

Periode : Semester Ganjil TA 2024/2025  
Tahun : 2024  
Skema Penelitian : Mandiri  
Tema RIP Penelitian : Sosial Humaniora - Pendidikan - Seni dan Budaya  
dalam bentuk pendidikan seni rupa dalam rupa bentuk  
untuk meningkatkan pendidikan

## **LAPORAN AKHIR**

### **PROGRAM PENELITIAN MANDIRI**

#### **APLIKASI GAYA DESAIN SESUAI INDONESIA TREND FORECAST 2023/2024 DALAM PROSES KREATIF DESAIN PRODUK TRANSPORTASI SKUTER ELEKTRIK UNTUK MASYARAKAT URBAN**



**Oleh:**

**Narhendrha Putra Sardjana, S.Des., M.Sn (8906360022)**

**Huddiansyah (0310047201)**

**Geggy Gamal Surya, S.Des., M.Ds (0327068302)**

**Firas Aryo Pangestu (20221001008)**

**Rana Anggita (20221001021)**

**Adinda Maharani Sofianti (20221001022)**

**Revalina Evan Gunawan (20221001004)**

**Rajendra Rakha Agusta (20221002161)**

**Fakultas Desain dan Industri Kreatif / Desain Produk**

**Universitas Esa Unggul**

**Tahun 2024**

# Halaman Pengesahan Laporan Akhir Program Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Esa Unggul

## Lembar Pengesahan Laporan Kemajuan Program Pengabdian Masyarakat Universitas Esa Unggul

1. Judul Kegiatan : PEMANFAATAN VISUAL DUA DIMENSI DALAM PEMODELAN APE BENTUK KUBUS SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DI PAUD NUSA INDAH 04
2. Nama Mitra Sasaran : PAUD Nusa Indah 04
3. Ketua Tim
  - a. Nama Lengkap : NARHENDRHA PUTRA SARDJANA, S.Des., M.Sn
  - b. NIDN :
  - c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli (150)
  - d. Fakultas/ Program Studi : Fakultas Desain dan Industri Kreatif/ FDIK/Program Studi Desain Produk
  - e. Bidang Keahlian :
  - f. Nomor Telepon/ HP : 0811895958
  - g. Email : narhendrha.putra@esaunggul.ac.id
4. Jumlah Anggota Dosen : 3 orang
5. Jumlah Anggota Mahasiswa : 5 orang
6. Lokasi Kegiatan Mitra
  - Alamat : Gg. HM Nasir No.139-11, RT011/RW013, Kelurahan Duri Kepa, Kecamatan Kebon Jeruk
  - Kabupaten/ Kota : KOTA.ADM. JAKARTA BARAT
  - Provinsi : DKI JAKARTA
7. Penyelenggara
  - Nama/ Instansi :
  - Lokasi :
  - Kota :
8. Periode/ Waktu Kegiatan : 10 September 2024 s/d 2 Maret 2025
9. Luaran yang Dihasilkan : Memberi pelayanan kepada masyarakat atau kegiatan lain (Bidang keahlian)
10. Uraian/ Realisasi Anggaran
  - a. Dana Mandiri :
  - b. Sumber Dana Lain (1) :

Jakarta, 7 Februari 2025

Ketua Peneliti,



(NARHENDRHA PUTRA SARDJANA, S.Des.,  
M.Sn)

NIDN/K. 8906360022

Menyetujui,  
Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif



(Dr. INDRA GUNARA ROCHYAT, S.Sn., MA,  
M.Ds.)  
NIP/NIK. 203060259

Mengetahui,  
Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian  
Masyarakat Universitas Esa Unggul

(LARAS SITOAYU, S.Gz, M.K.M)  
NIK. 215080596

## RINGKASAN LAPORAN AKHIR

Peningkatan kualitas Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan landasan dasar untuk mempersiapkan pendidikan yang lebih baik melalui pemberian pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan fase pertumbuhan anak, karena pendidikan memiliki peran penting dalam penentuan perkembangan anak sejak dini, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan beragam aspek seperti aspek fisik, motorik, kognitif, sosial, serta emosional agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Salah satu media pendukung proses pembelajaran PAUD yang menarik dan menyenangkan bagi para peserta didik usia dini adalah Alat Permainan Edukatif (APE), yang mana APE sendiri memiliki definisi sebagai seperangkat bahan dan media pembelajaran visual yang bisa digunakan untuk memberikan stimulasi bagi anak usia dini melalui bermain, sehingga menjadi lebih efektif dalam mengoptimalkan perkembangan peserta didik sesuai standar tingkat pencapaian perkembangan anak.

Sayangnya, masih banyak PAUD di Indonesia yang kualitasnya tergolong rendah, yang pada umumnya disebabkan oleh kualitas proses pembelajaran dan pengelolaan sumber daya yang belum sesuai dengan standar Nasional, termasuk ketidakterediaan Alat Permainan Edukatif sebagai salah satu media pembelajaran dan pengembangan para peserta didik. Salah satunya adalah PAUD Nusa Indah 04 yang berlokasi di Kelurahan Duri Kepa Jakarta Barat, yang mana PAUD swasta ini didirikan pada tahun 2017 sehubungan dengan ketentuan dari pihak Pemerintah Daerah yang mewajibkan adanya PAUD Binaan PKK di setiap rukun warga (RW). Dilatarbelakangi oleh fenomena ketidakterediaan media pendukung pembelajaran seperti Alat Permainan Edukatif karena keterbatasan dana di PAUD Nusa Indah 04, maka tim Pengabdian kepada Masyarakat FDIK dan FIKOM Universitas Esa Unggul memutuskan untuk memberikan solusi dalam bentuk kegiatan pengadaan dan sosialisasi pemodelan Alat Permainan Edukatif multiguna yang akan berdampak pada peningkatan sumber daya serta kualitas PAUD Nusa Indah 04 agar sesuai dengan standar Nasional.

Metode kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi dan studi kasus, yang mana teknik ini dipilih didasari oleh pertimbangan keleluasan dalam proses penelitian, sehingga data yang telah dikumpulkan dan dikaji dapat diperkaya sebagai solusi perancangan pemodelan produk Alat Permainan Edukatif yang multiguna, ramah lingkungan, dan memiliki tampilan visual yang menarik bagi calon pengguna yaitu para peserta didik.

Sehubungan dengan konsep di atas, semoga kegiatan sosialisasi dan pengadaan Alat Permainan Edukatif dengan “Pemanfaatan Visual Dua Dimensi dalam Pemodelan APE Bentuk Kubus Sebagai Media Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini di PAUD Nusa Indah 04”, yang merupakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan oleh

tim kolaborasi dosen FDIK Desain Produk, FDIK Desain Komunikasi Visual, dan FIKOM Universitas Esa Unggul kepada para civitas PAUD Nusa Indah 04 di Duri Kupa Jakarta Barat dapat membantu membuat kegiatan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan kualitas sumber daya pendidikan anak usia dini di PAUD Nusa Indah 04 agar sesuai dengan standar Nasional.

## DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan .....	i
Ringkasan Laporan Akhir .....	ii
Daftar Isi .....	iv
Daftar Tabel .....	vi
Daftar Gambar .....	vii
Daftar Tim Pelaksana dan Tugas Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Esa Unggul .....	viii
Bab I Pendahuluan .....	1
1. Analisa Situasi .....	1
2. Permasalahan Mitra .....	7
Bab II Solusi dan Target Luaran .....	9
Bab III Metode Pelaksanaan .....	11
1. Metode Pelaksanaan .....	11
2. Gambaran IPTEKS yang ditransfer .....	13
3. Roadmap .....	14
Bab IV Kelayakan Fakultas dan Program Studi .....	15
Bab V Hasil dan Pembahasan .....	19
1. Pelaksanaan Kegiatan Abdimas .....	19
2. Lokasi dan Jadwal Kegiatan .....	19
3. Tahap Pra Kegiatan .....	19
4. Tahap Pelaksanaan Kegiatan .....	23
Bab VI Kesimpulan dan Saran .....	27
1. Kesimpulan .....	27
2. Saran .....	27
Daftar Pustaka .....	28
Lampiran-lampiran .....	29
1. Surat Tugas Pelaksanaan Program Abdimas dari Ka. LPPM	
2. Surat Pengantar Pelaksanaan Program Abdimas dari Ka. LPPM	
3. Surat Keterangan Selesai Pelaksanaan Kegiatan Abdimas dari Ka. LPPM	
4. Surat Pernyataan Kesiediaan Mitra dan Surat Konfirmasi Kerjasama	

5. Daftar Hadir Peserta
6. Dokumentasi foto kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat
7. Materi/Modul Kegiatan yang digunakan pada pelaksanaan Abdimas
8. Berita Acara Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat
9. Sertifikat Tim Pelaksana Kegiatan Abdimas
10. Kuesioner Feedback Pelaksanaan Kegiatan Abdimas
11. Luaran wajib sesuai buku panduan DIKTI dan Publikasi (Jurnal Abdimas)
12. Dokumentasi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan Mahasiswa

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tim Pelaksana .....	16
Tabel 2. Jadwal Kegiatan PkM .....	19

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Ilustrasi Alat Permainan Edukatif (APE) .....	3
Gambar 2. Lokasi PAUD Nusa Indah 04 .....	5
Gambar 3. Tampak depan PAUD Nusa Indah 04 .....	5
Gambar 4. Suasana ruang kelas PAUD Nusa Indah 04 .....	5
Gambar 5. Hasil percetakan stiker visual dua dimensi dengan teknologi <i>UV Cut</i> .....	20
Gambar 6. Pemodelan APE dengan visual alfabet .....	21
Gambar 7. Pemodelan APE dengan visual angka dasar .....	21
Gambar 8. Pemodelan APE dengan visual bentuk geometri .....	21
Gambar 9. Pemodelan APE dengan visual hewan .....	22
Gambar 10. Pemodelan APE dengan visual tumbuhan .....	22
Gambar 11. Pemodelan APE dengan visual alat transportasi .....	22
Gambar 12. Brosur pengantar produk APE (tampak depan) .....	23
Gambar 13. Brosur pengantar produk APE (tampak belakang) .....	23
Gambar 14. Dokumentasi kegiatan tim abdimas dan mitra kerjasama .....	24
Gambar 15. Kegiatan serah terima pemodelan produk APE .....	24
Gambar 16. Kegiatan pengenalan pemodelan produk APE .....	25
Gambar 17. Kegiatan sosialisasi penggunaan pemodelan produk APE .....	25
Gambar 18. Proses serah terima penghargaan kepada Kepala PAUD Nusa Indah 04 ...	26



## **DAFTAR TIM PELAKSANA DAN TUGAS PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT UNIVERSITAS ESA UNGGUL**

### **1. Ketua Pelaksana**

Nama : Narhendrha Putra Sardjana, S.Des., M.Sn  
NIDN : 8906360022  
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli (150)  
Fakultas / Prodi : FDIK / Desain Produk  
Tugas : 1) Mengoordinasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat kepada mitra  
2) Membuat pemodelan produk APE  
3) Mengoordinasi pembelian peralatan untuk pemodelan Produk APE  
4) Mengoordinasi kegiatan pengabdian masyarakat dengan anggota dan mahasiswa

### **2. Anggota Peneliti 1**

Nama : Huddiansyah, S.Sn., M.A., M.Ds  
NIDN : 0310047201  
Jabatan Fungsional : Lektor  
Fakultas / Prodi : FDIK / Desain Komunikasi Visual  
Tugas : 1) Membantu ketua mengoordinasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat kepada mitra  
2) Membantu ketua membuat pemodelan produk APE  
3) Membantu ketua mengoordinasi pembelian peralatan untuk pemodelan produk APE  
4) Membantu ketua mengoordinasi kegiatan pengabdian pada masyarakat dengan anggota dan mahasiswa

