

## **PELATIHAN DAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APE BERTEMA ALAT TRANSPORTASI BAGI ANAK PAUD AMONG SIWI DI DUSUN PANDES BANTUL**

**Purwanto<sup>1\*</sup>, Xaveria Indri Prasasyaningsih<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Prodi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

<sup>2</sup>Prodi Manajemen, Fakultas Bisnis, Universitas Kristen Duta Wacana, Yogyakarta

\*pur@staff.ukdw.ac.id.

### **Abstrak**

*Pendidikan Usia Dini Among Siwi di Dusun Pandes, Kelurahan Pangunharjo, Bantul, tempat pendidikan yang masih membutuhkan alat media pembelajaran bagi anak-anak. Berdasarkan data lapangan dibutuhkan media edukasi berupa Alat Peraga Edukasi (APE) untuk meningkatkan perkembangan psikomotorik maupun motorik anak. Disamping itu perlu peningkatan Guru dalam pembuatan media edukasi. Metode dalam pengabdian kepada masyarakat ini dengan "pendekatan partisipatif" atau "pendekatan pembelajaran dan praktik partisipatif" melalui workshop pembuatan APE, dilanjutkan pendampingan pembelajaran pada anak. Pembuatan APE berbentuk puzzle bertemakan "alat transportasi", anak-anak belajar mengenal jenis-jenis alat transportasi dan direncanakan APE bisa digunakan untuk mengenal angka, huruf, belajar berhitung maupun menyusun huruf membentuk kata. Kegiatan pengabdian ini ditujukan untuk memotivasi dan meningkatkan ketrampilan guru membuat APE. Sedangkan pembelajaran menggunakan APE ini diharapkan anak bisa mengenal jenis-jenis alat transportasi dengan cara menyusun puzzle komponen alat transportasi mobil, bus, pesawat terbang, motor dan sepeda. APE warnanya bervariasi sehingga anak bisa mengenal jenis-jenis warna. Hasil kegiatan workshop dan pendampingan ini dapat meningkatkan ketrampilan, pengetahuan guru dalam membuat APE dan memberikan dampak positif terhadap antusiasme anak selama kegiatan belajar. APE hasil kegiatan diserahkan ke sekolah untuk menambah fasilitas sekolah yang bisa meningkatkan perkembangan psikomotorik maupun motorik halus anak dengan menyusun puzzle.*

**Kata Kunci:** alat transportasi, APE, puzzle.

### **Abstract**

*Early Childhood Education Amongsiswi in Pandes Hamlet, Pangunharjo Village, Bantul, an educational institution that still needs learning media tools for children. Based on field data, educational media is needed in the form of Educational Props (APE) to improve children's psychomotor and motor development. In addition, there is a need for teacher improvement in making educational media. The method used in this community service is a "participatory approach" or "participatory learning and practice approach" through a workshop on making APE, followed by learning assistance for children. Making APE in the form of a puzzle with the theme of "means of transportation", children learn to recognize the types of transportation and it is planned that APE can also be used to recognize numbers, letters, learn to count or learn to arrange letters to form words. This community service activity is intended for teachers to motivate and improve skills in making APE. While learning using APE is expected to allow children to recognize the types of transportation by assembling puzzles of transportation components such as cars, buses, airplanes, motorcycles and bicycles. APE colors vary so that children can recognize the types of colors. The results of this workshop and mentoring activity improved teachers' skills and knowledge in creating APE (Adobe Puzzles) and positively impacted children's enthusiasm during learning activities. The APEs were donated to schools to enhance their facilities, enhancing children's psychomotor and fine motor development through puzzle-making.*

