui apakah anak mengalami kesulitan belajar atau tidak. Dengan pemahaman yang cukup mendalam tentang proses tersebut, diharapkan para guru termasuk orang tua, pedagogi lembaga pendidikan mampu mempelajari, merencanakan dan mengimplementasikan penggunaan alat-alat pendidikan dan permainan edukatif. (Hidayanti, 2019)

Pentingnya pengembangan pembuatan Alat Peraga Edukatif (APE) ini dilakukan adalah:

- a. Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk melakukan berbagai kegiatan guna menemukan pengalaman baru yang bermanfaat untuk eksplorasi dan bereksperimen dalam peletakan dasar kearah pertumbuhan dan pengembangan bahasa, kecerdasan, fisik, sosial, dan emosional anak.
- b. Memperjelas materi pelajaran yang diberikan kepada anak.
- c. Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain (belajar). (hasnudin, 2020)

Di Desa Pomahan terdapat 3 lembaga Pendidikan SD, SD Negeri II Pomahan merupakan salah satu lembaga pendidikan Sekolah Dasar yang ada di Desa Pomahan Kecamatan Pulung. SD Negeri II Pomahan berdiri sejak Tahun 1973 di Dukuh Sabil Desa Pomahan. Berdiri dibawah Pemerintah pusat. Dengan jumlah pendidik pada tahun ini 7 orang, 6 orang guru dan 1 kepala sekolah. Dalam mendukung proses pembelajaran yang ada SD Negeri II Pomahan maka sebagai pendamping ingin membantu dalam pendampingan pembuatan APE bagi siswa kelas 1 khususnya.

Banyaknya anak usia dini di sekitar SD Negeri II Pomahan yang lebih memilih sekolah ke lembaga lain menjadi suatu kendala bagi SD Negeri II Pomahan dalam meningkatkan jumlah peserta didik. Menurut data yang telah diamati, alasan kebanyakan orang tua menyekolahkan anaknya ke SD lain karena kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran di SD Negeri II Pomahan.

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang dapat menjadi acuan penting dalam memahami topik ini secara mendalam. Yang pertama yaitu penelitian oleh Kartika Aprilia dengan judul " Penggunaan

Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Ukuran Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Hip Hop Bandar Lampung" yang dilakukan pada tahun 2016 dengan hasil penelitian melakukan permainan edukatif (APE) yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal ukuran adalah balok, lego dan bola. (Aprilia, 2016). Kemudian penelitian oleh Khoirunnisak Aulina dkk dengan judul "Pengabdian Kepada Masyarakat Melalui Pendampingan Bagi Guru Pos PAUD" yang dilakukan pada tahun 2018 dengan hasil penelitian yaitu terwujudnya pembelajaran yang sesuai dengan pedoman pembelajaran anak usia dini dengan tersusunnya RPPH, tersedianya media alat edukatif pembelajaran Pendidikan anak usia dini serta terlaksananya parenting bagi orangtua murid. (Aulina dkk, 2018)

Penelitian lainnya yaitu penelitian oleh Durtam dkk dengan judul artikel "Pendampingan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Pengenalan Literasi Untuk Anak Usia Dini" yang dilakukan pada tahun 2019 dengan hasil penelitian adanya pengembangan atau modifikasi untuk APE yang telah digunakan disesuaikan dengan kebutuhan dilembaga, contohnya muncul APE kalender hijaiyah untuk pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini. (Durtam dkk, 2019) Selanjutnya yaitu penelitian oleh Tanti Trisnawati dkk dengan judul "Upaya Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Kartu huruf Di Tkit Bina Insani Kelompok Usia 5 – 6 Tahun" yang dilakukan pada tahun 2021 dengan hasil penelitian dapat terjadi peningkatan dari Pra siklus, Siklus I dan Siklus II yang bisa dilihat dari diperoleh hasil presentase Siklus II dari kemampuan anak Menyebutkan simbol-simbol huruf kemampuan anak Melafalkan huruf hijaiyah dari kategori (BB) mencapai 0 %, (MB) 10%, (BSH) 55%, dan (BSB) 35% . dan yang terakhir kemampuan membedakan bunyi dan bentuk (BB) mencapai 0 %, (MB) 0%, (BSH) 35%, dan (BSB) 65%. Hasil ini menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan anak termasuk dalam kategori Baik, karena hasil presentase yang diperoleh anak sudah mencapai indikator keberhasilan. (Trisnawati dkk , 2021)

Pengabdian ini bertujuan untuk mendokumentasikan dan menganalisis pengalaman pendampingan Pembuatan APE di SD Negeri II Pomahan. Dalam artikel ini, kami membahas proses pendampingan yang dilakukan dalam pembuatan APE yang berdampak pada pengalaman belajar anak SD.

