

Pembuatan Alat Permainan Edukatif Tikar Pelangi

Ahmad Syukri Sitorus^{1*}, Ilham Yunus², Velissa Amelia Batubara³, Siti Fadhilah Harahap⁴, Hervani Anggraini Sefia Maja⁵, Rekha Dyta Amelia⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Jl. William Iskandar Ps. V Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan. Kab. Deli Serdang, 20371, Indonesia.

E-mail: ahmadsyukrisitorus@uinsu.ac.id

*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerk.in.v4i1.1931>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 29 June 2025

Revised: 29 July 2025

Accepted: 9 August 2025

Kata Kunci

Alat Permainan Edukatif, Tikar Pelangi, Anak Usia Dini, *Participatory Action Research*.

Keywords

Educational Game Tools, Rainbow Mat, Early Childhood, Participatory Action Research



ABSTRACT

Pengabdian ini bertujuan untuk mengembangkan APE (Alat Permainan Edukatif) *Tikar Pelangi* sebagai media pembelajaran yang mendukung perkembangan holistik anak usia dini, mencakup enam aspek perkembangan: fisik motorik, kognitif, bahasa, moral dan agama, sosial emosional, serta seni dan kreativitas. Kegiatan pengabdian dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif melalui metode *Participatory Action Research* (PAR), melibatkan mahasiswa sebagai pelaksana dan guru TK sebagai mitra praktisi. Kegiatan berlangsung di TK Kurnia melalui tahapan koordinasi, perancangan dan pembuatan media, serta pelatihan penggunaan kepada guru. Meskipun tidak dilakukan observasi langsung terhadap anak karena masa libur sekolah, pelatihan berhasil dilaksanakan dengan menekankan teknik penggunaan media dalam pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwa *Tikar Pelangi* memiliki potensi besar dalam merangsang berbagai aspek perkembangan anak melalui desain visual yang menarik dan interaktif. Evaluasi informal melalui diskusi dengan guru menunjukkan antusiasme dan kesiapan dalam mengimplementasikan media ini saat kegiatan belajar mengajar aktif kembali.

This community service program aims to develop *Tikar Pelangi*, an educational play tool (*Alat Permainan Edukatif* or APE), as a learning medium that supports the holistic development of early childhood. It encompasses six developmental aspects: physical-motor, cognitive, language, moral and religious, social-emotional, as well as art and creativity. The program was implemented using a qualitative approach through the Participatory Action Research (PAR) method, involving university students as facilitators and kindergarten teachers as field practitioners. Activities were carried out at TK Kurnia through several stages: coordination, design and production of the media, and training for teachers on how to use it. Although direct observation of children could not be conducted due to the school holiday period, the training was successfully held with a focus on techniques for integrating the media into learning activities. The results show that *Tikar Pelangi* has great potential to stimulate various aspects of child development through its visually attractive and interactive design. Informal evaluation through discussions with teachers revealed their enthusiasm and readiness to implement this educational media once teaching and learning activities resume.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite Ahmad Syukri Sitorus, et al (2025) Pembuatan Alat Permainan Edukatif Tikar Pelangi. 4(1), 3728-3738

<https://doi.org/10.31004/jerk.in.v4i1.1931>

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) teramat menekankan pada pendekatan pembelajaran melalui bermain. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan sarana utama dalam mendukung perkembangan holistik anak, seperti pengembangan kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial-emosional, nilai moral dan agama, dan kreativitas seni. Salah satu inovasi yang layak dikembangkan

adalah tikar pelangi sebagai media edukatif yang menarik secara visual dan interaktif. Dengan warna-warna cerah serta desain yang fleksibel digunakan dalam berbagai aktivitas kelompok, tikar pelangi diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, mengenalkan variasi pola warna, serta merangsang komunikasi dan pergerakan anak. Salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini adalah melalui permainan edukatif yang memanfaatkan Alat Permainan Edukatif (APE). APE memiliki peran strategis dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Melalui APE, anak dapat bermain sambil belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah diserap.

Beberapa pengabdian terdahulu menunjukkan efektivitas APE lokal dan kreatif dalam meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. (Indrawati et al. 2025). Menemukan bahwa APE berbasis kearifan lokal dapat mendukung pembelajaran holistik di PAUD. Melalui pengembangan alat permainan edukatif tikar pelangi, penelitian ini bertujuan untuk: 1) merancang desain tikar yang estetis, aman dan edukatif; 2) menguji validitas dan keefektifan produk dalam stimulasi perkembangan anak usia dini (usia 3–6 tahun); serta 3) menilai respon anak dan guru terhadap penggunaan tikar pelangi dalam pembelajaran kreatif. Diharapkan desain ini memperkaya alternatif APE yang memadukan nilai estetika dan edukasi, sekaligus memberikan kontribusi praktis bagi guru PAUD dan pengembang media pembelajaran anak di Indonesia (Indrawati et al. 2025).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di TK Kurnia berdasarkan hasil survey awal yang mengidentifikasi kondisi sarana dan prasarana pembelajaran yang belum memadai untuk mendukung perkembangan anak usia dini secara optimal. Observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa ketersediaan alat permainan edukatif di TK Kurnia masih sangat terbatas. Ketidacukupan APE yang ada menyebabkan pembelajaran menjadi kurang variatif dan cenderung monoton, dimana anak-anak tidak mendapatkan pengalaman belajar yang kaya dan menarik sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka. Melalui kegiatan pengabdian ini, diharapkan dapat memberikan solusi konkret dalam mengatasi permasalahan keterbatasan APE di TK Kurnia.

