



Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Bersama Pendidik Paud Bekerjasama dengan IGTKI Kecamatan Pulogadung

R Sri Martini Meilanie¹, Winda Gunarti², Dina Kusuma Wardani³, M Galih Satrio⁴

Universitas Negeri Jakarta, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail : r.srimartini05@gmail.com¹, windagunarti@gmail.com², dinakusumawardani@gmail.com³,
galihsatrio2505@gmail.com⁴

Abstrak

Pembelajaran berbasis digital saat ini sudah banyak diterapkan oleh pendidik di tiap satuan pendidikan terkhusus di tingkat PAUD, pembelajaran berbasis digital mampu memberikan pembelajaran yang mudah diterima dan menarik bagi peserta didik. Dengan diadakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat khususnya pendidik PAUD bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pendidik dalam membuat Alat Permainan Edukatif berbasis digital secara tepat. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara langsung dengan menggunakan metode *workshop* yang berlangsung selama 4 jam. Pelatihan tersebut mengombinasikan antara teori & praktik yang diikuti oleh 50 Pendidik PAUD dengan bekerjasama Ikatan Guru Taman Kanak-kanak Indonesia (IGTKI) Kecamatan Pulogadung. Hasil dari berlangsungnya kegiatan pelatihan ini mampu memberikan kontribusi dan manfaat bagi pendidik PAUD dalam memanfaatkan dan mengoptimalkan aplikasi digital *Canva For Education* dalam menciptakan sebuah alat permainan edukatif berupa Kartu Bilangan yang menarik bagi peserta didik PAUD. Dari pelaksanaan *workshop* dan menciptakan sebuah produk alat permainan edukatif berupa kartu bilangan diharapkan pembelajaran berbasis digital pada satuan PAUD dapat terus meningkatkan kualitas pembelajaran secara bermakna.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif, Media Pembelajaran, Pembelajaran Bermakna.

Abstract

Currently digital-based learning has been widely implemented by educators in every educational unit, especially at the PAUD level, digital-based learning is able to provide learning that is easy to accept and interesting for students. By holding community service activities, especially PAUD educators, the aim is to improve educators' abilities in creating appropriate digital-based educational game tools. The activity was carried out directly using the workshop method which lasted for 4 hours. Training that combines theory & practice which was attended by 50 PAUD Educators in collaboration with the Indonesian Kindergarten Teachers Association (IGTKI) Pulogadung Regency. The results of this training activity are able to provide contributions and benefits for PAUD educators in utilizing and optimizing the Canva For Education digital application in creating an educational game tool in the form of Number Cards that is attractive to PAUD students. From the implementation of workshops and the production of educational game tools in the form of number cards, it is hoped that digital-based learning in PAUD units can continue to improve the quality of learning in a meaningful way.

Keywords: Educational Game Tools, Learning Media, Meaningful Learning.

Copyright (c) 2024 R. Sri Martini Meilanie, Winda Gunarti, Dina Kusuma Wardani, M Galih Satrio

✉ Corresponding author

Address : Universitas Negeri Jakarta

Email : galihsatrio2505@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i5.996>

ISSN 2721- 9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

PENDAHULUAN

Penulis berdasarkan observasi yang dilakukan dengan terjun langsung ke lapangan, pada umumnya pendidik – pendidik di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Kecamatan Pulogadung masih banyak yang membuat Alat Permainan Edukatif bagi Anak Usia Dini (AUD) yang konvensional dan rumit dalam menyiapkannya. Hal tersebut karena banyak guru yang beranggapan bahwa teknologi digital hanya membebani dan sulit dioperasikan, sehingga lebih mudah menggunakan, membuatnya dengan yang biasa guru-guru buat, dan membeli APE lebih efisien baginya. APE yang dibuat oleh guru sudah tidak relevan dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang pesat pada saat ini, guru pada saat ini harus mampu beradaptasi dengan kemajuan IPTEK yang ada agar memiliki kemampuan dan keterampilan secara baik dalam mengoperasikan teknologi.

