

Volume 7 Nomor 2, September 2025, Halaman 221 – 238.

Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai Pelaksanaan Program Melatih Motorik Halus Siswa PAUD Tunas Mekar Desa Cupunagara

Yonathan Natanael^{1*}, Vania Adinda Deany², Putri Anggraeni³, Tasbita
Najma Qaulan Syahida⁴, Intan Fauziyah⁵, Septi Oktaviani⁶
^{1,2,3,4,5,6} Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, Indonesia

Email: yonathan@uinsgd.ac.id^{1*},

vaniaadindadeany@gmail.com², anggraputrii04@gmail.com³,

tasbitanajmaqs@gmail.com⁴, eduintanfauziyah@gmail.com⁵,

septioctaviani55@gmail.com⁶

*Corresponding author: yonathan@uinsgd.ac.id

Abstrak

Perkembangan motorik halus dalam pertumbuhan anak usia dini merupakan aspek penting untuk diperhatikan orangtua dan juga pengajar dari ranah pendidik. Salah satu cara untuk merangsang keterampilan motorik halus khususnya pada siswa di tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE). Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah mengembangkan APE untuk siswa PAUD Tunas Mekar di Desa Cupunagara, Subang. Metode pengabdian kepada masyarakat dengan pendekatan Sisdamas yang melakukan 4 siklus, yaitu (1) Rembuk Warga, (2) Pemetaan Sosial dan Pengorganisasian Masyarakat, (3) Perencanaan Partisipatif, dan (4) Pelaksanaan Program. Hasil pengabdian kepada masyarakat ini menciptakan 5 APE yang mendapatkan respon yang positif dari siswa, guru, serta orangtua murid. Kebermanfaatan APE yang dikembangkan menjadi inovasi dari program kerja yang dilaksanakan.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif (APE), Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Program Kerja, KKN Sisdamas

Abstract

Fine motor development in early childhood growth is an important aspect for parents and teachers from the educational realm to pay attention to. One way to stimulate fine motor skills, especially in students at the Early Childhood Education (PAUD) level, is to use Educational Game Tools (APE). The purpose of this community service is to develop APE for students of PAUD Tunas Mekar in Cupunagara Village, Subang. The community service method uses the Sisdamas approach which carries out 4 cycles, namely (1) Community Deliberation, (2) Social Mapping and Community Organization, (3) Participatory Planning, and (4) Program Implementation. The results of this community service created 5 APEs which received positive responses from students, teachers, and parents of students. The usefulness of the APE that was developed became an innovation from the work program that was implemented.

Keywords: Educational Game Tools , Early Childhood Education , Work Program, KKN Sisdamas.

DOI : <https://doi.org/10.31943/abdi.v7i2.252>

A. Pendahuluan

Di Indonesia berdasarkan data Goodstat tercatat sebanyak 30.2 juta atau sebanyak 10.19% anak usia dini yang berusia 0 sampai 6 tahun dari total penduduk di Indonesia (Yonatan, 2024). Dari banyaknya jumlah anak usia dini tersebut di ketahui sebanyak 28.83%-nya adalah anak usia prasekolah yang berusia diantara 5 sampai 6 tahun (Santika, 2023), yang hanya sekitar 19.5% saja anak di Indonesia yang merasakan belajar di sekolah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) (BASRA, 2022).

PAUD merupakan tahapan awal dalam pendidikan anak dalam menunjang perkembangan dari aspek fisik, kognitif, sosial, emosional, serta motorik anak. Salah satu aspek yang memainkan peranan krusial tersebut adalah perkembangan dalam motorik halus. Pertumbuhan motorik halus pada anak di masa usia dini ditandai dengan diperlukannya rangsangan atau stimulasi yang berguna untuk potensi bertumbuh (Lisa et al., 2020). Motorik halus mencakup kemampuan anak dalam menggerakkan otot kecilnya, terutama pada bagian tangan dan jari yang nantinya akan digunakan untuk aktivitas sehari-hari seperti menulis, menggambar, dan menggunakan alat- alat kecil.

Mengenai motorik halus pada anak, hal tersebut dapat dilatih melalui berbagai kegiatan, seperti memindahkan benda dari tangan, menyusun balok, mencoret-coret, menulis, menggunting (Lisa et al., 2020). Akan tetapi dalam kenyataannya, motorik halus terlihat mudah, namun dari data World Health Organization ditemukan bahwa sebanyak 5 sampai 25% anak usia prasekolah di dunia mengalami gangguan perkembangan motorik halus (Yuniati, 2020).

Di Desa Cupunagara terdapat satu sekolah PAUD yang berkomitmen untuk memberikan yang terbaik bagi anak-anak usia dini. Salah satu tantangan yang berada disana adalah keterbatasan sarana dan prasarana untuk mendukung proses pembelajaran. Tantangan yang banyak dihadapi pengajar adalah kekurangan Alat Permainan Edukatif (APE) untuk melatih motorik halus anak. Oleh karena itu, penting untuk dilakukan rangkaian kegiatan untuk menciptakan APE yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak di PAUD Tunas Mekar.