## **2. METODE**

Pendampingan ini menggunakan pendekatan Asset Based Community Development (ABCD), yang mengutamakan pemanfaatan aset dan potensi yang ada disekitar dan dimiliki oleh guru. Untuk kemudian digunakan sebagai bahan yang memberdayakan guru itu sendiri. Pendekatan ABCD ini sangat cocok diterapkan di SD Dukuh Sabil Desa Pomahan Kecamatan Pulung dalam memanfaatkan barang bekas yang ada di sekitar. Dengan menggunakan pendekatan ini maka para guru atau pendidik akan lebih bersemangat dalam kegiatan mendidik anak-anak SD terutama kelas 1. Pendekatan berbasis

asset memasukkan cara pandang baru yang lebih holistik dan kreatif dalam melihat realitas, seperti melihat gelas setengah penuh mengapresiasi apa yang bekerja dengan baik dimasa lampau dan menggunkan apa yang kita miliki untuk mendapatkan apa yang kita inginkan.

Dalam Metode ABCD memiliki lima langkah kunci untuk melakukan proses riset pendampingan diantaranya;

1. Discovery (Menemukan)

Proses menemukan kembali kesuksesan dilakukan lewat proses percakapan atau wawancara dan harus menjadi penemuan personal tentang apa yang menjadi kontribusi individu yang memberi hidup pada sebuah kegiatan atau usaha. Pada tahap discovery, kita mulai memindahkan tanggung jawab untuk perubahan kepada para individu yang berkepentingan dengan perubahan tersebut yaitu entitas lokal. Dalam langkah ini pendamping melakukan wawancara kepada guru SD kelas 1 tentang pembuatan APE yang bisa dijadikan sebagai acuan untuk mempermudah dalam mengajar.

2. Dream (Impian)

Pada tahap ini, setiap orang mengeksplorasi harapan dan impian mereka baik untuk guru maupun untuk peserta didik. Para guru setelah di wawancarai oleh pendamping maka diajak untuk menggambarkan mimpi-mimpi yang diinginkan, bisa melalui gambar, tulisan, tindakan, dan lain-lain.

3. Design (Merancang)

Proses di mana seluruh komunitas (atau kelompok) terlibat dalam proses belajar tentang kekuatan atau aset yang dimiliki agar bisa mulai memanfaatkannya dalam cara yang konstruktif, inklusif, dan kolaboratif untuk mencapai aspirasi dan tujuan seperti yang sudah ditetapkan sendiri. Dalam proses ini guru merencanakan asset hasil pembuatan APE yang dimiliki untuk dimanfaatkan sebagai langkah mempermudah dalam mengajar.

4. Define (Menentukan)

Kelompok pemimpin sebaiknya menentukan 'pilihan topik positif': tujuan dari proses pencarian atau deskripsi mengenai perubahan yang diinginkan. Langkah selanjutnya adalah menentukan kegiatan positif yang dilakukan oleh guru kelas 1 yakni cara pembuatan APE dalam pemanfaatan asset.

5. Destiny (Lakukan)

Serangkaian tindakan inspiratif yang mendukung proses belajar terus menerus dan inovasi tentang "apa yang akan terjadi." Hal ini merupakan fase akhir yang secara khusus fokus pada cara-cara personal dan guru untuk melangkah maju. Langkah yang terakhir adalah melaksanakan kegiatan yang sudah disepakati untuk memenuhi impian para guru dari pemanfaatan aset. Impian dari para guru kelas 1 adalah bagaimana mereka bisa mengajar dengan baik dan nyaman.