Teknologi digital merupakan hal yang penting saat ini dikembangkan oleh pendidik untuk dipelajari, Media pembelajaran digital memberikan berbagai macam manfaat bagi seorang pendidik seperti sarana sebagai alat pembelajaran yang digunakan dalam mempermudah penyampaian bahan ajar dan sebagai inovasi baru untuk meningkatkan pembelajaran suasana kelas yang lebih interaktif (Arifin et al., 2021). Saat ini di dalam pelaksanaan pembelajaran seorang pendidik harus mampu menciptakan berbagai variasi mengajar untuk memotivasi peserta didiknya, peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan lebih mudah menerima dan

mengerti materi ajar yang disampaikan oleh pendidik (Syahirah et al., 2023). Selain itu, Pendidik harus mampu meningkatkan minat belajar siswanya dengan cara menarik perhatian peserta didiknya. Minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik merupakan hal paling utama yang harus dimiliki peserta didik untuk melancarkan proses pembelajaran, apabila peserta didik tidak memiliki minat untuk belajar sudah pasti peserta didik tersebut tidak akan mendapatkan hasil apa pun dari pembelajaran yang sudah dilaksanakan (Defriansyah et al., 2023; Sari et al., 2024; Wanismar, 2022). Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital berupa aplikasi – aplikasi edukatif yang disediakan dalam berbagai macam pilihan memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas (hatta, 2021; Natsir, 2022; Sapriyah, 2019). Aplikasi edukatif berbasis digital saat ini berkembang secara masif, memiliki banyak manfaat yang digunakan oleh pendidik dalam membuat dan menyajikan APE. Pengoptimalan penggunaan aplikasi edukatif sebagai alat bantu dalam melaksanakan pembelajaran di kelas (HK et al., 2023). Oleh karena itu, begitu penting bagi para akademisi dan praktisi lainnya untuk menyoroti permasalahan pembelajaran AUD untuk memberikan sumbangsih dalam memajukan pendidikan di Indonesia khususnya untuk kompetensi profesional yang terkait dengan teknologi, yaitu membuat dan mempersiapkan Alat Permainan Edukatif berbasis Canva. Canva merupakan sebuah aplikasi yang sering diterapkan pendidik, diantara beragam aplikasi - aplikasi lainnya. Canva meringankan

pendidik dalam membuat media pembelajaran khususnya Alat Permainan Edukatif (APE) Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas: presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan edit video (Isnaini et al., 2021; Mahardika et al., 2021; Putri & Jusra, 2022).

Aplikasi edukatif berupa *Canva For Education* dapat memudahkan kerja Pendidik di satuan PAUD untuk menyiapkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak, serta mampu mendorong anak dalam menambah keyakinannya untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara baik (Garris Pelangi, 2020). Tahapan- tahapan kerja pada aplikasi Canva cukup sederhana, dan banyak ragam model gambar yang dapat diadopsi dan dimodifikasi. Dalam penggunaan aplikasi ini yang menjadi urgensi adalah kemauan guru untuk mengolah kemampuan dan keterampilan dalam menggunakan berbagai fitur – fitur yang disediakan dalam *Canva For Education* (Arifin et al., 2021; Triningsih, 2021). Pengoptimalan dalam penggunaan canva untuk pembuatan media pembelajaran memiliki banyak hal yang positif diantaranya, dengan penggunaan canva pendidik dapat membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu (Tanjung & Faiza, 2019).

Setya Resmani, Dkk dalam pengabdianya menyampaikan bahwa canva memberikan kontribusi manfaat bagi pendidik dalam

menciptakan pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga menjadi sangat penting bagi pendidik PAUD untuk selalu memanfaatkan platform digital dalam memiliki kemahiran menggunakan teknologi. (Resmini et al., 2021).

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang berjudul *Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Bersama Pendidik PAUD Bekerjasama Dengan IGTKI Kecamatan Pulogadung* dilaksanakan dengan metode *workshop* / pelatihan secara langsung. Pelatihan secara langsung yang dilakukan berfokus pada pendidik PAUD yang berkoordinasi dengan IGTKI Kecamatan Pulogadung. Adapun metode pengabdian masyarakat yang dilakukan, sebagai berikut:

1. Analisis Situasi

Pada tahap analisis situasi, tahap pertama yang dilakukan adalah dengan melihat kondisi secara langsung untuk melihat sebuah fenomena yang menjadi sorotan peneliti dalam fokus pengabdian, analisis situasi ini bertujuan agar program yang dilaksanakan dapat memberikan manfaat bagi peserta yang mengikuti *workshop*. Setelah melihat kondisi lapangan, peneliti menentukan subjek dan lokasi yang melibatkan kriteria, koordinasi, dan konsultasi bersama IGTKI untuk memastikan lokasi yang dipilih sesuai dengan kebutuhan yang teridentifikasi.