Sampai saat ini, belum ada upaya yang dilakukan dari Pemerintah Daerah atau Dinas Pendidikan untuk menangani permasalahan-permasalahan di PAUD di desa-desa, khususnya di desa Cupunagara atas sarana dan prasarana. Telah banyak juga mahasiswa datang untuk melaksanakan pengabdian, namun hanya terfokuskan bagaimana cara mengajar untuk siswa PAUD, tapi tanpa mementingkan apa yang menjadi kebutuhan dari PAUD tersebut.

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan yang berfungsi untuk mengoptimalkan perkembangan anak dan memiliki nilai edukasi bagi anak usia dini (Widayati et al., 2020). Dalam penggunaannya, APE harus memenuhi syarat-syarat: permainan yang digunakan aman bagi anak-anak, memiliki berbagai macam jenis agar anak dapat bereksplorasi, dan tingkat kesulitan penggunaannya sebaiknya disesuaikan dengan usia anak.

APE bagi anak usia dini pada umumnya akan memberikan manfaat seperti meningkatkan kecerdasan anak serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, mengembangkan indra/sensori dan keterampilan motorik, memperbaiki kemampuan berpikir kritis dan penyelesaian masalah, menstimulasi kreativitas anak melalui eksplorasi dan imajinasi, meningkatkan konsentrasi anak dengan menyediakan kegiatan yang menarik, mendukung perkembangan sosial dan emosional anak, serta mengurangi stres melalui interaksi sosial.

Anak usia dini sangat membutuhkan alat ukur bermain sebagai sarana untuk mengembangkan berbagai aspek di anak. Bermain dengan APE dapat memenuhi kebahagiaan anak serta membuat anak mudah untuk melakukan berbagai kegiatan (Haryani & Qalbi, 2021). Bagi anak, bermain merupakan suatu cara untuk mengekspresikan kegiatan aktif dan mencapai kesenangan melalui aktivitas yang mereka lakukan. Bermain juga berkontribusi dalam merangsang sistem saraf motorik serta sensorinya. Inti bermain adalah untuk menjaga perkembangan anak usia dini agar optimal melalui metode bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain mereka.

Jika mengamati hasil-hasil temuan penelitian, banyak peneliti yang telah mengembangkan APE yang terbilang unik. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Trimantara dan Mulya (2019) membuat APE puzzle untuk siswa TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung. Mustika dan Suyadi (2021) pun membuat APE kartu

bergambar untuk satu sekolah PAUD. Selain itu, APE pun dapat di buat dari barang-barang bekas. Bahkan baru-baru ini, Fatimah et al. (2023) membuat APE setatak angka, balok, bak pasir, congklak, dan APE berbahan *plastisin* yang lembut untuk membuat berbagai bentuk dari suatu objek.

Pentingnya perkembangan motorik halus ini juga di dukung oleh berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa motorik halus erat berhubungan dengan kemampuan akademik anak di masa depan. Anak yang memiliki keterampilan motorik halus yang baik cenderung siap menghadapi tantangan dalam pembelajaran (Safitri et al., 2021). Dengan demikian, kebijakan dan program yang mendukung pengembangan alat permainan yang inovatif dapat lebih mudah diimplementasikan dengan memanfaatkan alat permainan edukatif yang inovatif, pengabdian ini diharapkan dapat secara langsung berkontribusi pada peningkatan keterampilan motorik halus anak-anak di PAUD Tunas Mekar

B. Metode

Rancangan Pengabdian kepada Masyarakat

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode Sistem berbasis Pemberdayaan Masyarakat (Sisdamas). Metode ini merupakan metode pengabdian kepada masyarakat yang digunakan pada pelaksanaan KKN yang diselenggarakan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Pengabdian Sisdamas merupakan jenis pengabdian yang bertujuan untuk menjadikan potensi yang ada sebagai sumber kekuatan bagi suatu Desa dengan mengikutsertakan masyarakat dalam prosesnya (Sururie et al., 2019).

Pengabdian ini memiliki 4 tahapan berupa siklus, yaitu Siklus 1 (Sosialisasi awal, Rembug warga, dan Refleksi sosial), Siklus 2 (Pemetaan sosial dan Pengorganisasian masyarakat), Siklus 3 (Perencanaan partisipatif dan Sinergi program), dan Siklus 4 (Pelaksanaan program, *Monitoring*, dan Evaluasi). Sebelum melaksanakan 4 langkah di atas, peserta KKN dan Dosen Pembimbing Lapangan terlebih dahulu melakukan survei ke lokasi penempatan KKN untuk mengambil data awal mengenai keluhan dan potensi berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada pihak-pihak *stakeholder* juga warga lokal.

