

MENINGKATKAN KEMAMPUAN GURU ANAK USIA DINI DALAM PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI WORKSHOP ALAT PERMAINAN EDUKATIF

Mita Oktavia Lestari ¹⁾, Ani Safitri ²⁾

Program Studi Pengabdian Masyarakat Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Ibn Khaldun Bogor

mitaoktavialestari9@gmail.com ¹⁾, anisafitri@uika-bogor.ac.id ²⁾

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan yang terjadi di lapangan bahwa ada satu lembaga pendidikan anak usia dini yang sudah tersedia berbagai macam alat permainan edukatif namun belum dimanfaatkan atau digunakan secara maksimal. Subjek dalam penelitian ini adalah guru-guru PAUD At-Taufiq yang berjumlah 3 orang. Tujuan dilaksanakannya kegiatan ini yaitu untuk memberikan pengetahuan, kreatifitas serta kemampuan guru PAUD dalam memanfaatkan media pembelajaran yang ada di sekolahnya. Metode yang digunakan dalam Penelitian ini yaitu penelitian tindakan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi. Berdasarkan analisis dari data yang diperoleh, data tersebut menunjukkan kenaikan nilai yang di peroleh setiap peserta serta terlihat perbedaan yang signifikan pada jumlah persentasi siklus pertama dengan siklus ke dua. Jadi dapat disimpulkan bahwa kegiatan pemanfaatan media pembelajaran melalui workshop APE dan pendampingan pembelajaran dinyatakan berhasil.

Kata kunci : Workshop, Alat Permainan Edukatif, Guru PAUD

1. PENDAHULUAN

Bermain merupakan dunia anak, dengan bermain anak mampu mengekspresikan dirinya dan memunculkan atau mengengembangkan potensi yang ia miliki. Ada banyak alat permainan yang ditawarkan di sekitar kita, mulai dari alat permainan tradisional sampai alat permainan modern. Aneka jenis permainan yang ada juga memiliki nilai fungsi dan tujuan masing-masing. Ada yang hanya untuk dimainkan saja, ada pula yang memang pembuatannya dikhususkan dan memuat nilai pendidikan didalamnya yang biasa dikenal dengan sebutan APE.

Menurut Sugianto dalam Eka Sri

(2012:96) alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang sengaja di rancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Tidak jauh berbeda dengan pengertian atau definisi alat permainan edukatif di atas, Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Depdiknas (2003) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Dalam proses pembelajaran anak usia dini untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal dan

optimal perlu didukung dengan beberapa aspek teknis dan non teknis salah satunya yaitu alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif dapat menstimulus perkembangan anak usia dini seperti melatih kemampuan motorik, melatih konsentrasi, mengembangkan konsep sebab akibat, melatih bahasa dan wawasan, serta mengenalkan warna dan bentuk. Itulah sebabnya mengapa pengadaan alat permainan edukatif itu sangat penting bagi perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan hasil dari pengamatan penulis, di Desa Pasir Jaya ada sekolah PAUD yang sudah tersedia berbagai macam alat permainan edukatif namun belum dimanfaatkan atau digunakan secara maksimal. Sebagian besar APE yang ada di sekolah masih tersimpan rapih didalam dus dan belum dibuka sama sekali, hanya ada beberapa saja yang sudah dibuka dan digunakan. Selain itu proses pembelajaran anak monoton. Setiap harinya anak hanya mengisi majalah atau buku paket dan guru yang menjadi center utama pada proses pembelajaran.

Guru hanya membagikan majalah atau buku paket dan tidak menjelaskan kepada anak apa yang akan dipelajari atau bagaimana mengerjakannya. Dari informasi yang di dapat, guru-guru yang mengajar di PAUD At-Taufiq memang baru dan belum memiliki pengalaman mengajar anak usia dini sebelumnya. Guru-guru tersebut juga belum mengetahui cara menggunakan alat permainan yang ada di sekolahnya. Hal tersebut terjadi karena guru-guru di PAUD At-Taufiq belum mempunyai pengalaman dalam menggunakan APE dan belum ada pengetahuan tentang itu.

Oleh karena itu guru-guru Paud At-Taufiq membutuhkan pengetahuan dan pengalaman tentang pemanfaatan alat permainan edukatif yang ada disekolahnya. Dengan workshop

pemanfaatan alat permainan edukatif bagi guru PAUD diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru-guru anak usia dini di PAUD At-Taufiq dalam menggunakan atau memanfaatkan media yang ada di sekolahnya. Sehingga dapat memudahkan guru dalam mengajar menggunakan alat permainan edukatif dan dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini dengan baik.