2. Pelaksanaan & Pendampingan

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di KB/TK Tarakanita 05 Rawamangun-Jakarta Timur Pada 10 Agustus 2024 (1 hari) dalam waktu ± 4 Jam. Tujuan dari pelatihan ini adalah memberikan pemahaman mendalam kepada Pendidik PAUD tentang pemanfaatan aplikasi *canva for education* dalam membuat media pembelajaran berupa Alat Permainan Edukatif (APE) kartu bilangan. Materi yang dipaparkan berkaitan dengan bagaimana cara penggunaan *canva*, membuat kartu bilangan, dan menyimpan hasil karya yang sudah dikerjakan. Pelatihan yang berlangsung diikuti oleh 50 Pendidik PAUD di wilayah Kecamatan Pulogadung. Tim pengabdian yang terlibat terdiri dari 12 orang, termasuk fasilitator utama, asisten tutor, dan asisten pendukung yang membantu berjalannya kegiatan dengan selesai.

3. Refleksi Kegiatan

Tahap terakhir kegiatan melibatkan peserta pelatihan yang memberikan kritik & saran kepada tim kegiatan sebagai bentuk perbaikan untuk pengabdian yang akan dilaksanakan selanjutnya dapat lebih bermanfaat dan tepat sasaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat yang berlangsung selama ± 4 Jam, dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1. Persiapan

Kegiatan diikuti oleh 50 Peserta yang sudah mengisi absensi yang sudah disediakan tim teknis. Peserta pelatihan terdiri dari guru PAUD, Kepala Sekolah, Pengawas, dan Ketua IGTKI Kec Pulogadung. Peserta yang sudah hadir mempersiapkan laptop/smartphones untuk membuka *canva for education*.



Gambar 1. Absensi Peserta

2. Pembukaan

Pelaksanaan dibuka oleh MC yang merupakan tim teknis kegiatan. MC membuka kegiatan pelatihan dengan berdoa bersama. Setelah itu dilanjut dengan sambutan oleh Ketua IGTKI Kecamatan Pulogadung yaitu Ibu Awi Rustari, S.Pd. dan Sambutan oleh Ketua PJ P2M yaitu Ibu Prof. Dr. R. Sri Martini Meilanie, M.Pd. dengan disambung pemberian cinderamata plakat sebagai bentuk ucapan terimakasih atas kerjasama kegiatan pengabdian ini.



Gambar 2. Sambutan Ketua IGTKI Kec Pulogadung



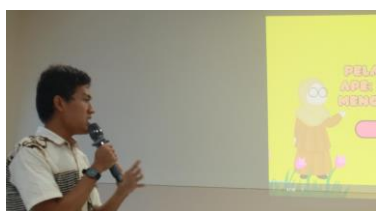
Gambar 5. Mentoring oleh Tim Teknis



Gambar 3. Pemberian Cenderamata

3. Pelaksanaan

Pertama, narasumber menyampaikan materi terkait Alat Permainan Edukatif Berupa Kartu Bilangan dan bagaimana cara membuatnya menggunakan Canva. *Kedua*, peserta membuka canva & masuk akun canva melalui laptop/smartphone masing-masing. *Ketiga*, asisten pendukung membantu peserta pelatihan yang kesulitan dalam mengakses canva. *Keempat*, peserta membuat produk dengan tingkat kreatifitasnya masing-masing. *Kelima*. Peserta diarahkan untuk menyimpang hasil karya tersebut ke dalam bentuk format pdf.



Gambar 4. Penyampaian Materi

4. Penutup

Kegiatan ditutup dengan peserta mengirimkan hasil karya kedalam google form yang sudah disediakan oleh tim teknis, dan melakukan sesi foto bersama.



Gambar 6. Sesi foto bersama

5. Hasil Karya Peserta

Adapun hasil karya yang sudah dibuat oleh peserta, sebagai berikut.