Dalam pendampingan pembuatan APE dengan metode ABCD, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan. Adapun prinsipnya adalah sebagai berikut;

1. Setengah Terisi lebih Berarti (Half Full Half Empty) ialah satu modal utama dalam program pengabdian terhadap masyarakat berbasis aset adalah merubah cara pandang para guru terhadap dirinya. Tidak hanya terpaku pada kekurangan dan masalah yang dimiliki. Tetapi memberikan perhatian kepada apa yang dipunyai dan apa yang dapat dilakukan.
2. Semua Punya Potensi (Nobody Has Nothing) Dalam konteks ABCD, prinsip ini dikenal dengan istilah "Nobody has nothing". Setiap manusia terlahir dengan kelebihan masing-masing. Tidak ada yang tidak memiliki potensi, walau hanya sekedar kemampuan untuk tersenyum dan memasak air. Semua berpotensi dan semua bisa berkontribusi.
3. Partisipasi (Participation) Partisipasi adalah suatu keterlibatan mental dan emosi seseorang kepada pencapaian tujuan dan ikut bertanggung jawab di dalamnya. Partisipasi berarti peran yang sangat urgen terhadap guru untuk meningkatkan kreatifitas baik dalam bentuk pernyataan maupun dalam bentuk kegiatan dengan memberi masukan pikiran, tenaga, waktu, keahlian, dan materi.
4. Kemitraan (Partnership) Partnership merupakan salah satu prinsip utama dalam pendekatan pengembangan masyarakat berbasis aset (Asset Based Community Development). Partnership merupakan modal utama yang sangat dibutuhkan dalam memaksimalkan posisi dan peran para guru dalam pembuatan APE yang dilakukan. Hal itu dimaksudkan sebagai bentuk pembangunan dimana yang menjadi motor dan penggerak utamanya adalah pendidik itu sendiri (community driven development).
5. Penyimpangan Positif (Positive Deviance), Positive Deviance atau (PD) secara harfiah berarti penyimpangan positif. Secara terminologi positive deviance (PD) adalah sebuah pendekatan terhadap perubahan perilaku individu dan sosial yang didasarkan pada realitas bahwa dalam setiap guru meskipun bisa jadi tidak banyak terdapat orang-orang yang mempraktekkan strategi atau perilaku sukses yang tidak umum, yang memungkinkan mereka untuk mencari solusi yang lebih baik atas masalah yang dihadapi daripada rekan-rekan mereka.
6. Berawal Dari Masyarakat (Endogenous) Endogenous dalam konteks pembuatan APE memiliki beberapa konsep inti yang menjadi prinsip dalam pendampingan pembuatan APE.
7. Menuju Sumber Energi (Heliotropic) Energi dalam pengembangan bisa beragam. Di antaranya adalah mimpi besar yang dimiliki oleh guru, proses pengembangan yang apresiatif, atau bisa juga keberpihakan guru yang penuh totalitas dalam pelaksanaan program.

Dalam pengabdian masyarakat berbasis penelitian ini, kami menggunakan beberapa strategi baik dalam penyampaian materi maupun dalam kegiatan lapangan. Peserta fasilitasi adalah guru SD kelas 1 dari Kecamatan Pulung, Kabupaten Ponorogo. Strategi yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut: Pertama; Teoretis Implementasi strategi pertama ini