### **3. Anggota Peneliti 2**

Nama : Ikbal Rachmat, ST., MT  
NIDN : 0320107801  
Jabatan Fungsional : Lektor  
Fakultas / Prodi : FIKOM / Marketing Communication  
Tugas : 1) Membantu ketua mengoordinasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat kepada mitra  
2) Membantu ketua membuat materi panduan APE  
3) Membantu ketua mengoordinasi pembelian peralatan untuk pemodelan produk APE  
4) Membantu ketua mengoordinasi kegiatan pengabdian pada masyarakat dengan anggota dan mahasiswa

4. Anggota Peneliti 3

Nama : Geggy Gamal Surya, S.Des., M.Ds  
NIDN : 0327068302  
Jabatan Fungsional : Lektor  
Fakultas / Prodi : FDIK / Desain Produk  
Tugas : 1) Membantu ketua mengoordinasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat kepada mitra  
2) Membantu ketua membuat materi panduan APE  
3) Membantu ketua mengoordinasi pembelian peralatan untuk pemodelan produk APE  
4) Membantu ketua mengoordinasi kegiatan pengabdian pada masyarakat dengan anggota dan mahasiswa

5. Anggota Mahasiswa 1

Nama : Firas Aryo Pangestu  
NIM : 20221001008  
Fakultas / Prodi : FDIK / Desain Produk  
Tugas : 1) Mempersiapkan alat dan materi pemodelan produk  
2) Melakukan pemodelan produk APE sesuai dengan briefing dan materi  
3) Mendokumentasikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat

6. Anggota Mahasiswa 2

Nama : Rana Anggita  
NIM : 20221001021  
Fakultas / Prodi : FDIK / Desain Produk  
Tugas : 1) Mempersiapkan alat dan materi pemodelan produk  
2) Melakukan pemodelan produk APE sesuai dengan briefing dan materi  
3) Mendokumentasikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat

7. Anggota Mahasiswa 3

Nama : Adinda Maharani Sofianti  
NIM : 20221002022  
Fakultas / Prodi : FDIK / Desain Produk  
Tugas : 1) Mempersiapkan alat dan materi pemodelan produk  
2) Melakukan pemodelan produk APE sesuai dengan briefing dan materi  
3) Mendokumentasikan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat

8. Anggota Mahasiswa 4

Nama : Rafael Sebastian Soesanto  
NIM : 20221002003  
Fakultas / Prodi : FDIK / Desain Komunikasi Visual  
Tugas : 1) Mempersiapkan alat dan materi pemodelan produk  
2) Melakukan pemodelan produk APE sesuai dengan briefing dan materi  
3) Mendokumentasikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat

9. Anggota Mahasiswa 5

Nama : Nurul Hafid  
NIM : 20220501035  
Fakultas / Prodi : FIKOM / Marketing Communication  
Tugas : 1) Mempersiapkan alat dan materi panduan APE  
2) Membuat materi panduan APE sesuai dengan briefing dan materi  
3) Mendokumentasikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. Analisa Situasi**

Peningkatan kualitas Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan landasan dasar untuk mempersiapkan pendidikan yang lebih baik melalui pemberian pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan fase pertumbuhan anak, karena pendidikan memiliki peran penting dalam penentuan perkembangan anak sejak dini. Seperti tertera pada Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2024 tentang definisi PAUD—di mana dijelaskan bahwa PAUD merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Jenis layanan PAUD sendiri dikategorikan berdasarkan kelompok usia peserta didiknya, yaitu adalah sebagai berikut:

- a) Layanan PAUD yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia sejak lahir sampai 6 (enam) tahun terbagi menjadi 2 (dua), yaitu Taman Penitipan Anak (TPA) untuk jalur pendidikan formal dan Satuan PAUD Sejenis (SPS) sebagai bentuk jalur pendidikan nonformal.
- b) Layanan PAUD yang menyelenggarakan program pendidikan formal bagi anak usia sejak usia 2 (dua) sampai dengan 6 (enam), dengan prioritas usia 3 (tiga) dan 4 (empat) tahun adalah Kelompok Bermain (KB).
- c) Layanan PAUD yang menyelenggarakan program pendidikan formal bagi anak usia sejak 4 (empat) sampai 6 (enam) tahun dengan prioritas usia 5 (lima) sampai 6 (enam) tahun terdiri dari Taman Kanak-kanak (TK) dan Taman Kanak-kanak Luar Biasa (TKLB).

Mengacu pada Peraturan Mendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024, kurikulum yang digunakan PAUD (yang belum menggunakan Kurikulum Merdeka) adalah Kurikulum 2013 sesuai Standar Pendidikan PAUD—di mana salah satunya membahas tentang Kompetensi Inti (KI) yang secara terstruktur mencakup Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual, Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial, Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan, dan Kompetensi

Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan. Selain kompetensi inti, kurikulum 2013 secara struktur juga mencakup kompetensi dasar, muatan kurikulum, dan jangka waktu pembelajaran.

Salah satu media pendukung proses pembelajaran anak usia dini yang menarik dan menyenangkan secara visual adalah Alat Permainan Edukatif (APE)—di mana Alat Permainan Edukatif bisa digunakan oleh anak usia dini untuk bermain sembari bereksplorasi dan belajar. Selain itu Alat Permainan Edukatif juga dapat memberikan pengalaman positif menurut berbagai aspek, seperti aspek pengembangan moral, kemampuan berkomunikasi, aspek kognitif, aspek motorik, dan aspek sosial emosional pada anak usia dini.

Definisi dari Alat Permainan Edukatif (APE) sendiri adalah seperangkat bahan dan media pembelajaran visual yang bisa digunakan untuk memberikan stimulasi bagi anak usia dini melalui bermain, sehingga menjadi lebih efektif dalam mengoptimalkan perkembangan peserta didik sesuai standar tingkat pencapaian perkembangan anak (Kemdikbudristek, 2021). Pada umumnya APE untuk anak dapat dikategorikan dalam beberapa kriteria beserta rinciannya, yaitu adalah sebagai berikut:

- a) Alat main eksplorasi, yang merupakan peralatan dan bahan main untuk membantu peserta didik menemukan pengalaman dan hal baru—di mana alat dan bahan ini mencakup alat dan bahan bermain pembangunan, sains, bahan alam, dan sebagainya. Contohnya seperti balok, pasir, potongan kertas, tanah liat, karton, lilin malam, dan sebagainya.
- b) Alat main manipulatif, yang merupakan peralatan dan bahan main yang digunakan secara bebas sesuai keinginan peserta didik, dalam kondisi apapun tanpa adanya aturan bermain dan bersifat tidak terstruktur. Contohnya seperti alat dan bahan main pembangunan (pasir, air, tali, karet gelang) dan alat main yang diremas atau dirobek.
- c) Alat main sensorimotor, yang merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk menstimulasi panca indera dan gerakan. Contohnya seperti benda-benda dengan berbagai warna, tekstur, aroma, ukuran, bentuk, bunyi, dan suara.
- d) Alat main sosial, yang merupakan alat dan bahan main yang diharapkan bisa membantu peserta didik dalam pengembangan kemampuan berinteraksinya dengan orang lain. Contohnya seperti alat bermain masak-masakan, pertukangan,

boneka, mobil-mobilan, dan lainnya.

- e) Alat main motorik kasar, yang merupakan alat dan bahan main yang menunjang pengembangan keterampilan motorik kasar. Contohnya seperti peralatan bermain tarik dan dorong serta peralatan main luar ruang.
- f) Alat main musik dan gerak, yang merupakan benda-benda yang bisa menghasilkan suara dan bunyi.
- g) Peralatan seni rupa, yang merupakan alat untuk membangun kemampuan peserta didik dalam mengekspresikan kreativitas dan imajinasi seninya serta membangun kepekaan terhadap keindahan. Contohnya seperti peralatan menggambar dan pendukungnya.



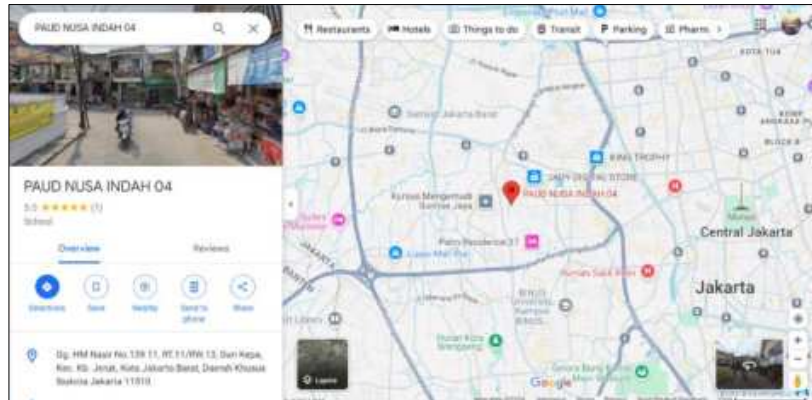
**Gambar 1. Ilustrasi Alat Permainan Edukatif (APE)**  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/464152305331861745/>

Sedangkan menurut pernyataan sejumlah ahli (Guslinda, 2018; Natsir, 2022), Alat Permainan Edukatif merupakan suatu benda yang bisa digunakan untuk bermain, yang mana benda tersebut mampu menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak, atau dalam kata lain Alat Permainan Edukatif ialah alat bantu bermain sambil belajar bagi anak usia dini di bawah arahan tenaga pendidik. Alat Permainan Edukatif juga mempunyai beberapa ciri utama, seperti: (a) Umumnya memiliki ukuran sedang dengan tampilan visual yang mudah tertangkap oleh mata anak; (b) Dirancang dan dibuat sedemikian rupa dengan kandungan nilai pendidikan dengan maksud untuk pengembangan beragam aspek; dan (c) Dapat digunakan dalam berbagai cara atau bersifat multiguna dengan aman.

Sangat disayangkan, masih banyak PAUD di Indonesia yang kualitasnya tergolong rendah, yang pada umumnya disebabkan oleh kualitas proses pembelajaran dan

pengelolaan sumber daya yang kurang mencukupi atau belum sesuai dengan standar Nasional. Salah satu contoh masalah utamanya adalah ketidaktersediaan Alat Permainan Edukatif (APE) yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan pengembangan para peserta didik di PAUD. Padahal penggunaan APE yang beragam di PAUD tentunya mampu menjadi media pembelajaran yang sangat cocok bagi anak usia dini, karena selain bertujuan untuk alat bermain, APE juga bisa menstimulasi seluruh aspek perkembangan seperti aspek motorik, psikis, dan sosial secara menyeluruh, sehingga diharapkan anak akan tumbuh dan berkembang secara optimal di semua aspek perkembangannya.

Salah satunya seperti PAUD Nusa Indah 04 yang terletak di Kelurahan Duri Kepa Jakarta Barat—di mana PAUD yang berstatus swasta ini telah didirikan sejak tahun 2017 dan dipimpin oleh Ibu Iis Ismiyanti selaku Kepala PAUD serta didukung oleh tiga tenaga pendidik lainnya, yaitu adalah Ibu Maesaroh, Ibu Halimah, dan Ibu Vivi Rahmawati. Latar belakang pendirian PAUD ini dikarenakan oleh tidak adanya PAUD di wilayah tersebut sebelumnya, sedangkan terhubung dengan ketentuan dari pihak Pemerintah Daerah, diwajibkan untuk adanya PAUD di setiap rukun warga (RW) dan diharuskan akan adanya PAUD Binaan PKK. Untuk jumlah total siswa usia dini di PAUD Nusa Indah 04 adalah 22 siswa, yang mana mereka mendapatkan materi pembelajaran mengenai huruf alfabet, pengenalan angka, dan pengenalan warna. Selain itu, proses pembelajaran di PAUD Nusa Indah 04 juga mengacu kepada Kurikulum Tahun 2013 tentang Pendidikan Anak Usia Dini (Kemdikbud, 2018). Seperti yang telah dibahas sebelumnya, terlihat bahwa keterbatasan materi pembelajaran para siswa di PAUD Nusa Indah 04 disebabkan oleh ketidaktersediaannya media pendukung pembelajaran seperti Alat Permainan Edukatif (APE) karena keterbatasan dana, yang seharusnya mampu membuat suasana dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta bisa memudahkan proses pengembangan para siswa secara menyeluruh.