Pentingnya pelaksanaan kegiatan pengabdian ini juga didorong oleh kondisi nyata dimana TK Kurnia belum memiliki fasilitas pembelajaran yang memadai untuk mendukung implementasi kurikulum PAUD yang menekankan pada pembelajaran holistik dan terintegrasi. Minimnya ketersediaan APE yang berkualitas menyebabkan guru-guru kesulitan dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran yang berpusat pada anak dan berbasis permainan, sehingga proses pembelajaran cenderung bersifat *teacher-centered* dan kurang mengoptimalkan potensi kreativitas anak. Kondisi ini tidak sejalan dengan standar pelayanan minimal PAUD yang mensyaratkan ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai untuk mendukung tumbuh kembang anak secara optimal. Melalui pengembangan APE Tikar Pelangi yang multifungsi dan dapat mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak, diharapkan dapat membantu mengatasi keterbatasan fasilitas pembelajaran di TK Kurnia sekaligus meningkatkan keterampilan pengajar dalam merancang serta memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif. Kegiatan pengabdian ini juga sejalan dengan upaya pemerintah dalam meningkatkan akses dan kualitas pendidikan anak usia dini, khususnya melalui penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai untuk mendukung pencapaian standar kompetensi lulusan PAUD.

Pengertian Alat Permainan Edukatif

APE (Alat Permainan Edukatif) merupakan media pembelajaran visual yang berfungsi memberikan rangsangan pembelajaran untuk anak usia dini. Berdasarkan definisinya, APE adalah semua benda yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana bermain yang memiliki nilai pendidikan dan mampu mengembangkan berbagai kemampuan peserta didik. Menurut Permendikbud Nomor 11 Tahun 2020 mengenai Petunjuk Operasional Dana Alokasi Khusus Fisik Pendidikan, APE didefinisikan sebagai sekumpulan bahan dan media pembelajaran yang mendukung aktivitas belajar melalui permainan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dalam mengoptimalkan perkembangan peserta didik. Dari pengertian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa APE adalah peralatan bermain yang disiapkan khusus untuk peserta didik guna mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan mereka sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak. APE untuk anak-anak umumnya dapat dikelompokkan ke dalam

berbagai kategori, antara lain permainan eksplorasi, permainan manipulatif, permainan sensorimotor, permainan sosial, permainan motorik kasar, permainan musik dan gerak, serta peralatan bermain seni rupa. Secara khusus, kategori yang paling sering digunakan meliputi alat permainan eksplorasi, manipulatif, dan sensorimotor (Nurfadilah, Fadila, and Adiarti 2021).

Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di TK. Fungsinya adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak untuk mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya. Dengan alat Aktivitas bermain anak melibatkan kegiatan yang terarah dengan memanfaatkan seluruh indera mereka secara optimal. Melalui kegiatan yang dinamis dan menyenangkan ini, fungsi sel-sel otak anak menjadi lebih aktif, yang kemudian memperkaya input pengalaman dan memori untuk mendukung proses belajar mereka. Tersedianya media permainan menjadi faktor penting dalam mendukung pembelajaran anak yang efektif dan menyenangkan, sehingga memungkinkan anak mengoptimalkan berbagai kemampuan yang mereka miliki. Pada hakikatnya, alat permainan edukatif merupakan segala bentuk media yang dapat digunakan anak untuk bermain, belajar, dan melakukan eksplorasi sesuai dengan tahap perkembangan usianya.

Esensi dari alat permainan edukatif terletak pada tiga aspek utama: memiliki muatan edukatif, mampu mengoptimalkan seluruh kemampuan anak, serta dapat menyesuaikan dengan berbagai tahapan perkembangan anak untuk mencapai kemajuan yang lebih optimal. Alat permainan edukatif dapat didefinisikan sebagai berbagai media atau instrumen bermain yang memiliki kandungan nilai pendidikan dan berfungsi dalam mengembangkan keseluruhan potensi yang dimiliki anak. Definisi ini sejalan dengan pandangan Mayke Sugianto yang menyatakan bahwa alat permainan edukatif adalah instrumen bermain yang secara sengaja didesain khusus untuk mendukung proses pendidikan dan pertumbuhan AUD. Konsep ini mengindikasikan bahwa dalam proses pengembangan dan penggunaannya, tidak seluruh alat permainan yang dimanfaatkan untuk anak usia dini dirancang secara spesifik dengan tujuan mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak (hatta 2021).