**Keywords:** transportation, APE, Puzzle

## Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu tonggak penting dalam membentuk karakter, kepribadian dan ilmu pengetahuan bagi anak-anak (Daniel Dwi Yudhistira at. al., 2018). Penggunaan media edukasi menggunakan Alat Peraga Edukasi (APE) merupakan salah satu sarana belajar yang sangat dibutuhkan terutama bagi pendidikan di usia dini. Dalam hal ini penggunaan APE bagi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang merupakan pendidikan pada anak usia 0-6 tahun, dengan melalui pemberian berbagai rangsangan akan membantu rohani agar siap dalam melakukan pendidikan ke jenjang selanjutnya (Choirun Nisak A.V. R. & Evi Destiana, 2018). PAUD Among Siwi yang berlokasi di Dusun Pandes, Kabupaten Bantul merupakan salah satu PAUD yang saat ini menghadapi permasalahan di bidang media pembelajaran terutama yang berbentuk APE yang bisa digunakan untuk belajar sambil bermain.

Saat ini di PAUD Among Siwi dalam kegiatan pembelajaran sambil bermain masih menggunakan alat peraga edukatif (APE) seadanya terutama untuk meningkatkan perkembangan kognitif maupun psikomotorik. Untuk itu dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dari hasil diskusi dan pengamatan di PAUD Among Siwi bersama Kepala Sekolah dan para Guru dirancang pembuatan APE untuk mengenal jenis-jenis alat transportasi berupa kendaraan seperti bus, mobil, sepeda, sepeda motor dan pesawat terbang dalam bentuk *puzzle*. APE yang dirancang dengan tema alat transportasi ini juga dapat untuk pembelajaran mengenal angka, berhitung, mengenal huruf dan mengenal berbagai warna-warni yang ada di lingkungan. Tantangan yang dihadapi guru dalam mendampingi anak belajar diantaranya harus mengetahui dan mengatasi *mood* belajar anak (Muhamad Hasbi, 2020). Sementara itu dalam pendampingan anak untuk bisa dan mau melakukan kegiatan belajar harus dalam suasana yang menarik dan menyenangkan (Erdiyanti, R., Syukri, 2021). Dengan pembuatan APE yang melibatkan para guru PAUD tersebut maka disamping menambah media edukasi yang ada terutama belajar mengenal berbagai jenis alat transportasi, mengenal angka, huruf serta mengenal berbagai warna, juga akan memberikan peningkatan ketrampilan guru dalam membuat media edukasi. Disamping itu Guru bertanggung jawab dan memiliki peran untuk menghadirkan pengalaman belajar yang adil dan merata bagi peserta didik (Sulistiani, 2023). PAUD Among Siwi saat ini mempunyai anak sebanyak 18 anak dengan tenaga guru pendamping 5 orang ternyata belum mempunyai media edukasi dalam bentuk alat transportasi dengan sistem *puzzle*. Dengan pendampingan para guru dalam pembuatan media edukasi yang nantinya diterapkan pada para anaknya diharapkan membantu perkembangan anak secara psikomotorik maupun motorik saat anak berpikir dan mempergunakan tangannya menyusun komponen berbentuk *puzzle*. Disamping itu ada peningkatan ketrampilan para guru dalam membuat APE serta bisa menambah fasilitas pembelajaran di sekolah tersebut. Dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Indonesia, salah satu prinsip utama adalah pembelajaran berbasis bermain dan eksplorasi. Media pembelajaran menjadi alat penting untuk mendukung prinsip ini, karena memungkinkan anak-anak belajar melalui pengalaman langsung yang menyenangkan (Salman M., 2013).

Menurut UU Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Anak, anak berhak untuk bertumbuh dan berkembang, bermain, berkreasi, beristirahat dan belajar dalam suatu pendidikan, dengan demikian belajar bukan kewajiban tetapi menjadi hak anak. Untuk itu orang tua dan pemerintah wajib menyediakan sarana dan prasarana pendidikan bagi anak dalam rangka program belajar. Karena belajar merupakan hak anak, maka belajar harus menyenangkan dan dengan suasana yang kondusif serta memungkinkan anak menjadi termotivasi dan menimbulkan antusiasme (Hardianti, 2019).