**Gambar 2. Lokasi PAUD Nusa Indah 04**

Sumber: [https://www.google.com/maps/place/PAUD+NUSA+INDAH+04/@-6.1736895,106.6963266,12z/data=!4m6!3m5!1s0x2e69f7c646883e79:0xd12a3fa58b713d22!8m2!3d-6.1736895!4d106.7684244!16s%2Fg%2F11mvmv73v?entry=ttu&g\\_ep=EgoyMDI0MDkyNS4wIKXMDSoASAFQAw%3D%3D](https://www.google.com/maps/place/PAUD+NUSA+INDAH+04/@-6.1736895,106.6963266,12z/data=!4m6!3m5!1s0x2e69f7c646883e79:0xd12a3fa58b713d22!8m2!3d-6.1736895!4d106.7684244!16s%2Fg%2F11mvmv73v?entry=ttu&g_ep=EgoyMDI0MDkyNS4wIKXMDSoASAFQAw%3D%3D)



**Gambar 3. Tampak depan PAUD Nusa Indah 04**

Sumber: Narhendrha Putra S. dan Tim Abdimas, 2024



**Gambar 4. Suasana ruang kelas PAUD Nusa Indah 04**

Sumber: Narhendrha Putra S. dan Tim Abdimas, 2024



Seperti yang tertera pada Peraturan Mendikbudristek Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kompetensi Dasar dari masing-masing Kompetensi Inti yang ada, kegiatan perancangan dan pengadaan APE pada program pengabdian kepada masyarakat ini secara tidak langsung sesuai dengan beberapa Kompetensi Dasar dari KI-2, yaitu adalah: (a) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu; dan (b) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, untuk melatih kedisiplinan). Selain itu secara langsung, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga sesuai dengan Kompetensi Dasar pada KI-3, yaitu adalah sebagai berikut:

- a) Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
- b) Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif.
- c) Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya).
- d) Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, budaya, dan lainnya).
- e) Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, dll).
- f) Mengenal teknologi sederhana (peralatan bermain, dll).
- g) Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca).
- h) Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal).
- i) Mengenal keaksaraan awal melalui bermain.
- j) Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat diri.
- k) Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni.

Sedangkan untuk Kompetensi Dasar dari KI-4 yang berhubungan dengan program pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

- a) Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.
- b) Menyelesaikan masalah sehari-hari dengan kreatif.
- c) Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, tekstur, fungsi, dll).
- d) Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial dalam bentuk gambar, bercerita, dll.
- e) Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam dalam bentuk gambar, bercerita, dll.

- f) Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan bermain, dll).
- g) Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca).
- h) Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif secara verbal dan non verbal.
- i) Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya.
- j) Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat.
- k) Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.

Maka dari itu, kegiatan perancangan dan pengadaan APE yang menarik, mudah digunakan, dan multifungsional dengan mengacu kepada Kurikulum 2013 yang diikuti oleh PAUD Nusa Indah 04 tentunya akan menjadi solusi tepat guna bagi permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya—di mana hal tersebut akan berdampak pada peningkatan sumber daya, serta akan memudahkan upaya peningkatan kualitas PAUD dengan adanya pemasaran yang lebih baik, sesuai dengan Kompetensi Inti-3 dan Kompetensi Inti-4, serta secara tidak langsung juga sesuai dengan Kompetensi Inti-2, selain tentunya sesuai dengan salah satu kebutuhan utama para tenaga pendidik dan siswa PAUD Nusa Indah 04 di Kelurahan Duri Kepa. Konsep dari pemodelan produk APE untuk PAUD Nusa Indah 04 ini akan menggunakan material alami berbentuk kubus berukuran kecil dengan teknik pewarnaan yang ramah pengguna, dan dilengkapi dengan penerapan visual dua dimensi yang beragam dan menarik, agar mudah digunakan oleh para tenaga pendidik serta siswa PAUD Nusa Indah 04 dalam proses pembelajaran pendidikan yang menyenangkan.

## **2. Permasalahan Mitra**

Mengacu pada data yang ditemukan dari para tenaga pendidik PAUD Nusa Indah 04, maka ditemukan bahwa permasalahan prioritas mitra yang sesuai dengan kebutuhan mitra diantaranya adalah:

- a) Permasalahan akan ketidaktersediaannya Alat Permainan Edukatif (APE) di PAUD Nusa Indah 04 sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk digunakan oleh para siswa dan tenaga pendidik, yang dikarenakan oleh keterbatasan dana.
- b) Permasalahan betapa rendahnya kualitas sumber daya dan proses pembelajaran di PAUD Nusa Indah 04 sehingga menjadikan PAUD tersebut

kurang mampu memenuhi standar Nasional, jika dibandingkan dengan PAUD lainnya di wilayah Jakarta Barat.

- c) Permasalahan bagaimana merancang pemodelan produk APE yang menarik, ramah lingkungan, mudah digunakan, dan multifungsional untuk dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dan pengembangan pendidikan PAUD Nusa Indah 04.

Sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah para tenaga pendidik dan peserta didik (siswa) PAUD Nusa Indah 04 yang berlokasi di Kelurahan Duri Kepa, yang kurang terpenuhi kebutuhan akan APE yang menarik, mudah digunakan, dan multifungsional sebagai salah satu media pendukung proses pembelajaran dan perkembangan para peserta didik secara menyeluruh dari segala aspek.

Permasalahan yang diuraikan di atas dan pengamatan yang dilakukan oleh tim pengabdian kepada masyarakat FDIK Lintas Prodi UEU lakukan dengan melakukan studi kelayakan juga dihubungkan dengan kebutuhan dan harapan mitra itu sendiri, dalam hal ini para tenaga pendidik dan peserta didik PAUD Nusa Indah 04. Maka dari itulah, tim pengabdian kepada masyarakat FDIK Lintas Prodi UEU pun akhirnya menyesuaikan keahlian dan kepakaran masing-masing anggota tim, sehingga memutuskan untuk mengusulkan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa Pemanfaatan Visual Dua Dimensi dalam Pemodelan APE Bentuk Kubus Sebagai Media Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini di PAUD Nusa Indah 04.

## **BAB II**

### **SOLUSI DAN TARGET LUARAN**

Untuk mengatasi kondisi permasalahan prioritas mitra yang ada, maka solusi yang ditawarkan oleh tim pengabdian kepada masyarakat FDIK Lintas Prodi UEU diantaranya adalah:

- a) Solusi dari permasalahan ketidaktersediaannya Alat Permainan Edukatif (APE) di PAUD Nusa Indah 04 sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik, adalah dengan merancang dan mengadakan pemodelan APE yang atraktif, mudah digunakan, dan multifungsional untuk dapat digunakan oleh para tenaga pendidik dan peserta didik dengan suasana yang menyenangkan.
- b) Solusi dari permasalahan betapa rendahnya kualitas sumber daya dan proses pembelajaran di PAUD Nusa Indah 04 sehingga kurang mampu memenuhi standar Nasional, adalah dengan memanfaatkan visual dua dimensi pada hasil pemodelan APE berbentuk kubus berukuran kecil yang terbuat dari bahan alami, serta memiliki beragam tampilan sesuai materi pembelajaran yang diajarkan kepada para peserta didik, sehingga diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan di PAUD Nusa Indah 04.
- c) Solusi dari permasalahan bagaimana merancang pemodelan produk APE yang menarik, ramah lingkungan, mudah digunakan, dan multifungsional untuk dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dan pengembangan pendidikan PAUD Nusa Indah 04, adalah dengan menerapkan unsur kebaruan dan ramah lingkungan pada produk APE yang akan dirancang, sehingga layak digunakan mengacu pada materi pembelajaran di PAUD Nusa Indah 04 dan sesuai dengan Kompetensi Dasar pada KI-2, KI-3, dan KI-4 yang diikuti.

Melihat solusi permasalahan yang ditawarkan oleh tim pengabdian kepada masyarakat FDIK Lintas Prodi UEU yakni merancang dan membuat visual dua dimensi untuk diaplikasikan pada pemodelan APE ramah lingkungan yang berbentuk kubus berukuran kecil untuk dijadikan media pembelajaran dan pengembangan para peserta didik anak usia dini secara menyeluruh dari segala aspek, berikut aspek motorik dan ilmu pengetahuan, serta memudahkan upaya dalam proses pembelajaran kedepannya. Ditambah lagi dengan unsur multifungsional yang digunakan, sehingga tidak hanya bisa

digunakan untuk mempelajari keaksaraan, tapi juga mempelajari tentang lingkungan alam (hewan dan tumbuhan) serta lingkungan sosial (transportasi).

Adapun luaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

- a) Luaran pengabdian berupa penyerahan produk APE dengan visual dua dimensi yang bervariasi, mudah digunakan, dan multifungsional sebagai media pembelajaran dan pengembangan anak usia dini di PAUD Nusa Indah 04.
- b) Luaran pengabdian berupa perekaman dokumentasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat di PAUD Nusa Indah 04 dalam bentuk video, foto, maupun berita (fisik/online).
- c) Luaran publikasi jurnal internal atau eksternal ber-ISSN dan HKI dalam bentuk laporan akhir kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

## **BAB III**

### **METODE PELAKSANAAN**

#### **1. Metode Pelaksanaan**

Berikut ini adalah tahapan atau langkah-langkah dalam melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang merupakan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan PAUD Nusa Indah 04 Kelurahan Duri Kepa:

1. Tahap studi kelayakan

Pada tahap ini, tim pengabdian kepada masyarakat melakukan survei lapangan di PAUD Nusa Indah 04 Kelurahan Duri Kepa sebagai mitra dalam pendekatan lapangan dengan pengumpulan informasi berikut beberapa masukan dan permintaan dari mitra untuk dijadikan sebagai data dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilakukan.

2. Tahap analisa data

Setelah mendapatkan data hasil survei lapangan, tim pengabdian kepada masyarakat FDIK Lintas Prodi UEU melakukan analisa data sesuai keahlian dan kepakaran masing-masing anggota tim, dengan mengikutsertakan beberapa mahasiswa. Dari hasil analisa data ini, akan didapatkan kesimpulan sementara yang bisa digunakan untuk diolah kembali menjadi sebuah konsep.

3. Tahap penyusunan konsep

Pada tahap penyusunan konsep ini, tim pengabdian kepada masyarakat FDIK Lintas Prodi UEU melakukan proses penyusunan kerangka berpikir dan pencarian ide. Proses ini juga menentukan tema apakah yang akan digunakan dalam proses perancangan visual dua dimensi untuk diaplikasikan pada pemodelan APE ramah lingkungan. Tema yang ditentukan pun disesuaikan dengan kebutuhan dan misi dari para tenaga pendidik PAUD Nusa Indah 04. Hal ini dilakukan agar nantinya dapat menjadi solusi tepat guna dari permasalahan mitra yang telah ditemukan terlebih dahulu pada tahap analisa data.

4. Tahap perancangan visual dua dimensi

Setelah menentukan tema dan warna berikut jenis huruf yang akan digunakan sebagai identitas produk APE yang beraneka ragam pada tahap penentuan konsep dan pencarian ide, tahap berikutnya adalah tahap perancangan visual dua dimensi

yang beranekaragam agar mendukung materi pembelajaran di PAUD Nusa Indah 04, dari pengenalan terhadap angka, alfabet, serta lingkungan alam dan lingkungan sosial.

5. Tahap pemodelan produk APE ramah lingkungan

Setelah proses kreatif perancangan visual dua dimensi yang akan diaplikasikan pada APE, tahap berikutnya adalah tahap pemodelan produk APE ramah lingkungan berbahan kayu pinus yang dibentuk secara presisi dengan ukuran kompak menggunakan mesin bubut CNC dalam jumlah yang telah ditentukan sesuai kebutuhan di PAUD Nusa Indah 04.

