



PENINGKATAN PROFESIONALITAS GURU MELALUI PELATIHAN PEMANFAATAN MEDIA APE (ALAT PERMAINAN EDUKATIF) DI MI YATABU SURABAYA

TEACHER PROFESSIONALITY IMPROVEMENT THROUGH TRAINING IN THE USE OF APE MEDIA (EDUCATIONAL GAME TOOLS) AT MI YATABU SURABAYA

Ficky Dewi Ixfina¹, Pratama Surya Bagus Kusuma²

¹Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Fithrah, Surabaya, Indonesia

²Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Fithrah, Surabaya, Indonesia

e-mail: vixfina@gmail.com ¹, Pratamasbk@alfithrah.ac.id ²

ABSTRAK

Pengabdian ini dilatarbelakangi oleh fenomena pendidikan di Indonesia yang terus melakukan perbaikan dan penyempurnaan di segala aspek, untuk mengembangkan dan memajukan pendidikan, pemerintah senantiasa memberikan dorongan kepada lembaga pendidikan untuk melakukan inovasi-inovasi, salah satu cara untuk merealisasikan adalah adanya Peningkatan Profesionalitas Guru Melalui Pelatihan Pemanfaatan Media APE (Alat Permainan Edukatif) di lembaga pendidikan Islam sebagai bentuk inovasi mendorong kemajuan pendidikan Islam. Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan pengabdian yakni menggunakan pendekatan ABCD *Asset Based Community* melalui langkah langkah *Discovery, Dream, Design, Define, dan Destiny*. Hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) secara garis besar mencakup beberapa komponen sebagai berikut: *Pertama*, keberhasilan target jumlah peserta pelatihan. *Kedua*, ketercapaian tujuan pelatihan. *Ketiga*, Ketercapaian target materi yang telah direncanakan. *Keempat*, kemampuan peserta dalam penguasaan materi. *Kelima* melalui pelatihan dan pendampingan secara praktik muncul media media APE yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Profesional, Guru, Media APE

ABSTRACT

This dedication is motivated by the phenomenon of education in Indonesia which continues to make improvements in all aspects, to develop and advance education, the government always encourages educational institutions to carry out innovations, one way to realize this is to increase teacher professionalism through Utilization Training APE media (Educative Game Tool) in Islamic educational institutions as a form of innovation encourages the progress of Islamic education. The method used to achieve the research objectives is using the ABCD Asset Based Community approach through the steps of Discovery, Dream, Design, Define, and Destiny. The results of the Student Creativity Program (PKM) activities in outline include the following components: First, the success of the target number of training participants. Second, the achievement of training objectives. Third, the achievement of material targets that have been planned. Fourth, the ability of participants in mastering the material.

Keywords: Professional, Teacher, APE Media

PENDAHULUAN

Seorang guru dituntut untuk selalu berperan aktif didalam pembentukan sumber daya yang unggul, dan dituntut untuk membentuk karakter bangsa yang sesuai dengan tujuan dari pendidikan. (Hamdani & Beni, 2013) Adapun tugas seorang guru dalam proses pembelajaran dimulai dari merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran kemudian memberikan penilaian hasil belajar. Sehingga begitu banyak tuntutan dan tugas yang di emban oleh dalam kegiatan pembelajaran untuk mendapatkan hasil keberhasilan belajar. (Buchari, 2018)

Guru menyusun perangkat pembelajaran, sebagai alur pada proses pembelajaran dengan menentukan model yang sesuai dengan materi pelajaran. Ada berbagai metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh seorang guru. Metode ceramah ialah metode yang sering digunakan oleh seorang guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Penggunaan metode ceramah tidak sepenuhnya efektif digunakan. Karena membuat peserta didik bosan dengan hanya mendengarkan seorang guru ceramah, kemudian membaca buku dan mengerjakan tugas. Melihat bahwa pendidikan selalu berhubungan dengan usaha pembinaan manusia maka keberhasilan dari tujuan pendidikan tergantung dengan upaya guru dalam menjalankan kegiatan pembelajaran. Guru sebagai pelaksana pendidikan sebagaimana menurut Nana Sudjana adalah: “Guru adalah ujung tombak pendidikan sebab guru secara langsung berupaya mempengaruhi, dan mengembangkan kemampuan siswa menjadi manusia yang cerdas, terampil dan bermoral tinggi. Sebagaimana ujung tombak guru dituntut memiliki kemampuan dasar yang diperlukan sebagai pendidik dan pengajar”. (Sudjana, 2004)

Salah satu upaya untuk mencapai keberhasilan dalam pendidikan dan pengajaran itu hanya akan tercapai bila pelaksanaan dan tugas guru dilaksanakan dengan baik, disertai keiklasan yang tinggi.

