

PEMBERDAYAAN WALIMURID RA AL-HIKMAH MELALUI PENDAMPINGAN PEMBUATAN APE PENGEMBANGAN KOGNITIF DI WATESUMPAK TROWULAN MOJOKERTO

Nurma Maulidiyah¹⁾, Putri Ismawati²⁾

¹STITNU Al Hikmah Mojokerto, ²STITNU Al Hikmah

¹maulidiyah191@gmail.com, ²putriismawati.pi@gmail.com

Abstrak: The essence of APE (Educational Game Tool) is anything that can be used as a means or a game tool that contains educational value and can develop all aspects of children's abilities, both those from the surrounding environment and those that have been made. As parents of early childhood, they should be able to assess and choose toys that are not only interesting and unique, but the most important thing is whether these toys are useful for 6 aspects of children's development or are otherwise not useful at all or even detrimental. From the above background, we carried out empowerment activities for RA Al-Hikmah student guardians through assistance in making APE for Cognitive development in Watesumpak Trowulan. The stages or steps taken in mentoring RA Al-Hikmah's student guardians in making APE for language development include education, training, mentoring and evaluation of mentoring. With this assistance, researchers received good appreciation from the parents and the principal of RA Al-Hikmah for providing new information and inspiration regarding children's learning methods in improving early childhood cognitive development. Based on the results of the mentoring program, it shows that this simple APE for children's Cognitive development has a good educational value in terms of its simple and easy-to-obtain materials and a variety of ways to use it.

Keywords: Mentoring, APE, Cognitive, Childhood, Student guardian

LATAR BELAKANG

Hakikat APE (Alat Permainan Edukatif) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, baik yang berasal dari lingkungan sekitar maupun yang sudah dibuat. Pada umumnya, kebanyakan dari orang tua anak usia dini beranggapan bahwa alat permainan untuk anak usia dini sangat mudah ditemui di toko-toko mainan dengan harga yang bervariasi, mulai dari yang termurah hingga termahal. Semakin mahal harga mainan maka semakin menarik bagi anak. Tetapi yang perlu diketahui adalah bahwa tidak selalu mainan anak usia dini bernilai edukasi/mendidik.

Sebagai orang tua anak usia dini seharusnya mampu menilai dan memilih mainan yang tidak hanya menarik dan unik, namun yang terpenting adalah apakah mainan tersebut bermanfaat bagi 6 aspek perkembangan anak atau sebaliknya tidak bermanfaat sama sekali atau bahkan merugikan. Sehingga, diharapkan dengan adanya pengetahuan orang tua tentang hakikat APE ini, orang tua anak usia dini tidak sembarangan membelikan mainan dan beralih pada permainan yang bersifat edukatif untuk anak, sehingga anak mendapatkan banyak manfaat dari mainan. Selain untuk hiburan, dan kesukaan, anak juga dapat belajar dan mengasah 6 aspek perkembangannya melalui alat permainan edukatif tersebut. Selain itu, APE atau Alat Permainan Edukatif untuk anak bisa kita ciptakan sendiri tanpa harus membeli. Dengan benda yang ada disekitar, bisa kita manfaatkan menjadi alat permainan edukatif sederhana atau sekreatif mungkin. Misal: APE dari tutup botol, APE dari botol bekas, APE dari stick es cream, kardus bekas, kertas bekas, sedotan, kotak susu dll.

Seperti yang telah kami lakukan pendampingan APE sederhana untuk pengembangan kognitif anak dengan media kertas bekas di RA Al-Hikmah Lab. School PIAUD STITNU Al-Hikmah Trowulan Mojokerto. Dengan APE tersebut diharapkan anak-anak dapat belajar bahasa yaitu mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan dan mudah, menyebutkan huruf, dan menyusun huruf menjadi sebuah kata. Anak-anak juga bisa dilibatkan saat kita membuat APE tersebut sehingga anak-anak akan mengetahui proses, bahan dan tentunya anak-anak juga lebih menghargai akan APE tersebut karena mereka juga ikut serta dalam pembuatannya.