Alat Permainan Edukatif (APE) yang dikembangkan

Jika mengamati jenis-jenis APE yang sudah banyak digunakan, seperti (a) Setatak angka, (b) Balok Susun, (c) Puzzel, (d) Bak Pasir, (e) Congklak, (f) Plastisin (Fatimah et al., 2023). Maka tim pengabdian merencanakan pembuatan APE untuk diberikan kepada PAUD Tunas Mekar, sebagai berikut:

1. *Pompom Match*

Pompom match ini merupakan permainan edukatif di mana anak ditugaskan untuk mengidentifikasi serta mencocokkan bola-bola pompom sesuai dengan warnanya. Permainan ini bertujuan untuk melatih keterampilan motorik halusnya dengan mencubit pompom menggunakan penjepit dan melatih koordinasi tangan dan matanya.

2. *Maze Ball*

Maze ball ini merupakan permainan yang memberikan anak tantangan untuk menyelesaikan bola dari garis *start* sampai *finish* dan juga ditantang untuk tidak memasukkan bola ke dalam jebakan-jebakan yang tersedia di dalam *maze*. Permainan ini melatih kemampuan anak keterampilan, kelincahan, konsentrasi, dan visualisasinya.

3. *Counting Flowers*

Permainan ini melatih anak untuk mengenali dasar-dasar berhitung. Cara mainnya yaitu anak harus memasukkan bunga ke dalam lubang yang tersedia menyesuaikan dengan angka yang tercetak dan juga kelopak bunganya.

4. *Busy Book*

Permainan ini terdiri dari beberapa permainan yang harus diselesaikan oleh anak seperti mengancing baju, mengikat tali sepatu, menghitung, dan meritsleting. Permainan ini memerlukan konsentrasi dan juga koordinasi mata dan tangan.

5. *Arrange The Cups*

Permainan ini merupakan permainan di mana anak dikelompokkan menjadi 4 orang, kemudian diberikan tugas untuk menyusun cup sesuai dengan banyaknya *dots* yang terletak di atas cup, dimulai dari *dots* paling sedikit hingga *dots* paling banyak. Permainan ini ditujukan untuk mengenalkan

cara berhitung serta melatih kerja sama dengan teman sebayanya. Selain itu permainan ini juga melatih kefokusannya, keterampilan motorik halus, serta kesabaran.

6. *Susun Huruf*

Permainan ini merupakan permainan yang ditujukan untuk mengenalkan huruf kepada anak. Permainan ini melatih kemampuan anak menganalisis serta konsentrasi. Untuk memainkan permainan ini, diperlukan pendamping.

Karakteristik APE yang dikembangkan

APE dirancang untuk mendukung berbagai aspek perkembangan anak usia dini. APE yang dibuat harus fleksibel, aman, serta merangsang aktivitas dan kreativitas anak. Selain itu juga APE harus memiliki nilai edukatif dan dapat digunakan untuk berbagai tujuan perkembangan. APE untuk anak usia 4-6 tahun yang dirancang dengan desain tertentu dari segi bentuk, ukuran, dan warna dan harus memenuhi karakteristik sebagai berikut: (a) mengasah koordinasi tangan dan mata serta kreativitas, (b) mendukung pengenalan huruf dan angka, (c) memfasilitasi proses pengurutan dan klasifikasi berdasarkan karakteristik dan pola, (d) mendukung kegiatan konstruktif serta interaksi sosial dengan teman, (e) menstimulasi kemampuan dalam mengenal angka dan huruf.

Beberapa persyaratan atau karakteristik dari APE agar memiliki nilai edukatif yang tinggi, yaitu: (1) warna pilihan yang tepat dan kombinasi yang tepat akan merangsang minat anak untuk berinteraksi dengan APE yang disediakan tersebut, (2) bentuk- bentuk khas seperti bangun geometri, (3) ukuran yang dipilih, biasanya berkaitan dengan panjang, pendek, tinggi, rendah, besar atau kecil, harus sesuai dengan kondisi anak- anak di usia Taman Kanak-kanak, (4) bobot yang tidak terlalu, dan (5) Bervariasi pilihannya APE memungkinkan anak untuk mengembangkan kreativitas mereka dengan membentuk bangunan sesuai imajinasi.

Target Program Kerja Pengembangan APE

Program kerja pengembangan APE pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah (a) mengoptimalkan penggunaan otot kecil seperti jari tangan, (b) meningkatkan koordinasi antara tangan dan mata, (c) mengelola emosi, (d) keterampilan gerak anak, (e) meningkatkan kebugaran jasmani yang merupakan fungsi-fungsi dari motorik halus siswa PAUD.