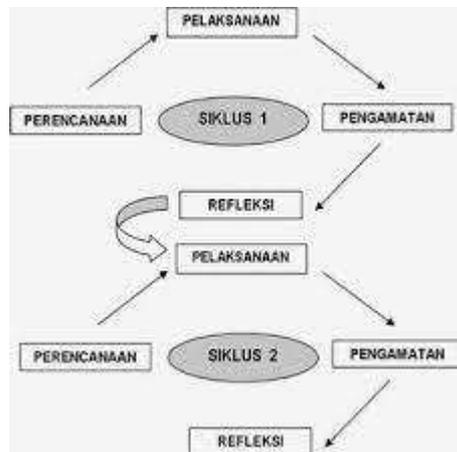
2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan (*action research*) penelitian tindakan merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan pembelajaran secara professional (Kanca, 2010:108). Pelaksanaan workshop pemanfaatan Alat Permainan Edukatif ini dilaksanakan di PAUD At-Taufiq Kp. Pasir Jawa Desa Pasir Jaya Kecamatan Cigombong Kab.Bogor. Kegiatan tersebut dilaksanakan dalam rentang waktu selama satu bulan, mulai tanggal 30 Agustus sampai 30 September 2021. Subjek dalam penelitian ini adalah guru-guru PAUD At-Taufiq sebanyak 3 orang yang terdiri dari 1 kepala sekolah dan 2 orang guru. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi yaitu peneliti melakukan pengamatan langsung ke lapangan.

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus yang disesuaikan dengan alokasi waktu dan topic yang dipilih. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Tujuan diadakannya workshop ini yaitu untuk meningkatkan keterampilan, pemahaman, serta pengetahuan guru-guru PAUD At-

Taufiq agar dapat memanfaatkan alat permainan edukatif yang tersedia di lembaganya. Sehingga mampu mempengaruhi kualitas anak usia dini di lembaganya.

Gambar 1. siklus



3. LITERATURE REVIEW

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran agar dapat berlangsung dengan baik. Menurut Khadijah (2016:124) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak usia dini sehingga proses belajar terjadi.

Kemudian menurut Mawarni dalam Safitri menyatakan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar (Safitri dkk., 2020:86). Sedangkan menurut latuheru (2016:55) media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antar guru dan

siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan daya guna.

Dari beberapa teori diatas maka dapat kita ambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, minat, dan perhatian peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal. Media pembelajaran disini hanya meliputi media atau alat yang digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Adapun alat yang digunakan tersebut diharapkan dapat meningkatkan perkembangan anak dan memiliki nilai pendidikan, alat tersebut biasa di sebut dengan alat permainan edukatif.

Menurut Sugianto dalam M. Sajirun (2012:85) alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang sengaja di rancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Tidak jauh berbeda dengan definisi di atas, Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Depdiknas (2003) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Sedangkan Hijriati (2017:61) menyatakan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak tentang sesuatu. Adapun alat permainan yang digunakan dalam workshop pemanfaatan media pembelajaran ini yaitu APE balok. Balok merupakan alat bantu kegiatan belajar mengajar yang menyerupai potongan-potongan berupa kayu yang berbeda-beda bentuk dan ukurannya serta memiliki warna yang menarik untuk anak. Ada yang

berbentuk kurva, silinder, lingkaran, setengah lingkaran dan lain-lain. Menurut cambell, permainan balok merupakan permainan yang menggunakan aktivitas otot besar dimana dapat mengembangkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan motorikhalus, melatih anak dalam pemecahan masalah, memberikan kebebasan berimajinasi dan bereksplorasi.

Balok dapat disusun sesuai kehendak anak. Mereka bisa membedakan atau mengelompokkan balok berdasarkan ukuran, warna, bentuk, dan cara mainnya untuk melatih perkembangan anak usia dini. APE balok dirancang dengan memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anak, misalnya menggunakan cat yang aman, tidak beracun atau berbau, tidak mudah mengelupas, sudut mainan tumpul agar tidak membahayakan bagi anak. APE juga didesain secara sederhana dan ringan sehingga mudah dibawa dan digunakan oleh anak.

Selain balok, pematari juga menggunakan media lain yaitu boneka tangan. Boneka tangan merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran agar dapat menarik anak. Biasanya kegiatan belajar menggunakan boneka tangan dilakukan dengan metode bercerita atau mendongeng. Menurut gunarti dalam Sulianto (2014:116) Boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka.

