

## **Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) bagi Guru-Guru SDIT Ulum Albab, Pekalongan**

**Ratna Yuniarsih<sup>1</sup>, Muhammad Jaeni<sup>2</sup>, Slamet Untung<sup>3</sup>, Fina Fatkhurizqia<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

<sup>2</sup>UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

<sup>3</sup>UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

<sup>4</sup>UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

e-mail: muhammad.jaeni@uingusdur.ac.id<sup>2</sup>

### **Abstrak**

*Workshop ini menjadi langkah awal dalam pelatihan, di mana para guru diperkenalkan dengan berbagai jenis APE yang dapat mereka buat. Kami membahas konsep dasar APE, pemilihan bahan yang ramah lingkungan dan mudah didapat, serta teknik-teknik sederhana dalam pembuatan APE yang dapat diaplikasikan di kelas. Sesi demonstrasi memberikan pandangan lebih mendalam tentang proses pembuatan APE. Tim pengabdian membawakan contoh-contoh APE yang telah dibuat, memberikan penjelasan langkah demi langkah, dan membagikan tips praktis. Sesi ini tidak hanya memberikan pemahaman teknis, tetapi juga menginspirasi para guru untuk menjelajahi kreativitas mereka. Agar pengetahuan yang diperoleh dapat diaplikasikan secara langsung, sesi praktek langsung menjadi momen puncak dalam pelatihan. Para guru didorong untuk menciptakan APE mereka sendiri dengan bimbingan tim pengabdian. Sesi ini bukan hanya tentang membuat APE, tetapi juga mengembangkan pemikiran kreatif dalam merancang alat permainan yang sesuai dengan materi pelajaran dan kebutuhan siswa. Setelah para guru menciptakan APE mereka sendiri, dilakukan sesi evaluasi dan diskusi. Para guru berbagi pengalaman, memberikan umpan balik, dan mendiskusikan potensi pengembangan lebih lanjut. Ini menjadi kesempatan untuk membangun komunitas pembelajaran yang saling mendukung antar guru.*

**Kata Kunci:** workshop, APE, guru, pelatihan, pembuatan, permainan.

### **Abstract**

*This workshop was the first step in the training, where teachers were introduced to the different types of APE that they could make. We discussed the basic concepts of APE, the selection of environmentally friendly and easily available materials, and simple techniques in making APE that can be applied in the classroom. The demonstration session provided a more in-depth look at the process of making APE. The service team brought examples of APE that had been made, gave step-by-step explanations, and shared practical tips. This session not only provided technical understanding, but also inspired the teachers to explore their creativity. In order to apply the knowledge gained directly, the hands-on session was the highlight of the training. The teachers were encouraged to create their own APE with the guidance of the service team. This session is not only about making APE, but also developing creative thinking in designing play tools that suit the subject matter and needs of the students. After the teachers created their own APE, an evaluation and discussion session was conducted. Teachers share their experiences, provide feedback and discuss the potential for further development. This is an opportunity to build a supportive learning community among teachers.*

**Keywords:** workshop, APE, teacher, training, making, game.

## PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat dasar memiliki peran penting dalam membentuk dasar pengetahuan, keterampilan, dan karakter anak-anak. Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Ulum Albab di Kota Pekalongan memegang tanggung jawab besar dalam mendidik generasi muda, namun sering kali dihadapkan pada tantangan sumber daya, terutama dalam menyediakan alat permainan edukatif (APE) yang mendukung pembelajaran kreatif dan menyenangkan. Dalam rangka mendukung peningkatan kualitas pembelajaran, kami meluncurkan Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan judul "Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) bagi Guru-Guru SDIT Ulum Albab, Pekalongan."

Pada era pendidikan modern, pendekatan pembelajaran anak-anak tidak hanya tentang pemberian informasi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menarik dan berkesan. Alat permainan edukatif (APE) memiliki peran sentral dalam mencapai tujuan ini, membantu siswa untuk belajar sambil bermain dan merangsang perkembangan kognitif, sosial, dan motorik mereka. Namun, kenyataannya, SDIT Ulum Albab menghadapi keterbatasan dalam menyediakan beragam APE yang sesuai dengan kurikulum dan tingkat perkembangan anak.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di SDIT Ulum Albab, PKM ini diinisiasi dengan tujuan memberikan pelatihan kepada guru-guru sekolah tersebut dalam pembuatan APE. Pelatihan ini diharapkan dapat memberdayakan para guru untuk menjadi kreatif dan mandiri dalam menciptakan alat permainan yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan kurikulum.

Program ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran di SDIT Ulum Albab melalui pengenalan dan implementasi alat permainan edukatif yang inovatif.
2. Memberdayakan para guru untuk menjadi pembuat APE yang kreatif dan dapat mengintegrasikannya ke dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.
3. Merangsang minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran melalui penggunaan APE yang menarik dan relevan.