## Metode

Pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan dengan metode "pendekatan partisipatif" atau "pendekatan pembelajaran dan praktik partisipatif" dengan *workshop* pembuatan APE bagi guru-guru PAUD KB Among Siwi di dusun Pandes Kabupaten Bantul. Pendekatan ini sejalan dengan konsep pemberdayaan masyarakat yang menekankan peningkatan partisipasi dan rasa memiliki masyarakat terhadap program yang dilaksanakan, serta mengandung unsur pemberdayaan (Erdiyanti, E., & Syukri, 2021). Selanjutnya hasil *workshop* dipergunakan untuk membantu Guru dalam kegiatan pembelajaran bersama anak dalam mengenal jenis-jenis alat transportasi namun juga bisa juga untuk mengenal angka, berhitung, mengenal huruf dan mengenal warna. Dengan menggunakan metode pelatihan/*workshop* yaitu suatu pengajaran jangka pendek yang dilakukan untuk menambah pengetahuan, keahlian, dan keterampilan seseorang agar dapat meningkatkan kualitas pekerjaannya (Nurrachman et al., 2025).

## Prosedur Kegiatan Pengabdian

Kegiatan pengabdian ini dimulai dengan pengamatan di lapangan yang disertai dengan diskusi bersama kepala sekolah dan dewan guru merencanakan jenis kegiatan berdasarkan permasalahan yang ada. Dari analisa data yang ada maka dirumuskan bahwa di sekolah tersebut masih kekurangan media pembelajaran berupa APE menggunakan sistem *puzzle*, sehingga dilakukan pendampingan bagi guru-guru PAUD untuk membuat APE dengan tema "Alat Transportasi".

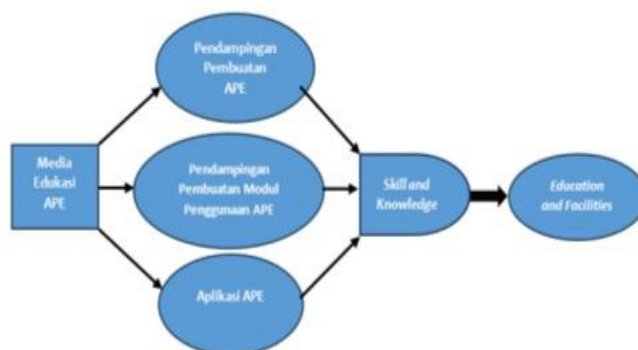
Secara prinsip dasar pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dapat ditunjukkan dengan diagram pada Gambar 1.

### 1. Kegiatan Pendampingan Pembuatan APE

Selama pendampingan pada Guru dalam pembuatan media edukasi ini terjadi proses transfer pengetahuan dan ketrampilan serta edukasi pada Guru dalam pembuatan APE dan memotivasi guru lebih kreatif. Disamping itu dengan pendampingan terhadap Guru juga diikuti beberapa wali anak yang ikut pelatihan sambil mereka mendampingi putra putrinya.

### 2. Pembuatan Modul Penggunaan APE

Pembuatan Modul Penggunaan APE dimaksudkan agar dalam menyusun komponen *puzzle-puzzle* membentuk suatu jenis alat transportasi bisa benar dan bisa sekalian untuk belajar tentang angka, untuk melatih anak mengenal angka-angka yang ada pada setiap komponen *puzzle*, bisa mengurutkan dan belajar berhitung. Pembuatan Modul diberikan cara dan pembuatannya yang sudah disiapkan tim pengabdian.



Gambar 1. Dasar Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

### 3. Aplikasi APE Bersama Anak

Setelah pelatihan pembuatan prototipe APE dengan model mobil, bus, pesawat, kendaraan motor serta sepeda dilanjutkan pembelajaran bersama anak, guru juga didampingi orang tua anak. Model APE yang bervariasi dibuat untuk sebanyak 16 anak. Anak-anak dibentuk dalam beberapa kelompok berdasarkan jenis alat transportasinya. Apabila satu kelompok sudah selesai kemudian bisa saling bertukar APE, sehingga semua anak bisa berlatih menyusun *puzzle* APE berbagai jenis alat transportasi dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda.