Disamping persyaratan lahiriah harus diimbangi oleh persyaratan yang hakiki yaitu dimulai dengan mental, persiapan batin, maupun kesanggupan menjadi seorang guru yang profesional, serta yang tidak kalah penting dalam menjadi guru yang profesional adalah keikhlasan hati. Seorang guru diuntut untuk menguasai berbagai metodologi pendidikan sebagaimana yang disampaikan oleh Nasution bahwa Guru yang profesional adalah guru yang menyesuaikan berbagai metode pembelajaran dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. (Nasution, 1986) Pemaparan diatas menjelaskan betapa pentingnya peran guru dalam pendidikan, karena pendidikan adalah peran fundamental sebagai salah satu upaya menjaga keutuhan perdamaian serta kerukunan bangsa dan bernegara. (Ixfina, Syamsudin, & Fitriani, 2022)

Selain menguasai metodologi pembelajaran ada factor lain yang tidak kalah penting yaitu membuat kegiatan pembelajaran bisa berlangsung dengan menarik, yaitu kreatifitas seorang pendidik sangat diperlukan. Kreatifitas dari seorang pendidik dapat terlihat dari penggunaan berbagai macam media pembelajaran baik itu media yang dibuat sendiri, maupun media yang sudah ada. Media itu sendiri pada hakikatnya adalah sebagai penunjang proses pembelajaran, sebagai upaya memudahkan peran guru sebagai fasilitator pembelajaran bagi peserta didik dalam menyerap berbagai ilmu yang sudah disampaikan. Media bisa dikatakan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Selain itu menggunakan media sebagai penghubung informasi inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain pembelajaran yang aktif adalah pembelajaran yang di dukung media dalam rangka menghantarkan informasi yang akan dipelajari. (Rusman, Kurniawan, & Riana, 2013) Selain dapat digunakan sebagai sarana penghubung pembelajaran, media juga bertujuan sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan. Karena media dapat berguna sebagai upaya meningkatkan efektifitas dan

efiensi dalam mencapai tujuan. (Masykur, Nofrizal, & Syazali, 2017)

Dengan begitu media yang di aplikasikan harus disesuaikan dengan materi serta kebutuhan peserta didik. Maka untuk menyesuaikan perlu memperhatikan berbagai hal agar peserta didik dapat memahami materi dengan baik maupun dalam mengembangkan keterampilan dan meningkatkan prestasi belajarnya. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung menarik, menyenangkan dan variatif. Penggunaan media tersebut seyogyanya beragam dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, selain itu penggunaan media tersebut berguna untuk melatih peserta didik menyelesaikan berbagai kesulitan kesulitan yang peserta didik hadapi yang berhubungan dengan penguasaan dan keterampilan belajarnya.

Hasil observasi awal yang dilakukan di MI Yatabu Surabaya terlihat bahwa proses belajar mengajar yang dilakukan masih menggunakan cara konvensional. Penyampaian materi yang dilakukan masih menggunakan media berupa kertas dan alat peraga yang kurang menarik bagi peserta didik. Tentu hal ini membuat peserta didik merasa jenuh dan mudah bosan, sehingga peserta didik kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Peserta didik akan merasa senang dan bersemangat belajar apabila dikenalkan pada hal yang menarik. Salah satunya adanya alat bantu penghubung yakni media yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran, sehingga proses belajar mengajar menjadi menyenangkan bagi peserta didik sehingga diharapkan peserta didik akan mengikuti serangkaian belajar mengajar dengan maksimal.

