

Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Bagi Guru TK Al-Munawwaroh dan TK Dewantara

Chairunnisa Amelia¹⁾, Indah Pratiwi²⁾

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Alamat Email Penulis:

chairunnisaamelia@umsu.ac.id¹⁾, indahpratiwi@umsu.ac.id²⁾

Abstract

The title of the proposed Community Partnership Program (PKM) activity is "Training for Making Educational Game Tools for Al-Munawwaro Kindergarten and Dewantara Kindergarten Teachers". This activity is carried out in order to welcome the growing development of learning media that can be applied in daily teaching. In addition, teachers are also required to be able to make changes to the learning media in their own class to see how the improvement of student learning outcomes by using various learning media. The activity in this training is that teachers from both schools will be given training and assistance in socialization activities to increase their knowledge/understanding of how to make educational game tools (APE). So that it can increase the teacher's imagination in developing all aspects and intelligence that exist in students. The final result of this activity is expected that each teacher will have educational and creative learning media that have good learning values. Partnership activities are planned to be carried out for 5 months. The outputs that will be produced are in the form of journals with ISSN, learning media, increasing competitiveness, increasing the application of science and technology in society and also learning methods or systems.

Keywords: *Making, Educational Game Tools*

Abstrak

Judul kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang diusulkan adalah "Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Bagi Guru TK Al-Munawwaroh dan TK Dewantara". Kegiatan ini dilaksanakan dalam rangka menyambut semakin berkembangnya media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam mengajar sehari – hari. Selain itu guru juga dituntut dapat melakukan perubahan terhadap media pembelajaran di kelasnya sendiri untuk melihat bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Kegiatan dalam pelatihan ini adalah guru – guru dari kedua sekolah akan diberikan pelatihan dan pendampingan dalam kegiatan sosialisasi untuk meningkatkan pengetahuan/pemahaman mereka mengenai cara pembuatan alat permainan edukatif (APE). Sehingga dapat meningkatkan imajinasi guru tersebut dalam mengembangkan segala aspek dan kecerdasan yang ada pada diri siswanya. Hasil akhir dari kegiatan ini diharapkan nantinya masing-masing guru memiliki media – media pembelajaran yang edukatif dan juga kreatif yang memiliki nilai pembelajaran yang baik. Kegiatan kemitraan direncanakan dilakukan selama 5 bulan. Luaran yang akan dihasilkan berupa jurnal ber – ISSN, media pembelajaran,

peningkatan daya saing, peningkatan penerapan iptek di masyarakat dan juga metode atau sistem pembelajaran.

Kata Kunci : *Pembuatan, Alat Permainan Edukatif*

PENDAHULUAN

Pendidikan selanjutnya menjadi batu loncatan perkembangan masyarakat menuju kemajuan. Melalui pendidikan pula tersebar berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai kebutuhan masyarakat. Pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi itu direalisasikan dalam kegiatan di antaranya pengabdian masyarakat. Pengabdian ini merupakan salah satu bentuk kegiatan yang termasuk dalam tridharma perguruan tinggi seperti amanat dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Undang-Undang Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, pasal 1 nomor 9). Amanat tersebut menjadi keharusan bagi perguruan tinggi untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat melalui aktivitas dosen dan mahasiswanya.

APE (Alat Peraga Edukatif) merupakan sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. APE PAUD adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan bermain anak usia dini, yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak. Pada dasarnya APE untuk PAUD sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek perkembangan anak PAUD (Rangkuti, dkk, 2019).

Alat permainan adalah alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya dengan berbagai macam

sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan desain atau menyusun sesuai bentuk utuhnya. Maka, APE merupakan alat permainan yang mempunyai nilai edukatif serta dapat mengembangkan segala aspek dan kecerdasan yang ada pada diri anak.

Alat permainan yang dapat mengembangkan segala aspek dan kecerdasan anak dapat diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran yang sesuai, di antaranya: 1) *joyful learning*, yaitu pembelajaran yang menyenangkan sehingga semua aspek anak dapat berkembang, baik aspek pengembangan pembiasaan maupun kemampuan dasar; dan 2) *multiple intelligences approach*, yaitu pembelajaran menggunakan pendekatan kecerdasan jamak/majemuk sehingga kecerdasan anak dapat berkembang. Terdapat tiga macam syarat dalam pembuatan APE yaitu syarat edukatif, syarat teknis dan syarat estetika. Syarat edukatif yaitu pembuatan APE disesuaikan dengan tujuan program pendidikan atau kurikulum yang berlaku, serta disesuaikan dengan didaktik metodik yaitu membantu mendorong aktifitas dan kreatifitas anak sesuai tahap perkembangannya. Syarat teknis diantaranya tepat bentuk dan ukuran sehingga tidak menimbulkan kesalahan konsep, multiguna, dibuat dengan bahan yang mudah diperoleh atau bahan bekas pakai, aman (tidak mengandung unsur-unsur yang dapat membahayakan keselamatan anak), serta Mudah digunakan, menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi. Syarat

estetika antara lain bentuk yang ergonomis mudah dibawa anak, keserasian ukuran, serta kombinasi warna (Rangkuti, dkk, 2019).