Dari pengertian di atas dapat kita pahami bahwa boneka tangan merupakan boneka yang dijadikan media atau alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yang dimainkan dengan tangan dan jari tangan sebagai

pendukung gerakan tangan dan kepala boneka. Boneka tangan yang dimainkan dengan tangan ini dapat dimainkan menggunakan panggung boneka yang dilengkapi layar yang dapat digeser gordengnya sesuai kebutuhan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan awal peneliti mengobservasi terlebih dahulu proses pembelajaran dan cara mengajar guru-guru di PAUD At-Taufiq. Dari hasil pengamatan tersebut peneliti mendapatkan hasil bahwa PAUD At-Taufiq sudah tersedia berbagai macam alat permainan edukatif namun belum dimanfaatkan atau digunakan secara maksimal. Sebagian besar APE yang ada di sekolah masih tersimpan rapih didalam dus dan belum dibuka sama sekali, hanya ada beberapa saja yang sudah dibuka dan digunakan. Selain itu proses pembelajaran anak monoton. Setiap harinya anak hanya mengisi majalah atau buku paket dan guru yang menjadi center utama pada proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus tindakan. Siklus pertama diawali dengan perencanaan yaitu pematari menyiapkan modul pembelajaran bagi guru-guru PAUD agar dapat memahami materi yang disampaikan. Penelitian siklus pertama dilakukan dengan 1 kali pertemuan yaitu selama 1,5 jam (90 menit) dengan melaksanakan workshop pemanfaatan APE, penulis menganalisis apakah pelaksanaan workshop tersebut dapat meningkatkan kemampuan, keterampilan, serta pengetahuan guru PAUD dalam memanfaatkan APE yang ada di PAUD At-Taufiq Kp. Pasir jawa desa pasir jaya kecamatan cigombong.

Terlihat pada saat pelaksanaan hampir semua guru paud tidak terlalu

paham bagaimana cara menggunakan alat permainan edukatif yang ada dilembaganya. Karena memang guru-guru di paud At-Taufik tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran pada anak. Pada saat pemberian materi oleh pemateri mengenai media pembelajaran salah satunya alat permainan edukatif balok dan boneka tangan, barulah guru-guru paham betapa pentingnya penggunaan alat permainan edukatif bagi perkembangan anak usia dini.

Selain pemberian materi dengan modul dan slide show, pemateri juga membuka sesi diskusi dan praktek pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif balok dan boneka tangan. Pada sesi tersebut pemateri meminta guru-guru memeragakan secara langsung bagaimana cara mengajar menggunakan APE dan apa manfaatnya bagi perkembangan anak usia dini. Berikut merupakan tabel hasil pelaksanaan siklus 1.

Tabel 1. Hasil Penelitian Tindakan Siklus I

| No | Nama | Aspek penilaian | | | Skor | % |
|----|-----------|---------------------------|-----------------------------|-----------------------------|------|--------|
| | | Kemampuan menggunakan APE | Kreativitas menggunakan APE | Pengetahuan menggunakan APE | | |
| 1. | Ibu diah | 3 | 2 | 4 | 9 | 60% |
| 2. | Ibu ai | 3 | 3 | 2 | 8 | 53,33% |
| 3. | Ibu silvi | 2 | 2 | 1 | 5 | 33,33% |

Format penilaian menggunakan skala likert 1-5 dengan keterangan sbb:

- 1 = Sangat kurang
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas dapat kita lihat bahwa hasil dari di adakannya workshop pada siklus pertama masih kurang memuaskan dan belum berjalan

dengan baik. Rata-rata nilai yang didapat masih dibatas cukup dan kurang. Nilai tertinggi hanya mencapai 60% dan terendah 33,33%.



Gambar 1.



Gambar 2.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, maka diperoleh hasil bahwa guru masih sedikit bingung dalam menentukan APE yang sesuai dengan tema, guru masih belum terbiasa menggunakan APE, kreativitas guru-guru masih perlu ditingkatkan lagi. Maka dari itu diperlukan adanya tindakan selanjutnya untuk mencapai hasil yang baik dan maksimal.

Selanjutnya pada siklus ke II yaitu pendampingan proses mengajar guru. Kegiatan diawali dengan pembuatan RPP oleh peneliti dan persiapan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran kepada anak. Setelah itu barulah dilaksanakan pendampingan mengajar guru-guru PAUD At-Taufiq oleh peneliti. Penelitian pada siklus ke II dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan selama 1 jam (60 menit). Pada siklus ke II ini kegiatan yang dilakukan guru-guru meliputi pembukaan, inti dan

penutup. Disini barulah terlihat bahwa ada perkembangan pada guru-guru PAUD seperti cara guru membuka pembelajaran, guru menerapkan bahasa Inggris dalam pembukaan dan lagu serta mampu menggunakan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran.

Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan diterapkannya workshop pemanfaatan media pembelajaran dan pendampingan proses pembelajaran ini, guru mampu menggunakan alat permainan edukatif yang sebelumnya belum digunakan sama sekali, guru mulai berkembang dalam hal cara mengajar, guru mulai menerapkan ilmu baru yang didapat dari penerbit, alat permainan edukatif yang ada mulai digunakan dan dimanfaatkan, selain itu keterampilan guru pun mulai muncul, terasah dan meningkat. Berikut tabel hasil pelaksanaan pada siklus II.