Jadwal Pelaksanaan Kegiatan dan Lokasi

Pelaksanaan program Alat Permainan Edukatif (APE) ini dilakukan setelah melewati rangkaian siklus 1, 2, dan 3 dari Sisdamas. Selanjutnya pada siklus 4, barulah program ini mulai digarap melalui rapat perencanaan yang dilakukan oleh tim pengabdian. Dari hasil diskusi dengan warga dan kepala desa pun didapatkan lokasi yang tepat yakni PAUD Tunas Mekar di Desa Cupunagara. Untuk waktu kegiatan dilaksanakan dari tanggal 5 - 26 Agustus 2024

C. Hasil dan Pembahasan

Bagian ini menjelaskan dan menguraikan tentang hasil dari setiap siklus Sisdamas sampai terlaksananya program kerja pembuatan APE.

Siklus 1 (Sosialisasi awal, Rembug warga, dan Refleksi sosial)



Gambar 1. Siklus 1

Pelaksanaan Siklus 1 yang tertera pada gambar 1 dilaksanakan pada hari Selasa, 30 Juli 2024 diadakan rembug warga di kediaman ketua Rukun Warga (RW) 03, Dusun 1 Bukanagara, Desa Cupunagara. Rembug warga ini dimulai pada pukul 18.30 (*Ba'da Maghrib*) dan dipimpin oleh tim pengabdian. Rembuk

warga ini dihadiri oleh ketua Rukun Tetangga (RT) 1 dan ketua RT 2, tokoh masyarakat, serta para warga. Agenda pertama dari rembuk warga ini adalah pembukaan sekaligus pengenalan tim pengabdian dalam rangka Kuliah Kerja Nyata (KKN) dari UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang akan melakukan tugasnya di Desa Cupunagara, terkhusus di wilayah Dusun 1 pada RW 3.

Dalam pembukaan ini, disampaikan juga kepada para warga mengenai keempat tahapan siklus yang akan dilakukan dalam berlangsungnya KKN selama 31 hari ke depan. Pembukaan dan pengenalan ini dipimpin langsung tim pengabdian. Agenda kedua dilanjutkan dengan sambutan dari perwakilan warga yang disampaikan langsung oleh bapak Ma'mur selaku tokoh masyarakat di RW03, Desa Cupunagara. Dalam kesempatan ini perwakilan warga menyampaikan rasa senang hati dan dengan tangan terbuka menyambut kelompok KKN dari UIN Sunan Gunung Djati Bandung dan mengharapkan kerja sama serta bantuan dari mahasiswa untuk warga setempat.

Agenda ketiga adalah sesi diskusi atau yang menjadi agenda utama dalam rembuk warga kali ini. Bagian ketiga ini, berisi tentang diskusi atau rembukan antara mahasiswa dan warga setempat membahas mengenai masalah apa saja yang ada di RW 03 ini dan yang sekiranya membutuhkan bantuan dari para mahasiswa. Sebelum sesi diskusi ini dimulai, para mahasiswa membagikan kertas (*sticky notes*) beserta pulpen kepada warga sebagai alat untuk menuliskan permasalahan-permasalahan yang dirasakan oleh warga. Setelah setiap warga mengisi jawaban mereka masing-masing di kertas tersebut, diskusi pun dimulai antara warga dan mahasiswa. Tim pengabdian mulai menggali masalah-masalah yang sudah disampaikan oleh para warga di kertas tersebut. Hasilnya, beberapa masalah yang disampaikan oleh warga di antaranya adalah permasalahan Gapura RW 03 yang belum ada, TPA/*diniyah* yang tidak ada, sarana-prasarana PAUD yang belum memadai, dan meminta bantuan mahasiswa untuk turut serta membantu & memeriahkan acara 17 Agustus-an, dan lainnya.

Agenda terakhir adalah penutupan. Dalam bagian penutupan ini mahasiswa menyampaikan kepada warga/peserta rembuk warga mengenai siklus 1 yang sudah terlaksana ini yang bertujuan mencari tahu masalah/kendala yang ada di warga RW 03 dan akan didiskusikan lagi dan dicari permasalahan prioritas

yang kemudian akan dibahas kembali di siklus ke-3 (rembuk warga berikutnya). Pada kesempatan ini warga dan mahasiswa menyepakati hari untuk rembukan warga berikutnya (siklus 3). Selanjutnya mahasiswa menyampaikan rasa terima kasih atas partisipasi aktif dari para warga yang mengikuti rembukan warga kali ini. Kemudian acararembuk warga hari ini ditutup dengan dokumentasi.