Gambar 7. Kartu Bilangan oleh peserta

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh tim yang terlibat dalam kegiatan pelaksanaan pengabdian masyarakat ini. Terkhusus kepada Ketua IGTKI Kecamatan Pulogadung & Pihak KB/TK Tarakanita 05 Rawamangun yang sudah bersedia menyediakan tempatnya.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan untuk guru PAUD dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kemampuan menciptakan media pembelajaran berupa APE Kartu Bilangan menggunakan aplikasi *canva for education*. Pembuatan yang didampingi oleh tim tutor secara intensif mampu memudahkan peserta pelatihan yang dalam hal ini guru PAUD untuk mengembangkan kreatifitas untuk menarik perhatian peserta didik. Sehingga secara keseluruhan kegiatan pelatihan yang dilaksanakan secara langsung tidak hanya meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran, akan tetapi mampu memberikan kualitas pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik di satuan pendidikan PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, A. N., Ismail, Daud, F., & Azis, A. (2021). Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Sekolah Menengah Di Kabupaten Gowa. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat 2021 “Penguatan Riset, Inovasi Dan Kreatifitas Penelitian Di Era Pandemi Covid-19,”* 5, 468–472. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/25748>

Defriansyah, D., Sari, D., & Puspitasari, R. (2023). Motivasi Dan Keterlibatan Dalam Lingkungan Belajar Digital: Wawasan Dari Psikologi Pendidikan. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 11851–11857.

Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/sasindo/article/view/8354>

Hatta, Mohamad. (2021). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Model. *Jurnal Pendidikan Aura (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 2(1), 1–15. <https://doi.org/10.37216/aura.v2i1.459>

Hk, H. N., Putri, J. A., Winda, E., & Zulkarnain, N. F. (2023). Sumber Belajar Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *Bouseik: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 17–37. <https://doi.org/10.37092/bouseik.v1i1.551>

Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>

Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281. <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>

Natsir, T. A. L. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: (Sebuah Kajian Teori Dan Praktik). In *Sanabil*. [http://repository.iainpare.ac.id/4789/2/Draft Buku Bu Tri.pdf](http://repository.iainpare.ac.id/4789/2/Draft%20Buku%20Bu%20Tri.pdf)

Putri, M. A., & Jusra, H. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Dengan Animasi Berbasis Canva Pada Peserta Didik Kelas Vi Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(01), 164–174.

499 *Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Bersama Pendidik Paud Bekerjasama dengan IGTKI Kecamatan Pulogadung – R. Sri Martini Meilanie, Winda Gunarti, Dina Kusuma Wardani, M Galih Satrio*
DOI: <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i5.996>

Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. [Http://Dx.Doi.Org/10.22460/As.V4i2p%25p.6859](http://Dx.Doi.Org/10.22460/As.V4i2p%25p.6859)

Sapriyah. (2019). Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip*, 2(1), 470–477.

Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218. [Https://Doi.Org/10.46576/Wdw.V18i1.4266](https://Doi.Org/10.46576/Wdw.V18i1.4266)

Syahirah, F., Kabry, F. R., Syuaira, G. A., Dalimunthe, N. Q., Simanjuntak, H., & Nasution, I. (2023). *Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Digital*. 2(4), 222–232. [Https://Doi.Org/10.58192/Sidu.V2i4.1574](https://Doi.Org/10.58192/Sidu.V2i4.1574)

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. [Https://Doi.Org/10.24036/Voteteknika.V7i2.104261](https://Doi.Org/10.24036/Voteteknika.V7i2.104261)

Triningsih, K D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks. *Cendekia*, 15(1), 128–144. [Https://Doi.Org/10.30957/Cendekia.V15i1.667.Selama](https://Doi.Org/10.30957/Cendekia.V15i1.667.Selama)

Wanismar, W. (2022). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Melalui Kegiatan Lht Di Sdn 07 Alahan Sirih *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan ...*, 5(2013). [Https://Ejurnalkotamadiun.Org/Index.Php/Jipp/Article/View/1428%0ahttps://Ejurnalkotamadiun.Org/Index.Php/Jipp/Article/Download/1428/1290](https://Ejurnalkotamadiun.Org/Index.Php/Jipp/Article/View/1428%0ahttps://Ejurnalkotamadiun.Org/Index.Php/Jipp/Article/Download/1428/1290)