### 4. Skill and Knowledge

Proses *Skill dan Knowledge* didapatkan melalui dua pendekatan, yaitu *preaching* dan *project-based learning*. *Preaching based learning* bertugas untuk menjelaskan mengenai jenis permainan dan kegunaannya, pengenalan material alam yang ada di sekitar serta *Education/Pembelajaran*. *Project based learning* melalui pembuatan hasta karya permainan berfungsi untuk merangsang kerja sama, komunikasi dan percaya diri anak. Secara keseluruhan *workshop* pelatihan pembuatan dan pendampingan pembelajaran menggunakan APE ini mempunyai tujuan:

- a. Fisik: merangsang sensorik dan psikomotorik anak saat anak menyusun komponen *puzzle* membentuk sebuah jenis alat transportasi. Disamping itu anak juga akan belajar mengenal berbagai jenis alat transportasi dari sisi bentuk dan penggunaannya
- b. Non-fisik: melatih komunikasi *verbal* serta *non verbal* antara anak-anak, merangsang kreativitas anak, mengenal identitas diri, mengajak untuk berani bersikap percaya diri dengan bertanya, mengenalkan refleksi terhadap diri dan tindakan yang dilakukan.

### 6. Education and Facilities

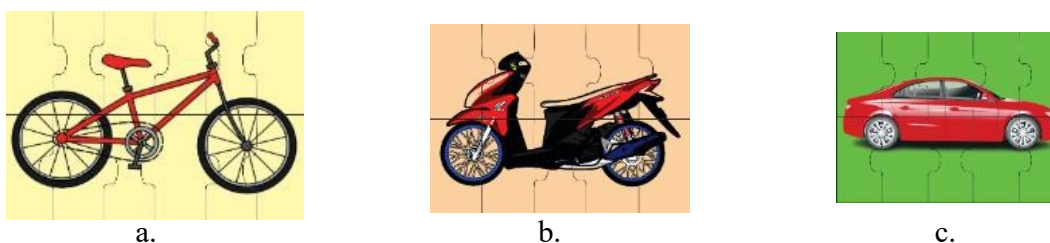
Setelah selesai pembuatan APE kemudian digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran pada anak, maka akan memberikan motivasi dalam belajar sambil bermain (*playing by learning*). Dari proses pembelajaran ini maka dilanjutkan dengan evaluasi hasil belajarnya dengan memperhatikan hasil pembuatan jenis alat transportasi dengan *puzzle* tersebut mulai dari waktunya, hasil pembentukan, cara mengerjakannya apakah merasa ada kesulitan tidak serta bagaimana pendapat anak maupun peserta pelatihan. Sebagai bagian akhir kegiatan maka APE yang dihasilkan diberikan untuk tambahan fasilitas sekolah dalam hal alat media pembelajaran berupa APE dengan sistem *puzzle* dengan tema alat transportasi.

Dengan adanya *workshop* pelatihan bagi para guru dengan menerapkan hasil pelatihan pembuatan APE pada anak diharapkan ada peningkatan kualitas dalam pembelajaran. Hal ini karena Guru merupakan seorang pendidik profesional yang berperan utama dalam mendidik, membimbing, mengajar, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan formal (Lubis & Syahputra Siregar, 2020).