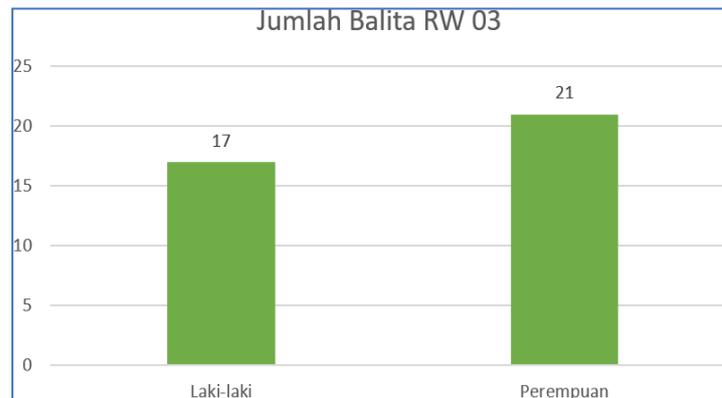
Siklus 2 (Pemetaan sosial dan Pengorganisasian masyarakat)

Pada siklus 2 ini tim pengabdian melaksanakan pemetaan sosial dan pengorganisasian masyarakat yang dilaksanakan di kediaman Ibu Lilis Nurliah selaku ketua Kader Wanita warga RT 01/RW 03. Hasil dari pemetaan sosial dan pengorganisasian masyarakat yaitu penduduk RW 03 dibagi menjadi 3 RT. Dapat diamati lebih jelas pada gambar 2 yang menunjukkan RT 01 terdapat 56 kartu keluarga yang berjumlah 167 warga. RT 02 terdapat 60 kartu keluarga yang berjumlah 165 warga, dan RT 03 terdapat 33 kartu keluarga yang terdiri dari 92 warga. Dari hasil pemetaan sosial ini, diketahui pula terdapat 38 balita yang berada di RW 03 dan memiliki 1 buah sekolah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Dari gambar 3, jumlah balita berjenis kelamin laki-laki sebanyak 17 anak, sedangkan balita berjenis kelamin wanita sebanyak 21 anak.

Hal ini berkaitan dengan salah satu permasalahan yang dikemukakan warga pada saat siklus 1, yaitu mengenai permainan yang sudah usang di PAUD Tunas Mekar. Berdasarkan data yang didapatkan dan informasi, maka tim pengabdian yang merupakan mahasiswa jurusan Psikologi memiliki ide untuk membuat sebuah permainan yang bisa membantu perkembangan siswa PAUD, khususnya dalam perkembangan motorik halus.



Gambar 2. Data Penduduk RW 03



Gambar 3. Data Balita di RW 03

Siklus 3 (Perencanaan partisipatif dan Sinergi program)

Pada tanggal 6 Agustus 2024, diadakan rembuk warga kembali yang diadakan oleh tim pengabdian yang berlokasi di warung pak RW 03, Dusun 1 Bukanagara, Cupunagara. Siklus 3 ini dimulai pada pukul 19.00 (Ba'da Isya') dan dipandu oleh tim pengabdian. Rembuk warga seperti yang terlihat pada gambar 4 menunjukkan acara dihadiri oleh Ketua RT 01, RT 02 dan RT 03, Ibu RW, tokoh masyarakat, dan warga masyarakat RW 03. Selanjutnya, disampaikan bahwa tim sudah melihat semua permasalahan yang disampaikan pada siklus satu, lalu menyusunnya dan membuat prioritas masalah mana yang dapat tim bantu selesaikan.



Gambar 4. Siklus 3



Gambar 5. Sesi Diskusi Siklus 3

Untuk sesi diskusi dari siklus 3 ini yang tergambarkan pada gambar 5, memberikan gambaran masalah yang banyak disampaikan oleh warga yaitu terkait gapura, saluran air (selokan), serta kurangnya alat permainan di PAUD Tunas Mekar, serta jalanan yang masih jelek. Hasil diskusi, tim memilih untuk

memprioritaskan masalah kebutuhan alat permainan PAUD, karena basis ilmu dari tim pengabdian adalah Psikologi. Serta hal yang bisa dibantu oleh tim pengabdian lainnya adalah mengenai gapura penunjuk jalan. Ketika berdiskusi, para warga dengan senang hati menerima semua program kerja kami, lalu kami memperlihatkan hasil Peta dan Alat Permainan Edukatif yang akan kami buat nanti kepada warga. Terdapat beberapa saran terkait peta, dan untuk alat permainan edukatif kepada kepala sekolah menyetujuinya. Tim pengabdian mengucapkan terima kasih atas partisipasi dan kerja sama dari RW 03 sehingga siklus ke 3 ini dapat berjalan dengan lancar.

Siklus 4 (Pelaksanaan program, Monitoring, dan Evaluasi)

Pada siklus ini, kami memasuki tahap realisasi program-program kerja yang telah kami susun dan disetujui oleh warga RW 03, pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan salah satunya. Berikut rangkaian proses pengayaan Alat Permainan Edukatif (APE) oleh tim pengabdian.

Perencanaan

Pada tahap perencanaan yang dapat diamati pada gambar 6, tim pengabdian melakukan rapat internal kelompok untuk menentukan permainan yang akan digarap, lama pembuatan, peralatan dan material, dan perkiraan penyaluran Alat Permainan Edukatif (APE) ke PAUD Tunas Mekar.