menekankan pada pengenalan dan pemahaman huruf abjad kepada anak kelas satu. Mengkaji beberapa teori terkait pentingnya menanamkan pengenalan dan pemahaman huruf abjad pada anak kelas satu. Pelaksanaan strategi pertama ini harus meningkatkan kesadaran guru akan pentingnya metode yang tepat dalam pengenalan dan pemahaman huruf abjad. Kegiatan dilakukan dalam mode diskusi kelompok terarah, dimana diharapkan mereka dapat bekerja sama dengan teori-teori dasar yang disampaikan oleh narasumber pada pemaparan sebelumnya dari peserta pendamping. Strategi lain; yaitu pelatihan langsung. Peserta yang didampingi dalam kegiatan ini diajak untuk langsung mempraktekkan pembuatan media atau mainan edukatif untuk mendemonstrasikan huruf abjad sesuai dengan materi yang disampaikan dalam kegiatan teori. Guru MI/SD diminta membuat APE yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan pengenalan dan pemahaman huruf abjad Strategi ketiga dalam kegiatan pengabdian ini adalah memberikan pendampingan secara berkelanjutan. Bantuan ditawarkan kepada lembaga SD yang ikut memproduksi mainan edukatif untuk pengenalan pengenalan dan pemahaman huruf abjad. Dalam kegiatan pendampingan, kami secara langsung membantu para guru SD/MI dalam penggunaan mainan yang diciptakan untuk pengembangan pengenalan dan pemahaman huruf abjad. Seiring dengan penggunaan APE yang dibuat dalam pelatihan, terbukanya kemungkinan untuk mengedit APE baru yang dibuat oleh guru SD/MI juga terbantu.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kami melakukan pendampingan terhadap satuan pendidikan yaitu satuan pendidikan SD Negeri II Pomahan selama satu minggu dengan memberikan sosialisasi, informasi dan pengetahuan tentang pentingnya pembuatan alat peraga edukatif (APE) yang sesuai untuk proses belajar mengajar dan perkembangan anak usia 6-7 tahun (kelas 1 SD). Dijelaskan bahwasanya dengan adanya pembuatan alat peraga edukatif (APE) SD kelas 1 dapat memberikan dampak yang luar biasa terhadap Satuan Pendidikan khususnya bagi peserta didik.

Dalam pelaksanaannya, kami melakukan kegiatan pengabdian masyarakat dengan memberikan pendampingan dan dukungan kepada lembaga pendidikan yang kami teliti. Dalam proses pendampingan kami bekerja sama dengan pihak terkait terutama kepada guru pendidik SD Negeri II Pomahan dengan melakukan beberapa langkah-langkah sebagai proses pembuatan alat peraga edukatif (APE) satuan pendidikan SD Negeri II Pomahan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut :

#### **1. Tahap Perencanaan Kegiatan**

Pelaksana melakukan perencanaan terkait teknis pelaksanaan, waktu, tempat dan materi kegiatan. Perencanaan dilakukan secara luring atau langsung melibatkan mahasiswa

pengabdian masyarakat kepada guru kelas 1 SD Negeri II Pomahan. Pada tahap ini kami bertemu dengan guru kelas 1 dan berdiskusi tentang masalah yang dihadapi guru dalam kegiatan pembelajaran. Hasil diskusi ini menunjukkan bahwa guru kelas 1 kesulitan dalam mengajar huruf abjad karena kemampuan murid dalam menghafal huruf abjad berbeda-beda.

## 2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan secara luring atau langsung. Program ini terdiri atas dua kegiatan yaitu *diskusi* dan *pelatihan* pembuatan APE. Peserta diskusi terdiri dari guru kelas 1 dan mahasiswa pengabdian. Kegiatan ini dilakukan pada minggu ke 3 karena setelah liburan semester, waktu diskusi ini kita lakukan pada hari Senin tanggal 17 Juli 2023 yang bertempat di Kantor SD Negeri II Pomahan pada jam 09.00-10.30 WIB. Pelatihan pembuatan APE diikuti oleh guru kelas 1 SD Negeri II Pomahan yang bertujuan untuk membekali guru kelas agar lebih kreatif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan ramah anak. Sebelumnya guru hanya mengenalkan melalui tulisan di papan tulis sehingga anak-anak mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran. Pembuatan APE kartu huruf abjad dilakukan pendampingan Bersama mahasiswa pengabdian masyarakat yang terdiri dari 4 guru dengan alat dan bahan : kardus bekas, kertas karton, gunting, gambar dan huruf yang sudah di print out., waktu pembuatan alat peraga edukatif (APE) ini dilakukan pada hari Selasa tanggal 18 Juli 2023 yang dilaksanakan di ruang kelas 1 setelah anak-anak pulang sekolah sehingga tidak mengganggu kegiatan pembelajaran.