## Hasil dan Pembahasan

Kegiatan *workshop* pelatihan pembuatan APE yang telah dilakukan bagi guru-guru di PAUD Among Siwi, Dusun Pandes Bantul mendapatkan respons positif dan antusias peserta, bahkan beberapa orang tua anak ikut terlibat. Peserta diminta menentukan gambar salah satu alat transportasi, kemudian direncanakan bentuk pemotongan *puzzlenya* seperti apa sehingga setiap potongan *puzzle* nantinya bisa saling tersambung dan membentuk salah satu jenis alat transportasi. Pada setiap komponen *puzzle* memuat angka dan huruf. Huruf menyesuaikan dengan nama alat transportasinya, sedangkan angkanya diurutkan dan mengikuti berapa huruf sesuai dengan nama APEnya. Beberapa bentuk awal contoh dari

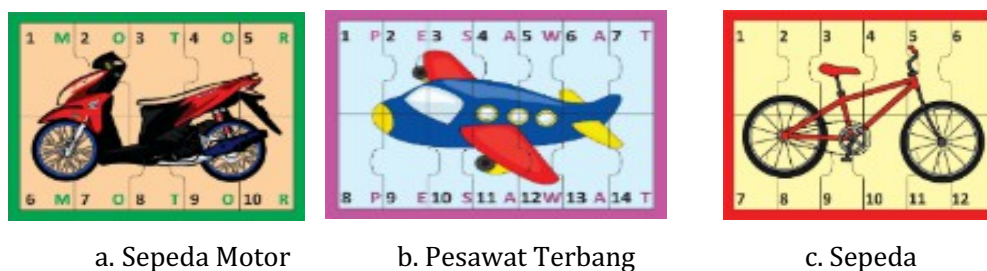
model alat transportasi yang sudah ditentukan jenisnya kemudian dibentuk pemotongan *puzzlenya* seperti ditunjukkan pada Gambar 2. Jadi media pembelajaran yang dirancang secara kontekstual ini memastikan bahwa anak-anak mendapatkan pengalaman belajar yang relevan dengan lingkungan mereka (Sulastri, Y. L., Rahma, A., & Hakim, 2017). Dalam kegiatan pelatihan ini diberikan materi bagaimana menentukan beberapa jenis alat transportasi yang ada yang memang mudah diterima dan bisa dipahami untuk anak usia dini yang ada di PAUD Among Siwi yaitu antara 4-5 tahun. Kegiatan ini diharapkan akan memberikan motivasi dan pengetahuan serta tambahan ketrampilan guru dalam membuat APE. Pada Gambar 3 menggambarkan antusias dan perhatian peserta pelatihan, tentunya hal ini menjadi sesuatu yang positif bagi anak-anak dalam proses pembelajaran nantinya. Setelah dilakukan *workshop* pelatihan hasil akhir APE yang digunakan untuk pembelajaran bagi anak-anak seperti ditunjukkan pada Gambar 4. Pada APE tersebut terdapat angka, huruf dan bervariasi warna. Menggunakan angka yang ada anak dapat juga belajar menghitung apakah mengurutkan angka atau belajar menambah dan mengurangi angka. Hal ini akan sangat tergantung dari guru memvariasikan proses pembelajarannya. Dengan menggunakan huruf-huruf yang ada, guru bisa juga mengajarkan menyusun huruf menjadi kata, disamping itu Guru bisa mengajarkan pada anak pengenalan tentang berbagai variasi warna.



Gambar 2. Beberapa contoh gambar APE yang baru ditentukan garis pemotongan *puzzle*-nya.



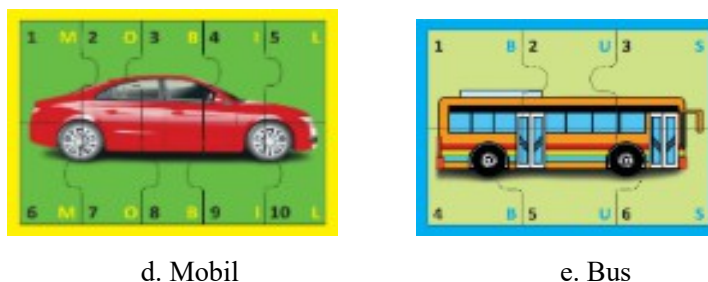
Gambar 3. Suasana *workshop* pelatihan pembuatan APE



