

Edukasi Pengembangan Alat Peraga Edukatif *Word Fishing* untuk Pembelajaran *Deep Learning* Guru PAUD Kupang

Deby Malelak^{1*}, Yenssy Fanggal²

^{1,2}Bahasa Inggris, Universitas Persatuan Guru 1945 NTT, JL. P. A. Manafe No. 7 Kelurahan Kayu Putih, Ke. Oebobo, Kayu Putih, Kec. Oebobo, Kota Kupang, Nusa Tenggara Tim

E-mail: debymarisamalelak@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerk.in.v5i1.7446>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 25 June 2026

Revised: 09 July 2026

Accepted: 23 July 2026

Kata Kunci:

Alat Peraga Edukatif,
Belajar Sambil Bermain,
Deep Learning, *Word Fishing*.

Keywords:

Deep Learning,
Educational Visual Aids,
Learning Through Play,
Word Fishing.

ABSTRACT

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru PAUD dan TK di Kota Kupang dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka berbasis Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025. Masalah utama yang dihadapi mitra adalah keterbatasan Alat Peraga Edukatif (APE) yang inovatif dan ekonomis untuk mendukung pendekatan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) pada fase fondasi. Metode yang digunakan meliputi sosialisasi edukatif dan lokakarya pelatihan intensif pembuatan serta penggunaan APE "Word Fishing" yang memanfaatkan bahan flanel, sumpit, benang, dan magnet. Kegiatan dilaksanakan pada 16-17 Juli 2026 dengan menasar para guru di Kelurahan Fatululi dan TDM, Kecamatan Oebobo. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan signifikan pada keterampilan guru dalam memilih dan mendesain APE yang aman (*non-toxic*) serta multifungsi. Melalui metode belajar sambil bermain, guru berhasil mengintegrasikan elemen dasar literasi dan STEAM ke dalam pembelajaran bermakna. Kesimpulannya, lokakarya ini efektif mempercepat pemahaman guru dalam membangun karakter, sosial-emosional, dan motorik anak melalui pemanfaatan komponen lepas (*loose parts*) yang inovatif.

This community service activity aims to improve the pedagogical competence of PAUD and TK teachers in Kupang City in implementing the Independent Curriculum based on Permendikdasmen No. 13 of 2025. The main problem faced by partners is the lack of innovative and low-cost Educational Visual Aids (APE) to support the Deep Learning approach in the foundation phase. The method used was educational socialization and intensive training workshops on creating and using "Word Fishing" APE made from local materials such as flannel, chopsticks, thread, and magnets. The activity was held on July 16-17, 2026, targeting teachers in Fatululi and TDM, Oebobo District. The result of this service shows a significant increase in teachers' skills in choosing and designing non-toxic, multi-functional APE. Through the "learning through play" method, teachers successfully integrated foundational literacy and STEAM elements into meaningful learning. In conclusion, the workshop effectively accelerates teachers' understanding of building children's character, social-emotional skills, and motor development through innovative loose parts utilization.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.



How to Cite: Deby Malelak, et al (2026). Edukasi Pengembangan Alat Peraga Edukatif *Word Fishing* untuk Pembelajaran *Deep Learning* Guru PAUD Kupang, 5(1) 1735-1739. <https://doi.org/10.31004/jerk.in.v5i1.7446>

PENDAHULUAN

Guru TK dan PAUD memegang peranan yang sangat krusial sebagai fasilitator utama dalam membangun fondasi karakter, sosial-emosional, dan perkembangan motorik anak usia dini. Saat ini, acuan utama dalam pelaksanaan pendidikan nasional didasarkan pada regulasi terbaru yaitu Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025 mengenai Kurikulum Merdeka. Pada jenjang PAUD, kurikulum ini menitikberatkan capaian perkembangan anak pada Fase Fondasi dengan mengedepankan

pendekatan Pembelajaran Mendalam (Deep Learning). Pembelajaran mendalam menuntut proses eksplorasi yang bermakna, bukan sekadar hafalan pasif.

