



**Journal of Human And Education**

Volume 4, No. 5, Tahun 2024, pp 1104-1111

E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876

Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

## **Pelatihan Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Kreativitas Guru Di Desa Mekarnangka**

**Ahmad Syarif<sup>1</sup>, Agus Suryana<sup>2</sup>, Ani Rosidah<sup>3</sup>, Ati Sunarti<sup>3</sup>, Metty Yunita<sup>4</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Jambi<sup>1</sup>

Program Studi PGMI, Fakultas Tarbiyah, IAI Nasional Laa Roiba<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Majalengka<sup>3</sup>

Institut Madani Nusantara<sup>4-5</sup>

Email: ahmad.syarif@unja.ac.id , suryaagus2012@gmail.com ,

anirosidah@unma.ac.id , atisunarticurug@gmail.com,

mettyyunita26@gmail.com

### **Abstrak**

The purpose of this training is to increase the creativity and interest of teachers about educational game tools that can be utilized in teaching and learning activities and extracurricular activities. Basically, this training is very interesting to be carried out by the training participants because the materials or educational game tools utilize used materials that are easily found around. The implementation of the activity was carried out in Mekar Nangka Village with the participants being teachers in Mekar Nangka Village. These activities use the mentoring method with three main stages, namely the first preparation of activities by preparing schedules, planning designs, activity permits; second implementation by integrating plans and needs in the field, and finally assessment by providing questionnaires and assessing the results of making educational game media. The results of this training can increase the creativity of teachers in Mekarnangka Village in making educational game devices and can increase teacher interest.

**Keywords:** Training, Instructive Game Tools, Teacher Creativity

### **Abstract**

Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kreatifitas dan minat guru tentang Alat Permainan edukatif yang bisa dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar maupun kegiatan ekstrakurikuler. Pada dasarnya pelatihan ini sangat menarik dilaksanakan oleh peserta pelatihan karena bahan atau alat permainan edukatif memanfaatkan bahan-bahan bekas yang mudah ditemukan di sekitar. Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan di Desa Mekar Nangka dengan peserta adalah guru-guru di Desa Mekar nangka. Kegiatan ini menggunakan metode pendampingan dengan tiga tahap utama, yaitu pertama penyusunan kegiatan dengan mempersiapkan jadwal, desain perencanaan, ijin kegiatan; kedua pelaksanaan dengan mengintegrasikan rencana dan kebutuhan di lapangan, dan terakhir penilaian dengan memberikan angket serta penilaian hasil pembuatan media permainan edukatif. Hasil pelatihan ini dapat meningkatkan kreativitas para guru di Desa Mekarnangka dalam membuat perangkat permainan edukatif dan dapat meningkatkan minat guru.

**Kata Kunci:** Pelatihan, Perangkat Permainan Instruktif , Kreativitas guru

### **PENDAHULUAN**

Anak usia dini mengalami apa yang disebut sebagai masa *Golden Age*, yaitu periode penting dalam mengeksplorasi minat dan bakat mereka, menikmati bermain, dan merespons rangsangan dengan baik, otak anak memiliki sekitar 100-200 miliar sel otak sehingga sangat berpotensi untuk dikembangkan dengan baik, dengan cara memberikan rangsangan yang baik agar otak dapat bekerja secara maksimal melalui berbagai jenis permainan dan media/alat edukatif. Media edukatif sangat penting

dalam pembelajaran sehingga memunculkan kondisi yang optimal terhadap tumbuh kembang peserta didik. Di samping itu penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat menyingkat waktu. Artinya, pembelajaran dengan menggunakan media dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal yang baru dan asing bagi siswa. Dari beberapa hal yang diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar (Nurfadhillah et al., 2021) Media Permainan Edukatif merupakan semua sarana atau media yang memiliki bernilai instruktif dan bisa merangsang perkembangan berbagai aspek kemampuan anak. Ditambah lagi, media edukatif bisa diintegrasikan dengan permainan sehingga menarik anak untuk belajar sambil bermain sehingga terwujud segala fantasi, tujuan, dan potensi mereka.

Menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) Memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mendapatkan pengetahuan tambahan dan mengembangkan pengalaman. Selain itu, Alat Permainan Edukatif tidak selalu harus mahal atau canggih, tetapi alat permainan edukatif bisa dibuat dari barang-barang limbah yang biasanya terbuang. Membuat APE dari barang bekas ini juga mengembangkan kreativitas guru dan mempromosikan bentuk pikir yang lebih berkelanjutan. Memanfaatkan bahan sisa memiliki keunggulan yaitu, sudah tersedia di lingkungan sekitar dan biaya lebih murah atau bahkan tanpa biaya (Fransisca et al., 2023). Cara memanfaatkan barang bekas untuk membuat perangkat permainan yang mendidik yang sesuai untuk peserta didik dengan cara mendesain unsur-unsur yang menarik dan memberikan rangsangan belajar melalui bahan-bahan bekas ini sehingga semakin besar peluang bagi generasi muda untuk tumbuh dan berkembang. Selain itu, memupuk rasa kepedulian terhadap lingkungan sekitar dalam memanfaatkan barang bekas menjadi barang yang berguna. Ramah Lingkungan adalah media pembelajaran yang bahannya berasal dari bahan bekas. Penggunaan media bahan bekas adalah pemanfaatan bahan-bahan yang sudah tidak terpakai, bahannya mudah didapatkan serta murah. Contohnya kardus bekas, stik es krim, botol mineral, sedotan dll. Keberadaan bahan-bahan ramah lingkungan (barang bekas) yang tidak terpakai sangat mudah ditemukan di sekitarnya. Pemanfaatan bahan ramah lingkungan (barang bekas) dapat mengurangi pencemaran lingkungan akibat limbah mencemari lingkungan (Tuti Firdayani, 2023).

Para pendidik yang mampu mengaplikasikan alat permainan edukatif sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan kompetensi peserta didik dan dapat merinci kualitas serta arah perkembangan lembaga Pendidikan yang unggul. Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri yaitu: (1) Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk; (2) ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak; (3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat; (4) Membuat anak terlibat secara aktif; (5) sifatnya konstruktif (Hasanah, 2019). Oleh karena itu, pendidik dihadapkan secara konsisten terus berinovasi untuk mengembangkan kreativitas dan memiliki beragam kompetensi agar dapat mengadakan pembelajaran yang menarik karena pengalaman belajar yang menggembirakan bagi peserta didik akan berefek positif dengan daya kompetensinya.

Guru harus memiliki kompetensi dalam mengelola proses pembelajaran, salah satunya adalah pemanfaatan alat permainan edukatif. Berdasarkan pada hasil observasi di desa Mekarjaya diperoleh data bahwa masih kurangnya kompetensi yang dimiliki guru dalam pemahaman tentang alat permainan edukatif tersebut. Kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan APE karena tidak semua guru memiliki latar belakang pengalaman mengikuti pelatihan dalam pengembangan permainan edukatif. Kreativitas dalam pengembangan alat permainan edukatif memerlukan pemahaman tentang teori pembelajaran dan desain permainan yang efektif. Jika guru tidak memiliki pengetahuan ini, mereka mungkin merasa kesulitan untuk mengembangkan permainan yang sesuai dan menarik. Mereka mungkin merasa tidak yakin tentang bagaimana mengintegrasikan

permainan ke dalam kurikulum dan mengoptimalkan manfaat pembelajaran. Faktor eksternal, diantaranya kurangnya sarana prasarana yang dimiliki di Desa Mekarnangka, khususnya dalam alat bermain (APE) berpengaruh dalam kegiatan mengajar yang tidak efektif. Permasalahan tersebut jika dirumuskan menjadi rendahnya kreatifitas dan minat guru dalam memanfaatkan dan mengembangkan APE dalam proses pembelajaran. Dengan demikian tujuan dari pelatihan alat permainan edukatif adalah untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam mengembangkan APE. Selain itu, kegiatan tersebut bertujuan untuk meningkatkan minat guru agar dapat memanfaatkan APE tersebut. Salah satu alternatif pemecahan tersebut adalah memberikan pelatihan pembuatan dan penggunaan APE kepada guru di Mekarnangka agar meningkatkan motivasi kreatifitas guru.