Metode pelatihan yang kami terapkan didesain untuk memberikan pengetahuan praktis dan keterampilan kepada para guru. Kami mengadakan workshop, sesi demonstrasi, dan praktek langsung untuk memastikan para guru dapat mengaplikasikan secara efektif konsep dan teknik pembuatan APE. Selain itu, kami menyediakan panduan terinci dan bahan referensi agar para guru dapat terus mengembangkan kreativitas mereka dalam menciptakan APE yang mendukung pembelajaran.

Workshop ini menjadi langkah awal dalam pelatihan, di mana para guru diperkenalkan dengan berbagai jenis APE yang dapat mereka buat. Kami membahas konsep dasar APE, pemilihan bahan yang ramah lingkungan dan mudah didapat, serta teknik-teknik sederhana dalam pembuatan APE yang dapat diaplikasikan di kelas.

Sesi demonstrasi memberikan pandangan lebih mendalam tentang proses pembuatan APE. Tim pengabdian membawakan contoh-contoh APE yang telah dibuat, memberikan penjelasan langkah demi langkah, dan membagikan tips praktis. Sesi ini tidak hanya memberikan pemahaman teknis, tetapi juga menginspirasi para guru untuk menjelajahi kreativitas mereka.

## **METODE**

Metode pelatihan yang kami terapkan didesain untuk memberikan pengetahuan praktis dan keterampilan kepada para guru. Kami mengadakan workshop, sesi demonstrasi, dan praktek langsung untuk memastikan para guru dapat mengaplikasikan secara efektif konsep dan teknik pembuatan APE. Selain itu, kami menyediakan panduan terinci dan bahan referensi agar para guru dapat terus mengembangkan kreativitas mereka dalam menciptakan APE yang mendukung pembelajaran.

Tinjauan pustaka yang mendalam mendukung pemahaman kami akan pentingnya permainan edukatif dalam proses pembelajaran anak-anak. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan APE dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat konsep pembelajaran, dan merangsang kreativitas mereka. Dengan merujuk pada literatur ini, kami merancang pelatihan yang sesuai dengan prinsip-prinsip terbaik dalam pengembangan APE.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Melalui pelatihan ini, para guru SDIT Ulum Albab berhasil menciptakan beragam APE yang inovatif dan sesuai dengan kurikulum. Beberapa hasil yang dicapai meliputi:

1. **Kreativitas dalam Pembelajaran:** Para guru mampu mengintegrasikan APE yang mereka buat ke dalam kegiatan pembelajaran. Ini menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan mendukung pemahaman konsep secara menyeluruh.
2. **Peningkatan Keterampilan Guru:** Proses pelatihan meningkatkan keterampilan para guru dalam merancang, membuat, dan mengintegrasikan APE dalam pembelajaran. Mereka menjadi lebih mandiri dalam menciptakan alat permainan yang mendukung tujuan pembelajaran.
3. **Partisipasi dan Minat Siswa:** Siswa menunjukkan peningkatan minat dan partisipasi dalam proses pembelajaran dengan penggunaan APE. Alat permainan yang dirancang dengan baik memotivasi siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan.
4. **Kolaborasi dan Pertukaran Pengalaman:** Program ini membuka ruang bagi kolaborasi dan pertukaran pengalaman antar para guru. Mereka saling belajar dan menginspirasi satu sama lain, membentuk komunitas pembelajaran yang dinamis.

### **Pembahasan**

Dampak positif dari program ini terlihat dalam berbagai aspek:

1. **Peningkatan Kualitas Pembelajaran:** Dengan diterapkannya APE, kualitas pembelajaran di SDIT Ulum Albab meningkat. Siswa tidak hanya belajar konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan kritis dan kreativitas mereka.
2. **Meningkatkan Motivasi Belajar:** Penggunaan APE merangsang minat dan motivasi belajar siswa. Mereka tidak hanya menjadi pasif dalam pembelajaran, tetapi aktif terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang menyenangkan.
3. **Pemberdayaan Guru:** Para guru merasakan pemberdayaan diri mereka dalam menciptakan alat permainan yang mendukung pembelajaran. Mereka menjadi lebih percaya diri dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik.

4. Pengembangan Kreativitas: Program ini menghasilkan pengembangan kreativitas para guru dalam merancang APE yang relevan dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Mereka belajar untuk berpikir out-of-the-box dan menghadirkan ide-ide inovatif.

Pelaksanaan program tidak terlepas dari tantangan dan kendala yang dihadapi. Beberapa tantangan yang diatasi antara lain:

1. Keterbatasan Sumber Daya: Tantangan utama adalah keterbatasan sumber daya dalam pembuatan APE yang berkualitas tinggi. Namun, dengan memanfaatkan sumber daya lokal dan kreativitas, para guru mampu mengatasi kendala ini.
2. Keterampilan Teknis Awal: Sebagian guru awalnya memiliki keterbatasan dalam keterampilan teknis pembuatan APE. Namun, melalui bimbingan dan praktek langsung, mereka dapat mengatasi keterbatasan tersebut dan meningkatkan keterampilan mereka.