Dari hasil pengamatan pertama, kami menemukan fakta bahwa wali murid RA Al-Hikmah Trowulan kebanyakan membelikan mainan untuk anak daripada membuat APE sendiri dan mereka juga belum memahami makna APE bahwa Alat Permainan untuk anak usia dini seharusnya berupa alat permainan yang mengandung nilai edukasi. Selain itu, para wali murid juga mengalami kesulitan dalam mengajarkan bahasa anak terutama dalam mengenalkan huruf abjad dan simbol-simbolnya. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara bersama Ibu kepala sekolah RA Al-Hikmah, yaitu Ibu Binti Aslahah, S.Pdi. yang menyatakan bahwa, "dalam mengajarkan aspek kognitif pada anak terutama pengenalan huruf seharusnya memang menggunakan metode-metode yang menarik dan tidak monoton supaya anak tidak cepat bosan, karena untuk mengenalkan simbol huruf pada anak usia dini rata-rata membutuhkan waktu yang cukup lama dikarenakan banyaknya huruf yang harus dikenalkan yaitu huruf A-Z".

Jenis APE Kognitif yang akan saya kenalkan pada wali murid RA Al-Hikmah adalah APE dari kertas bekas yang bisa dimanfaatkan sebagai Alat Permainan Edukasi anak yaitu dengan memanfaatkannya sebagai kartu huruf, kertas bekas bisa kita gunting menjadi ukuran sedang, kemudian kita menulis satu huruf pada satu kertas yang sudah digunting, dengan menuliskan huruf A-Z, sehingga jumlah potongan kertas harus sesuai dengan jumlah abjad yang ditulis. Cara menggunakannya yaitu dengan beberapa cara: 1) menyusun kertas tersebut dari huruf A-Z kemudian anak membunyikan huruf tersebut, 2) Bermain tebak huruf dengan menunjuk pada satu huruf, kemudian anak yang menebak atau menjawab nama hurufnya, 2) anak menyusun kata dari huruf yang ada pada kertas tersebut, seperti: menyusun kata "ibu" atau namanya sendiri. Manfaat

dari APE perkembangan kognitif ini adalah sebagai alat permainan yang diharapkan mampu mempermudah orang tua dalam mengajarkan huruf pada anak usia dini dengan bahan yang mudah didapatkan serta harga yang terjangkau.

Dari latar belakang diatas, kami melakukan pendampingan dengan judul “Pemberdayaan Walimurid RA Al-Hikmah melalui Pendampingan Pembuatan APE Pengembangan Kognitif di Watesumpak Trowulan Mojokerto”. Pendampingan ini bertujuan untuk mengenalkan kepada wali murid RA Al-Hikmah makna APE yang edukatif dan ekonomis, yakni APE yang bisa kita buat sendiri dengan barang bekas.

METODE PENELITIAN

Terdiri atas metode yang digunakan dalam penelitian. Baik pendekatan, objek penelitian, sasaran, validasi data, dll

Tahapan atau langkah-langkah yang ditempuh dalam pendampingan wali murid RA Al-Hikmah dalam pembuatan APE pengembangan kognitif meliputi Edukasi, Training, Pendampingan dan Evaluasi Pendampingan dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian

No	Kegiatan	Langkah-langkah
01	Memberi edukasi atau wawasan kepada walimurid RA Al-Hikmah mengenai pengertian Alat Permainan yang edukatif	<ul style="list-style-type: none"> - Koordinasi dengan kepala sekolah RA Al-Hikmah terkait waktu dan tempat - Membuat materi pendampingan - Menyiapkan dan memperlihatkan contoh beberapa APE sederhana dari bahan bekas - Metode pelatihan yang digunakan adalah <i>lecturing, demonstration, discussion</i> dan praktik
02	Pendampingan dan pelatihan praktek membuat APE sederhana untuk pengembangan kognitif anak	<ul style="list-style-type: none"> - Koordinasi dengan kepala sekolah RA Al-Hikmah terkait waktu dan tempat - Membuat materi pendampingan - Menyiapkan bahan pelatihan - Metode pelatihan yang digunakan adalah <i>lecturing, demonstration, discussion</i> dan praktik
03	Pendampingan praktik penggunaan APE sederhana dalam mengembangkan kognitif anak	<ul style="list-style-type: none"> - Koordinasi dengan walimurid terkait waktu - Metode yang digunakan dalam pendampingan ini adalah : Observasi dan diskusi
04	Evaluasi kegiatan pendampingan	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan koordinasi melalui grup WA - Evaluasi penggunaan APE kepada anak

1. Setting dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Al-Hikmah Lab. School PIAUD STITNU Al-Hikmah terletak di jalan Hayam Wuruk No. 31 Watesumpak Trowulan Mojokerto. Setting penelitian yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu kegiatan pendampingan yang dilaksanakan dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Waktu penelitian untuk mengumpulkan data dimulai pada tanggal 10 September 2020 dan pendampingan dilaksanakan pada tanggal 14 September 2020. Dalam penelitian ini, peneliti berinteraksi secara langsung dengan subjek penelitian dengan tujuan peneliti dapat memperoleh data secara akurat. Proses tersebut dijalani agar peneliti dapat berbaur secara akrab dengan subjek penelitian.