## **METODE**

Peserta dalam kegiatan ini, yaitu para pendidik di Kp. Sukasirna Desa. Mekarnangka. Bentuk kegiatan pengabdian adalah pelatihan Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Kreativitas Guru Di Desa Mekarnangka. Teknik pengumpulan informasi melalui observasi, wawancara serta dokumentasi. Kegiatan pengabdian dilangsungkan dengan kolaborasi antara teman sejawat. Metode kegiatan pengabdian terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

1. Tahap perencanaan dilakukan dengan mengumpulkan berbagai macam sumber kajian Alat permainan edukatif, mengumpulkan bahan-bahan dan contoh pelaksanaan pelatihan di lapangan, membuat scenario atau jadwal pelaksanaan, mengomunikasikan dengan pihak-pihak terkait, serta mengecek ulang kesiapan yang perlu dipersiapkan.



Gambar 1: FGD Perencanaan

2. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan beberapa tahapan: pertama mengadakan pemaparan materi terkait Alat Permainan edukatif, selanjutnya dilaksanakan sesi diskusi tanya jawab, dan ujicoba pembuatan APE, terakhir demonstrasi masing-masing kelompok dalam pembuatan APE. Ujicoba dilaksanakan secara berkelompok dan dilangsungkan dengan kolaborasi. Beberapa tahapan dari penelitian tindakan kelas ini mencakup dengan proses merencanakan, melaksanakan, mengamati serta merefleksi



Gambar 2: Kegiatan Pemaparan Materi Pelatihan APE

3. Tahap terakhir adalah evaluasi dimana setiap kelompok yang sudah presentasi diberi penilaian oleh tim kegiatan untuk menilai tingkat kreatifitasnya. Sedangkan untuk mengetahui minat kegiatan pembuatan APE setiap peserta diminta mengisi google form yang sudah disediakan. Penilaian ini menggunakan lembar instrumen berbentuk google form yang diisi oleh semua peserta. Google form menggunakan skala likert dengan lima skala sebagai berikut: SB (Sangat Baik) = 5; B (Baik) = 4; CB (Cukup Baik) = 3; KB (Kurang Baik) = 2; STB (Sangat Tidak Baik) = 1. Adapun contoh bentuk kreatifitas dalam pembuatan AFE adalah Permainan merujuk kepada segala jenis perangkat yang digunakan oleh anak-anak untuk memenuhi dorongan bermain mereka. Alat-alat ini merupakan bagian penting dari kebutuhan anak-anak. Jenis-jenis alat permainan yang digunakan sangat beragam, termasuk yang bisa dirakit, dikelompokkan, digabungkan, dirangkai, dibentuk, serta disusun sesuai dengan bentuk utuhnya, dan beragam jenis lainnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

1. Kreatifitas Guru pada Pembuatan Alat Pembelajaran Edukatif di Mekar Nangka

Media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan belajar remaja, yang berada pada tahap usia Cemerlang. Penggunaan berbagai media kartu angka akan menjadikan anak-anak lebih antusias dalam belajar, sehingga dapat memfasilitasi perkembangan otak siswa. Dengan bermain menggunakan alat-alat ini, anak-anak dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep matematika, bahasa, sains, dan lain sebagainya. Adapun hasil dari produk pelatihan sebagai berikut:

- a. Puzzle

Puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat melatih siswa untuk menempatkan benda sesuai dengan kebutuhan tujuan pembelajaran. Puzzle hasil karya guru bersifat sistematis dan praktis dengan tema-tema tertentu. Kelebihan Puzzle yang dibuat oleh guru adalah sangat relevan dalam meningkatkan daya imajinasi siswa dan memotivasi siswa. puzzle yang sudah lengkap bisa dipadukan dengan strategi storytelling karena sangat fleksibel untuk digunakan.



Gambar 3: Pembuatan Puzzle Runika

b. Kartu Kata Bergambar

Keterampilan Literasi membaca merupakan faktor penting bagi kesuksesan belajar anak. Media kartu kata sangat mendukung terhadap keterampilan membaca siswa. Hasil dari kegiatan pelatihan kelompok guru membuat kartu kata bergambar yang menarik. Kata disusun secara sistematis dan logis dengan mengedepankan Tingkat perkembangan kognitif dan Bahasa siswa. Selain itu, kartu kata bergambar ini sangat mudah diimplementasikan oleh guru untuk mendukung kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan dengan gambar sesuai dengan konteksnya.