Fakta kedua yang ditemukan saat observasi adalah Standar biaya Pendidikan masih relative rendah, hal ini bisa dibuktikan dengan adanya peningkatan jumlah siswa yang masih sedikit. Standar pengelolaan sudah standar namun perlu peningkatan pelayanan manajemen berbasis

IT yang perlu ditingkatkan. Kondisi ini tentu menjadikan para guru dan kepala madrasah terus berupaya untuk selalu meningkatkan kualitas madrasah agar selalu dipercaya oleh masyarakat salah satu upayanya adalah dengan melakukan pengembangan khususnya profesional guru dalam menerapkan berbagai media edukatif

APE (alat permainan edukatif) adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk keperluan pendidikan. Adanya APE ini diharapkan mampu menunjang beberapa aspek perkembangan peserta didik. Selain itu APE adalah segala bentuk permainan yang dapat menghasilkan pengetahuan dan kempuan peserta didik. APE yang digunakan adalah berbagai alat untuk bermain, jadi alat permainan bisa dikatakan edukatif jika mampu mengembangkan aspek tertentu pada peserta didik. (Ariyanti & Muslimin, 2015) Bahan bahan yang dapat digunakan untuk APE ini bisa dari bahan limbah yang sudah tidak terpakai yang ada disekitar lingkungan. Contohnya botol plastic, balok kayu, kertas, dan lain lain. Adapun jenis dari APE dalam pelaksanaan pembelajaran antaranya, *cruissenaire*, *Puzzle* besar, kotak *alfabet*, kartu lambang bilangan, kartu pasangan, ataupun jenis-jenis binatang mainan dari limbah botol plastik.

Pembelajaran menggunakan bantuan media APE akan menggeser pembelajaran yang kurang menyenangkan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Pemanfaatan media APE menjadikan guru bukan lagi menjadi satu satunya sumber belajar peserta didik. Adanya media APE diharapkan juga mampu menumbuhkan semangat belajar dan rasa ingin tau khususnya bagi anak sekolah dasar yang notabnya masih senang belajar disertai bermain. Media APE salah satu upaya menumbuhkan potensi dan motivasi peserta didik, media APE digunakan untuk menarik perhatian dan membuat peserta didik aktif pada pembelajaran. Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka perlu diadakan sebuah kegiatan pelatihan berupa Peningkatan Profesionalitas Guru Melalui

Pelatihan Pemanfaatan Media APE (Alat Permainan Edukatif) guna meningkatkan profesionalitas dari seorang guru.

METODE PENGABDIAN

Metode pengabdian yang peneliti gunakan adalah pendekatan *Asset Based Community* (ABCD), pendekatan ini berbasis asset, kekuatan serta potensi yang muncul, serta mendasari tujuan penelitian dengan cara menganalisis permasalahan permasalahan melalui kegiatan PkM dalam wujud pelatihan Peningkatan Profesionalitas Guru Melalui Pelatihan Pemanfaatan Media APE (Alat Permainan Edukatif) (Selas, Umam, & Alfiyanti, 2021). Sinkronisasi antara kesediaan aset dan program pengabdian menjadi salah satu penentu keberhasilan pendekatan ABCD (Ahmad, 2007). Skenario yang digunakan untuk mencapai tujuan pengabdian yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. *Discovery* (menemukan). Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi dan wawancara kepala sekolah serta guru MI Yatabu
2. *Dream* (Impian). Pada tahap ini dilakukan melalui wawancara kepala sekolah serta guru MI Yatabu terkait metode dan media pembelajaran yang diharapkan oleh pihak sekolah
3. *Design* (Merancang). Pada tahap ini merencanakan bentuk pelatihan pemanfaatan media yang dikembangkan.
4. *Define* (Menentukan). Pada tahap ini dilakukan FGD untuk membahas rencana yang sudah dibuat
5. *Destiny* (Lakukan). Pada tahap ini melaksanakan rencana yang sudah dibuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pengabdian

Kegiatan ini dilakukan pasca pandemi COVID 19. Kegiatan ini dilaksanakan pada

bulan Oktober- November 2022. Adapun pelatihan media edukatif pembelajaran yang menyenangkan melalui pembelajaran APE (Alat Permainan Edukatif) di Madrasah Ibtidaiyah Yatabu Surabaya dilaksanakan pada hari Kamis 24 November 2022 tatap mukalangsung dan bersifat semi formal yang dimoderatori oleh Maulidia Dinda Adapun rangkaian acara tersebut adalah sebagai berikut: kegiatan pertama Sambutan Kepala Madrasah oleh Ustadz Drs. Amin Thohir M.Ag. kedua Penyampaian materi terkait pelatihan media edukatif pembelajaran yang menyenangkan melalui pembelajaran APE (Alat Permainan Edukatif) oleh Ficky Dewi Ixfina M. Pd dan tanya jawab terkait hal tersebut.