Pengertian Aspek Perkembangan Anak

1. Aspek Perkembangan Kognitif

Dalam pengamatan pada perkembangan kognitif anak berusia 5-6 tahun, salah satu kemampuan yang terlihat adalah anak mampu memahami dan melanjutkan pola numerik sederhana seperti 1,2-1,2. Kemampuan ini sejalan dengan pendekatan Montessori yang menekankan pembelajaran matematika melalui penggunaan media konkret dan manipulatif. Metode Montessori memungkinkan anak-anak memahami konsep bilangan secara nyata dan aplikatif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan dengan pengalaman kehidupan mereka sehari-hari (Rivana 2022). Kedua, menyebutkan bentuk lingkaran, segitiga dan segiempat. Ini didukung oleh Teori Jean Piaget ada tahap praoperasional, Piaget menunjukkan bahwa anak mulai mengenali bentuk geometris dan menghubungkannya dengan objek nyata di sekitar mereka. Pada fase ini, anak mulai mampu mendeskripsikan dan menginterpretasikan lingkungannya melalui representasi verbal dan visual. Setelah melewati periode sensorimotor, anak telah berhasil membangun pola perilaku yang terstruktur dan efektif dalam berinteraksi serta merespons berbagai situasi di sekitarnya (Malikatin, n.d.). Ketiga, anak dapat menemukan jalan keluar dari sebuah permainan sederhana yang dibuat dari gambar-gambar tersebut. Ini didukung oleh teori Jean Piaget anak dapat menemukan jalan keluar dari sebuah permainan sederhana yang dibuat dari gambar-gambar tersebut. Pada periode berikutnya yaitu periode praoperasional ini akan terjadi pergeseran yang signifikan, perkembangan pikiran anak akan berjalan dengan cepat, kesebuah tataran baru, yaitu simbol-simbol. Ini dibuktikan dengan melihat bagaimana pada saat bermain Tikar Rainbow anak melihat simbol simbol yang menunjukkan arah kemana permainan dari awal hingga selesai.

2. Aspek Perkembangan Seni

Dalam pengamatan pada perkembangan seni anak berusia 5-6 tahun, terdapat dua butir aman yaitu pertama, anak dapat menyebutkan huruf pada APE dengan bernyanyi. ini didukung oleh Teori kecerdasan majemuk dari Howard Gardner yang menghubungkan kecerdasan linguistik dan musikal. Aktivitas bernyanyi untuk mengenalkan huruf memanfaatkan kecerdasan ini untuk memperkuat pemahaman anak (Khodijah 2020). Kedua, Anak dapat mengidentifikasi berbagai bentuk dan warna. Ini didukung oleh teori yang berdasarkan teori Howard Gardner, setiap individu

memiliki keunikan dalam potensi kecerdasannya, di mana seseorang dapat unggul dalam satu jenis kecerdasan tertentu, kombinasi dari beberapa kecerdasan, atau bahkan lebih banyak lagi.

Berdasarkan sembilan jenis kecerdasan manusia yang ada, terdapat tiga kecerdasan yang memiliki kaitan erat dengan bidang seni. Pertama adalah kecerdasan visual-spasial yang berperan dalam seni rupa, kedua adalah kecerdasan kinestetik yang terlibat dalam bentuk seni yang memanfaatkan gerakan tubuh, dan ketiga adalah kecerdasan musikal yang berkembang melalui aktivitas dan pembelajaran seni musik. (Suwanti 2022). Sebuah dimensi kecerdasan yang dimiliki anak adalah kecerdasan visual-spasial, yang termasuk dalam kategori kecerdasan majemuk. Anak-anak dengan kecerdasan visual-spasial memiliki kelebihan dalam mengerti konsep-konsep seperti warna, orientasi, dan dimensi ruang dengan tepat. Mereka menunjukkan sensitivitas tinggi terhadap elemen-elemen visual seperti warna, garis, bentuk geometris, serta struktur dan bangunan.

3. Aspek Perkembangan Fisik Motorik

Dalam pengamatan pada perkembangan fisik motorik anak berusia 5-6 tahun, yaitu Pertama, anak bisa memegang pipet tanpa menjatuhkan benda yang ada di atasnya. Ini didukung oleh teori Maria Montessori, Montessori menekankan aktivitas praktis untuk melatih motorik halus, seperti memegang pipet. Ini membantu anak mengembangkan kontrol otot kecil dan fokus. Kemampuan memegang pada anak usia dini terbagi menjadi dua kategori utama: *Palmer Grasping*-merupakan kemampuan anak untuk menggenggam objek dengan melibatkan seluruh telapak tangan sebagai alat untuk mencengkeram benda dan *Finger Grasping*-adalah kemampuan anak dalam memanfaatkan jari-jemarinya secara khusus untuk memegang dan memanipulasi objek dengan lebih presisi (Rivana 2022). Dua jenis kemampuan memegang ini merupakan bagian penting dari perkembangan motorik halus anak yang berkembang secara bertahap seiring dengan pertumbuhan mereka. Kedua, anak dapat berjalan di atas garis lurus tanpa terjatuh, anak mampu melompat dengan satu kaki, dan anak mampu membungkuk kan badan.