Di sisi lain, keterampilan guru dalam membuat APE bisa menambah kualitas kinerjanya dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih baik, khususnya pembuatan media yang akan digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Bukan saja guru dilatih untuk membuat APE tetapi guru juga diberikan pemahaman dan panduan untuk usia berapa APE yang dibuat dan dalam tema-tema apa saja. Korelasi ini sangat penting mengingat praktek yang sesuai (*Developmentally Appropriate Practice*) untuk anak menjadi suatu keharusan dalam proses belajar anak (Megawangi: 2004: 10).

Cara membuat APE tidak terlepas dari jenis-jenis APE. Petunjuk pembuatannya sesuai dengan jenisnya. Contoh pembuatan APE untuk pengembangan perilaku sosial dan emosional seperti plastisin dan *painting finger*. Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan pengetahuan guru-guru TK Al-Munawwaroh dan TK Dewantara dalam pembuatan alat permainan edukatif (APE) dan sebagai referensi pendidik dalam mengembangkan APE bagi anak usia dini.

METODE

Khalayak sasaran pengabdian masyarakat ini tentu saja adalah guru di TK/RA Al-Munawwaroh dan TK Dewantara. Khalayak sasaran diutamakan seluruh guru dan kepala sekolah TK di dua sekolah tersebut yang berjumlah 12 orang. Melalui kegiatan ini diharapkan khalayak sasaran dapat mengetahui dan memahami bentuk dalam mengembangkan media pembelajaran melalui cara pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dengan menggunakan materi dan model

pembelajaran edukasi yang bervariasi. Rancangan prosedur kegiatan program PKM yang diusulkan dalam usulan ini meliputi tahapan: (1) persiapan; (2) pelaksanaan; dan (3) observasi serta evaluasi. Adapun metode yang digunakan yaitu pendidikan pada masyarakat berupa kegiatan sosialisasi untuk meningkatkan pengetahuan/pemahaman peserta mengenai cara pembuatan alat permainan edukatif (APE). Selanjutnya, proses evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui kekurangan dan kendala dalam pelaksanaan kegiatan sehingga dapat dilakukan penyempurnaan. Proses evaluasi dilakukan melalui kegiatan wawancara kepada peserta secara langsung mengenai kegiatan penyuluhan dan sosialisasi.

Pelaksanaan program kemitraan masyarakat ini dilakukan dengan tiga tahapan, dimana tahap pertama merupakan tahapan persiapan. Pada tahap ini kelompok pengabdian masyarakat melakukan survey pendahuluan untuk melihat kondisi di lapangan mengenai sarana dan prasarana serta kompetensi guru dalam mengajar sehari – hari di kelas. Tahap selanjutnya merupakan tahapan pelaksanaan kegiatan program. Dalam tahap ini tim akan melakukan kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran. Dalam tahap pelaksanaan ini kelompok pengabdian masyarakat memberi guru – guru tersebut cara mengembangkan media pembelajaran. Guru – guru juga dipandu dari setiap masing – masing rancangan media pembelajaran. Tahap yang terakhir adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi atas hasil yang telah dicapai oleh peserta pelatihan. Masukan dan perbaikan lebih lanjut dapat dilakukan pada tahap ini. Evaluasi diberikan dengan mengumpulkan data yang diperoleh dari kegiatan pelatihan. Data diambil dengan menyimpulkan pemahaman guru – guru ketika mengembangkan media pembelajaran

sesuai dengan kebutuhan di kelasnya dengan masalah yang ditemukan guru dikelasnya masing – masing. Indikator ketercapaian tujuan program kemitraan ini adalah bahwa 80 % guru – guru sudah memahami dan dapat mengembangkan media pembelajaran atau Alat Permainan Edukatif (APE) pada kelasnya masing – masing. Adapun langkah – langkah kegiatan ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

Langkah 1 :

Peserta pelatihan diberikan materi tentang panduan membuat media pembelajaran.

Langkah 2 :

Peserta diberikan kesempatan untuk mendiskusikan materi yang telah diberikan. Kesempatan tanya jawab diberikan untuk memperjelas hal-hal yang masih menjadi keraguan.

Langkah 3 :

Peserta berlatih untuk membuat rancangan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan di kelasnya.

Langkah 4 :

Peserta mengembangkan media pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.

Langkah 5 :

Peserta saling bertukar pendapat tentang media pembelajaran yang dikembangkan dari materi yang digunakan di kelas.