Kegiatan ini berjalan lancar sesuai dengan perencanaan, Bapak Drs. Amin Thohir M.Ag. beliau memaparkan kondisi real dari MI Yatabu Surabaya dan beliau juga mengucapkan banyak banyak terimakasih dengan adanya kegiatan ini MI Yatabu Surabaya Mendapatkan ilmu dan pengalaman baru yang tentunya dapat meningkatkan mutu pendidikan Madrasah. Kegiatan selanjutnya yaitu menyampaikan materi APE (Alat Permainan Edukatif), Kemudian setelah materi disampaikan, peserta dipersilahkan untuk bertanya dan memberikan tanggapan terkait Profesionalisme Guru dan Media APE

Hasil Pengabdian

Keberhasilan Target Pelatihan

Untuk target pelatihan yang direncanakan sebelumnya hanya berjumlah 9 orang yakni seluruh guru kelas. Ternyata di dalam pelaksanaan pelatihan pembuatan media APE diikuti oleh 18 orang peserta, yakni dari seluruh guru kelas, guru maple dan tendik di Madrasah Yatabu. Dengan demikian fakta tersebut menunjukkan antusias peserta pelatihan dengan capaian 100% target peserta terpenuhi. Dari angka tersebut menunjukkan bahwa kegiatan ini dapat dikatakan berhasil dan sukses.

Ketercapaian Tujuan.

Ketercapaian dari tujuan pelatihan pemanfaatan media edukatif (APE) secara

umum sudah baik, namun ada sedikit kendala ada keterbatasan waktu yang disediakan oleh madrasah yang itu mengakibatkan tidak semua materi yang berhubungan dengan pengembangan media APE dapat tersampaikan dengan begitu detail. Namun dilihat dari hasil pelatihan yakni produk yang dihasilkan yakni bernilai media Edukatif dapat kita simpulkan bahwa tujuan kegiatan ini dapat tercapai, walau ada beberapa kendala.

Ketercapaian target materi yang telah direncanakan

Kecapaian materi pada kegiatan PkM ini sudah cukup baik karena materi dalam pelatihan dapat disampaikan walau mungkin karena keterbatasan waktu yang membuat materi tidak terserap secara detail. Materi yang disampaikan oleh pemateri pertama pengantar menjadi guru profesional, kedua penyampaian materi teori teori media pembelajaran edukatif, ketiga sesi inti yakni pelatihan pemanfaatan media APE (alat Permainan Edukatif)

Kemampuan peserta dalam penguasaan materi

Kemampuan peserta dilihat dari penguasaan materi masih kurang dikarenakan waktu yang singkat dalam penyampaian materi dan kemampuan para peserta yang berbeda-beda. Hal ini disebabkan jumlah materi yang banyak hanya disampaikan dalam waktu yang terbatas sehingga tidak cukup waktu bagi para peserta untuk memahami dan mempraktekkan secara lengkap semua materi yang diberikan. Secara keseluruhan kegiatan Pelatihan Pemanfaatan Media APE (Alat Permainan Edukatif) ini dapat dikatakan berhasil. Keberhasilan ini selain diukur dari keempat komponen di atas, juga dapat dilihat dari kepuasan peserta setelah mengikuti kegiatan. Manfaat yang diperoleh guru adalah dapat menyusun dan mengembangkan media pembelajaran dengan kualitas yang lebih baik dan diharapkan kualitas tersebut sudah mengikuti standar untuk dapat dipakai sebagai poin dalam peningkatan mutu serta profesionalitas guru.

Pendampingan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE)

Kegiatan selanjutnya adalah pembuatan media edukatif. Peserta diarahkan untuk membuat sebuah media edukatif yang dapat meningkatkan Pemahaman peserta didik terhadap penguasaan materi, dalam rangka untuk menumbuhkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan tanpa tekanan. Kegiatan tersebut didampingi secara langsung oleh narasumber. Pendampingan dilakukan dari awal pembuatan hingga produk tersebut jadi dan dapat dipergunakan di lembaga. Adapun media yang dibuat oleh peserta yakni; Media kotak pintar, diorama kenampakan alam & penampakan buatan, Lapisan struktur bumi, Sistem tata surya. Selanjutnya media yang telah dibuat dipresentasikan dan juga diujicobakan di depan peserta lainnya secara bergiliran.