Ini didukung oleh Teori perkembangan motorik Gesell Arnold mencatat bahwa kemampuan keseimbangan, seperti berjalan di atas garis lurus, merupakan tonggak motorik kasar pada anak usia ini (Bachtiar 2012). Ketiga, Anak mampu mempertahankan keseimbangan saat melakukan gerakan seperti melompat. Ini didukung oleh Teori Jean Piaget yaitu menjelaskan bahwasanya pada tahap perkembangan sensorimotor dan praoperasional, anak belajar mengontrol tubuhnya melalui eksplorasi fisik, termasuk menjaga keseimbangan (Ibda 2015). Keempat, Anak mampu mengkoordinasi tangan dan kaki pada saat melompat zig-zag dengan objek yang dipegang. Ini didukung oleh Teori *Zone of Proximal Development* Vygotsky menekankan bahwa anak dapat mengembangkan keterampilan koordinasi melalui panduan dan dorongan dari orang dewasa. Jadi anak - anak belajar dari arahan yang dilihat sebelum memulai permainan (Syarif 2020). Kelima, anak mampu merubah arah dengan cepat. Ini didukung oleh teori mengubah arah dengan cepat adalah bukti kemampuan kognitif dan motorik yang bekerja bersama, seperti yang dijelaskan Piaget dalam perkembangan koordinasi tubuh pada anak.

4. Aspek perkembangan Bahasa

Dalam pengamatan pada perkembangan bahasa anak berusia 5-6 tahun yaitu Pertama, anak mampu menyebutkan kata-kata seperti: kuning, bulat, jalan, lurus dll. Ini didukung oleh teori Lev Vygotsky yang menyatakan bahwasanya anak-anak memperoleh kosakata melalui hubungan sosial dan *scaffolding* dari orang dewasa. Jadi mereka mengikuti peraturan untuk menyebutkan kata-kata itu sebelum memulai permainan Tikar Pelangi tersebut. Kedua, anak mampu menyebutkan nama benda yang ada pada gambar ini juga didukung oleh teori Lev Vygotsky yang menjelaskan bahwa bahasa berkembang melalui dialog dan pengajaran langsung dari lingkungan sosial. Ketiga, anak dapat melakukan tindakan sesuai dengan perintah. Ini didukung oleh B.F. Skinner menurut Teori Behaviorisme pada Pengkondisian Operan Skinner, anak belajar mengikuti perintah melalui penguatan positif dan negatif.

5. Aspek Perkembangan Sosial Emosional

Dalam pengamatan pada perkembangan sosial emosional anak berusia 5-6 tahun yaitu Pertama, Anak dapat menunjukkan perasaan sedih, senang, dan antusias saat melakukan aktifitas bermain. Ini didukung oleh Teori Erik Erikson. Erikson menunjukkan bahwasanya aud 5-6 tahun berada di fase *initiative vs guilt*, di mana mereka mulai mengenali dan mengekspresikan emosi mereka. Kedua, Anak dapat menerima perbedaan antara dirinya dan teman-temannya. Ini didukung oleh teori Erik Erikson Tahap *initiative vs. guilt* juga mencakup kemampuan anak untuk menerima perbedaan dan beradaptasi

dengan teman-teman mereka. Pada tahap perkembangan ini, anak-anak mempelajari cara membuat rencana dan menjalankan aktivitas mereka. Jika anak tidak dapat mengatasi tantangan pada fase ini dengan baik, mereka akan mengalami ketakutan untuk berinisiatif atau mengambil keputusan karena khawatir melakukan kesalahan. Hal ini menyebabkan anak memiliki kepercayaan diri yang lemah dan enggan membangun aspirasi di masa depan. Sebaliknya, apabila anak mampu melewati periode ini dengan sukses, mereka akan mengembangkan kemampuan ego berupa memiliki arah dan tujuan hidup yang jelas. Anak-anak yang berhasil pada tahap ini akan merasa yakin dengan kemampuannya dan kompeten dalam memimpin orang lain. Mereka menunjukkan peningkatan dalam sikap bertanggung jawab dan kemampuan berinisiatif. Namun, mereka yang tidak berhasil mencapai perkembangan optimal pada tahap ini akan mengalami perasaan bersalah, keragu-raguan, serta kurangnya inisiatif. Perasaan bersalah yang tidak nyaman ini dapat muncul ketika anak tidak diberikan kepercayaan dan dibuat merasa sangat gelisah. Menurut Erikson, sebagian besar perasaan bersalah tersebut dapat dengan cepat tergantikan oleh perasaan pencapaian dan keberhasilan (Emiliza 2019). Ketiga, anak mampu menunggu giliran untuk bermain. Ini didukung oleh Teori Mildred Parten. Parten menjelaskan bahwa anak pada tahap bermain kooperatif belajar menunggu giliran sebagai bagian dari interaksi sosial.