6. Tahap pelaksanaan

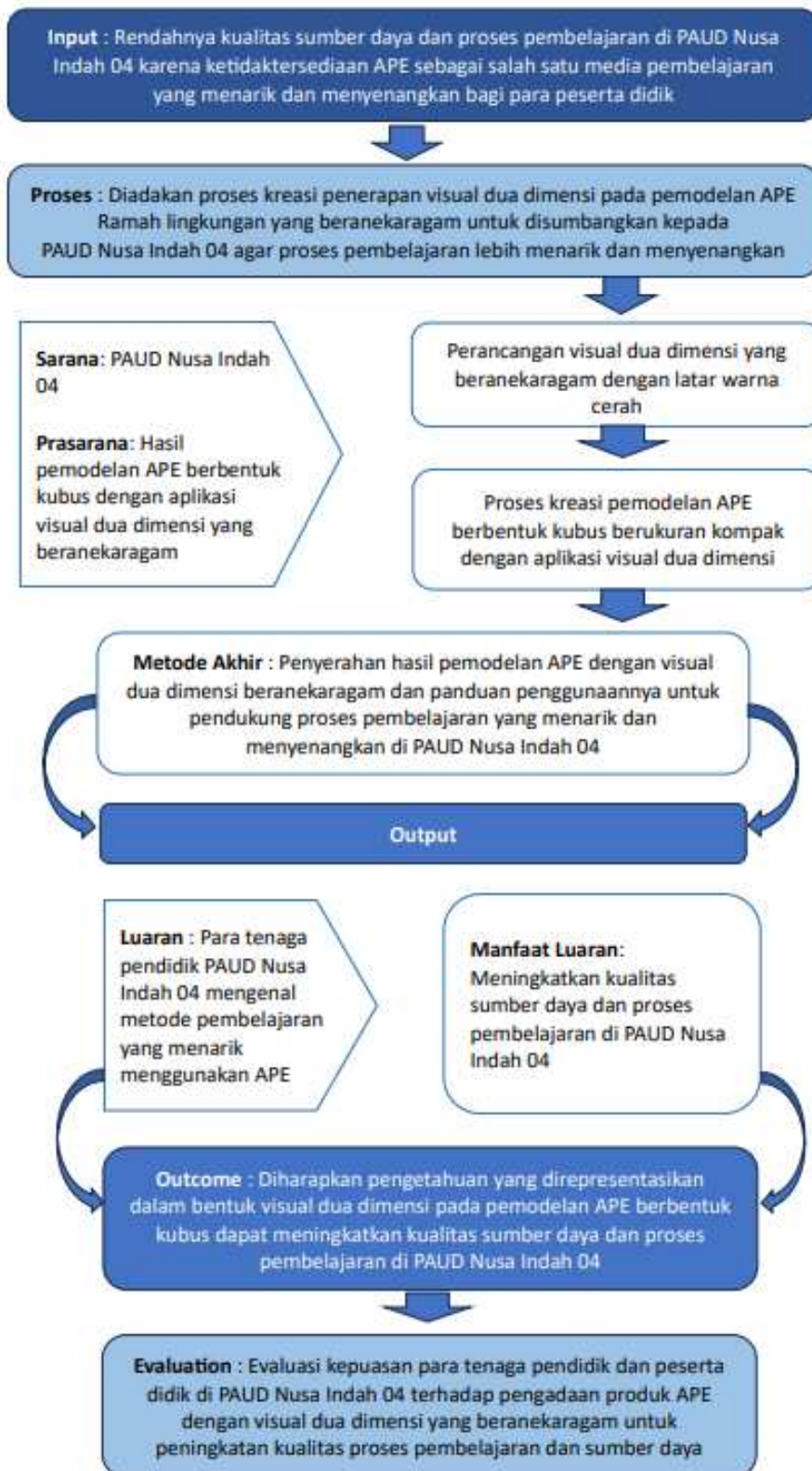
Tahap ini terfokus kepada tahap pelaksanaan kegiatan yang dibantu oleh anggota mahasiswa lintas prodi terkait proses kegiatan pengabdian kepada masyarakat di lokasi PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa, serta didukung oleh persiapan brosur panduan penggunaan APE untuk memudahkan mitra ke depannya.

7. Tahap evaluasi

Tahap ini dilakukan setelah tahap pelaksanaan kegiatan selesai diaplikasikan sesuai kebutuhan dan permintaan mitra, para tenaga pendidik berikut peserta didik PAUD Nusa Indah 04. Tahap evaluasi dibutuhkan agar mengetahui dan memahami kekurangan maupun kelebihan dalam proses pelaksanaan, sehingga bisa ditentukan hal apa yang harus diperbaiki maupun dipertahankan jika dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berkelanjutan di mitra sejenis. Maka dari itu, dibutuhkan adanya evaluasi dari masing-masing anggota tim, baik anggota dosen maupun mahasiswa untuk meningkatkan kinerja kegiatan pengabdian kepada masyarakat di kemudian hari.

8. Hasil perancangan visual produk APE dan pelatihan didokumentasikan dengan baik sebagai bukti pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

## 2. Gambaran IPTEKS yang Ditransfer





### **3. Roadmap**

Adapun kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengambil skema abdimas unggulan program studi yang terdapat pada Fakultas Desain dan Industri Kreatif serta Fakultas Ilmu Komunikasi dengan menggandeng ketua, 4 anggota, dan 5 mahasiswa lintas prodi yang berasal dari prodi Desain Produk, Desain Komunikasi Visual, dan Marketing Komunikasi. Kegiatan ini diadakan di ruang kelas PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa sebagai lokasi proses pembelajaran mitra yang dipimpin oleh Ibu Iis Ismiyanti selaku Kepala PAUD dengan jangka waktu sekitar 1-3 bulan. Pelaksanaan kegiatan ini pun adalah minimal 40 jam.

## **BAB IV**

### **KELAYAKAN FAKULTAS DAN PROGRAM STUDI**

Dua tahun yang lalu, tim Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul telah melaksanakan penyuluhan di PAUD HI BKB Kemas Kutilang di Desa Kadugenep—di mana pada saat itu PAUD HI BKB Kemas Kutilang memiliki permasalahan terkait minimnya wawasan untuk mengeksplorasi kreativitas para peserta didik di PAUD HI BKB Kemas Kutilang, yang menyebabkan kurangnya kualitas sumber daya dan proses pembelajaran di lokasi mitra. Maka dari itu, untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di sekolah ini, maka ketua dan tim pelaksana kegiatan pengabdian pada masyarakat ini mengadakan penyuluhan dengan judul “Penyuluhan Teknik Dekoratif Bertema Flora Pada Kantong Serut Berbahan Blacu Bagi Siswa PAUD HI BKB Kemas Kutilang Di Desa Kadugenep Kabupaten Serang”. Sebagai fakultas yang bergerak dalam bidang industri kreatif serta tim pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari program studi desain, yang mana unsur dekoratif dan pengetahuan tentang material merupakan teori dasar yang wajib dikuasai oleh mahasiswa prodi desain, dan juga unsur dekoratif adalah sesuatu hal yang pertama kali dilihat oleh anak-anak maupun masyarakat bersamaan dengan bentuk dan tekstur. Dengan pelaksanaan penyuluhan semacam itu menjadikan stimulus anak untuk mengeksplorasi kreativitas mereka, dikolaborasi dengan hasil karya pelaku UMKM kerajinan tas di Desa Kadugenep untuk memanfaatkan teknik daur ulang sampah karet menjadi produk kerajinan tas yang kreatif berbahan blacu.

Dilandasi oleh pengalaman melakukan kegiatan kepada masyarakat di Desa Kadugenep tersebut, maka tim pengabdian kepada masyarakat FDIK dan FIKOM UEU ini memutuskan untuk memilih para peserta didik di PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa sebagai sasaran untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Ditambah lagi dengan ketidakterediaan produk APE sebagai salah satu pendukung proses pembelajaran bagi para peserta didik, menyebabkan rendahnya kualitas sumber daya dan proses pembelajaran di PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa. Melihat kondisi seperti ini, membuat tim pengabdian kepada masyarakat FDIK dan FIKOM UEU ini memutuskan untuk membantu dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya dan proses pembelajaran di PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa dengan penerapan visual dua dimensi yang beranekaragam pada pemodelan APE berbentuk kubus. Sebagai fakultas yang bergerak

di bidang desain dan industri kreatif yang berkolaborasi dengan fakultas di bidang ilmu komunikasi ini, maka proses kreatif dan pelatihan yang akan dilaksanakan berjudul “Pemanfaatan Visual Dua Dimensi Dalam Pemodelan APE Bentuk Kubus Sebagai Media Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini di PAUD Nusa Indah 04”. Adapun berikut ini adalah tim pengusul kegiatan pengabdian kepada masyarakat:

**Tabel 1. Tim Pelaksana**

No.	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Tugas
1.	Narhendrha Putra Sardjana, S.Des., M.Sn	Ketua	Desain Produk	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengoordinasi kegiatan Abdimas kepada mitra</li> <li>- Merancang &amp; membuat produk APE</li> <li>- Mengoordinasi pembelian peralatan untuk pelatihan</li> <li>- Mengoordinasi kegiatan Abdimas dengan anggota dosen dan mahasiswa</li> </ul>
2.	Huddiansyah, S.Sn., M.Ds	Anggota 1	Desain Komunikasi Visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu ketua mengoordinasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat kepada mitra</li> <li>- Membantu ketua membuat materi pelatihan</li> <li>- Membantu ketua mengoordinasi pembelian peralatan untuk pelatihan</li> <li>- Membantu ketua mengoordinasi kegiatan pengabdian pada masyarakat dengan anggota dan mahasiswa</li> </ul>
3.	Ikkal Rachmat, ST., MT	Anggota 2	Ilmu Komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu ketua mengoordinasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat kepada mitra</li> <li>- Membantu ketua membuat materi pelatihan</li> <li>- Membantu ketua mengoordinasi pembelian peralatan untuk pelatihan</li> <li>- Membantu ketua mengoordinasi kegiatan</li> </ul>

				pengabdian pada masyarakat dengan anggota dan mahasiswa
4.	Geggy Gamal Surya, S.Des., M.Ds	Anggota 3	Desain Produk	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu ketua mengoordinasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat kepada mitra</li> <li>- Membantu ketua membuat materi pelatihan</li> <li>- Membantu ketua mengoordinasi pembelian peralatan untuk pelatihan</li> <li>- Membantu ketua mengoordinasi kegiatan pengabdian pada masyarakat dengan anggota dan mahasiswa</li> </ul>
5.	Firas Aryo Pangestu	Mahasiswa 1	Desain Produk	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu ketua mengoordinasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat kepada mitra</li> <li>- Membantu ketua membuat materi pelatihan</li> <li>- Membantu ketua mengoordinasi pembelian peralatan untuk pelatihan</li> <li>- Membantu ketua mengoordinasi kegiatan pengabdian pada masyarakat dengan anggota dan mahasiswa</li> <li>- Membantu ketua melaksanakan kegiatan pada masyarakat di lapangan</li> </ul>
6.	Rana Anggita	Mahasiswa 2	Desain Produk	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempersiapkan alat dan materi penyuluhan</li> <li>- Melakukan penyuluhan dan pelatihan sesuai dengan briefing dan materi</li> <li>- Mendokumentasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat</li> </ul>
7.	Adinda Maharani Sofianti	Mahasiswa 3	Desain Produk	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempersiapkan alat dan materi penyuluhan</li> <li>- Melakukan penyuluhan dan pelatihan sesuai dengan</li> </ul>

				briefing dan materi - Mendokumentasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat
8.	Nurul Hafid	Mahasiswa 4	Marketing Komunikasi	- Mempersiapkan alat dan materi penyuluhan - Melakukan penyuluhan dan pelatihan sesuai dengan briefing dan materi - Mendokumentasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat
9.	Rafael Sebastian Soesanto	Mahasiswa 5	Desain Komunikasi Visual	- Mempersiapkan alat dan materi penyuluhan - Melakukan penyuluhan dan pelatihan sesuai dengan briefing dan materi - Mendokumentasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat

## BAB V

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Bentuk Kegiatan Abdimas

Kegiatan abdimas ini dilakukan secara tatap muka di ruang kelas PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa sebagai fasilitas tempat untuk mengadakan kegiatan pembelajaran atau pertemuan, didukung oleh penyediaan fasilitas seperti meja dan kursi berukuran kecil oleh Kepala PAUD Nusa Indah 04 untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan pengenalan hasil pemodelan produk APE oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat.