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan Pemanfaatan Media APE

Manfaat Pelatihan Pemanfaatan Media APE

1. Terpenuhinya sarana prasarana khususnya media pembelajaran yang memadai di MI Yatabu Surabaya dan dapat menunjang pengembangan sistem pendidikan yang ada di sana.
2. Terbukanya kesempatan khususnya bagi para guru MI Yatabu Surabaya untuk ikut serta terlibat dalam memantau pendidikan yang lebih berkualitas.
3. Terwujudnya pembelajaran yang menyenangkan dengan bantuan media APE yang variatif di MI Yatabu Surabaya
4. Terwujudnya Guru yang berkualitas

5. Terciptanya nuansa pendidikan Islam yang berkualitas.

Kendala Pelatihan Pemanfaatan Media APE

Selama kegiatan pelatihan dan pendampingan kepada guru di Madrasah Ibtidaiyah Yatabu Surabaya ada beberapa kendala yang pengabdian yakni:

1. Kurangnya Guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan merancang Alat Peraga Edukatif (APE)
2. Pemahaman guru terkait media media edukatif masih sangat minim
3. Kurang tersedianya media edukatif di madrasah tersebut, karena membutuhkan biaya dan waktu yang banyak.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pelatihan pemanfaatan media edukatif dapat diselenggarakan dengan cukup baik, dan dapat memberi manfaat baik untuk mitra atau pihak penyelenggara. Pelaksanaan sesuai rencana atau jadwal yang sudah disusun meskipun belum semua peserta pelatihan pemanfaatan media APE menguasai dan menyerap seluruh materi yang disampaikan. Namun kegiatan ini juga mendapat sambutan yang cukup baik, dibuktikan dengan keaktifan peserta dalam serangkaian kegiatan dari awal sampai akhir dengan tidak meninggalkan tempat sebelum waktu pelatihan ini berakhir

Rekomendasi untuk pengabdian selanjutnya adalah waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian perlu ditambah agar tujuan kegiatan dapat tercapai sepenuhnya, tetapi dengan konsekuensi penambahan biaya pelaksanaan. Oleh karena itu biaya PkM sebaiknya tidak sama antara beberapa tim pengusul proposal, mengingat khalayak sasaran yang berbeda pula. Adanya kegiatan lanjutan yang berupa pelatihan sejenis selalu diselenggarakan secara periodik sehingga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, M. (2007). *Asset Based Communities Development*

(Abcd): Tipologikkn Partisipatif Uin Sunan Kalijaga Studi Kasus Pelaksanaan KKN ke-61 di Dusun Ngreco Surocolo, Selohardjo, Pundong, Bantul Tahun Akademik 2007. *Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, 8(2), 104-113.

Ariyanti, & Muslimin, Z. I. (2015). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 10(1), 58-69.

Buchari, A. (2018). Peran Guru dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra*, 12 (2), 1-19.

Hamdani, & Beni. (2013). *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: Pustaka Setia.

Ixfina, F. D., Syamsudin, & Fitriani, S. L. (2022). Pendidikan Multikultural di Lembaga Pendidikan Islam Konsep dan Implementasinya di MI Al Ihsan Surabaya. *AL-WIJDÁN*, 7(2), 219-232.

Masykur, R., Nofrizal, & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 177-186.

Nasution. (1986). *Didaktik Azas-Azas Mengajar*. Bandung: Jammers.

Rusman, Kurniawan, D., & Riana, C. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Selas, D., Umam, K., & Alfianti, D. P. (2021). Pendekatan ABCD (*Asset Based Community Development*): Upaya Peningkatan Pendapatan Keluarga Melalui Pelatihan Pembuatan Telur Asin di Desa marikangen Kecamatan

Plumbon Kabupaten Cirebon.

Jurnal Etos, 3(2), 176–188.

Sudjana, N. (2004). *Pedoman Praktis Mengajar*. Bandung: Dermaga.