Namun, kendala di lapangan menunjukkan bahwa para guru di Kelurahan Fatululi dan TDM, Kecamatan Oebobo, Kota Kupang masih mengalami keterbatasan dalam menyediakan Alat Peraga Edukatif (APE) yang inovatif. Padahal, APE sangat dibutuhkan untuk menstimulasi tiga elemen Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka, yakni nilai agama-budi pekerti, jati diri, serta dasar-dasar literasi dan STEAM. Menjawab tantangan tersebut, tim PKM Universitas Persatuan Guru 1945 NTT melaksanakan kegiatan edukasi dan pelatihan pembuatan APE inovatif berbasis komponen lepas (*loose parts*). Melalui pendekatan pembuatan yang ekonomis namun berdaya guna tinggi, kegiatan ini mendesain alat permainan "Word Fishing" sebagai media penguatan metode belajar sambil bermain bagi anak-anak usia dini di Kota Kupang

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan selama dua hari pada tanggal 16 dan 17 Juli 2026. Khalayak sasaran dari program PKM ini adalah kelompok guru PAUD dan TK yang berlokasi di Kelurahan Fatululi dan Kelurahan TDM, Kecamatan Oebobo, Kota Kupang. Metode pelaksanaan program dibagi menjadi tiga tahapan sistematis. Tahap pertama adalah sosialisasi konsep *Deep Learning* sesuai Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025 dan prinsip pemilihan APE ideal (Aman, *Non-Toxic*, dan Multifungsi). Tahap kedua merupakan lokakarya atau *workshop* pendampingan langsung pembuatan APE "Word Fishing" dengan memanfaatkan bahan kain flanel, sumpit, benang, magnet, dan lem. Tahap ketiga berupa simulasi mikro (*micro-teaching*) metode belajar sambil bermain menggunakan media yang telah dibuat. Evaluasi dilakukan secara kualitatif dengan menganalisis peningkatan pemahaman pedagogik guru melalui Lembar Observasi dan Penilaian (LOSP) yang otentik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat oleh tim Universitas Persatuan Guru 1945 NTT berjalan secara interaktif dan produktif. Pada hari pertama, guru-guru diberikan penguatan mengenai struktur intrakurikuler dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan bermain bermakna. Respons para guru sangat positif saat diperkenalkan dengan teknik pemetaan gaya belajar anak (*visual*, *auditori*, dan *kinestetik*) guna mendukung pemenuhan asas pembelajaran berdiferensiasi.

Fokus utama pembahasan tertuju pada implementasi APE inovatif "Word Fishing". Pemilihan alat peraga ini didasarkan pada prinsip kelayakan media untuk anak, yaitu aman (*non-toxic*), fleksibel, dan menggunakan material ramah lingkungan. Proses pembuatan "Word Fishing" ini sangat efisien karena memanfaatkan sumpit bekas dan benang sebagai joran pancing, magnet sebagai mata kail, serta kain flanel berwarna-warni yang dibentuk menjadi ikan bertuliskan kata atau alfabet dasar. Alat peraga ini terbukti bersifat multifungsi karena mampu menstimulasi aspek motorik halus saat anak memancing, aspek kognitif melalui pengenalan huruf/angka (STEAM), serta aspek sosial-emosional dalam hal melatih kesabaran dan mengantre giliran bermain bersama temannya.

Guru-guru juga dilatih untuk menyusun Peta Konsep Bersama di papan tulis dan mengintegrasikannya ke dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan tema gotong royong dan pemanfaatan barang bekas. Melalui LOSP yang diisi selama pelatihan, terlihat peningkatan kapabilitas guru dalam mengelola kelas berbasis *Deep Learning* serta mengoptimalkan komunikasi perkembangan anak kepada orang tua.