Tabel 2. Hasil Penelitian Tindakan Siklus II

| No | Nama | Aspek penilaian | | | Skor | % |
|----|-----------|---------------------------|-----------------------------|-----------------------------|------|-------|
| | | Kemampuan menggunakan APE | Kreativitas menggunakan APE | Pengetahuan menggunakan APE | | |
| 4. | Ibu diah | 4 | 3 | 5 | 12 | 80% |
| 5. | Ibu ai | 4 | 4 | 5 | 13 | 86,6% |
| 6. | Ibu silvi | 4 | 3 | 5 | 12 | 80% |

Format penilaian menggunakan skala likert 1-5 dengan keterangan sbb:

- 1 = Sangat kurang
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas dapat kita lihat bahwa ada perubahan hasil dari diadakannya pendampingan proses pembelajaran guru pada siklus II. terlihat perbedaan yang signifikan pada jumlah persentasi siklus pertama dengan siklus ke dua. Rata-rata nilai

yang didapat dari setiap aspek baik dan sangat baik. Nilai tertinggi mencapai 86,6% dan nilai terendah 80%. Artinya penelitian ini dinyatakan berhasil dan tidak perlu adanya tindak lanjut pada penelitian ini.



Gambar 3.



Gambar 4.

Dari uraian hasil pelaksanaan pada siklus ke II di atas, maka dapat diperoleh hasil yaitu ada peningkatan pada semua aspek (kemampuan, keterampilan dan pengetahuan), guru mulai kreatif dalam memilih dan menggunakan alat permainan edukatif, guru mampu memilih APE sesuai tema pembelajaran dan terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara siklus pertama dan kedua.

Dari hasil penelitian siklus I dan siklus ke II dapat diketahui bahwa kegiatan workshop dan pendampingan proses pembelajaran guru dalam memanfaatkan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan, pengetahuan serta keterampilan guru sehingga dapat menunjang keberhasilan anak di lembaga tersebut dengan lebih baik lagi. Sesuai dengan pernyataan Hijriati (2017:61) bahwa alat permainan edukatif merupakan alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak tentang sesuatu. Artinya pengadaan dan pemanfaatan alat permainan edukatif di suatu lembaga pendidikan anak usia dini itu sangat penting, karena mampu mengembangkan pemahaman dan memunculkan potensi pada diri anak usia dini.

5. KESIMPULAN

Penggunaan APE dalam proses pembelajaran itu sangat penting pengadaannya dan mempunyai pengaruh yang cukup besar. Selain itu juga dengan pembelajaran menggunakan APE mampu membangkitkan dan membawa murid kedalam suasana senang dan gembira. Maka dari itu diharapkan guru mampu menggunakan dan memanfaatkan serta kreatif dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan yang tersedia di lembaganya agar mampu mengembangkan aspek-aspek

perkembangan anak usia dini. Selain itu guru menjadi termotivasi untuk menggunakan berbagai APE dalam setiap proses pembelajaran sehingga dapat menunjang keberhasilan anak dengan lebih baik lagi.

Berdasarkan hasil pada penelitian tindakan I dan II dapat disimpulkan bahwa telah ada peningkatan kemampuan, keterampilan dan pengetahuan guru-guru di PAUD At-Taufiq dalam menggunakan dan memanfaatkan alat permainan edukatif. Data tersebut menunjukkan kenaikan nilai yang diperoleh setiap peserta serta terlihat perbedaan yang signifikan pada jumlah persentasi siklus pertama dengan siklus ke dua. Jadi dapat disimpulkan bahwa kegiatan pemanfaatan media pembelajaran melalui workshop APE dan pendampingan pembelajaran dinyatakan berhasil

6. DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, K. (N.D.). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. 3-4.
- Dhine, N. (2007). Metode Pengembangan Bahasa.
- Kanca. (2010). 108.
- Khadijah. (N.D.). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. 3-4.
- Latuheru. (2016). Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Melalui Kegiatan Workshop. *Jurnal Ilmiah*, 55.
- Sugianto, M. (2012). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Paud Seatap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Empowerment*, 96-97.

Sulianto, J. (2014). Profil Cerita Anak Dan Media Boneka Tangan Dalam Metode Bercerita Berkarakter Untuk Siswa Sd . 116.

Safitri, A., & Nisa, J. S. (2020). Media Pembelajaran Pop-Up Book Untuk Belajar Angka Hijaiyah.

Jurnal Pendidikan luar sekolah, 86.

Rahma, R. Ali, M. Yuniarni, D. 2017. Penggunaan Alat Permainan Edukatif Untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Al Fikri . *Artikel Penelitian*.