## 3. Evaluasi kegiatan

Setelah terlaksananya pembuatan alat peraga edukatif (APE) huruf abjad pada guru kelas 1 SD Negeri II Pomahan kita melakukan evaluasi setelah dipergunakan didepan anak-anak. Dalam praktek pembelajaran dengan alat peraga edukatif (APE) huruf abjad ini mendapatkan hasil yang sangat memuaskan karena anak-anak lebih bersemangat dan termotivasi untuk terus belajar sambil bermain.

### a. Definisi Alat Peraga Edukatif (APE):

Alat Peraga Edukatif (APE) adalah berbagai bahan atau alat pembelajaran yang dikembangkan dan digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar di lembaga pendidikan. APE bertujuan untuk menyajikan informasi secara visual, aural, atau kinestetik dengan cara membantu siswa memahami konsep yang diajarkan. Penggunaan APE dapat meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, serta membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif.

Alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran dan meningkatkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan. (Suryadi, 2007)

Alat permainan edukatif merupakan media dari sistem, yang pada hakekatnya merupakan proses yang sistematis dan bersinergi dengan berbagai komponen, seperti Bahan Materi kegiatan, metode kerja Diactids dan pengelompokan anak. (syamsuardi, 2012)

Permainan edukatif merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan dapat menjadi metode pelatihan atau alat pendidikan. Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir dan menghadapi lingkungan. (Ismail, 2006)

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah macam-macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat dipergunakan untuk bermain. (Kurnia dkk, 2018)

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa alat peraga edukatif adalah: suatu alat yang mendukung kegiatan anak dalam pembelajaran agar lebih menarik dan efektif.

**b. Jenis alat peraga edukasi:**

1. Papan tulis dan spidol:

Papan tulis dan spidol adalah alat bantu visual yang paling umum digunakan di kelas. Guru dapat menulis atau menggambar di papan tulis untuk menjelaskan konsep dan gambar.

2. Gambar dan poster:

Melalui gambar dan poster yang menarik, konsep-konsep tertentu dapat divisualisasikan atau lebih banyak informasi tentang topik tersebut dapat disajikan.

3. Media proyeksi:

Media proyeksi seperti proyektor dan layar digunakan untuk memproyeksikan presentasi atau visualisasi multimedia yang dapat meningkatkan pemahaman siswa.

4. Model 3D:

Model tiga dimensi (3D) seperti bola dunia, model organ atau struktur molekul digunakan untuk menjelaskan dan memvisualisasikan objek atau konsep yang sulit dipahami dalam bentuk dua dimensi.

5. Media suara:

Alat peraga berbasis audio, seperti rekaman audio atau alat reproduksi suara, digunakan untuk menyajikan topik dalam bentuk suara atau rekaman.

6. Media audio visual:

Media audiovisual meliputi video instruksional, animasi, dan presentasi multimedia yang menggabungkan elemen visual dan audio untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik.

7. Media interaktif:

Teknologi canggih seperti perangkat lunak interaktif, aplikasi pendidikan atau permainan pendidikan yang dapat digunakan di komputer atau perangkat seluler meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

8. Buku bergambar dan pop-up:

Buku bergambar dan buku pop-up menyajikan cerita atau konsep secara menarik dan interaktif yang dapat menarik perhatian anak sekolah dasar.



#### 9. Peta dan Bola Dunia:

Peta dan bola dunia digunakan untuk mewakili geografi dan informasi geografis untuk membantu siswa memahami lokasi geografis suatu daerah.

Dari ke Sembilan jenis alat peraga edukatif di atas yang lebih mengarah pada pendampingan pengenalan dan pemahaman huruf abjad adalah gambar dan poster karena huruf abjad lebih menonjol kearah tersebut.

#### **b. Pendampingan Pembuatan Alat Permainan Edukatif untuk pengenalan dan pemahaman huruf abjad**

Kegiatan selanjutnya adalah pembuatan media edukasi. Peserta dibimbing untuk menciptakan lingkungan belajar yang dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengenal dan memahami huruf abjad.