Gambar 6. Perencanaan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE)

Proses Pembuatan

Pada tahap pembuatan yang dapat diamati pada gambar 7, tim pengabdian menggarap 6 jenis permainan edukatif, yaitu *pompom match* (2 item), *maze ball* (2 item), *counting flowers* (2 item), *busy book* (1 item), *arrange the cups* (1 item), dan susun huruf (2 item).



Gambar 7. Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE)

Penyaluran

Pada tahap penyaluran yang ada pada gambar 8, tim pengabdian mengunjungi PAUD Tunas Mekar, tim pengabdian mengenalkan bermain bersama siswa-siswi menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE).



Gambar 8. Penyaluran Alat Permainan Edukatif (APE)

Setelah melakukan permainan, tim pengabdian mendokumentasikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bersama para siswa dan guru-guru

PAUD Tunas Mekar, dokumentasi kegiatan ini dapat dilihat pada gambar 9. Baik tim pengabdian, guru dan siswa pun terlihat bahagia.



Gambar 9. Dokumentasi bersama siswa-siswi dan guru PAUD Tunas Mekar

Pembahasan

Dari hasil distribusi APE terhadap PAUD Tunas Mekar, diketahui jika APE yang dikembangkan oleh tim pengabdian memainkan peran penting untuk perkembangan anak, khususnya motorik halus. APE yang dikembangkan dapat menstimulasi gerakan-gerakan, terutama pada jari dan tangan dari siswa PAUD Tunas Mekar di Desa Cupunagara. *Pompom Match* yang dibuat oleh tim berhasil melatih keterampilan jari dan tangan ketika menggunakan penjepit. Tidak hanya itu, perlu juga memusatkan perhatian untuk mencocokkan antara pompom dengan benar. Melalui permainan ini, siswa belajar mengendalikan gerakan ketika bermain, dan siswa merasakan rasa percaya diri saat berhasil (Intrisilaras et al., 2025).

Maze Ball yang dibuat berhasil untuk melatih kelincahan, konsentrasi dan visualisasi dengan memindahkan bola melalui labirin sambil menghindari jebakan, motorik yang dilatih adalah gerakan ketika siswa dan siswi menggulirkan bola untuk bergerak menghindari jebakan. Permainan ini mengembangkan keterampilan khusus seperti pemecahan masalah yang melibatkan kecerdasan

spasial dan berpikir kritis yang merupakan bagian perkembangan intelektual anak (Damayanti et al., 2022). *Maze ball* memiliki tingkat kompleksitas yang lebih tinggi. Permainan ini membutuhkan tingkat fokus yang ekstra karena koordinasi tangan dan jari.

Permainan *Counting flowers*, juga berhasil dimainkan, pelajaran motorik halus yang didapatkan adalah keterampilan tangan saat mengambil dan memindahkan bunga sesuai dengan angka, selain itu dari permainan ini pun secara langsung melatih dasar-dasar berhitung pada anak (mengenalkan angka dan konsep penjumlahan) yang sangat fundamental untuk tahapan-tahapan pembelajaran selanjutnya (Puccio et al., 2025).

Busy book yang dikembangkan mengkoordinasikan gerakan tangan tangan seperti mengikat tali dan mengancingkan baju. Siswa saat bermain secara langsung melatih keterampilan jari dan tangannya. Aktivitas-aktivitas ini membantu anak untuk mengembangkan kontrol diri dan kemandiriannya. Permainan ini pun secara tidak langsung melatih bagaimana mengatasi permasalahan dan jika berhasil maka akan menimbulkan rasa percaya diri atas kemampuannya (Handika & Rocmah, 2025).

Arrange the Cup yang dimainkan siswa dengan cara menyusun dan menggerakkan cup dengan tangannya sesuai dengan jumlah titik. Permainan ini tidak hanya melatih motorik halus, tetapi juga keterampilan sosial untuk bekerja sama dalam kelompok. Permainan ini merupakan permainan kolaborasi dengan siswa lainnya, yang artinya selain motorik, siswa pun belajar mengenai dinamika sosial dan kerja sama antar kelompok (Ergün & Gözler, 2020).

Hal ini berbeda dengan kegiatan pengabdian sebelumnya dari Rahmawati & Rahmadani (2025) yang menekankan pengembangan kemampuan motorik halus melalui *worksheet* digital. *Arrange the Cup* yang dibuat oleh tim pengabdian lebih bersifat praktis, sedangkan pendekatan berbasis *worksheet* cenderung membuat aktivitas siswa menjadi individualis yang minim interaksi dengan siswa lainnya. Sehingga, *Arrange the Cup* yang di buat ini memberikan nilai tambah yang baik untuk proses tumbuh kembang anak.