6. Aspek perkembangan Nilai Moral dan Agama

Dalam pengamatan pada perkembangan nilai moral dan agama anak berusia 5-6 tahun yaitu Pertama, anak bisa berdoa sebelum dan sesudah bermain. Ini didukung oleh Teori Lev Vygotsky, dimana berdoa mencerminkan pembelajaran budaya dan tradisi, sesuai dengan Teori Sosial-Budaya Vygotsky. Kedua, anak dapat meminta izin saat bermain. Ini didukung oleh teori Mildred Parten. Permintaan izin mencerminkan tahap bermain kooperatif menurut Parten, di mana anak mulai menghargai aturan sosial (Khadijah 2016). Ketiga, Maria Montessori. Montessori menekankan tanggung jawab pribadi, termasuk menjaga kebersihan, sebagai bagian dari pendidikan moral dan disiplin diri (Rivana 2022).

METODE

Pengabdian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Participatory Action Research* (PAR). PAR adalah pendekatan Pengabdian yang melibatkan partisipasi langsung dari semua pihak yang terkait pada proses Pengabdian, mulai dari identifikasi masalah hingga implementasi solusi (Afandi, Nabiela Laily, and dkk 2022). Dalam konteks Pengabdian ini, PAR dipilih karena memungkinkan kolaborasi langsung antara mahasiswa dengan guru-guru TK sebagai praktisi lapangan dalam mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) Tikar Pelangi.

Penggunaan metode *Participatory Action Research* (PAR), dipilih karena memiliki pengaruh besar terhadap efektivitas, berkelanjutan, dan dampak dari program yang dilaksanakan. *Participatory Action Research* (PAR) dijadikan sebagai metode utama pada kegiatan ini karena menawarkan keunggulan dalam hal partisipasi aktif, pemberdayaan, dan pemecahan masalah secara kolaboratif serta proses perkembangan pada setiap 6 aspek anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Ketersediaan APE di TK Kurnia

Kondisi ketersediaan APE sebelum program pengabdian di TK Kurnia menghadapi tantangan yang cukup signifikan dalam hal ketersediaan Alat Permainan Edukatif. Meskipun sekolah memiliki berbagai media pembelajaran seperti buku bergambar, papan tulis, dan alat peraga sederhana, namun APE yang benar-benar dapat mengakomodasi pembelajaran motorik kasar masih sangat terbatas. TK Kurnia sering kali harus berkreasi dengan memanfaatkan bahan-bahan seadanya atau menggunakan media yang sama berulang-ulang, sehingga pembelajaran menjadi kurang bervariasi dan terkadang monoton bagi anak-anak.

Dalam proses mengajar sehari-hari, TK Kurnia seringkali mengalami kesulitan ketika ingin mengembangkan aspek fisik-motorik anak secara optimal. Pembelajaran motorik kasar biasanya hanya dilakukan dengan aktivitas berlari di halaman sekolah, bermain bola sederhana, atau senam pagi yang itu-itu saja. Untuk mengembangkan koordinasi, keseimbangan, dan keterampilan motorik lainnya, TK Kurnia harus mengandalkan kreativitas dengan menggunakan kapur untuk membuat garis di lantai atau memanfaatkan kursi dan meja sebagai rintangan. Hal ini tentu saja

tidak ideal dan membuat sebagai guru merasa terbatas dalam memberikan stimulasi yang maksimal kepada anak-anak.

Implementasi Pengabdian Pembuatan APE di TK Kurnia

1. Perencanaan Pembuatan APE

Koordinasi awal menjadi langkah penting dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Tim pengabdian melakukan pertemuan dengan kepala sekolah TK Kurnia dan perangkat desa untuk menyusun jadwal kegiatan. Dalam pertemuan tersebut, tim memastikan bahwa semua pihak terlibat dan mendukung kegiatan yang akan dilaksanakan. Dukungan dari pihak sekolah dan desa sangat krusial untuk kelancaran program, sehingga semua rencana dapat dilaksanakan dengan baik. Setelah koordinasi, tim berfokus pada perancangan dan pembuatan Tikar Pelangi, yang dirancang disesuaikan terhadap kebutuhannya perkembangan AUD. Desain Tikar Pelangi ini mempertimbangkan enam perkembangan anak yakni fisik motorik, kognitif, bahasa, moral dan agama, sosial emosional, serta seni dan kreativitas. Proses pembuatan dilakukan secara partisipatif dengan melibatkan guru-guru TK, sehingga mereka tidak hanya berperan sebagai peserta pelatihan, tetapi juga sebagai pengembang media yang relevan untuk anak-anak.

Meskipun kegiatan belajar-mengajar di TK Kurnia sedang tidak berlangsung, tim tetap melaksanakan pelatihan kepada para guru tentang cara pemanfaatan Tikar Pelangi sebagai media edukatif. Pelatihan ini difokuskan pada teknik penggunaan media dalam berbagai kegiatan pembelajaran, termasuk pengenalan warna, bentuk, angka, dan huruf. Selain itu, dilakukan simulasi *internal* bersama guru untuk memperagakan cara penggunaan APE tersebut. Dengan cara ini, diharapkan guru dapat menerapkan teknik yang telah dipelajari secara langsung kepada anak-anak saat kegiatan belajar-mengajar kembali aktif. Namun, karena sekolah sedang dalam masa libur, tim pengabdian tidak dapat melakukan observasi langsung terhadap interaksi anak-anak dengan media yang telah dibuat. Meskipun demikian, tim melakukan evaluasi informal melalui diskusi dengan guru mengenai potensi penggunaan Tikar Pelangi dalam kegiatan belajar mendatang. Hal ini memberikan wawasan mengenai kesiapan guru dan antisipasi mereka terhadap penggunaan media edukatif ini saat sekolah kembali beroperasi.