a. Sepeda Motor

b. Pesawat Terbang

c. Sepeda



Gambar 4. Bentuk APE hasil pelatihan pembuatan media edukasi

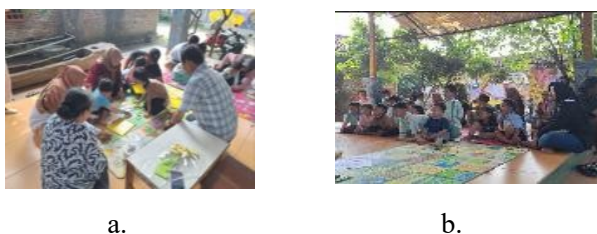
Bentuk APE yang dibuat berupa *puzzle* dan dengan berbagai variasi jenisnya merupakan salah satu daya tarik bagi anak, karena dengan aktivitas menyusun *puzzle* anak akan berpikir supaya komponen tersebut bisa saling terhubung. Demikian juga dengan warna-warni yang ada akan memberikan daya tarik anak sekaligus belajar mengenal jenis-jenis warna. Apabila menggunakan media pembelajaran yang ada yang hanya terbatas pada gambar saja menyebabkan kurang menariknya informasi yang disampaikan kepada anak dan dapat berimbas pada kurangnya fokus, kurang perhatian serta minat anak pada pelajaran yang diterima (Novera Kristianti1, 2024).

Selanjutnya setelah pelatihan dilakukan pendampingan pada anak untuk belajar tetapi ada unsur bermainnya yaitu menyusun berbagai jenis alat transportasi. Anak-anak dibagi dalam 5 kelompok yang didampingi guru dan wali murid atau orang tuanya. Pembagian kelompok berdasarkan jenis transportasi yang ada, sehingga setiap kelompok terdiri dari 3 anak dan ada yang 4 anak. Mereka dalam pendampingan diminta untuk menyusun *puzzle* sambil belajar mengenal angka dan mengurutkan untuk dipasangkan supaya saling terhubung. Apabila sudah terbentuk jenis alat transportasinya, guru bisa menanyakan huruf-huruf dan warna apa saja yang ada pada APE tersebut. Bisa juga menggabungkan huruf-huruf tersebut menjadi kata dan anak untuk mengejanya atau membacanya. Disamping itu guru bisa juga menanyakan hal lain misal tentang “Ada berapa jumlah roda pada mobil?”, “Apa warna sadel atau tempat duduk sepeda?” dan yang lainnya.

Faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu proses pembelajaran salah satunya adalah media yang digunakan. Pendidikan anak merupakan mata pelajaran yang sangat penting, namun yang terpenting adalah metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran dan penanaman konsep pada anak (Sulaiman, 2019). Dengan berlokasi di aula yang ada di PAUD Among Siwi kegiatan pendampingan pada anak dapat dilakukan dengan leluasa, dengan berkelompok siswa bisa berkreasi, belajar sambil bermain. Anak-anak dengan penuh antusias melakukan kegiatan menyusun *puzzle* untuk membentuk alat transportasi dengan memilih jenis alat transportasi kemudian menyusun satu demi satu komponen *puzzle* sampai terbentuk sebuah bangun alat transportasi. Kegiatan ini bisa dilakukan sendiri maupun berpasangan sehingga hal ini juga akan melatih anak untuk berinteraksi dan mengeluarkan pendapatnya dengan memilih *puzzle* mana yang cocok untuk dipasangkan agar membentuk salah satu jenis alat transportasi seperti ditunjukkan pada Gambar 5. Pendampingan pada anak-anak agar dalam kegiatan pembelajaran harus dilaksanakan dengan berbagai kreasi dan inovatif, sehingga anak dapat menyerap materi yang diberikan dan tidak membosankan, dengan demikian kegiatan belajar bisa berlangsung dengan menyenangkan (Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2016).