Langkah 6 :

Hasil karya peserta dikumpulkan dan dianalisis untuk diberikan masukan dan perbaikan lebih lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program kemitraan masyarakat ini dilakukan dengan tiga tahapan, dimana tahap pertama merupakan tahapan persiapan. Pada tahap ini kelompok

pengabdian masyarakat melakukan survey pendahuluan untuk melihat kondisi di lapangan mengenai sarana dan prasarana serta kompetensi guru dalam mengajar sehari – hari di kelas. Tahap selanjutnya merupakan tahapan pelaksanaan kegiatan program. Dalam tahap ini tim akan melakukan kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran. Dalam tahap pelaksanaan ini kelompok pengabdian masyarakat memberi guru – guru tersebut cara mengembangkan media pembelajaran. Guru – guru juga dipandu dari setiap masing – masing rancangan media pembelajaran. Tahap yang terakhir adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi atas hasil yang telah dicapai oleh peserta pelatihan. Masukan dan perbaikan lebih lanjut dapat dilakukan pada tahap ini. Evaluasi diberikan dengan mengumpulkan data yang diperoleh dari kegiatan pelatihan. Data diambil dengan menyimpulkan pemahaman guru – guru ketika mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan di kelasnya dengan masalah yang ditemukan guru dikelasnya masing – masing. Indikator ketercapaian tujuan program kemitraan ini adalah bahwa 80 % guru – guru sudah memahami dan dapat mengembangkan media pembelajaran atau Alat Permainan Edukatif (APE) pada kelasnya masing – masing. Adapun langkah – langkah kegiatan ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

Langkah 1 :

Peserta pelatihan diberikan materi tentang panduan membuat media pembelajaran.

Langkah 2 :

Peserta diberikan kesempatan untuk mendiskusikan materi yang telah diberikan. Kesempatan tanya jawab diberikan untuk memperjelas hal-hal yang masih menjadi keraguan.



Langkah 3 :

Peserta berlatih untuk membuat rancangan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan di kelasnya.

Langkah 4 :

Peserta mengembangkan media pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.

Langkah 5 :

Peserta saling bertukar pendapat tentang media pembelajaran yang dikembangkan dari materi yang digunakan di kelas.

Langkah 6 :

Hasil karya peserta dikumpulkan dan dianalisis untuk diberikan masukan dan perbaikan lebih lanjut.



SIMPULAN

Pelatihan pengembangan media pembelajaran di TK/RA yang dilakukan Pada PKM ini telah dilaksanakan dengan baik di sekolah mitra Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan. Program ini telah menggugah minat masyarakat baik lingkungan sekolah ataupun wali siswa untuk kembali memperbaiki kualitas pendidikan Indonesia meskipun baru dimulai dari lingkup yang kecil. Mengenalkan bahwa pembelajaran itu tidak harus dilakukan diluar lingkungan sekolah saja, tetapi dapat dilakukan di lingkungan sekolah dengan memperhatikan potensi, minat dan motivasi belajar anak – anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih saya haturkan kepada Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) yang telah memberikan saya kesempatan untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat dan telah mendanai terlaksananya Program Kemitraan Masyarakat (PKM), lembaga mitra pengabdian, dan kepada pihak yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian dengan baik dan lancar, serta

kepada pihak yang memberikan gagasan, masukan untuk penyusunan artikel pengabdian ini

DAFTAR PUSTAKA

- Harfiani, R., & Mavianti. (2019). PKM Peningkatan Kualitas Guru PAUD Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Pendidikan Inklusif di Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang. *Ihsan : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1).
- Masitah, W., & Hastuti, J. (2017). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Metode Bercerita dengan Menggunakan Media Audio Visual di Kelompok B RA Saidi Turi Kecamatan Pancur Batu Kabupaten Deli Serdang. *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*, 8(2), 147-177.
- Masitah, W., & Setiawan, H. R. (2018). Pembuatan Media Pembelajaran Melalui Seni Decapage Pada Guru Raudhatul Athfal Kecamatan Medan Area. *JURNAL PRODIKMAS Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2).
- Megawangi, Ratna dkk, (2004). Pendidikan yang Patut dan Menyenangkan; Penerapan Teori DAP, Jakarta: Indonesia Heritage Foundation
- Peraturan Perundang-undangan (2012). Undang-Undang Nomor 12 tentang Pendidikan Tinggi, pasal 1 nomor 9.
- Pratiwi, I., Amelia, C., & Pasaribu, O. L. (2020). PKPM Wisata Baca Pada TK Aisyiah Medan. *Ihsan : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 170-178.
- Rangkuti, Derajat dkk, (2019). PKM Pembuatan Alat Permainan Edukatif bagi Guru TK/PAUD. In Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian (Vol. 2, No. 1, pp. 674-678).
- Sitepu, J. M., & Nasution, M. (2018). Kreativitas Pembuatan Media Pembelajaran Big Book Pada Guru-Guru RA Di Kecamatan Medan Maimun. *Jurnal Prodikmas Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1).