2. Pelaksanaan Proses Pembuatan APE



Gambar 1. Menyiapkan Alat dan Bahan

Tahap utama dalam membuat APE dengan penyediaan alat berupa gunting, lem, pisau karter, lakban, penggaris, spidol dan bahan berupa spanduk, kardus, kertas karton, gambar pola (kaki, geometri, bintang, dll).



Gambar 2. Membuat Pola Ringkaran

Tahap kedua pembuatan APE dimana dilakukan pemotongan pola berbentuk lingkaran menggunakan gunting. Proses ini memerlukan ketelitian untuk menghasilkan bentuk lingkaran yang

simetris dan rapi. Pola lingkaran ini kemungkinan akan menjadi elemen dasar dalam desain tikar pelangi, mungkin mewakili langkah pijakan atau elemen dekoratif lainnya yang sesuai dengan tema tikar pelangi yang akan dibuat. Teknik menggunting yang baik pada tahap ini akan mempengaruhi kualitas hasil akhir alat permainan edukatif yang dibuat.



Gambar 3. Menggunting Pola lingkaran

Tahap ketiga pembuatan APE dimana dilakukan pengguntingan pada pola berbentuk lingkaran menggunakan gunting. Proses ini memerlukan ketelitian untuk menghasilkan bentuk lingkaran yang simetris dan rapi. Pola lingkaran ini kemungkinan akan menjadi elemen dasar dalam desain tikar pelangi, seperti pada bentuk pelangi, bintang, intruksi langkah kaki, angka atau elemen dekoratif lainnya yang sesuai dengan desain tikar pelangi. Teknik menggunting yang baik pada tahap ini akan mempengaruhi kualitas hasil akhir pada alat permainan edukatif tikar pelangi.



Gambar 4. Menggunting Gambar

Tahap keempat menunjukkan proses pemotongan gambar-gambar yang telah disiapkan sebelumnya. Gambar-gambar ini kemungkinan berupa ilustrasi karakter, bentuk angka, huruf, atau elemen edukatif lainnya yang disesuaikan dengan kurikulum PIAUD. Proses menggunting ini membutuhkan keterampilan motorik halus yang baik untuk menghasilkan potongan yang rapi dan sesuai dengan kontur gambar. Pemilihan gambar yang tepat akan mendukung fungsi edukatif dari tikar pelangi.



Gambar 5. Mengelem Gambar

Tahap kelima proses pemberian lem pada bagian belakang gambar yang telah dipotong. Tahap ini memerlukan kehati-hatian dalam penggunaan lem agar tidak berlebihan yang dapat

merusak tampilan, namun juga tidak terlalu sedikit yang dapat menyebabkan gambar tidak menempel dengan baik. Jenis lem yang dipakai tidak berbahaya pada anak dan sesuai dengan bahan dasar tikar. Proses ini juga menunjukkan persiapan yang matang sebelum tahap penempelan.



Gambar 6. Menempel Pola Gambar Pada Spanduk

Tahap keenam menunjukkan proses assembly dimana semua komponen yang telah disiapkan (pola lingkaran dan gambar yang telah diberi lem) ditempelkan pada media dasar berupa spanduk. Tahap ini memerlukan perencanaan tata letak yang baik untuk menghasilkan komposisi yang menarik dan fungsional. Penempatan elemen-elemen harus mempertimbangkan aspek estetika, keseimbangan visual, dan fungsi edukatif dari tikar pelangi.



Gambar 7. Hasil Tikar Pelangi

Hasil akhir yang menunjukkan APE Tikar Pelangi dalam bentuk lengkap dan siap pakai. Gambar diatas memperlihatkan bagaimana semua elemen yang telah dibuat dan ditempelkan pada tahap sebelumnya membentuk satu kesatuan produk yang utuh. Tikar pelangi yang dihasilkan kemungkinan memiliki warna-warni yang menarik untuk anak-anak, dengan berbagai elemen edukatif yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran seperti pengenalan arah, warna, bentuk, angka atau huruf sesuai dengan kurikulum PIAUD.



Gambar 8. Penyerahan APE Tikar Pelangi

Momen penyerahan APE Tikar Pelangi yang telah selesai dibuat. Pada gambar yang dipaparkan diatas terdapat bukti serah terima dan menandai berakhirnya proses pembuatan APE.

Tahap ini mungkin juga menunjukkan apresiasi dari pihak sekolah sebagai penerima terhadap APE yang telah dibuat, serta menandakan bahwa APE siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak-anak PIAUD.