Gambar 5. Saat anak-anak menyusun *puzzle*



Gambar 6. Situasi pembelajaran bersama anak-anak

Pembelajaran aktif merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran yang mengikut sertakan peserta didik dalam melaksanakan (menjalankan) dan memikirkan terhadap segala hal yang berkaitan dengan apa yang sedang dipelajari (Sulastri, Y. L., at. al., 2017). Kegiatan seperti menyusun bentuk mobil melalui APE bentuk *puzzle* membantu mengembangkan kemampuan motorik halus sekaligus menstimulasi kreativitas mereka (Yudhistira & Ernaningsih11, 2018).

Pada akhir kegiatan pengabdian kepada masyarakat tim melakukan evaluasi secara menyeluruh kepada para guru PAUD Among Siwi dan juga pelaksanaan pendampingan dengan anak-anak saat pembelajaran menggunakan APE bertema alat transportasi. Melalui *workshop* pelatihan para guru dari hasil wawancara dan diskusi serta pengamatan, mereka sangat tertarik karena bisa menambah wawasan dalam pembuatan APE berbentuk *puzzle* untuk dilakukan pada tema-tema yang lain. Disamping itu bahan yang digunakan mereka juga memberikan masukan bisa menggunakan bahan yang ada di sekitar misalnya dari bahan yang sudah tidak terpakai serta ramah lingkungan, misalnya dari kertas atau karton. Guru dalam pembelajaran menggunakan APE merasa sangat terbantu tidak hanya dalam pengenalan tentang jenis-jenis alat transportasi tetapi ternyata bisa juga untuk membantu pembelajaran materi yang lain misalnya mengenal angka, mengenal huruf maupun mengenalkan warna-warna pada anak.

Bagi anak-anak setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan APE mereka sangat antusias dan merasakan pembelajaran bisa sambil bermain, mereka juga bisa saling berinteraksi antar temannya. Misalnya mereka bisa saling bertanya, bertukar APE jenis alat transportasi yang lain setelah mereka bisa menyelesaikan salah satu jenis alat transportasi. Disamping itu mereka kadang bisa saling membantu apabila belajarnya berkelompok. Tetapi ada juga yang lebih suka belajarnya mandiri seperti ditunjukkan pada Gambar 5a dan Gambar 5b, mereka dengan sangat percaya diri mencoba menyusun *puzzle*. Hal ini juga menunjukkan bahwa dengan menyusun *puzzle* anak menggunakan gerakan tangannya yang berarti melatih otot-otot halus mereka sebagai bentuk untuk mendorong perkembangan motorik halus anak (Berlian, 2018).



Gambar 7. Penyerahan APE kepada sekolah

Setelah selesai kegiatan pengabdian kepada masyarakat maka APE diserahkan secara simbolis ke sekolah untuk digunakan kegiatan pembelajaran seperti ditunjukkan pada Gambar 7.

## Kesimpulan

Dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilakukan oleh tim pengabdian program studi Desain Produk Universitas Kristen Duta Wacana kepada para guru dan para siswa PAUD Among Siwi, Dusun Pandes, Bantul dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kegiatan ini telah berhasil memberikan tambahan pengetahuan dan ketrampilan pada guru tentang APE yang dapat dikembangkan dengan berbagai tema untuk pembelajaran pada anak-anak. Hal ini bisa dilihat dari antusiasme guru selama pelatihan dan juga anak-anak saat pendampingan pembelajaran mereka sangat aktif untuk mencoba menyusun *puzzle* membentuk jenis alat transportasi.
2. Melalui kegiatan pengabdian ini bisa memotivasi para guru untuk dapat melakukan aktivitas kegiatan belajar menggunakan APE hasil rancangan ternyata sangat menarik bagi anak-anak. Anak dengan menyusun *puzzle* bisa juga membantu perkembangan psikomotorik dan motorik halus anak.
3. Hasil kegiatan ini di samping untuk menambah fasilitas yang ada di PAUD Among Siwi maka bisa juga mengembangkan rasa percaya diri dan meningkatkan interaksi antar anak saat belajar sambil bermain baik secara mandiri maupun berkelompok.

