

**PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKASI (Motorik) DI TK GMIM
GETSEMANI WINERU KECAMATAN LIKUPANG TIMUR
MINAHASA UTARA SULAWESI UTARA**

Johannes Munintja Mawa¹⁾, Agnes J.E Wakkary²⁾
^{1,2} Jurusan Teknik Mesin, Politeknik Negeri Manado
Email: ¹ johnfienmawa@yahoo.co.id
No. Hp: ¹ 08124445483

Abstrak

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilaksanakan dengan mitra TAMAN Kanak-kanak **GMIM GETSEMANI** Wineru Kecamatan Likupang Timur, Kabupaten Minahasa Utara. Pengabdian Kepada Masyarakat ini di fokuskan pada pembuatan / melengkapi Alat Permainan Edukasi untuk pengembangan aktivitas motorik anak didik di antaranya berupa Alat Permainan Edukasi Jungkat-Jungkit, Tangga Lengkung (panjat-panjatan).

Kegiatan ini sejak awal di diskusikan dengan Pemimpin Taman Kanak-Kanak GMIM GETSEMANI, yaitu untuk menetapkan jenis dan jumlah APE yang dibutuhkan, penetapan area APE di TK GMIM GETSEMANI.

Pembiayaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat memanfaatkan Dana Internal Politeknik Negeri Manado tahun 2022 melalui Lembaga Penelitian / Pengabdian Kepada Masyarakat sebesar Rp. 10.000.000,- dengan waktu pelaksanaan direncanakan selama 6 (enam) bulan. Alat Permainan Edukatif (APE) yang telah di serahkan kepada TK GMIM Getsemani Wineru adalah : APE ”Jungkat-Jangkit”, APE ”Tangga Lengkung” masing-masing 1 (satu) unit pada hari/tanggal (Senin/13 Juni 2022) dan telah dipublikasikan pada media cetak online TribunManado.co.id (Rabu , 15 Juni 2022), BeritaManado.com (Jumat, 17 Juni 2022) dan Youtube P3M Polimdo.

Diharapkan dengan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berupa pembuatan / penambahan Alat Permainan Edukasi untuk pengembangan aktivitas motorik, anak didik mempunyai peluang lebih besar untuk melakukan aktivitas pengembangan motorik.

Kata Kunci : Alat Permainan Edukatif.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada masa usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa tersebut menjadi dasar untuk proses Pendidikan selanjutnya.

Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan pada lembaga pendidikan anak dini, seperti: kelompok bermain, Taman Penitipan Anak maupun Taman Kanak-Kanak sangat tergantung pada sistem dan proses Pendidikan yang dijalankan.

Dalam melaksanakan proses belajar mengajar di Taman Kanak-Kanak guru hendaknya memiliki pemahaman yang baik tentang materi yang akan diberikan kepada anak, alat permainan apa yang akan digunakan untuk pembelajaran di TK. Alat permainan ini selain memenuhi kebutuhan naluri bermain anak jug sebagai sumber belajar yang sangat diperlukan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK. Aspek-aspek perkembangan tersebut hendaknya dikembangkan secara serempak sehingga anak lebih siap menghadapi lingkungannya Dan mengikuti jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Dimata anak-anak, ada beberapa alasan kenapa permainan dibutuhkan sebagai media Pembelajaran. Menurut Sudono (2006:20) beberapa alasan tersebut adalah sebagai berikut :

- (1) Anak-anak membutuhkan pengalaman yang kaya, bermakna, dan menarik,
- (2) Otak anak senang pada sesuatu yang baru dan hal hal baru yang menantang dan menarik,
- (3) Rangsangan otak sensori multimedia penting dalam pembelajaran. Makin banyak yang terlibat (visual, audio, dan audio visual) dalam suatu aktivitas,

makin besar pula kemungkinan siswa untuk belajar,

(4) Anak umumnya senang bergerak, jadi jangan lupa memasukan gerak dalam pembelajaran, (5) Pengulangan adalah kunci belajar. Berikan kegiatan yang membuat siswa dapat mengulang pembelajaran tanpa rasa bosan dan jenuh,

(6) Permainan (*games*) menyenangkan bagi anak. Keinginan untuk belajar dapat meningkat dengan adanya tantangan

Bangunan dan Lahan Sekolah.

Bangunan TK GMIM Getsemani Wineru Likupang memiliki 1 (satu) ruang belajar permanen yang cukup layak di gunakan sebagai ruang belajar (gambar 1.a.) dan halaman sekolah yang cukup luas dan cukup tertata rapih dan bersih serta alat permainan edukasi yang hanya 1 buah (gambar 1.b.)



Gambar 1. (a) Ruang Belajar



Gambar 1 (b). Halaman Sekolah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa sebenarnya pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan tempat yang cocok untuk merespon perkembangan otak maupun motorik anak. Berdasar pengamatan penulis, di TK GMIM Getsemani Wineru Likupang Timur di Kabupaten Minahasa Utara saat ini, masih kekurangan jenis Alat Permainan Edukasi (APE) untuk pengembangan motorik anak.

Menyikapi hal tersebut, maka penulis memiliki target /solusi untuk membantu pembuatan beberapa Alat Permainan Edukasi yang masih di butuhkan oleh TK GMIM Getsemani dalam menjalankan proses Pendidikan. Alat Permainan Edukasi tersebut adalah : “Jungkat – Jangkit” dan “Tangga Lengkung” (Gambar terlampir).

2. METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

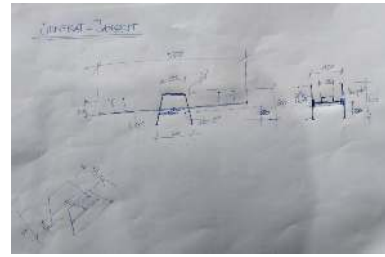
Metode yang ditawarkan dalam pelaksanaan program ini adalah :

- Membuatkan beberapa jenis Alat Permainan Edukasi (APE) untuk pengembangan aktivitas motorik anak didik.
- Membantu menempatkan secara permanen di area Alat Permainan Edukasi untuk pengembangan aktivitas motorik di area TK GMIM GETSEMANI
- Memperkenalkan kepada murid bagaimana menggunakan / memanfaatkan Alat Permainan Edukasi untuk pengembangan aktivitas motorik.

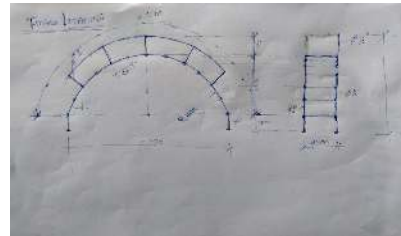
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Rencana kegiatan telah dilakukan melalui beberapa kegiatan berikut ini :

- Merencanakan / merancang Alat Permainan Edukasi yang sesuai untuk Taman Kanak-kanak.



Gambar 2.a. Gambar Perancangan Jungkat-Jangkit.



Gambar 2.b. Gambar Perancangan Tangga Lengkung.

- Melaksanakan (proses manufaktur) pembuatan Alat Permainan Edukasi yang sesuai untuk Taman Kanak-kanak.



Gambar 3.a. Proses manufaktur Tangga Lengkung.



Gambar 3.b. Proses manufaktur APE Jungkat- Jangkit.



Gambar 5.a. Pemasangan APE “Jungkat - Jangkit”

- Memobilisasi Alat Permainan Edukasi dari Bengkel Teknik Mesin Politeknik Negeri Manado ke Lokasi TK GMIM Getsemani Wineru Likupang Timur Sulawesi Utara.
- Melaksanakan serah terima Alat Permainan Edukasi melalui penandatanganan Berita Acara Serah Terima Alat.



Gambar 5.b. Pemasangan APE “Tangga Lengkung”.



Gambar 4. Penandatanganan Berita Acara dan Serah terima Alat Permainan Edukatif (APE).

- Menempatkan secara permanen (Instalasi) Alat Permainan Edukasi yang sesuai lokasi yang telah ditetapkan (area TK GMIM GETSEMANI).



Gambar 5.c. APE “Jungkat-jangkit” , “Tangga Lengkung” , “Bola-Dunia”

(eksisting) telah terpasang pada tempatnya.

- Melakukan publikasi pada media cetak on-line
TribunManado.co.id
<https://manado.tribunnews.com/2022/06/15/teknik-mesin-politeknik-negeri-manado-hadirkan-permainan-edukasi-di-tk-gmim-getsemani-likupang> ,
BeritaManado.com
<https://beritamano.com/jurusan-teknik-mesin-politeknik-negeri-manado-salurkan-bantuan-alat-permainan-edukasi-di-tk-gmim-getsemani-wineru/> ,
Youtube P3M Polimdo
<https://youtu.be/QemHwAg0dTk>

4. PENUTUP

Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) Teknik Mesin Politeknik Negeri Manado tahun 2018 dengan judul kegiatan “Pembuatan Alat Permainan Edukasi (Motorik) Di TK GMIM GETSEMANI Wineru Likupang Minahasa Utara” telah mencapai beberapa tahapan dan dapat disimpulkan sebagai berikut :

- Alat Permainan Edukasi yang terdiri dari 2 jenis APE , yaitu : Tangga Lengkung dan Jungkat-Jangkit.
- Kedua jenis Alat Permainan Edukasi (Ayunan dan Jungkat-jangkit) telah terpasang di lokasi TK. TK GMIM GETSEMANI Wineru Likupang Minahasa Utara.
- Alat Permainan Edukasi (Ayunan dan Jungkat-jangkit) telah diserahkan pada Senin/ 13 Juni 2022 antara Tim Pelaksana PKM Teknik Mesin Politeknik Negeri Manado dengan Pimpinan TK. TK GMIM

GETSEMANI Wineru Likupang Minahasa Utara.

- Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat dengan Judul “Pembuatan Alat Permainan Edukasi (Motorik) Di TK GMIM GETSEMANI Wineru Likupang Minahasa Utara” telah di publikasikan pada media cetak on-line BeritaManado.com , Jumat, 17 Juni 2022 dan media cetak online “TribunManado.co.id” , Rabu , 15 Juni 2022 serta Youtube P3M Polimdo.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Syamsuardi.2012. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Taman Kanak-Kanak Paud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone*. PAUD FIP UNM
- [2] Anam Saiful. 2007. *Taman Yang Paling Indah*.Solo: Wangsa Jatra Lestari
- [3] Anderson, J. 1993. *Quality in Early Childhood Education*. New York: Danish National Federation of Early Childhood and Youth Education
- [4] Arsyad Azhar. 1996. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- [5]<http://www.arbamakmur.com/produk2.php?id=40>
- [6]https://www.viamichelin.com/web/Maps/Map-Minahasa_Utara-95373-Minahasa_Utara-Indonesia

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Politeknik Negeri Manado melalui Pusat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah mendanai kegiatan PKM ini.