3. Tanggapan Guru

Guru di TK kurnia antusias dengan kehadiran APE Tikar Pelangi, yang diharapkan menjadi media yang dapat mendukung pembelajaran fisik motorik kasar dengan lebih sistematis dan menyenangkan. Rasa syukur yang mendalam juga di rasakan karena program ini tidak hanya memberikan media jadi, tetapi juga melibatkan

guru secara langsung dalam proses pembuatan, sehingga guru merasa memiliki dan lebih menghargai setiap detail dari APE tersebut. Guru di TK kurnia merasakan pentingnya kehadiran APE Tikar Pelangi, media pembelajaran yang penuh warna dan interaktif ini memberikan harapan baru dalam upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas dan bermakna bagi anak-anak. Guru di TK merasa bangga dan bahagia karena anak-anak nantinya akan dapat menikmati pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan, sesuatu yang selama ini menjadi impian guru di TK Kurnia. Keterlibatan aktif guru di TK Kurnia dalam perancangan dan pembuatan Tikar Pelangi memberikan pembelajaran tentang bagaimana mengembangkan media edukatif yang sederhana namun efektif untuk anak.

Respon Guru Setelah Ada APE Tikar Pelangi

Respon positif dari Guru di TK Kurnia, Guru di TK Kurnia mengapresiasi bahwa APE Tikar Pelangi dirancang dengan mempertimbangkan keenam aspek perkembangan anak usia dini, yaitu fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, seni, serta nilai moral dan agama. Ini sangat meringankan pendidik dalam membagikan stimulasi menyeluruh pada anak-anak. Sebagai pendidik yang telah lama merasakan adanya keterbatasan media pembelajaran, guru benar-benar merasakan pentingnya kehadiran APE Tikar Pelangi ini. Media pembelajaran yang penuh warna dan interaktif ini memberikan harapan baru dalam upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas dan bermakna bagi anak-anak. Guru di TK Kurnia merasa bangga dan bahagia karena anak-anak nantinya akan dapat menikmati pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan.

Dengan adanya Tikar Pelangi ini, anak-anak bisa belajar sambil bermain. Mereka jadi lebih semangat dan aktif. Kehadiran APE Tikar Pelangi telah membawa transformasi yang luar biasa dalam cara guru memandang dan melaksanakan pembelajaran di TK Kurnia. Tikar yang penuh warna dan interaktif memberikan solusi komprehensif untuk berbagai kebutuhan pembelajaran yang selama ini sulit di penuhi. Guru di TK Kurnia merasa sangat bahagia karena akhirnya dapat menyediakan pengalaman ajar berharga dan bermakna kepada anak didik.

Salah satu keunggulan Tikar Pelangi yang di rasakan adalah fleksibilitasnya. Media ini dapat digunakan dalam berbagai jenis kegiatan, mulai dari permainan kelompok, pengenalan konsep matematika dasar, pengenalan visual, pengembangan motorik kasar, hingga kegiatan seni. Variasi pola warna dan bentuk yang ada memungkinkan guru untuk mengadaptasi penggunaan tikar yang pas terhadap topik pembelajaran yang tengah berlangsung. Ini sangat membantu untuk menciptakan variasi pembelajaran yang tidak monoton.

Dari diskusi dan evaluasi informal yang guru di TK Kurnia lakukan bahwa Tikar Pelangi teramat berguna untuk meningkatkan semangat belajar anak. Warna-warna cerah dan elemen interaktif yang ada didalamnya sesuai dengan dunia anak yang penuh kegembiraan. Kami mengantisipasi bahwa anak-anak akan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran ketika menggunakan media ini, terutama untuk kegiatan yang melibatkan gerakan fisik dan koordinasi. Berbagai aktivitas yang dapat dilakukan dengan tikar ini, seperti melompat mengikuti pola, berjalan di atas garis lurus dapat dengan mudah disesuaikan dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak. Secara keseluruhan, kehadiran APE Tikar Pelangi memberikan dampak positif yang signifikan bagi pengembangan kualitas pembelajaran di TK Kurnia. Kami yakin bahwa media ini akan menjadi salah satu alat bantu pembelajaran yang efektif dalam mendukung tumbuh kembang anak-anak secara optimal.

Pelaksanaan Bermain APE Tikar Pelangi

1. Persiapan Sebelum Permainan
 - a. Memilih permainan yang tepat berdasarkan usia dan tingkat tumbuh kembang anak
 - b. Menyiapkan Alat Permainan yang akan dimainkan
 - c. Pastikan ruangan cukup luas dan nyaman untuk bermain
 - d. Ngajak anak untuk bernyanyi bersama
 - e. Berdo'a sebelum memulai permainan
 - f. Memperkenalkan dengan anak yang akan diamati
2. Memperkenalkan Permainan
 - a. Menjelaskan permainan menggunakan bahasa sederhana mudah dipahami
 - b. Menggunakan komunikasi verbal non-verbal yang ramah dan menyenangkan
 - c. Menunjukkan rasa antusias, sikap positif saat menjelaskan aturan permainan
3. Metode Permainan
 - a. Memperagakan cara bermain dengan jelas dan perlahan
 - 1) Melompat dengan mengikuti pola angka (1,2-1,2)
 - 2) Lompat zig-zag
 - 3) Berjalan diatas garis lurus
 - 4) Melompat dengan satu kaki
 - 5) Melompat dengan menghadap kesamping
 - 6) Melompat sambil menyebutkan abjad
 - 7) Memasukkan ring kedalam kerucut (*ring toss cone game*) dengan cara melemparnya
 - b. Menggunakan gerakan atau contoh konkret yang mudah ditiru anak
 - c. Ajak beberapa anak untuk ikut mempraktekkan bersama guru
4. Pendampingan selama permainan
 - a. Memantau anak dari jarak dekat selama bermain
 - b. Memberikan bimbingan dan arahan seperlunya
 - c. Memberi dorongan dan pengakuan yang lebih baik kepada anak
5. Refleksi dan penutup
 - a. Bertanya tentang keadaan anak atau perasaannya
 - b. Memberikan pujian dan penguatan positif
 - c. Memberikan hadiah
 - d. Mengucapkan terimakasih dan salam

SIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Tikar Pelangi di TK Kurnia telah berhasil memberikan solusi konkret terhadap keterbatasan media pembelajaran yang dihadapi sekolah tersebut. Kegiatan ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang melibatkan partisipasi aktif mahasiswa dan guru dalam proses pembuatan media pembelajaran yang mendukung perkembangan holistik anak usia dini. APE Tikar Pelangi dirancang dengan mempertimbangkan enam aspek perkembangan anak yaitu fisik motorik, kognitif, bahasa, moral dan agama, sosial emosional, serta seni dan kreativitas. Proses pembuatan dilakukan secara bertahap mulai dari koordinasi awal, perancangan desain, pembuatan dengan melibatkan guru secara langsung, hingga penyerahan media kepada sekolah. Meskipun observasi langsung terhadap interaksi anak dengan media tidak dapat dilakukan karena masa libur sekolah, pelatihan kepada guru berhasil dilaksanakan dengan fokus pada teknik penggunaan media dalam berbagai kegiatan pembelajaran.

Respon positif dari guru menunjukkan bahwa APE Tikar Pelangi memiliki potensi besar dalam merangsang perkembangan anak melalui permainan yang menarik secara visual dan interaktif. Desain yang fleksibel memungkinkan penggunaan dalam berbagai aktivitas kelompok, pengenalan variasi pola warna, serta merangsang komunikasi dan pergerakan anak. Kehadiran media ini memberikan harapan baru bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas, variatif, dan menyenangkan bagi anak-anak, sekaligus mengatasi keterbatasan fasilitas pembelajaran yang selama ini menjadi kendala dalam implementasi kurikulum PAUD yang menekankan pada pembelajaran holistik dan terintegrasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Afandi, A., Nabiela, L., & dkk. (2022). *Metodologi pengabdian masyarakat* (Vol. 3). Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam. <http://dx.doi.org/10.1016/j.bpj.2015.06.056>
- Bachtiar, M. (2012). Arnold Gesell dan model pematangan. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, II(3), 1–1.
- Emiliza, T. (2019). Konsep psikososial menurut teori Erik H. Erikson terhadap pendidikan anak usia dini dalam tinjauan pendidikan Islam (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu).
- Hatta, M. (2021). Pengembangan alat permainan edukatif berbasis model. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Athfal)*, 2(1), 1–15. <https://doi.org/10.37216/aura.v2i1.459>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242–904.
- Indrawati, N. P. V., Ningsih, S., Darmayasa, I. P., Laili, H., & Laksmi, N. M. S. (2025). Alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran anak usia dini. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 44, (tanpa halaman).
- Khadijah. (2016). *Pendidikan prasekolah*. Medan: Perdana Publishing.
- Khodijah, S. (2020). Analisis kecerdasan majemuk anak usia 5–6 tahun melalui pembelajaran tari kreatif.
- Malikatin, N. A. (n.d.). Implementasi teori perkembangan kognitif Jean Piaget tahap praoperasional dalam pembelajaran anak usia dini di TK Pertiwi Alasdowo Kecamatan Dukuhsati Kabupaten Pati Tahun Ajaran 2022/2023 (Skripsi, Institut Pesantren Mathali'ul Falah Pati Jawa Tengah).
- Nurfadilah, S. N. F., & Adiarti, W. (2021). *Panduan APE aman bagi anak usia dini*. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY_20220222_100716.pdf
- Rivana, A. O. (2022). Penerapan metode Montessori dalam mengembangkan motorik halus pada anak kelompok A di Raudhatul Athfal Umdil Ujung Baru Parepare. *Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare*, 9, 356–363.
- Suwanti, S. (2022). Meningkatkan kecerdasan visual spasial melalui kegiatan melukis kelompok B2 di RA Rahmatul Huda Ciledug Tangerang. *Paud Lectura*, 3(1), 79–92.
- Syarif, M. (2020). Penggunaan teori Vygotsky dalam pembelajaran materi anggota tubuh pada siswa RA Dayah Ilmi Lampoh Saka Kec. Peukan Baro Kabupaten Pidie. *Tarbiyatul-Aulad: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 6, 27–42.