Kegiatan ini dikontrol langsung oleh penerima hibah dan narasumber. Dukungan diberikan dari awal produksi hingga penyelesaian produk dan dapat digunakan dalam sistem yang sebanding

Peserta kemudian memilih alat dan bahan untuk membuat media yang dapat digunakan untuk mempromosikan pengenalan dan pemahaman huruf abjad. Media yang dibuat oleh peserta adalah huruf abjad

#### **c. Pembuatan kartu huruf abjad**

Bermain kartu huruf merupakan permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan pengenalan dan pemahaman huruf abjad. Untuk memainkan Kartu huruf abjad memerlukan media kartu huruf yang dapat dibuat dari bahan bahan bekas. Dalam pendampingan, dibuat kartu huruf abjad dari kardus bekas yang dilapisi kertas karton dan dicetak hurufnya. Permainan kartu ini dapat dilakukan oleh anak sendiri atau bersama guru atau orang tua.

Mengembangkan media visual Kartu ini sangat mudah digunakan untuk anak usia 6-7 tahun. Dengan mengembangkan kartu ini, diharapkan tidak hanya merangsang otak kanannya tetapi juga otak kirinya untuk mempelajari bentuk-bentuk bahkan mengenalinya dan menulis atau membaca. Anak-anak dapat menyebutkan urutan huruf dan mengingat huruf (Chandra , 2017)

Pembelajaran dengan menyebutkan simbol huruf alfabet pada kartu dapat membantu anak mengenalkan dan mendiskusikan huruf atau angka.

Penulis melakukan pendampingan pembuatan APE tentang huruf abjad untuk guru SD terlihat pada Gambar



Gambar Hasil Penulis dalam melakukan pendampingan pembuatan APE

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian berupa pendampingan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Mengetahui dan memahami huruf-huruf abjad mendapat respon yang sangat positif dari guru. Materi yang disampaikan tentang pentingnya mengenal dan memahami huruf abjad. Kegiatan APE mengenal dan memahami huruf abjad dilakukan secara bersama-sama dan peserta dapat mengikutinya dengan seksama. Selanjutnya pendampingan pelaksanaan pembelajaran menggunakan APE yang dibuat dilakukan oleh masing masing sekolah.

#### REFERENSI

Yuliani Nurani Sujiono, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: PT Indeks, 2012), h. 144

Maimunah Hasan, Pendidikan Anak Usia Dini, (Jogjakarta: DIVA Press, 2013), h. 287.

Meli Hidayanti, Alat Permainan Edukatif.

[https://www.academia.edu/44416403/ALAT\\_PERMAINAN\\_EDUKATIF](https://www.academia.edu/44416403/ALAT_PERMAINAN_EDUKATIF)

dzikrikhasnudin, Alat Permainan Edukatif (APE): Pengertian, Tujuan dan Manfaat Penggunaannya

<https://www.dzikrikhasnudin.com/2020/01/pengertian-alat-permainan-edukatif-ape.html>

Kartika Aprilia.2016. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Ukuran Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Hip Hop Bandar Lampung.skripsi.tidak diterbitkan. fakultas keguruan dan ilmu pendidikan.universitas Lampung.Bandar Lampung

Khoirunnisak dkk.2018. Pengabdian Kepada Masyarakat Melalui Pendampingan Bagi Guru Pos PAUD.jurnal abdi.\_Vol.3 No.2.Diakses pada tanggal 16 Agustus 2023.

Durtam dkk.2019.\_\_\_Pendampingan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pengenalan Literasi Untuk Anak Usia Dini.dimasejati.\_Vol. 1 No. 2. Diakses pada tanggal 16 Agustus 2023.

Trisnawati dkk.2021.\_\_Upaya Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui

Media Kartuhuruf Di Tkit Bina Insani Kelompok Usia 5 – 6 Tahun. *Jurnal Tahsinia* (Jurnal Karya Umum dan Ilmiah). Diakses pada tanggal 16 Agustus 2023.

Suryadi. 2007. *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: EDSA Mahkota

Syamsuardi, Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Tamankanak-Kanakpaud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Publikasi*, Volume II No. 1 Februari-Mei 2012. Hal:61

Andang Ismail, *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), h. 119.

Guslinda & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing

Ratnasari Dwi Ade Chandra. (2017). *Pengembangan Media Visual Kartu Angka Efektif untuk Mengenalkan Huruf Vokal A,I,U,E,O Pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun PAUD*