2. Subjek Penelitian

Sesuai dengan fokus penelitiannya, beberapa orang yang dipandang layak dijadikan informan sumber data adalah Kepala sekolah, salah satu guru RA Al-Hikmah sebagai pengelola lembaga dan wali murid RA Al-Hikmah Lab. School PIAUD STITNU Al-Hikmah. Jumlah subjek terdiri dari 6 wali murid, kepala sekolah dan 1 guru RA Al-Hikmah. Pemilihan subjek ini diharapkan agar memperoleh hasil data yang diakui kebenarannya (valid).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Edukasi dan Pendampingan Pembuatan APE untuk Mengembangkan Kognitif Anak pada Wali murid RA Al-Hikmah

Kami beserta komunitas dampingan dalam hal ini adalah wali murid RA Al-Hikmah berdiskusi mengenai kesulitan belajar anak saat di rumah dan jenis permainan apa saja yang kebanyakan disukai anak. Hasilnya, dari para wali murid merasa kesulitan mengenalkan huruf dan simbol huruf pada anak karena banyaknya macam-macam simbol huruf yang harus diketahui anak, sementara beberapa jenis mainan anak yang dibeli tidak memiliki nilai edukatif di dalamnya.



Gambar 1: Pengenalan diri, menjelaskan maksud dan tujuan



Gambar 2: Diskusi dan edukasi mengenai APE untuk anak usia dini

Pendampingan ini merupakan hal yang penting yang harus dilaksanakan sebelum memulai membuat APE sederhana. Hal ini supaya APE sederhana tersebut dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh wali murid sebagai solusi untuk kesulitan belajar anak dan sebagai pengganti dari mainan anak yang kurang memiliki nilai edukatif. Edukasi pendampingan pembuatan APE sederhana pada walimurid RA Al-Hikmah dilakukan dengan memberikan pemahaman tentang pengertian hakikat APE untuk anak usia dini dan menampilkan beberapa contoh APE sederhana secara konkrit dan juga cara penggunaannya. Tahapan ini memberikan manfaat kepada wali murid dampingan dalam peningkatan pengetahuan mereka serta sebagai inspiring mereka tentang macam-macam APE sederhana, yang diharapkan bisa mereka praktekan kepada anak-anak di rumah.



Gambar 3: Pengenalan macam-macam APE dari bahan yang sederhana

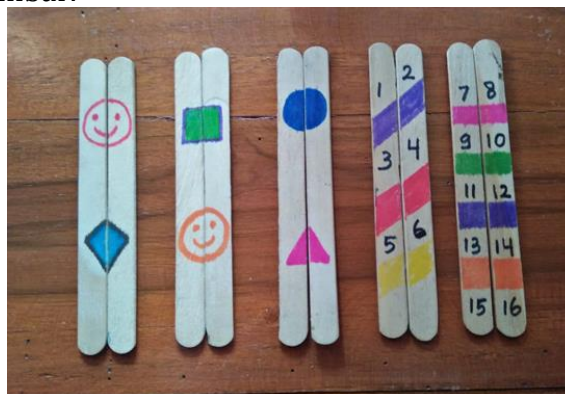
Adapun macam-macam APE sederhana yang dicontohkan adalah sebagai berikut:

APE gelas pintar dari gelas plastik bekas untuk mengembangkan kemampuan mathematic dan kognitif anak Bahan yang dibutuhkan adalah: gelas plastik bekas, kertas buffalo dan spidol. Cara penggunaannya adalah anak mencocokkan jumlah gambar yang ada disetiap lingkaran dengan simbol angka yang ada pada gelas. Selain untuk mengembangkan kemampuan mathematic anak, APE sederhana tersebut juga bisa untuk meningkatkan kemampuan kogitif anak yaitu dengan menyebutkan nama benda dalam lingkaran pada kertas tersebut.