Analisis Implementasi Edukasi dan Partisipasi Mitra

Kegiatan sosialisasi dan lokakarya berjalan secara interaktif dengan melibatkan perwakilan guru dari Kelurahan Fatululi dan Kelurahan TDM, Kecamatan Oebobo, Kota Kupang



Gambar 1. Penyampaian Materi Edukasi Pengembangan APE oleh Tim Pengabdi Universitas Persatuan Guru 1945 NTT

(Sumber: Dokumentasi Pribadi Tim PKM, 2026)

Berdasarkan dokumentasi kegiatan, tim pengabdi memberikan pemaparan teoretis yang dikombinasikan dengan demonstrasi langsung *prototipe* media edukasi di depan kelas. Langkah ini krusial untuk memicu motivasi kinestetik peserta dalam merancang komponen lepas (*loose parts*) secara kreatif.

Para guru dibimbing untuk mentransformasikan materi ajar konvensional menjadi permainan pancing kata (*word fishing*) yang interaktif agar relevan dengan asas Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*). Selain itu, kreativitas berbasis material lokal ditekankan pada pemanfaatan kain flanel, sumpit, benang, dan magnet untuk menjamin kemudahan replikasi media secara mandiri pasca-pelatihan tanpa membebani anggaran sekolah. Untuk mengukur efektivitas program, tim pengabdian menyusun instrumen penilaian otentik berdasarkan partisipasi aktif mitra selama dua hari pelaksanaan lokakarya. Distribusi fokus materi dan capaian indikator kegiatan dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 1. Indikator Capaian dan Evaluasi Aktivitas Lokakarya Guru PAUD

No	Sesi Materi Lokakarya	Indikator Keberhasilan	Capaian Kualitatif Mitra
1	Penguatan Kurikulum Merdeka & Deep Learning	Pemahaman regulasi Permendikdasmen No. 13 Tahun 2025 dan 3 elemen Capaian Pembelajaran (CP).	Guru mampu memetakan rencana bermain bermakna berbasis Fase Fondasi.
2	Pemetaan Gaya Belajar & PPK	Kemampuan mengidentifikasi anak dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik.	Guru berhasil menyusun draf cerita interaktif untuk pondasi moral karakter.
3	Praktik Pembuatan APE Word Fishing	Keterampilan merakit bahan <i>loose parts</i> (flanel, sumpit, benang, magnet) menjadi media aman.	Terwujudnya produk joran magnet dan ikan flanel alfabet non-toxic yang siap pakai.
4	Simulasi Mengajar & Asesmen Otentik	Penerapan metode belajar sambil bermain serta pengisian Lembar Observasi (LOSP).	Guru terampil mempraktikkan peta konsep bersama siswa secara interaktif.

Pelaksanaan kegiatan edukasi ini didukung penuh oleh antusiasme para pendidik anak usia dini di lingkungan Kecamatan Oebobo. Suasana interaksi instruksional yang hangat antara tim dosen pengabdi dan peserta terdokumentasi pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Penyampaian Materi Edukasi Pengembangan APE oleh Tim Pengabdi Universitas Persatuan Guru 1945 NTT
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Tim PKM, 2026)

Terlihat tim pengabdi sedang memberikan pemaparan interaktif mengenai urgensi media pembelajaran inovatif di depan perwakilan guru PAUD dan TK dari Kelurahan Fatululi dan Kelurahan TDM. Banner di latar belakang menegaskan legalitas pelaksanaan program PKM yang berlangsung pada tanggal 16–17 Juli 2026. Di atas meja instruktur, tampak beberapa contoh model peraga kreatif berbasis kertas dan flanel yang digunakan sebagai stimulan awal sebelum masuk ke sesi inti pembuatan kit *Word Fishing*.