#### 2. Lokasi dan Jadwal Kegiatan

Berikut ini adalah lokasi dan jadwal kegiatan, diantaranya:

Tempat pelaksanaan P2M : PAUD Nusa Indah 04  
Lokasi : Gg. HM Nasir No. 139-11, RT011/RW013, Kel. Duri Kepa, Kec. Kebon Jeruk, Kota Jakarta Barat, DKI Jakarta 11510.  
Tanggal : 9 September 2024 – 10 Februari 2025

**Tabel 2. Jadwal Kegiatan P2M**

No	Tanggal	Kegiatan
1.	9 September 2024	Survei ke lokasi mitra
2.	9 September 2024	Survei peralatan untuk pelatihan ke mitra
3.	16 Oktober 2024	Serah terima surat ijin ke mitra
4.	25 Oktober 2024	Penyerahan Proposal
5.	18 November 2024	Perancangan visual dua dimensi, pemodelan produk APE, dan pembelian peralatan untuk pelatihan
6.	10 Januari 2025	Pelaksanaan sosialisasi
7.	1 Februari 2025	Laporan Akhir dan hasil untuk mitra ke LPPM UEU

#### 3. Tahap Pra Kegiatan

Diawali dengan melakukan perencanaan kegiatan, penyusunan kebutuhan pelaksanaan kegiatan, proses pemodelan APE yang terbuat dari bahan kayu pinus dan dibentuk menggunakan mesin bubut CNC sebanyak 50 buah, serta proses pewarnaan APE menggunakan cat yang ramah pengguna (tidak beracun). Setelah pemodelan APE

berbentuk kubus selesai dipersiapkan, dilanjutkan oleh tahap perancangan visual dua dimensi yang dicetak dalam bentuk stiker bening menggunakan teknologi *UV Cut*—di mana jenis stiker ini memiliki karakter seperti tinta timbul beresolusi tinggi dan tahan gores, serta dipotong secara presisi menggunakan sinar Ultraviolet, untuk kemudian diaplikasikan pada pemodelan APE berbentuk kubus secara terstruktur. Untuk memudahkan penyampaian pesan saat kegiatan sosialisasi berlangsung, tim abdimas juga merancang dan mencetak brosur pengantar produk bergaya minimalis tapi bersifat maksimalis yang terlihat atraktif serta mudah dipahami sesuai dengan prediksi tren desain grafis pada tahun 2025 (Alexander, 2024), untuk kemudian akan diserahkan kepada mitra kerjasama sesuai pengaturan tanggal dan waktu yang telah disepakati bersama dengan Kepala PAUD Nusa Indah 04.



**Gambar 5. Hasil percetakan stiker visual dua dimensi dengan teknologi *UV Cut***  
Sumber: Narhendrha Putra S. dan Tim Abdimas, 2025

Pada tahap pra kegiatan juga dilakukan survei untuk memperoleh kesepakatan dengan pihak mitra kerjasama, agar konsep kegiatan pengabdian kepada masyarakat sesuai dengan sarana dan peruntukannya, yaitu kegiatan pengenalan hasil pemodelan produk APE sejumlah 50 buah yang akan diserahkan kepada pihak mitra kerjasama agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang diselenggarakan di PAUD Nusa Indah 04, dan agar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga bisa sesuai standar Nasional untuk PAUD di Indonesia.



**Gambar 6. Pemodelan APE dengan visual alfabet**  
Sumber: Narhendrha Putra S. dan Tim Abdimas, 2025



**Gambar 7. Pemodelan APE dengan visual angka dasar**  
Sumber: Narhendrha Putra S. dan Tim Abdimas, 2025



**Gambar 8. Pemodelan APE dengan visual bentuk geometri**  
Sumber: Narhendrha Putra S. dan Tim Abdimas, 2025





**Gambar 9. Pemodelan APE dengan visual hewan**  
Sumber: Narhendrha Putra S. dan Tim Abdimas, 2025



**Gambar 10. Pemodelan APE dengan visual tumbuhan**  
Sumber: Narhendrha Putra S. dan Tim Abdimas, 2025



**Gambar 11. Pemodelan APE dengan visual alat transportasi**  
Sumber: Narhendrha Putra S. dan Tim Abdimas, 2025

#### 4. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan abdimas diawali dengan pengenalan anggota tim abdimas dengan pihak mitra kerjasama, kemudian dilanjutkan dengan proses serah terima brosur pengantar produk kepada mitra kerjasama agar memudahkan kegiatan pengenalan pemodelan produk APE sejumlah 50 buah di ruang kelas PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa, agar peserta kegiatan dapat dengan mudah mempelajari dan memahami panduan penggunaan produk APE saat kegiatan berlangsung.



Gambar 12. Brosur pengantar produk APE (tampak depan)  
Sumber: Narhendra Putra S. dan Tim Abdimas, 2025



Gambar 13. Brosur pengantar produk APE (tampak belakang)  
Sumber: Narhendra Putra S. dan Tim Abdimas, 2025



**Gambar 14. Dokumentasi kegiatan tim abdimas & mitra kerjasama**  
Sumber: Narhendrha Putra S. dan Tim Abdimas, 2025

Kegiatan dilanjutkan dengan proses serah terima produk APE yang multifungsional, karena bisa digunakan untuk pengenalan bentuk huruf sesuai alfabet, bentuk angka dasar, bentuk geometri dasar, bentuk hewan, bentuk tumbuhan, dan bentuk alat transportasi, yang mana tampilan visualnya pun dirancang agar terlihat menarik serta mudah dipahami oleh para peserta didik yaitu anak berusia dini.



**Gambar 15. Kegiatan serah terima pemodelan produk APE**  
Sumber: Narhendrha Putra S. Dan Tim Abdimas, 2025



**Gambar 16. Kegiatan pengenalan pemodelan produk APE**  
Sumber: Narhendrha Putra S. Dan Tim Abdimas, 2025

Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan sosialisasi penggunaan pemodelan produk APE secara bertahap, dimulai dari penjelasan tentang manfaat APE, lalu tahap penyampaian pengantar produk APE, yang menjelaskan bahwa visualisasi dua dimensi produk APE ini terdiri dari 26 alfabet, 10 angka dasar, 7 bentuk geometri, 30 bentuk hewan, 14 bentuk tumbuhan, dan 12 bentuk alat transportasi. Kegiatan ditutup dengan proses serah terima sertifikat sebagai bentuk penghargaan kepada Kepala PAUD Nusa Indah 04 selaku perwakilan dari pihak mitra kerjasama.



**Gambar 17. Kegiatan sosialisasi penggunaan pemodelan produk APE**  
Sumber: Narhendrha Putra S. Dan Tim Abdimas, 2025



**Gambar 18. Proses serah terima penghargaan kepada Kepala PAUD Nusa Indah 04**  
Sumber: Narhendrha Putra S. Dan Tim Abdimas, 2025

Setelah selesainya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, dampak positif yang dirasakan oleh para civitas PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa di Jakarta Barat dengan adanya sosialisasi dan pengadaan pemodelan produk APE ini adalah mereka dapat melakukan proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan terhadap para peserta didik, karena bisa melakukan pengenalan berbagai bentuk sambil bermain. Selain itu, secara tidak langsung tentunya kualitas PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa juga meningkat, karena dengan adanya APE (Alat Permainan Edukatif) sebagai pendukung proses pembelajaran, tentunya berhasil membuat kualitas PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa sesuai dengan standarisasi PAUD secara Nasional, sehingga mampu bersaing dengan PAUD lainnya.

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan oleh tim abdimas kolaborasi FDIK dan FIKOM Universitas Esa Unggul di PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah sukses memberikan solusi dan bantuan sebagai jawaban atas permasalahan mitra. Pihak mitra kerjasama juga sangat berterima kasih kepada tim pelaksana kegiatan abdimas, dengan adanya pengadaan pemodelan APE dan sosialisasi ini membuat kualitas PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa meningkat dan sesuai dengan standar PAUD secara Nasional, serta dapat membuat para tenaga pendidik melakukan kegiatan pembelajaran terhadap para peserta didik menjadi lebih menyenangkan dan menarik, yang mana diyakini oleh mereka sebagai solusi terbaik dan dapat digunakan dalam jangka waktu panjang ke depannya.

Ditambah hasil perancangan tim abdimas mengenai ide dan konsep pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang disesuaikan dengan kondisi dan situasi di lokasi mitra, yang mana dengan adanya keterbatasan ruangan serta fasilitas pendukung kegiatan, maka penyediaan brosur pengantar produk oleh tim pelaksana menjadi media sosialisasi yang tepat guna. Sehingga memudahkan proses berjalannya kegiatan sosialisasi dalam penyampaian informasi serta panduan penggunaan produk APE secara singkat dan mudah dipahami oleh peserta kegiatan.

#### **2. Saran**

Untuk meningkatkan kualitas berbagai PAUD yang berada dibawah standar Nasional di kemudian hari, maka kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat dijadikan sebagai salah satu inspirasi oleh Pemerintah Daerah setempat untuk menyelenggarakan program sosialisasi akan betapa pentingnya Alat Permainan Edukatif berikut pengadaan produknya kepada PAUD lainnya yang belum memenuhi standar Nasional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 8 Tahun 2024 Lampiran I*. Indonesia: Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 Pasal 32*. Indonesia: Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia. (2021). *Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini*. Indonesia: Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia.
- Guslinda. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing.
- Natsir, T. A. L. (2022). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Sulawesi Selatan: Penerbit IAIN Parepare Nusantara Press.
- Direktorat Pembinaan Anak Usia Dini. (2018). *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Indonesia: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Pasal 4 Nomor 1*. Indonesia: Kementerian Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Alexander, Helen. (2024). 8 creative graphic design trend predictions for 2025—from human touch to minimalist maximalism. [diunduh 2024 Nov 18]. Tersedia pada: <https://elements.envato.com/learn/graphic-design-trends>.

## LAMPIRAN - LAMPIRAN

### Lampiran 1. Surat Tugas Pelaksanaan Program Abdimas dari Ka. LPPM

<b>SURAT TUGAS</b>				
<b>No. 010/ST-ABD/LPPM/UEU/XII/2024</b>				
Yang bertandatangan di bawah ini:				
Nama	: LARAS SITOAYU, S.Gz, M.K.M			
Jabatan	: Kepala LPPM			
Menugaskan nama-nama dibawah ini:				
No.	Nama	Jabatan	NIDN/NIDK/NUP	Fakultas
1	NARHENDRHA PUTRA SARDJANA, S.Des., M.Sn	Ketua	8906360022	Fakultas Desain dan Industri Kreatif
2	HUDDIANSYAH, S.Sn, MA, M.Ds	Anggota 1	0310047201	Fakultas Desain dan Industri Kreatif
3	IKBAL RACHMAT, ST, MT	Anggota 2	0320107801	Fakultas Ilmu Komunikasi
4	GEGGY GAMAL SURYA, S.Des,M.Ds	Anggota 3	0327068302	Fakultas Desain dan Industri Kreatif
5	20221001008 - Firas Aryo Pangestu	Anggota 4		
6	20221001021 - Rana Anggita	Anggota 5		
7	20221001022 - Adinda Maharani Sofianti	Anggota 6		
8	20221002003 - Rafael Sebastian Soesanto	Anggota 7		
9	20220501035 - Nurul Hafid	Anggota 8		
Untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul: "PEMANFAATAN VISUAL DUA DIMENSI DALAM PEMODELAN APE BENTUK KUBUS SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DI PAUD NUSA INDAH 04"				
Demikian surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.				
Jakarta, 6 Desember 2024				
Kepala LPPM				
<u>LARAS SITOAYU, S.Gz, M.K.M</u>				
NIK. 215080596				
				