Susun huruf. juga sebagai permainan yang melatih motorik halus siswa, dimana siswa menyusun huruf menjadi kata yang benar (Kie & Simanjuntak,

2022). Dipermainan ini diperlukan pendamping (baik guru ataupun orangtua murid) untuk memberikan petunjuk dalam proses penyusunannya hurufnya. Kegiatan ini juga memberikan peluang yang baik untuk mengenalkan huruf, serta menganalisis pola. Tentunya permainan ini pun sangat penting bagi literasi awal siswa PAUD (Jazariyah et al., 2021).

Pengabdian ini pun memiliki perbedaan dengan pengabdian sebelum-sebelumnya, misalnya dalam pengembangan menyusun huruf. Pengabdian ini memanfaatkan barang bekas yang dikreatifitaskan oleh tim, berbeda dengan pengabdian yang dilakukan oleh Kie & Simanjuntak, (2022) yang memanfaatkan teknologi berbasis android. Jika pengabdian Kie & Simanjuntak, (2022) menggunakan pendekatan digital yang menjadi fokus utamanya, maka dalam pengabdian ini pendekatan yang digunakan lebih bersifat manual, yaitu dengan mengolah barang bekas menjadi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Pengembangan APE di PAUD Tunas Mekar tentunya melibatkan kolaborasi dengan guru, orangtua, dan masyarakat setempat. Penting untuk menjadi catatan untuk ke depannya jika seluruh APE di buat dari bahan yang ramah lingkungan. Lebih jauh lagi, pengembangan APE ini juga dapat menjadi model bagi PAUD lainnya dalam menciptakan program belajar dengan permainan edukatif.

Dari sisi Psikologi, APE yang dikembangkan oleh tim pengabdian tampaknya memperlihatkan meningkatkan minat siswa dalam belajar dan keinginan untuk berkomunikasi/berinteraksi dengan siswa lainnya. Dengan adanya proses belajar yang menyenangkan menggunakan APE, maka hal tersebut dalam menarik rasa penasaran, rasa ingin tahu, dan kegembiraan siswa yang merupakan kunci utama untuk menarik minat anak dalam belajar. APE membantu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan praktis, sehingga siswa PAUD merasa tertarik akan aktivitas yang membuatnya aktif.

Jika mengamati zona perkembangan proksimal (ZPD) dari Vygotsky, seorang anak yang mencapai tujuan tertentu saat diberikan tantangan akan merasakan percaya diri. Bermain APE juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa PAUD, ketika siswa-siswa PAUD berhasil menyelesaikan permainannya,

maka siswa-siswa PAUD terlihat sangat siap menghadapi permainan-permainan lainnya.

Penerapan APE yang tepat dengan tahapan perkembangan siswa pun penting untuk mengoptimalkan proses belajar. Alat APE yang tepat, dalam psikologi perkembangan anak tentunya akan saling keterhubungan dengan perkembangan lainnya, seperti kognitif, emosional, sosial di anak usia dini. Ketika siswa diberikan kesempatan untuk berkembang sesuai kemampuannya, maka siswa tersebut akan cenderung lebih bersemangat untuk terus belajar.

Secara keseluruhan program pengembangan APE ini dapat menjadi dasar yang baik untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat bagi siswa. Kegiatan pembelajaran pada siswa PAUD pun harus didukung oleh strategi dan alat yang tepat (Nisa et al., 2022). Tim pengabdian pun menemukan APE ini memiliki nilai kebaruan dan manfaat yang positif, khususnya dalam variasi pembelajaran bagi siswa, orang tua, dan guru di PAUD Tunas Mekar. Tentunya, kami berharap di masa depan orang tua dan guru bisa berinovasi untuk membuat alat permainan yang baru sebagai penunjang pembelajaran bagi siswa, baik di rumah ataupun di sekolah.

D. Kesimpulan

Dari hasil pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa APE ini memiliki manfaat positif bagi siswa, orangtua, dan guru di PAUD Tunas Mekar. APE juga membantu perkembangan anak khususnya bagi anak usia dini di PAUD Tunas mekar di antaranya permainan *maze game*, *pompom match*, *counting flowers*, *busy book*, *arrange the cup* dan susun huruf. Selain itu, program kerja APE ini menjadi metode pembelajaran yang cukup menyenangkan bagi para siswa di PAUD Tunas Mekar.

E. Ucapan Terimakasih

Pada kesempatan kali ini kami banyak mengucapkan terima kasih atas doa, dukungan, bantuan, serta arahan kepada semua lembaga yang telah mendukung pelaksanaan KKN Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Bapak Wahidin Hidayat selaku Kepala Desa Cupunagara, dan ibu Lilis Nurliah selaku

Kepala Sekolah PAUD Tunas Mekar dan kepada warga RW 03 telah bekerja sama dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini.