Gambar 4: APE gelas pintar dari gelas plastik bekas untuk mengembangkan kemampuan mathematic dan kognitif anak

APE Puzzle Stick dari stick bekas es cream untuk mengembangkan kecerdasan kognitif dan visual anak. Bahan yang dibutuhkan yaitu: beberapa stick bekas es cream dan spidol. Dalam menggambar dan mewarnai stick es cream tersebut hendaknya jelas dan rapi, supaya bisa disatukan menjadi sebuah gambar. Bisa juga diganti huruf abjad, huruf hijaiyah atau gambar lain. Cara penggunaannya yaitu dengan mengumpulkan stick-stick tersebut secara acak kemudian ajak anak untuk menyusun puzzle sendiri sehingga menjadi sebuah gambar.



Gambar 5: APE Puzzle Stick dari stick bekas es cream untuk mengembangkan kecerdasan kognitif dan visual anak.

APE kartu huruf dari kertas buffalo untuk pengembangan kognitif dan bahasa anak usia dini. Kertas buffalo yang berwarna bisa dimanfaatkan untuk APE sederhana yang menarik dan edukatif bagi anak. Jenis APE yang akan dipraktekkan pada pendampingan wali murid RA Al-Hikmah adalah APE dari kertas bekas yang bisa dimanfaatkan sebagai Alat Permainan Edukasi anak yaitu dengan memanfaatkannya sebagai kartu huruf, kertas bekas bisa kita gunting menjadi ukuran sedang yang sama besar, kemudian kita menulis satu huruf pada satu kertas yang sudah digunting, dengan menuliskan huruf A-Z, sehingga jumlah potongan kertas harus sesuai dengan jumlah abjad yang ditulis.

Cara menggunakannya yaitu dengan beberapa cara:

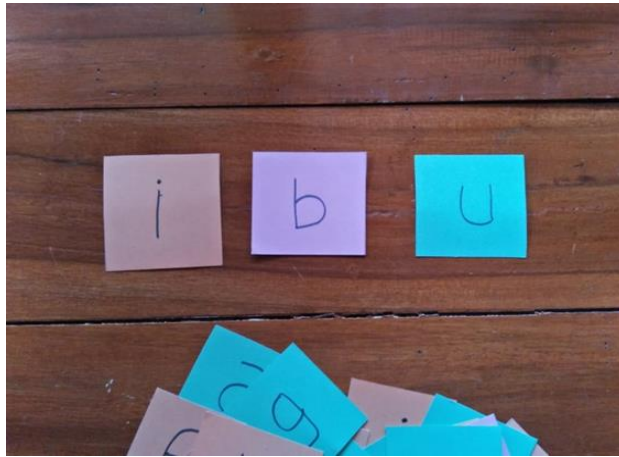
- 1) Menyusun kertas tersebut dari huruf A-Z kemudian anak membunyikan huruf tersebut.
- 2) Bermain tebak huruf dengan menunjuk pada satu huruf, kemudian anak yang menebak atau menjawab nama hurufnya.
- 3) Anak menyusun kata dari huruf yang ada pada kertas tersebut, seperti: menyusun kata "ibu" atau namanya sendiri.
- 4) Bermain tebak kata dengan huruf awalan.

Manfaat dari APE perkembangan kognitif dan bahasa ini adalah:

- 1) Sebagai alat permainan yang diharapkan mampu mempermudah orang tua dalam mengajarkan huruf pada anak usia dini dengan bahan yang mudah didapatkan serta harga yang terjangkau.
- 2) Untuk mempermudah anak dalam mengenal huruf dan simbol-simbolnya
- 3) Sebagai alat permainan tebak huruf
- 4) Sebagai media pembelajaran dalam mengenal dan mengeja kata



Gambar 6: APE sederhana dari kertas buffalo untuk pengembangan kognitif dan bahasa anak usia dini



Gambar 7: APE sederhana dari kertas bisa digunakan untuk menyusun sebuah kata

2. Edukasi dan Praktek Pembuatan APE Sederhana untuk Pengembangan Kognitif Anak bagi Wali Murid RA Al-Hikmah

Dalam pembuatan APE sederhana untuk pengembangan bahasa, bahan yang dibutuhkan adalah: Kertas buffalo, Penggaris, Spidol, dan Gunting.

Adapun tahapan dalam pembuatan APE sederhana untuk pengembangan kognitif tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan 2 kertas buffalo dengan warna berbeda
- 2) Membuat garis pada kertas buffalo menjadi beberapa kotak sedang dengan ukuran sama
- 3) Menulis huruf abjad A-Z pada kertas buffalo yang sudah digaris tersebut
- 4) Menggunting kertas buffalo dengan rapi sesuai garis yang ada pada kertas , sehingga menjadi potongan kertas dengan ukuran yang sama.
- 5) APE untuk pengembangan kognitif bahasa anak siap digunakan.