Lampiran 2. Surat Pengantar Pelaksanaan Abdimas dari Ka. LPPM

Lampiran 3. Surat Keterangan Selesai Pelaksanaan Kegiatan Abdimas dari Ka. LPPM

**Lembar Pengerahan Laporan Kemajuan  
Program Pengabdian Masyarakat  
Universitas Esa Unggul**

1. Judul Kegiatan : PEMANFAATAN VISUAL DUA DIMENSI DALAM PEMODELAN APE BENTUK KUBUS SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DI PAUD NUSA INDAH 04
2. Nama Mitra Sasaran : PAUD Nusa Indah 04
3. Ketua Tim
  - a. Nama Lengkap : NARHENDRHA PUTRA SARDJANA, S.Des., M.Sn
  - b. NIDN :
  - c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli (150)
  - d. Fakultas/ Program Studi : Fakultas Desain dan Industri Kreatif/ FDIK/Program Studi Desain Produk
  - e. Bidang Keahlian :
  - f. Nomor Telepon/ HP : 0811895958
  - g. Email : narhendrha.putra@esaunggul.ac.id
4. Jumlah Anggota Dosen : 3 orang
5. Jumlah Anggota Mahasiswa : 5 orang
6. Lokasi Kegiatan Mitra
  - Alamat : Gg. HM Nasir No.139-11, RT011/RW013, Kelurahan Dari Kupa, Kecamatan Kebon Jeruk
  - Kabupaten/ Kota : KOTA ADM. JAKARTA BARAT
  - Provinsi : DKI JAKARTA
7. Penyelenggara
  - Nama/ Instansi :
  - Lokasi :
  - Kota :
8. Periode/ Waktu Kegiatan : 10 September 2024 s/d 2 Maret 2025
9. Luaran yang Diharapkan : Memberi pelayanan kepada masyarakat atau kegiatan lain (Bidang keahlian)
10. Usulan/ Realisasi Anggaran
  - a. Dana Mandiri :
  - b. Sumber Dana Lain (1) :

Jakarta, 7 Februari 2025

Ketua Peneliti,



(NARHENDRHA PUTRA SARDJANA, S.Des.,  
M.Sn)  
NIDN/K. 8906360022

Menyetujui,  
Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif



(Dr. INDRA GUNARA ROCHYAT, S.Sn., MA,  
M.Ds.)  
NIP/NIK. 203060259

Mengetahui,  
Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian  
Masyarakat Universitas Esa Unggul

(LARAS SITOAYU, S.Gz, M.K.M)  
NIK. 215080596

## Lampiran 4. Surat Pernyataan Kesiediaan Mitra dan Surat Konfirmasi Kerjasama

### Surat Pernyataan Mitra Program Pengabdian Kepada Masyarakat

Yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Iis Ismiyanti
2. Jabatan : Kepala Sekolah
3. Instansi/Badan/Kelompok : SPS PAUD Nusa Indah 04
4. Alamat : Gg. HM Nasir No. 139, RT011/RW013, Kel. Duri  
Kepa, Kec. Kebon Jeruk, Kota Jakarta Barat, DKI  
Jakarta 11510

Menyatakan bersedia sebagai mitra Program Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan Program dan Judul kegiatan:

- Program : Kemitraan Masyarakat  
Judul kegiatan : Pemanfaatan Visual Dua Dimensi Dalam Pemodelan APE Bentuk Kubus Sebagai Media Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini di PAUD Nusa Indah 04  
Nama Ketua Tim : Narhendha Putra Sardjana, S.Des., M.Sn  
Perguruan Tinggi : Universitas Esa Unggul

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada unsur pemaksaan di dalam pembuatannya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Jakarta, 16 Oktober 2024  
Yang membuat pernyataan,

  
(Iis Ismiyanti)

**Surat Pernyataan Mitra**  
**Program Pengabdian Kepada Masyarakat**

---

Yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Iis Ismiyanti
2. Jabatan : Pimpinan
3. Instansi/Badan/Kelompok : PAUD Nusa Indah 04
4. Alamat : Gg. HM Nasir No. 139, Duri Kupa, Kec. Kebon Jeruk,  
Kota Jakarta Barat, DKI Jakarta 11510

Sebagai mitra Program Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat menyatakan SELESAINYA kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan Program dan Judul kegiatan:

Program : Kemitraan Masyarakat  
Judul kegiatan : Pemanfaatan Visual Dua Dimensi dalam Pemodelan APE  
Bentuk Kubus Sebagai Media Pengembangan Pendidikan  
Anak Usia Dini di PAUD Nusa Indah 04

Nama Ketua Tim : Narhendha Putra Sardjana  
Perguruan Tinggi : Universitas Esa Unggul

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada unsur pemaksaan di dalam pembuatannya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

10 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,



(Iis Ismiyanti)

Lampiran 5. Daftar Hadir Peserta

**DAFTAR HADIR PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**  
Pemanfaatan Visual Dua Dimensi dalam Pemodelan APE Bentuk Kubus  
Sebagai Media Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini  
di PAUD Nusa Indah 04

No	Nama	Keterangan	Tanda Tangan
1.	Iis Ismiyanti	Kepala Sekolah	
2.	Maesaroh	Guru	
3.	Halimah	Guru	
4.	Vivi Rahmawati	Guru	
5.			
6.			
7.			



Lampiran 6. Dokumentasi foto kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat



Lampiran 7. Materi/Modul Kegiatan yang digunakan pada pelaksanaan Abdimas

**KETERANGAN BENTUK VISUAL PADA APE KUBUS**

Warna dasar terdiri dari hitam, putih, biru tua, biru muda, biru laut, kuning, coklat tua, pink, krem, hijau muda, oranye, toska, ungu, hijau, merah, & abu tua

Bentuk hewan terdiri dari 3 hewan unggas, 14 hewan mamalia, 3 reptilia, 2 hewan amfibi, 5 serangga, 3 hewan laut, & 2 hewan pengerat

Bentuk alat transportasi terdiri dari mobil, bis, kereta api, perahu, sepeda, balon terbang, helikopter, pesawat terbang, & kapal selam

**Selamat bermain & belajar !!!**

Terima kasih atas waktu & kesempatan yang telah diberikan

**TIM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT FDIK-FIKOM UNIV. ESA UNGGUL JAKARTA BARAT**



**PRODUK APE KUBUS MULTIFUNGSI**

**Panduan Produk**



**DEFINISI & TUJUAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)**

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat main yang dirancang untuk anak-anak usia dini dengan tujuan untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak dalam proses pembelajaran yang lebih menyenangkan

APE berbentuk kubus ini terbuat dari bahan kayu pinus dengan lapisan pewarna ramah lingkungan yang dibentuk menggunakan teknologi CNC berukuran 3x3 cm sejumlah 50 buah

APE ini dapat digunakan sebagai media pendukung proses pembelajaran anak usia dini untuk mengenal :

**BENTUK ALFABET LATIN  
BENTUK ANGKA DASAR  
VARIAN WARNA DASAR  
BENTUK GEOMETRI DASAR  
BENTUK HEWAN  
BENTUK TUMBUHAN  
BENTUK ALAT TRANSPORTASI**

**KEMBANGKAN PENGETAHUAN DENGAN BERMAIN**

- 1** Kenali bentuk huruf alfabet latin modern berjumlah total 26 huruf yang didesain menggunakan jenis huruf yang ramah secara visual bagi anak usia dini
- 2** Kenali bentuk angka dasar dari 1 sampai 10 yang menggunakan jenis angka latin yang mudah ditangkap secara visual oleh anak usia dini
- 3** Kenali berbagai jenis warna dasar sejumlah 18 warna dari warna terang & gelap (panduan warna ada di halaman berikutnya)
- 4** Kenali berbagai bentuk geometri dasar sejumlah 10 bentuk yang mudah ditangkap mata secara visual
- 5** Kenali berbagai bentuk hewan darat, serangga, & hewan laut yang lucu & menarik bagi anak usia dini sejumlah 30 ekor hewan
- 6** Kenali berbagai bentuk tumbuhan yang terdiri dari 8 bentuk buah, 3 bentuk sayuran, & 3 bentuk tanaman
- 7** Kenali berbagai bentuk alat transportasi darat, air, & udara yang berjumlah total 9 kendaraan

Lampiran 8. Berita Acara Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

**Surat Keterangan**  
**Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat**

Kami yang bertandatangan dibawah ini, menyatakan bahwa telah dilaksanakan kegiatan Program Pengabdian kepada Masyarakat :

Judul : PEMANFAATAN VISUAL DUA DIMENSI DALAM PEMODELAN APE BENTUK KUBUS SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DI PAUD NUSA INDAH 04

Lokasi Pelaksanaan : PAUD NUSA INDAH 04 DURI KEPA, JAKARTA BARAT

Nama Ketua Tim : NARHENDRHA PUTRA SARDJANA

NIDN : 8906360022

Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS ESA UNGGUL

Dengan pihak mitra yang diwakili oleh

Nama : IIS ISMIYANTI

Instansi/badan/komunitas : PAUD NUSA INDAH 04

Alamat : Gg. HM NASIR NO. 139, RT11/RW13, DURI KEPA, KEC. KEBON JERUK, KOTA JAKARTA BARAT, DKI JAKARTA 11510

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

10 JANUARI 2025



( IIS ISMIYANTI )









## Lampiran 10. Kuesioner Feedback Pelaksanaan Kegiatan Abdimas

### Kuesioner Peserta Program Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Esa Unggul

Bapak/Ibu/Sdr./Sdri. Ysh., kami dari LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat) Universitas Esa Unggul bermaksud mendapatkan masukan/*feedback* tentang kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Dosen Universitas Esa Unggul yang telah dilaksanakan di tempat Bapak/Ibu/Sdr./Sdri.

Mohon diberikan masukan sebenar-benarnya untuk perbaikan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di masa yang akan datang.

Atas perhatian dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Judul kegiatan: **Pemanfaatan Visual Dua Dimensi dalam Pemodelan APE Bentuk Kubus Sebagai Media Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini di PAUD Nusa Indah 04**

di (komunitas/lembaga/insitusi) : PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa, Jakarta Barat

Beri tanda  pernyataan dibawah ini sesuai dengan pendapat Anda

Butir-butir penilaian ( <i>feedback</i> )	sangat tidak setuju	tidak setuju	setuju	sangat setuju
1. Program pengabdian masyarakat ini sudah sesuai dengan tujuan kegiatan itu sendiri.				<input checked="" type="checkbox"/>
2. Program pengabdian kepada masyarakat ini sudah sesuai dengan kebutuhan masyarakat sasaramnya.				<input checked="" type="checkbox"/>
3. Waktu pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini relatif telah mencukupi sesuai kebutuhan.				<input checked="" type="checkbox"/>
4. Dosen dan mahasiswa Universitas Esa Unggul bersikap ramah, cepat dan tanggap membantu selama kegiatan.				<input checked="" type="checkbox"/>
5. Masyarakat setempat menerima dan mengharapkan program pengabdian masyarakat Universitas Esa Unggul saat ini dan masa yang akan datang.				<input checked="" type="checkbox"/>

Komentar/kritik/saran dari Anda sangat berarti bagi kami:

.....  
 .....

Nama Responden : *lis Ismiyanti*

Tanda tangan dan tanggal  
*10/01/2025*



Lampiran 11. Luaran wajib sesuai buku panduan DIKTI dan Publikasi (Jurnal)

The screenshot displays the website for 'Jurnal Pengabdian Masyarakat ABDIMAS'. The header includes the journal title, ISSN: 2406-8365, and a navigation menu with items like BERANDA, TENTANG KAMI, LOGIN, DAFTAR, etc. The main content area features an article titled 'PEMODELAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DI DURI KEPA' by Nihendra Putra Sanjana, Huddaniyah Huddaniyah, Ibtal Rachmat, and Geggy Gamal Surya. The article abstract discusses the development of educational toys for early childhood education in Duri Kepa. The right sidebar contains a 'TENTANG PENULIS' section listing the authors' affiliations and a 'PENGOLAH' section with a login form. At the bottom, there is an 'ARTICLE TEMPLATE' section with a 'Journal Template' logo.