Daftar Pustaka

- BASRA. (2022). *Baru 19.5 persen anak Indonesia yang merasakan belajar di PAUD*. <https://kumparan.com/beritaanaksurabaya/baru-19-5-persen-anak-indonesia-yang-merasakan-belajar-di-paud-1yByxsv9Z6A/full>
- Damayanti, P. D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *AS-SABIQUN*, 4(2), 443–455. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i2.1780>
- Ergün, E., & Gözler, A. (2020). Analyzing of the opinion of teachers conducting mind game courses for the applicability of mind games. *African Education Research Journal*, 8(2), S220–S231.
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat Permainan Edukatif sebagai sumber dan media pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>
- Handika, E. A., & Rocmah, L. I. (2025). Busy book media improves fine motor skills in early childhood. *Indonesia Journal of Education Methods Development*, 20(3), 1–10. <https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i3.932>
- Haryani, M., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman guru PAUD tentang alat permainan edukatif (APE) di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Educhild: Pendidikan dan Sosial*, 10(1), 6–11. <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7699>
- Intrisilaras, S., Apriliyanti, R., & Kustriyanti, D. (2025). Developing through playing: Exploring Educational Games Tools Bombik Puzzle Block and Pom-pom toward The Fine Motor Development of Preschool Aged Children. *Jurnal Psikologi*, 2(4), 1–13. <https://doi.org/10.47134/pjp.v2i4.4733>
- Jazariyah, J., Latifah, E., & Atifah, N. Z. (2021). Persepsi orangtua terhadap pemanfaatan barang bekas sebagai alat permainan edukatif anak usia dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 180–190. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i2.5038>
- Kie, K., & Simanjuntak, P. (2022). Perancangan game edukasi menyusun huruf nama hewan berbasis android. *Jurnal Comasie*, 6(3), 39–49.
- Lisa, M., Mustika, A., & Lathifah, N. S. (2020). Alat Permainan Edukasi (APE) meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia 4-6 tahun. *Jurnal Kesehatan*, 11(1), 125–132. <https://doi.org/10.26630/jk.v11i1.1584>
- Mustika, N., & Suyadi, S. (2021). Pengaruh alat permainan edukatif kartu bergambar terhadap moral dan agama anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2052–2060. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1889>
- Nisa, R., Nuraeni, T., & Wardani, S. P. D. K. (2022). Permainan kartu sebagai upaya pencegahan karies gigi di TK Miftahul Huda Segeran Kidul

- Kabupaten Indramayu. *Abdi Wiralodra: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 175–186. <https://doi.org/10.31943/abdi.v4i2.55>
- Puccio, S., Miccichè, D., Di Lorenzo, R., Turano, L., & Pisciotta, A. (2025). Moving beyond visible flower counting: RGB image-based flower number and yield prediction in grapevine. *OENO One*, 59(3), 1–11. <https://doi.org/10.20870/oeno-one.2025.59.3.9210>
- Rahmawati, N. F., & Rahmadani, M. T. (2025). Pengembangan media worksheet (lembar kerja aktivitas/activity book) untuk meningkatkan kognitif dan motorik halus anak usia diri usia 5-6 tahun. *Jurnal Anak Bangsa*, 4(179–191).
- Safitri, E., Kustiawan, U., & Suryadi, S. (2021). Pengembangan alat permainan edukatif Busy Bag untuk kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(4), 295–301. <https://doi.org/10.17977/um065v1i42021p295-301>
- Santika, E. F. (2023). *Anak usia dini RI capai 30.2 juta jiwa pada 2023, provinsi mana terbanyak?* <https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/c64df36aafd25fb/anak-usia-dini-ri-capai-302-juta-jiwa-pada-2023-provinsi-mana-terbanyak>
- Sururie, R. W., Aziz, R., Uriawan, W., Zulqiah, Z., Mardiansyah, Y., & Fridayanti. (2019). Model KKN Sisdamas Uin Sunan Gunung Djati Bandung: Tantangan dan peluang pelaksanaan. *Al-Khidmat*, 2(1), 24–28. <https://doi.org/10.15575/jak.v2i1.4832>
- Trimantara, H., & Mulya, N. (2019). Mengembangkan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif puzzle. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 25–34. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i1.4553>
- 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), 654–664. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.692>
- Yonatan, A. Z. (2024). *Hari anak nasional 2020: Lebih dari 10% penduduk Indonesia adalah anak kecil.* <https://goodstats.id/article/hari-anak-nasional-2024-lebih-dari-10-penduduk-indonesia-adalah-anak-kecil-nNnnQ>
- Yuniati, E. (2020). Studi komparatif penggunaan alat permainan edukatif jenis sandplay dan puzzle terhadap perkembangan motorik halus usia prasekolah. *Jurnal Keperawatan Galuh*, 2(2), 65–70. <https://doi.org/10.25157/jkg.v2i2.4082>