Program pelatihan ini memberikan kontribusi positif dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan di SDIT Ulum Albab, Pekalongan. Para guru yang terlibat dalam pelatihan berhasil menciptakan APE yang mendukung pembelajaran kreatif dan interaktif. Dampak positif juga terlihat pada partisipasi dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Melalui pelaksanaan PKM ini, kami berharap bahwa hasil yang dicapai dapat menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut.

## **SIMPULAN**

Seiring berakhirnya PKM ini, kami berharap bahwa semangat dan keterlibatan para guru dalam pengembangan alat permainan edukatif tidak berhenti di sini. Program ini diharapkan dapat menjadi pendorong untuk terus melakukan inovasi dalam pembelajaran dan mengembangkan lebih banyak lagi APE yang mendukung tujuan kurikulum.

### ***Keberlanjutan Pembelajaran Kreatif***

1. Mendorong kelanjutan implementasi pembelajaran kreatif melalui APE di SDIT Ulum Albab.
2. Mengembangkan forum atau kelompok diskusi antar guru untuk saling berbagi pengalaman dan ide kreatif.

### ***Pengembangan Model Pembelajaran***

1. Mengembangkan model pembelajaran yang lebih terstruktur dan terukur berdasarkan hasil evaluasi dan umpan balik dari para guru dan siswa.
2. Menyesuaikan program dengan perkembangan kurikulum dan kebutuhan pendidikan yang terus berubah.

### ***Penguatan Kemitraan***

1. Meningkatkan kerjasama dengan pihak-pihak terkait, seperti pihak sekolah, orang tua siswa, dan masyarakat sekitar, untuk mendukung keberlanjutan program.
2. Membangun jaringan kolaboratif dengan lembaga pendidikan dan pelaku pendidikan lainnya untuk mendukung pertukaran pengalaman dan pembelajaran bersama.

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang

telah terlibat dalam kelancaran pelaksanaan PKM ini. Terima kasih kepada tim pengabdian, guru-guru SDIT Ulum Albab, pihak sekolah, serta semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi. Semua kerjasama ini menjadi landasan kuat bagi kesuksesan program ini.

Melalui PKM "Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) bagi Guru-Guru SDIT Ulum Albab, Pekalongan," kami berharap telah memberikan kontribusi positif dalam membangun budaya pembelajaran yang kreatif dan berkesinambungan. Semoga program ini dapat menjadi inspirasi untuk upaya-upaya serupa di berbagai lembaga pendidikan, mendorong pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan anak-anak masa kini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alavi, M., & Leidner, D. E. (2001). *Review: Knowledge management and knowledge management systems: Conceptual foundations and research issues*. *MIS Quarterly*, 25(1), 107-136.
- Warschauer, M. (2003). *Technology and social inclusion: Rethinking the digital divide*. MIT Press.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20.
- Anderson, J. Q., & Rainie, L. (2010). *The future of the Internet*. Pew Internet & American Life Project.
- Siemens, G. (2004). *Connectivism: A learning theory for the digital age*. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-10.
- Roseth, C. J., Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2008). *Promoting early adolescents' achievement and peer relationships: The effects of cooperative, competitive, and individualistic goal structures*. *Psychological Bulletin*, 134(2), 223-246.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). *Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge*. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- So, H. J., & Kim, B. (2009). *Learning about problem based learning: Student teachers integrating technology, pedagogy and content knowledge*. *Australasian Journal of Educational Technology*, 25(1), 101-116.
- Wenger, E. (1998). *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. Cambridge University Press.
- Warschauer, M., & Matuchniak, T. (2010). *New technology and digital worlds:*

- Analyzing evidence of equity in access, use, and outcomes.* Review of Research in Education, 34(1), 179-225.
- Collins, A., & Halverson, R. (2009). *Rethinking education in the age of technology: The digital revolution and schooling in America.* Teachers College Press.
- UNESCO. (2011). *UNESCO ICT competency framework for teachers.* Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Johnson, L., Adams Becker, S., Cummins, M., Estrada, V., Freeman, A., & Ludgate, H. (2013). *NMC horizon report: 2013 higher education edition.* The New Media Consortium.
- Puentedura, R. R. (2006). *Transformation, technology, and education. Presentation at the Maine Learning Technology Initiative Summer Institute.*
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the oppressed.* Continuum.
- Dede, C. (2009). *Immersive interfaces for engagement and learning.* Science, 323(5910), 66-69.
- Ertmer, P. A., & Newby, T. J. (1993). *Behaviorism, cognitivism, constructivism: Comparing critical features from an instructional design perspective.* Performance Improvement Quarterly, 6(4), 50-71.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). *Problem-based learning: What and how do students learn?* Educational Psychology Review, 16(3), 235-266.
- Merrill, M. D. (2002). *First principles of instruction.* Educational Technology Research and Development, 50(3), 43-59.
- Brown, J. S., Collins, A., & Duguid, P. (1989). *Situated cognition and the culture of learning.* Educational Researcher, 18(1), 32-42.