**Jurnal Pengabdian Masyarakat**  
ABDIMAS  
ISSN : 2406-8365

BERANDA TENTANG KAMI LOGIN DAFTAR CARI TERKINI ARSIP INFORMASI PEDOMAN PENULISAN

Beranda > Vol 11, No 03 (2020) > **Sanjana**

**PEMODELAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DI DURI KEPA**  
*Nihendra Putra Sanjana, Huddaniyah Huddaniyah, Ibtal Rachmat, Geggy Gamal Surya*

**Sari**

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan pengelolaan sumber daya di PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa. Metode yang digunakan adalah pendekatan produk. Alat Permainan Edukatif yang dirancang melalui pemanfaatan visual dua dimensi yang menarik serta mudah dipahami saat digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Hasil yang dicapai adalah peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini di PAUD Nusa Indah 04 agar mampu bersaing dengan PAUD lainnya di Kota Jakarta Barat sesuai dengan standar nasional. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sangat bermanfaat sebagai solusi guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran bagi anak usia dini dengan lebih menyenangkan dan menarik.

**Kata kunci** : Pendidikan, anak usia dini, mainan

**Teks Lengkap:**  
pdf

DOI: <https://doi.org/10.47007/abd.v11i03.8999>

**Refbacs**

- Saat ini tidak ada refbacks.

Lembaga Penerbitan Universitas Esa Unggul  
Jalan Arjuna Utara No 9 Kebon Jeruk Jakarta 15110  
Telp : 021 5674223 ext 266  
email : [publikasi@esaunggul.ac.id](mailto:publikasi@esaunggul.ac.id)

**TENTANG PENULIS**

Nihendra Putra Sanjana  
Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul Jl. Arjuna Utara No. 9, Dari Kelapa, Kecamatan Kebon Jeruk Kota Jakarta Barat, DKI Jakarta 15110

Huddaniyah Huddaniyah  
Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul

Ibtal Rachmat  
Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Esa Unggul

Geggy Gamal Surya  
Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul

**Focus and Scope**

**Editorial Board**

**Publication Ethics**

**Author Guidelines**

**PENGOLAH**

Nama Pengguna:   
Kata Sandi:

Ingat Saya

**ARTICLE TEMPLATE**

Journal Template

## **PEMODELAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DI DURI KEPA**

Narhendrha Putra Sardjana<sup>1</sup>, Huddiansyah<sup>2</sup>, Ikbal Raclumat<sup>1</sup>, Geggy Gamal Surya<sup>4</sup>

<sup>1,2,4</sup> Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul

<sup>3</sup> Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Esa Unggul

Jl. Arjuna Utara No. 9, Duri Kepa, Kecamatan Kebon Jeruk

Kota Jakarta Barat, DKI Jakarta 11510

narhendrha.putra@esaunggul.ac.id

### **Abstract**

*This community service aims to improve the quality of the learning process and resource management at PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa. The method used is the procurement of educational game equipment products which are designed through the use of two-dimensional visuals that are attractive and easy to understand when used in the early childhood learning process. The results achieved are improving the quality of early childhood education at PAUD Nusa Indah 04 so that it is able to compete with other PAUDs in West Jakarta City in accordance with National standards. This community service activity is very useful as a solution to improve the quality of the learning process for young children in a more fun and interesting way.*

**Kata kunci** : Education, early childhood, toys

### **Abstrak**

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan pengelolaan sumber daya di PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa. Metode yang digunakan adalah pengadaan produk Alat Permainan Edukatif yang dirancang melalui pemanfaatan visual dua dimensi yang menarik serta mudah dipahami saat digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Hasil yang dicapai adalah peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini di PAUD Nusa Indah 04 agar mampu bersaing dengan PAUD lainnya di Kota Jakarta Barat sesuai dengan standar Nasional. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sangat bermanfaat sebagai solusi guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran bagi anak usia dini dengan lebih menyenangkan dan menarik.

**Kata kunci** : Pendidikan, anak usia dini, mainan

### **Pendahuluan**

Peningkatan kualitas Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan landasan dasar untuk mempersiapkan pendidikan yang lebih baik melalui pemberian pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan fase pertumbuhan anak, karena pendidikan memiliki peran penting dalam penentuan perkembangan anak sejak dini. Seperti tertera pada Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2024 tentang definisi PAUD—di mana dijelaskan bahwa PAUD merupakan upaya pembiasaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Zaman (Guslinda, 2018:14), media pembelajaran terbagi menjadi tiga

kelompok untuk dapat dikembangkan bagi anak usia dini—di mana ketiga kelompok tersebut adalah sebagai berikut: (1) Media Visual, yang digunakan untuk penyampaian pesan melalui media yang hanya bisa dilihat; (2) Media Audio, yang mengandung pesan auditif (hanya bisa didengar) untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema; dan (3) Media Audio Visual, yang merupakan kombinasi media audio dan visual atau biasa disebut sebagai media pandang dengar.

Salah satu media pendukung proses pembelajaran anak usia dini secara visual yang menarik dan menyenangkan adalah Alat Permainan Edukatif (APE), karena dengan adanya Alat Permainan Edukatif, maka anak usia dini bisa menggunakannya untuk bermain dan bereksplorasi serta dapat memberikan anak usia dini sebuah pengalaman yang positif dalam segala aspek, seperti aspek pengembangan moral, kemampuan berkomunikasi, aspek

kognitif, aspek motorik, dan aspek sosial emosional. Pada dasarnya, Alat Permainan Edukatif sendiri memiliki definisi sebagai seperangkat bahan dan media pembelajaran visual yang bisa digunakan untuk memberikan stimulasi bagi anak usia dini melalui bermain, sehingga menjadi lebih efektif dalam mengoptimalkan perkembangan peserta didik sesuai standar tingkat pencapaian perkembangan anak (Kemdikbudristek, 2021).

Sedangkan menurut Natsir (2022:27), Alat Permainan Edukatif merupakan beragam peralatan atau suatu benda yang dapat digunakan untuk bermain—di mana peralatan atau benda tersebut bisa menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak, atau dalam kata lain Alat Permainan Edukatif adalah alat bantu bermain sambil belajar di bawah arahan tenaga pendidik.

Sesuai dengan pernyataan sejumlah ahli (Guslinda, 2018; Natsir, 2022), ditemukan beberapa ciri utama dari Alat Permainan Edukatif bagi anak usia dini, yaitu biasanya memiliki ukuran sedang dengan tampilan visual yang mudah tertangkap oleh mata anak, dirancang serta dibuat dengan kandungan nilai pendidikan untuk pengembangan beragam aspek (aspek fisik seperti motorik halus atau kasar, emosional, sosial, bahasa kognitif, dan moral, atau dapat digunakan dalam berbagai cara atau multiguna secara aman).

Secara garis besar, Alat Permainan Edukatif untuk anak usia dini memiliki berbagai manfaat, yaitu adalah: (1) Untuk pengembangan fisik sensorik dan motorik anak usia dini; (2) Dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif; (3) Untuk pengembangan kemampuan kognitif anak seperti kemampuan mengenal bentuk, menghitung jumlah, dan mengenal warna; (4) Mampu memberikan kesempatan untuk anak bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya; (5) Untuk pengembangan aspek lain seperti aspek sosial, emosional, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis dalam pemecahan masalah; dan (6) Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar anak yang merupakan fokus pengembangan anak usia dini (Guslinda, dikutip dalam Natsir 2022).

Sangat disayangkan, masih banyak PAUD di Indonesia yang kualitasnya tergolong

rendah, yang pada umumnya disebabkan oleh kualitas proses pembelajaran dan pengelolaan sumber daya yang kurang mencukupi atau belum sesuai dengan standar Nasional di Indonesia. Salah satu contoh utamanya adalah minimnya Alat Permainan Edukatif (APE) yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan pengembangan para peserta didik di PAUD. Padahal penggunaan APE yang beragam di PAUD tentunya mampu menjadi media pembelajaran yang sangat cocok bagi anak usia dini, karena selain bertujuan untuk alat bermain, APE juga bisa menstimulasi seluruh aspek perkembangan seperti aspek motorik, psikis, dan sosial secara menyeluruh, sehingga diharapkan anak akan tumbuh dan berkembang secara optimal di semua aspek perkembangannya.

Salah satunya seperti PAUD Nusa Indah 04 yang terletak di Kelurahan Duri Kepa Jakarta Barat—di mana PAUD yang berstatus swasta ini telah didirikan sejak tahun 2017 dan dipimpin oleh Ibu Iis Ismiyanti selaku Kepala PAUD serta didukung oleh tiga tenaga pendidik lainnya, yaitu adalah Ibu Maesaroh, Ibu Halimah, dan Ibu Vivi Rahmawati. Latar belakang pendirian PAUD ini dikarenakan oleh tidak adanya PAUD di wilayah tersebut sebelumnya, sedangkan terhubung dengan ketentuan dari pihak Pemerintah Daerah, diwajibkan untuk adanya PAUD di setiap rukun warga (RW) dan diharuskan akan adanya PAUD Binaan PKK. Untuk jumlah total siswa usia dini di PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa adalah 22 siswa, yang mana mereka mendapatkan materi pembelajaran mengenai huruf alfabet, pengenalan angka, dan pengenalan warna. Seperti yang telah dibahas sebelumnya, terlihat bahwa keterbatasan materi pembelajaran para siswa di PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa disebabkan oleh ketidaktersediaannya media pendukung pembelajaran seperti Alat Permainan Edukatif (APE) karena keterbatasan dana, yang seharusnya mampu membuat suasana dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta bisa memudahkan proses pengembangan para siswa secara menyeluruh.

Maka dari itu, kegiatan perancangan dan pengadaan APE yang menarik, mudah digunakan, dan multifungsional dengan mengacu kepada Kerangka Dasar dan Struktur

Kurikulum 2013 yang diikuti oleh para Civitas PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa tentunya akan menjadi solusi tepat guna bagi permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya—di mana hal tersebut akan berdampak pada peningkatan sumber daya, serta akan memudahkan upaya peningkatan kualitas PAUD dengan adanya pemasaran yang lebih baik, sesuai dengan Kompetensi Inti-3 (KI-3) dan Kompetensi Inti-4 (KI-4), serta secara tidak langsung juga sesuai dengan Kompetensi Inti-2 (KI-2), yang mana pemetaan rumusan dari KI-2 adalah memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, serta santun dalam berinteraksi dengan teman sebaya dan tenaga pendidik. Selanjutnya terdapat juga pemetaan rumusan dari KI-3 yang dapat dirangkum sebagai kemampuan mengamati dengan indra, mengumpulkan dan mengolah informasi, dan kemampuan berkomunikasi melalui kegiatan bermain. Yang terakhir adalah pemetaan rumusan dari KI-4 yaitu dapat menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa dan gerakan secara produktif dan kreatif. Selain tentunya sesuai dengan salah satu kebutuhan utama para tenaga pendidik dan siswa PAUD Nusa Indah 04 di Kelurahan Duri Kepa. Konsep dari pemodelan produk APE untuk PAUD Nusa Indah 04 ini akan menggunakan material alami berbentuk kubus berukuran kecil dengan teknik pewarnaan yang ramah pengguna, dan dilengkapi dengan penerapan visual dua dimensi yang beragam dan menarik, agar mudah digunakan oleh para tenaga pendidik serta siswa PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa dalam proses pembelajaran pendidikan yang menyenangkan.

Dilandasi oleh fenomena tersebut, dapat teridentifikasi beberapa permasalahan yang dihadapi oleh mitra pengabdian pada masyarakat ini, yaitu: (1) Ketidakterseediaannya Alat Permainan Edukatif (APE) di PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk digunakan oleh para siswa dan tenaga pendidik, yang dikarenakan oleh keterbatasan dana; (2) Rendahnya kualitas sumber daya dan proses pembelajaran di PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa sehingga menjadikan PAUD tersebut kurang mampu memenuhi standar Nasional, jika dibandingkan dengan PAUD lainnya di wilayah

Jakarta Barat; dan (3) Permasalahan bagaimana merancang pemodelan produk APE yang menarik, ramah lingkungan, mudah digunakan, dan multifungsional untuk dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dan pengembangan pendidikan PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa.