Gambar 4: Pembuatan Kartu Kata Bergambar

c. Mini Book Smart

Mini book smart merupakan permainan edukatif anak yang mengintegrasikan kemampuan membaca, memahami makna dan bentuk, serta melatih motorik anak. Mini book smart sangat bermanfaat bagi peserta didik untuk memotivasi belajar dan mengolah makna kata yang dikondisikan sesuai dengan kebutuhan. Minibook hasil pelatihan guru sangat menarik karena mampu mengintegrasikan tujuan pembelajaran dengan produk yang sangat relevan.



Gambar 5: APE Mini Book Smart

d. Rumah Unik Kreatif

Rumah Unik Kreatif, merupakan media pembelajaran Edukatif yang dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Pada aspek kognitif, siswa diarahkan untuk mengenal pola warna, bentuk ruang yang Solusi suatu benda, ruang baca. Selain itu sebagai sosio emosional karena siswa Bersama temannya dapat bekerjasama dalam menggunakan permainan rumah unik kreatif. Dari segi psikomotorik, siswa dapat mencoba berbagai dimensi yang bisa diaplikasikan sesuai dengan tema yang ada pada rumah unik kreatif tersebut. Hasil rumah unik kreatif pada pelatihan APE tersebut sangat variative dan mengandung nilai-nilai permainan edukatif yang sangat bermanfaat pada siswa.



Gambar 6: Gambar APE Rumah Unik Kreatif

Tujuan dari kegiatan pelatihan bagi guru PAUD dan SD kelas rendah ini agar guru-guru yang mengikuti kegiatan Pelatihan Alat Pembelajaran Edukaif memiliki kreatifitas dalam mengembangkan APE sesuai dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan pada hasil yang dilakukan oleh ahli terhadap APE tersebut maka penilaian didasarkan pada indikator inovasi, kemenarikan alat, kepraktisan, keefisienan penggunaan dengan kategori sangat kreatif (4), kreatif (3), kurang kreatif (2), dan tidak kreatif (1). Dari hasil tersebut diperoleh data bahwa 85 % guru-guru sangat kreatif, 15% kreatif.

## 2. Minat Keterlibatan Guru dalam pembuatan Alat Pembelajaran Edukatif Guru

Minat guru-guru dalam mengikuti kegiatan pelatihan Alat Pembelajaran Edukatif sangat penting. Pada akhir kegiatan atau setelah para guru membuat alat pembelajaran edukatif, hasilnya didemonstrasikan. Setelah itu, guru diberikan link google form untuk mengetahui minat mengikuti kegiatan pelatihan. Berdasarkan pada hasil akhir, dari delapan belas guru yang mengikuti kegiatan: 80% mengisi sangat senang mengikuti kegiatan dan sisanya senang (30%) mengikuti kegiatan pelatihan Alat Pembelajaran Edukatif.



## Pembahasan

### Kreatifitas Guru dalam Pelatihan Alat Pembelajaran Edukatif di Desa Mekarnangka

Kreativitas memungkinkan orang untuk meningkatkan kualitas hidup. Di era perkembangan saat ini, kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan bangsa bergantung pada masukan kreatif berupa ide-ide baru, penemuan baru, dan teknologi baru. Oleh karena itu, stimulasi kemampuan berpikir kreatif tidak dilakukan ketika seseorang dewasa. Stimulasi akan lebih optimal apabila dilakukan sejak usia dini melalui berbagai kegiatan yang mendukung (Andriani & Rakimahwati, 2023). Kreatifitas adalah proses yang mampu mengidentifikasi kesenjangan atau hambatan dalam kehidupannya, menemukan solusi-solusi baru untuk masalah-masalah tersebut dengan menggunakan ide-ide baru, merumuskan hipotesis baru, dan mengkomunikasikan hasilnya. Selain itu, individu yang kreatif juga berusaha untuk memodifikasi dan menguji hipotesis yang telah mereka rumuskan (Soleha et al., 2022).