Komparasi Efektivitas Media Pembelajaran dan Kurikulum

Peningkatan kapasitas pedagogik guru dalam merancang Alat Peraga Edukatif (APE) "*Word Fishing*" terbukti efektif menstimulasi aspek motorik sekaligus kognitif anak usia dini secara simultan. Keberhasilan ini sejalan dengan konsep dasar metode belajar sambil bermain yang menegaskan bahwa keterlibatan sensorik anak secara aktif pada fase fondasi mampu mempercepat penyerapan dasar-dasar literasi. Pendekatan pembelajaran berdiferensiasi yang diterapkan oleh tim pengabdi dalam memetakan gaya belajar (visual, auditori, dan kinestetik) juga memperkuat implementasi Kurikulum Merdeka yang menuntut pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

Jika dibandingkan dengan program pengabdian sejenis, pemanfaatan komponen lepas (*loose parts*) pada kegiatan ini memberikan dampak efisiensi biaya yang signifikan bagi pihak sekolah mitra. Hal ini selaras dengan hasil pendampingan pembuatan APE mandiri yang dilakukan oleh Magta dkk. (2024), di mana pemanfaatan media kreatif lokal terbukti tidak hanya meningkatkan kreativitas mengajar guru, melainkan juga menumbuhkan kemandirian sekolah dalam penyediaan fasilitas bermain bermakna tanpa ketergantungan pada alat permainan fabrikasi yang mahal.

Lebih lanjut, integrasi asesmen otentik berupa Lembar Observasi dan Penilaian (LOSP) pasca-simulasi permainan pancing kata ini menjadi poin diferensiasi utama program. Penerapan instrumen evaluasi berkala semacam ini sangat krusial di jenjang PAUD. Sebagaimana ditegaskan dalam kajian teoretis mutakhir, penggunaan lembar observasi yang terstruktur mampu mereduksi subjektivitas guru dan memetakan capaian perkembangan emosional anak usia dini secara presisi hingga 14% lebih akurat dibandingkan penilaian konvensional (Syafitri, 2026). Dengan demikian, inovasi peraga "*Word Fishing*" ini memvalidasi teori bahwa kombinasi media ramah lingkungan dan manajemen kelas berbasis *Deep Learning* efektif mewujudkan ketahanan mutu instruksional pada ekosistem pendidikan anak usia dini.

Tim pelaksana pengabdian mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Persatuan Guru 1945 NTT yang telah memfasilitasi jalannya program ini. Apresiasi tinggi juga disampaikan kepada seluruh kepala sekolah dan guru-guru PAUD/TK di Kelurahan Fatululi serta TDM Kecamatan Oebobo Kota Kupang atas partisipasi aktif dan kerja samanya selama kegiatan berlangsung.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang menysar guru PAUD dan TK di Kelurahan Fatululi dan TDM Kota Kupang telah berhasil meningkatkan pemahaman pedagogik dan keterampilan praktis mitra. Melalui edukasi kurikulum terbaru dan pelatihan pembuatan APE "Word Fishing" dari kain flanel dan magnet, guru kini mampu memfasilitasi metode belajar sambil bermain yang selaras dengan prinsip Pembelajaran Mendalam (Deep Learning). Pemanfaatan loose parts terbukti menjadi solusi alternatif yang aman, murah, dan multifungsi dalam menstimulasi capaian perkembangan literasi serta karakter anak usia dini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim pelaksana pengabdian mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Persatuan Guru 1945 NTT yang telah memfasilitasi jalannya program ini. Apresiasi tinggi juga disampaikan kepada seluruh kepala sekolah dan guru-guru PAUD/TK di Kelurahan Fatululi serta TDM Kecamatan Oebobo Kota Kupang atas partisipasi aktif dan kerja samanya selama kegiatan berlangsung.

REFERENSI

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
(2025). Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025 tentang Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Magta, M., Risnawati, E., Kartikawati, E., Pramitasari, M., & Mustapa, N.
(2024). Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Proyek di PAUD. Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 7(3), 807–815.
- Sugiyono. (2008). Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Alfabeta.
- Syafitri, A. (2026). Penerapan Skrinning Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal Riset Tindakan Indonesia dan Kependidikan, 1(2), 1–6.