Berdasarkan latar belakang dan hasil analisis yang telah diuraikan di atas, maka tim Pengabdian pada Masyarakat FDIK dan FIKOM Universitas Esa Unggul sebagai Penulis artikel ini memutuskan untuk memberikan solusi sesuai dengan keahlian dan kepakaran masing-masing anggota tim, yang terdiri dari bidang keilmuan Desain Produk, bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual, dan bidang keilmuan Ilmu Komunikasi, dalam bentuk kegiatan pengabdian Alat Permainan Edukatif dengan Pemanfaatan Visual Dua Dimensi dalam Pemodelan APE Bentuk Kubus Sebagai Media Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini di PAUD Nusa Indah 04.

#### **Metode Pelaksanaan**

Metode pelaksanaan kegiatan yang dilakukan yaitu adalah sebagai berikut: Pertama, tahap Survei lapangan dan Penjajakan—di mana tim Pengabdian pada Masyarakat FDIK dan FIKOM Universitas Esa Unggul bekerjasama dengan Kepala PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa dan para tenaga pendidiknya untuk mengatur perencanaan lokasi dan waktu pelaksanaan kegiatan, berikut dengan pengaturan penggunaan sarana yang dibutuhkan saat waktu pelaksanaan kegiatan penyerahan hasil pemodelan Alat Permainan Edukatif. Tahap pertama ini diakhiri dengan proses surat menyurat untuk perijinan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan pihak mitra terkait, yakni Kepala PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa, ibu Iis Ismiyanti.

Kedua, penentuan tugas anggota tim yang akan melibatkan para dosen dari beberapa bidang keilmuan berbeda, yakni bidang keilmuan Desain Produk, Desain Komunikasi Visual, serta Ilmu Komunikasi, didukung oleh beberapa anggota mahasiswa/i. Ketiga, setelah setiap anggota tim sudah memahami tugasnya masing-masing, maka dilakukanlah tahap perancangan produk Alat Permainan Edukatif Dalam Ruang sesuai dengan standar Permendikbud No. 11 tahun 2021, yang

berbentuk kubus berbahan kayu pinus dan dibentuk menggunakan mesin bubut CNC untuk kepresisian ukuran sebanyak 50 buah—di mana konsep ini disesuaikan dengan kondisi di lokasi mitra yang memiliki keterbatasan ruang penyimpanan, tahap persiapan modul pengantar produk yang mudah dipahami oleh mitra, dan persiapan sarana berikut prasarana kegiatan. Keempat, tahap pelaksanaan kegiatan penyerahan hasil pemodelan Alat Permainan Edukatif berikut brosur pengantar produk sebagai media komunikasi yang mudah dipahami untuk memperluas wawasan peserta terkait dengan bidang pendukung pendidikan. Kelima, tahap evaluasi yang dilakukan setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat selesai dilaksanakan dan diaplikasikan sesuai kebutuhan mitra—di mana tahap ini dibutuhkan agar tim mengetahui dan memahami kekurangan maupun kelebihan dalam proses pelaksanaan.

Untuk pendekatan yang dilakukan dengan mitra selain melakukan pendekatan studi kasus juga pendekatan metode eksplorasi material—di mana metode eksplorasi material dilakukan dengan memberikan pengarahan bagi para tenaga pendidik di PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa terkait langkah penggunaan Alat Permainan Edukatif berbentuk kubus yang multifungsional, karena produk Alat Permainan Edukatif ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini dengan mengenal berbagai warna, bentuk huruf alfabet, bentuk angka dasar, bentuk hewan, bentuk tumbuhan, bentuk geometri, dan bentuk alat transportasi.

Adapun kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengambil skema abdimas unggulan program studi yang terdapat pada Fakultas Desain dan Industri Kreatif serta Fakultas Ilmu Komunikasi dengan menggandeng ketua, 4 anggota, dan 5 mahasiswa lintas prodi yang berasal dari prodi Desain Produk, Desain Komunikasi Visual, dan Marketing Komunikasi. Kegiatan ini pun disepakati untuk diadakan di ruang kelas PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa sebagai lokasi proses pembelajaran mitra yang dipimpin oleh Ibu Lis Ismiyanti selaku Kepala PAUD pada tanggal 10 Januari 2025. Berikut ini adalah Jadwal Kegiatan PPM:

**Jadwal Kegiatan PPM**

No	Nama Kegiatan	Keterangan
1	Survei ke lokasi mitra	9 September 2024
2	Survei peralatan untuk kegiatan	9 September 2024
3	Serah terima surat ijin ke mitra dari FDIK	16 Oktober 2024
4	Penyerahan Proposal	25 Oktober 2024
5	Perancangan & pemodelan APE	18 November 2024
6	Pelaksanaan sosialisasi	10 Januari 2025
7	Pembuatan laporan akhir pengabdian kepada masyarakat oleh tim	18 Januari 2025

### **Hasil dan Pembahasan**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini telah dilaksanakan pada awal bulan September 2024 sampai dengan bulan Januari 2025 berlokasi di PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa, Kec. Kebon Jeruk, Kota Jakarta Barat. Diawali dengan tahap survei ke lokasi mitra berikut survei peralatan untuk kegiatan sosialisasi pada tanggal 9 September 2024. Adapun setelah tim pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat FDIK dan FIKOM Universitas Esa Unggul ini melakukan proses diskusi penetapan waktu pelaksanaan kegiatan dengan koordinator tenaga pendidik di PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa, maka hal pertama yang harus dilakukan adalah menentukan bentuk pemodelan Alat Permainan Edukatif yang berukuran kompak serta menggunakan teknik pewarnaan yang tidak beracun. Mengingat target kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah para peserta didik anak usia dini, maka tim memutuskan untuk melakukan visualisasi dua dimensi kategori hewan, alat transportasi, dan tumbuhan yang menyerupai kartun. Selain itu tim abdimas juga membuat visualisasi dari huruf latin sesuai alfabet sebanyak 26 huruf dan angka latin dari 1 sampai 10 melalui pemilihan tipografi bertema anak-anak menggunakan karakter huruf yang bersih, memiliki sudut melengkung, dan sudut huruf membulat agar mudah dibaca dan ramah bagi mata anak usia dini. Hasil visualisasi alfabet, angka, dan kartun yang terlihat jelas

**Tabel 1**



dicetak dalam bentuk stiker bening berteknologi *UV Cut*—di mana jenis stiker ini mempunyai karakter seperti tinta timbul yang tahan lama hingga 2 tahun dengan kualitas resolusi tinggi serta tahan gores, dan untuk proses pemotongan stikernya menggunakan sinar Ultraviolet, sehingga hasil akhirnya lebih presisi mengikuti bentuk visual yang dicetak, jika dibandingkan dengan proses pemotongan stiker secara manual. Adapun langkah berikutnya adalah menyusun materi terkait definisi dan manfaat Alat Permainan Edukatif, berikut data jumlah visual dua dimensi yang diaplikasikan pada pemodelan Alat Permainan Edukatif berbentuk kubus, untuk kemudian dicetak dalam bentuk brosur sebagai media panduan penggunaan produk yang bergaya minimalis tapi maksimalis sesuai tren desain grafis tahun 2025 agar terlihat menarik serta mudah dipahami oleh mitra.



Gambar 1  
Tampak Depan PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa



Gambar 2

Suasana ruang kelas PAUD Nusa Indah 04



Gambar 3  
Dokumentasi pemodelan produk APE (Alfabet)



Gambar 4  
Dokumentasi pemodelan produk APE (Hewan)

Pada hari pelaksanaan kegiatan penyuluhan yang diadakan pada tanggal 10 Januari 2025, tim disambut oleh ibu Iis Ismiyanti selaku Kepala PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa. Saat kegiatan sosialisasi berlangsung, mitra sangat antusias dengan materi yang diberikan oleh anggota tim dan sangat aktif dalam sesi diskusi tanya jawab. Setelah kegiatan sosialisasi diakhiri, dilakukan tahap dokumentasi kegiatan bersama peserta kegiatan dan anggota tim pelaksana, bersamaan dengan proses serah terima produk APE berbentuk kubus sejumlah 50 buah, berikut dengan proses serah terima penghargaan kepada Civitas PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa dengan ibu Iis Ismiyanti selaku Kepala PAUD di lokasi mitra.

Ibu Iis Ismiyanti sebagai Kepala PAUD Nusa Indah 04 Duri Kupa juga mengonfirmasi bahwa pemodelan produk APE yang dirancang dan diserahkan oleh tim abdimas akan sangat bermanfaat bagi para peserta didik, karena akan lebih memudahkan dalam proses pembelajaran dalam pengenalan beragam bentuk huruf sesuai alfabet, bentuk angka dasar, bentuk geometri, serta bentuk hewan, tumbuhan, dan alat transportasi.

Kepala PAUD Nusa Indah 04 Duri Kupa juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada tim PPM atas pelaksanaan kegiatan sosialisasi dan pengadanan produk APE ini, karena berbeda dengan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang pernah diadakan sebelumnya—di mana belum ada yang mengadakan produk APE multifungsional sebagai media pendukung proses pembelajaran untuk anak usia dini.



Gambar 7

Sesi foto bersama tim pelaksana dan mitra



Gambar 8

Dokumentasi proses serah terima penghargaan kepada Kepala PAUD Nusa Indah 04



Gambar 5

Dokumentasi kegiatan PPM di PAUD Nusa Indah 04



Gambar 6

Dokumentasi proses serah terima produk APE kepada mitra

#### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan oleh tim FDIK dan FIKOM Universitas Esa Unggul di PAUD Nusa Indah 04 Duri Kupa, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah sukses memberikan solusi dan bantuan sebagai jawaban terhadap permasalahan mitra. Mereka juga sangat berterima kasih kepada tim pelaksana, dengan adanya penyuluhan dan pelatihan ini membuat wawasan mitra terkait pentingnya peran APE sebagai pendukung proses pembelajaran anak usia dini, yang mana diyakini oleh mereka sebagai solusi termudah dan tercepat yang dapat digunakan dalam jangka waktu panjang ke depannya.

Ditambah hasil pemodelan produk Alat Permainan Edukatif oleh tim abdimas FDIK-FIKOM Universitas Esa Unggul mengenai ide dan konsep pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang disesuaikan dengan kondisi dan situasi di lokasi mitra, yang mana tidak menyediakan perangkat elektronik seperti alat proyektor sebagai media penyampaian materi sosialisasi.

#### **Daftar Pustaka**

- Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia. (2024). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 8 Tahun 2024.
- Guslinda. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing.
- Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia. (2021). *Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini*. Indonesia: Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia.
- Natsir, T. A. L. (2022). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Sulawesi Selatan: Penerbit IAIN Parepare Nusantara Press.
- Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2017). [diunduh 2024 Sept 9]. Tersedia pada: <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/pendidikan/npsn/69971094>.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. (2018). *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Indonesia: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 11 Tahun 2021.
- PrimaGraphia. Sticker Transparant Meteran. [diunduh 2024 Nov 18]. Tersedia pada: <https://www.primagraphia.co.id/product?p=45>.
- Alexander, Helen. (2024). 8 creative graphic design trends predictions for 2025— from human touch to minimalist maximalism. [diunduh 2024 Nov 18]. Tersedia pada: [https://elements.envato.com/learn/graphic-design-trends?adposition=&gad\\_source=1&gclid=Cj0KCQiA7se8BhCAARIsAKnF3xR7PbDA5iHJFawEKBngk3u1GT76M6fmfvs60LBbm-2eTgYaN75qOgaAmurEALw\\_wcB](https://elements.envato.com/learn/graphic-design-trends?adposition=&gad_source=1&gclid=Cj0KCQiA7se8BhCAARIsAKnF3xR7PbDA5iHJFawEKBngk3u1GT76M6fmfvs60LBbm-2eTgYaN75qOgaAmurEALw_wcB).

Lampiran 12. Dokumentasi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan Mahasiswa