Hasil Kreatifitas Guru di Desa Mekarnangka sangat signifikan. Indikator kreativitas guru digunakan untuk menilai sejauh mana seorang guru berdasarkan pada

inovasi baru, kemenarikan alat, kepraktisan, keefisienan penggunaan. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak tanpa memikirkan hasil akhir yang diperoleh dari kegiatan tersebut. Bagi anak bermain merupakan sarana untuk menumpahkan kegiatan aktif dalam mencapai kesenangan dari kegiatan yang dilakukannya (Rosmana, 2022). Primanita Soliha: 2022 Alat permainan APE (Alat Permainan Edukatif) memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung perkembangan anak-anak. Perangkat permainan ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga membantu meningkatkan berbagai kemampuan anak seperti yang telah anda sebutkan. Alat permainan Edukatif/APE dapat merangsang gerakan fisik anak-anak, seperti berlari, melompat, atau bermain dengan peralatan yang memerlukan koordinasi tangan dan mata. Contoh alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan psikomotorik termasuk sepeda kecil, perosotan, dan permainan olahraga ringan seperti bola voli mini. Aktivitas fisik ini membantu perkembangan otot dan keterampilan motorik kasar anak.

### Minat Mengikuti Pelatihan Alat Pembelajaran Edukatif

Alat pembelajaran edukatif yang digunakan oleh guru di Desa Mekarnangka sudah sesuai serta menarik terhadap tingkatan perkembangan anak, sehingga anak-anak merasa senang dan lebih antusias pada saat pelaksanaan kegiatan mengenal berhitung dengan alat media yang dibuat bervariasi. Media atau alat yang digunakan oleh guru bertujuan membantu proses pembelajaran di Desa Mekarnangka karena media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih (Nurfadhillah et al., 2021). Minat Keterlibatan guru Sangat Baik. Melalui alat permainan edukatif guru mampu membantu anak dalam pembelajaran. Permainan sebagai sesuatu yang dapat memberikan kontribusi yang berharga pada perkembangan total anak. Melalui permainan, anak dapat memiliki pengalaman sukses dan berprestasi. Di samping itu, beberapa tujuan sosial dapat dicapai melalui permainan, seperti keterampilan sosial, menerima aturan, dan pemahaman yang lebih baik pada dirinya dalam situasi kompetitif dan kooperatif (Hijriati, 2017). Para guru tampak lebih bersemangat saat membuat alat permainan edukatif yang disesuaikan dengan tahapan perkembangan dan metode yang tepat. Dampak yang dirasakan oleh para guru setelah mengikuti pelatihan ini sangat positif. Mereka merasa terbantu karena telah memperoleh keterampilan baru dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE).

### SIMPULAN

Pelatihan Alat Permainan edukatif sangat efektif digunakan di sekolah-sekolah baik PAUD maupun Siswa Sekolah dasar kelas Rendah. Melalui kegiatan pembuatan produk alat pembelajaran edukatif oleh guru di Mekarnangka menghasilkan berbagai variasi jenis produk yang menarik dan bermanfaat dalam menumbuhkembangkan minat belajar siswa, selain itu, guru di Mekarnangka sangat antusias mengikuti kegiatan sampai menghasilkan produk yang kreatif yang dapat dimanfaatkan dalam mendukung proses pembelajaran yang unggul.

### DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, D., & Rakimahwati, R. (2023). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Media Berbasis Alam. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1910–1922. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4243>
- Fransisca, E., Sitio, S., Martono, W. C., Timang, J. L. H., Kampus, K., Nyaho, T., & Raya, P. (2023). PENDAHULUAN Pendidikan Anak Usia Dini ( PAUD ) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu
- Copyright: Ahmad Syarif, Agus Suryana, Ani Rosidah, Ati Sunarti, Metty Yunita

- perkembangan , agar anak memiliki kesiapan dal. *Jurnal Pendidikan Dan Psikologi*, 19(2), 34–57.
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20. <https://doi.org/10.24235/awlady.v5i1.3831>
- Hijriati, H. (2017). Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 59. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v3i2.1699>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Rosmana, P. S. (2022). Pembinaan Kompetensi Guru Melalui Program Inservice Training Ape Untuk Paud. *RECEP*, 3(1), 43–56. <https://doi.org/10.17509/recep.v3i1.43406>
- Tuti Firdayani, D. (2023). Abstrak. *Kreasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 26–32.