## Ucapan Terima Kasih

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini telah berjalan dengan baik berkat dukungan dan partisipasi berbagai pihak. Ucapan terima kasih terutama disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) UKDW atas dukungan dana yang diberikan dan kepada Guru-guru dan orang tua anak PAUD Among Siwi, di Dusun Pandes Kabupaten Bantul atas kerja sama dan partisipasinya dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

## Daftar Pustaka

- Berlian, S. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Sisa. *Pendidik*, 2(2b), 44–53.

- Choirun Nisak A.V.R. & Evi Destiana. (2018). Pengabdian kepada masyarakat melalui Pendampingan Bagi Guru PAUD. *Jurnal Abdi*, 3(2), 41–45.
- Daniel Dwi Yudhistira et al. (n.d.). Pelayanan Pendidikan Sekolah Dasar dan Pemetaan Potensi Desa Karangduwet. *Jurnal Atma Inovasia (JAI)*, 1(3), 21.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. (2016). *Petunjuk Teknis Bantuan Alat Permainan Edukatif (APE) PAUD Tahun 2016*.
- Erdiyanti, E., & Syukri, S. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru PAUD Non PG-PAUD Melalui Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Di Kecamatan Konda. Murhum. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 68–79. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i1.34>.
- Erdiyanti, R., Syukri, S. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru PAUD Non PG-PAUD Melalui Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran di Kecamatan Konda, Murhum. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 68–79.
- Hardianti, F. (2019). Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B. *Jurnal Golden Age* 3.01.
- Lubis, B. S., & Syahputra Siregar, E. F. (2020). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 396. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.3143>
- Muhamad Hasbi, S. W. (2020). *Pentingnya bermain bagi Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. [https://anggunpaud.kemdikbud.go.id/imahes/upload/images/2020/12\\_buku\\_BDR/Pentingnya\\_Bermain\\_bagi\\_USia\\_Dini.pdf](https://anggunpaud.kemdikbud.go.id/imahes/upload/images/2020/12_buku_BDR/Pentingnya_Bermain_bagi_USia_Dini.pdf)
- Novera Kristianti1, et al. (2024). Pelatihan Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Buah-Buahan bagi Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Pandehen. *Jurnal Atma Inovasia*, 4(4), 166–170. <https://doi.org/p-ISSN:2775-9385 e-ISSN:2775-9113>
- Nurrachman, M. I., Levina, L., Jonatan, K., Maximillian, A., Studi, P., Interior, D., Humaniora, F., & Kristen, U. (2025). Pembekalan Materi Kerajinan 3D Papercraft Bagi Guru SDN 176 Cilandak Sukajadi, Bandung. *Jurnal Atma Inovasia (JAI)*, 5(3), 192–197.
- Sulaiman, U. (2019). Tingkat Pencapaian Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *Indonesia Journal of Childhood Education*, 2(1), hal. 52-65. <https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.24252/nananeke.v2i1.9385>
- Sulastri, Y. L., Rahma, A., & Hakim, L. L. (2017). (2017). IBM Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Ramah Anak Bagi Guru Paud di Kota Bandung. *Urnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 74. <https://doi.org/https://doi.org/10.30999/jpkm.v7i2.177>
- Sulistiani-, I. (2023). Makna Guru sebagai Peranan Penting Dalam Dunia Pendidikan”. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(4), 1261–1268. <https://doi.org/DOI: 10.38048/jcp.v3i4.2222>
- Yudhistira1, D. D., & Ernarningsih1, Z. (2018). Pelayanan Pendidikan Sekolah Dasar dan Pemetaan

Potensi Desa Karangduwet. *Jurnal Atma Inovasia*, 1(03), 417–423.