Gambar 8: Pendampingan dan observasi pembuatan APE sederhana untuk pengembangan kognitif anak bagi wali murid RA Al-Hikmah



Gambar 9: Proses pembuatan APE sederhana untuk pengembangan kognitif anak usia dini oleh wali murid RA Al-Hikmah



Gambar 10: Proses pembuatan APE sederhana untuk pengembangan kognitif anak usia dini oleh wali murid RA Al-Hikmah

3. Evaluasi Pendampingan Kebermanfaatan APE Sederhana untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini

Untuk melihat kebermanfaatan APE sederhana dalam mengembangkan kognitif anak usia dini, kami melakukan observasi kepada beberapa siswa RA Al-Hikmah. Hasil dari observasi kami menunjukkan bahwa : 1) media tersebut dapat dikenalkan pada anak sesuai kebutuhan, apabila anak sudah mampu mengenal simbol-simbol huruf abjad. Maka penggunaan APE tersebut untuk menyusun kata. Misal: nama anak, kata benda dll. 2) Anak bisa berperan aktif dalam permainan APE ini, misalnya dengan menunjuk atau mencari huruf yang ditanyakan oleh orang tua atau guru. 3) untuk pengenalan huruf abjad A-Z sebaiknya menggunakan lagu atau nada, supaya terdengar lebih rileks dan menyenangkan sehingga memudahkan anak-anak untuk menghafal huruf tersebut.



Gambar 11: Observasi kebermanfaatan APE

Dari deskripsi diatas, dapat disimpulkan bahwa APE sederhana dari kertas buffalo tersebut efektif digunakan untuk pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini. Perkembangan tersebut dapat dilihat dari aktivitas yang dilakukan oleh orang tua dan anak yaitu kegiatan kuis/games. Selain itu kegiatan ini juga dapat meningkatkan pemahaman anak mengenai simbol-simbol huruf, mengeja kata, mengenal huruf awalan suatu benda, dan aktivitas merangkai huruf menjadi sebuah kata.

Berdasarkan hasil program pendampingan menunjukkan bahwa APE sederhana untuk pengembangan kognitif anak ini memiliki nilai edukatif yang baik dilihat dari segi kemanfaatan serta bahannya yang sederhana dan mudah didapatkan juga cara penggunaannya yang bervariasi.

SIMPULAN

Pendampingan dilakukan dengan melibatkan kepala sekolah, salah satu guru dan wali murid RA Al-Hikmah. Namun yang berperan dalam pembuatan APE adalah wali murid RA Al-Hikmah. Pendampingan dilakukan pada waktu jam sekolah siswa-siswi RA Al-Hikmah. Peneliti mempersiapkan materi dan bahan-bahan pembuatan APE sederhana yang akan dipraktekkan pada saat kegiatan pendampingan. Seperti: spidol, kertas bekas yang berwarna (buffalo) dan gunting. Peneliti memberi penjelasan mengenai pengertian APE sederhana sekaligus memberikan contoh kongkrit dari beberapa APE sederhana.

Dengan adanya pendampingan ini, peneliti mendapat apresiasi yang baik dari wali murid dan kepala sekolah RA Al-Hikmah karena telah memberi informasi dan inspirasi baru mengenai metode pembelajaran anak dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Terutama, pemahaman terhadap makna APE bagi anak usia dini. Wali murid sangat senang karena melalui APE sederhana ini

diharapkan anak-anak mengenal simbol abjad, menyusun kata dan membaca kata dengan cara yang menyenangkan. Terutama saat pandemi ini, dimana waktu belajar anak paling banyak adalah di rumah, maka orang tua bisa memanfaatkan waktu tersebut dengan bermain dan belajar dengan anak di rumah dengan membuat APE sendiri yang sederhana namun bermakna bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo. 2011. Metode Penelitian Kualitatif. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Prima Aurelia. 2016. Aneka Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak. Yogyakarta : Diva Press.
- Aisyah, Siti. 2012. Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : CV Alfabeta.
- Jamal Mirza. Permainan indoor dan outdoor kreatif untuk melejitkan kecerdasan anak. 2010. Yogyakarta : Titan.
- Andriyani Santi, dkk. Pemberdayaan Guru Raudhlatul Athfal (RA) Melalui Edukasi Media Visual “Buku Bantal Bilingual” di Sukosono Kedung Jepara Jawa Tengah. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat. Volume 2, 2018.