

PROGRAM KEMITRAAN MASYARAKAT BAGI KELOMPOK GURU TK/RA MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN ALAT PERAGA EDUKATIF BERBASIS NILAI-NILAI ISLAM DI KOTA LHOKSEUMAWE

Syarkani^{1*}, Siraj², Sri Milfayetty³

^{1*} Prodi Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Almuslim

² Prodi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Almuslim

³ Prodi Bimbingan Konseling FKIP Universitas Negeri Medan

Jln. Almuslim Matanglumpangdua Bireuen-Aceh

*Email: syarkani@gmail.com

Abstrak

Fasilitas sarana dan prasarana perlu tersedia secara lengkap di Taman Kanak-kanak (TK) dan RaudhatulAthfal (RA) agar penyelenggaraan pelayanan pendidikan dapat berjalan dengan baik sehingga pertumbuhan dan perkembangan kepribadian anak dapat tercapai secara baik dan benar. Permasalahan yang dihadapi mitra saat ini adalah masih minimnya sarana dan prasarana penunjang pembelajaran, seperti sarana bermain dan alat peraga/permainan edukatif; pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang dan membuat alat peraga/permainan edukatif masih rendah; kemampuan guru dalam memahami bakat dan potensi anak masih terbatas; kompetensi guru yang mengajar di TK/RA masih rendah, karena rata-rata guru tersebut bukan lulusan PGTK/PG-PAUD; serta minimnya alat peraga/permainan edukatif berbasis nilai-nilai Islam. Untuk mengatasi permasalahan mitra tersebut, solusi yang ditawarkan adalah: (1) membantu guru dalam mengenali dan memahami berbagai bakat dan potensi yang dimiliki anak melalui model bermain *creative art play*, sehingga anak berkembang secara holistik dari segi akademik, sosial, emosional, dan spiritual melalui pelatihan dalam bentuk *workshop* dan pendampingan; (2) membantu guru dalam merancang dan membuat alat peraga/permainan edukatif (APE) berbasis nilai-nilai Islam yang akan digunakan dalam pembelajaran di kelas, sehingga dapat meningkatkan kemampuan profesionalisme guru. Kegiatan yang telah dilaksanakan adalah dengan memberikan pelatihan bagi guru TK/RA. Hasil yang diperoleh adalah meningkatnya pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan guru TK/RA sehingga mampu membuat alat peraga edukatif berbasis nilai-nilai Islam, serta terlaksananya kegiatan belajar mengajar yang menjunjung nilai-nilai agama dan nilai-nilai luhur budaya dalam membentuk anak didik yang bertaqwa kepada Allah swt.

Kata kunci: Media, APE, Creative Art Play.

PENDAHULUAN

Salah satu sarana yang dapat dipergunakan untuk mengembangkan kemampuan atau potensi dalam pembelajaran anak TK/RA adalah melalui penggunaan alat peraga/permainan yang mengandung nilai pendidikan. Penggunaan Alat Peraga Edukatif (APE) dapat dilakukan untuk mencapai berbagai tujuan dari pengembangan nilai-nilai agama dan moral dimana proses pembelajaran pada anak TK/RA masih dalam ranah bermain sambil belajar. Ketersediaan APE tersebut tentunya sangat menunjang proses

pembelajaran secara efektif dan menyenangkan sehingga anak didik dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal. Sebagaimana hasil penelitian Syarkani dan Siraj (2018) menemukan bahwa media pembelajaran terbukti berpengaruh terhadap efektivitas proses belajar dan mengajar. Melalui media pembelajaran, peserta didik ikut terlibat secara aktif dalam menemukan pengetahuan-pengetahuan baru yang bersumber dari lingkungan di sekitar mereka.

Hasil observasi dan diskusi yang dilakukan Tim PKM pada beberapa guru

Taman Kanak-kanak (TK) dan RaudhatulAthfal (RA) di Kota Lhokseumawe masih ditemukan beberapa permasalahan, yaitu: (1) masih minimnya sarana dan prasarana penunjang pembelajaran, seperti sarana bermain dan alat peraga/permainan edukatif berbasis nilai-nilai Islam; (2) guru-guru masih melakukan aktivitas belajar mengajar yang berfokus pada pembelajaran calistung; (3) kemampuan guru dalam memahami bakat dan potensi anak masih terbatas; (3) hampir rata-rata guru yang mengajar di TK/RA bukan lulusan PGTK/PG-PAUD; dan (4) masih rendahnya tingkat pengetahuan serta keterampilan guru dalam merancang dan membuat sendiri alat peraga/permainan edukatif.

Data-data tersebut didukung dengan hasil wawancara yang didapatkan dari Ketua Ikatan Guru Taman Kanak-kanak Indonesia (IGTKI) Kota Lhokseumawe yang merupakan mitra dalam kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini. Cut Jamaliah selaku Ketua IGTKI mengutarakan bahwa kompetensi guru-guru TK/RA di Kota Lhokseumawe masih rendah. Guru-guru tersebut tidak memiliki ijazah PGTK/PG-PAUD sehingga kurang paham bagaimana cara mengembangkan berbagai potensi anak, media-media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir anak, serta kemampuan menciptakan alat peraga/permainan edukatif yang dapat dibuat sendiri oleh guru dengan bahan-bahan yang sederhana dan ramah lingkungan. Kebanyakan guru hanya menggunakan APE yang sudah jadi atau yang telah ada di sekolah, dan ini disadari oleh guru bahwa mereka masih memiliki keterbatasan pengetahuan serta keterampilan dalam membuat alat peraga/permainan edukatif. Guru-guru tersebut tentunya sangat membutuhkan kemampuan dalam membuat alat peraga/permainan edukatif dan merasa sangat terbantu jika Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dapat terlaksana.

Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dimaksudkan untuk memotivasi guru-guru dan anak TK/RA terlibat langsung dalam pembuatan alat

peraga/permainan edukatif berbasis nilai-nilai Islam dalam mendukung penyelenggaraan pendidikan yang menjunjung nilai-nilai agama dan nilai-nilai luhur budaya bangsa. Selain itu, kegiatan ini juga dimaksudkan agar guru-guru TK/RA dalam melaksanakan kegiatan belajar mampu menciptakan inovasi-inovasi dalam alat peraga/permainan edukatif sebagai bagian dari tugas profesionalismenya.

Target luaran yang akan dicapai adalah satu produk alat peraga/permainan edukatif berbasis nilai-nilai Islam dan mampu mengimplementasikannya dalam kegiatan belajar mengajar baik di dalam maupun di luar kelas.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan di Aula Kampus UNIKI Lhokseumawe pada tanggal 6 Agustus 2019. Metode pelaksanaan yang diterapkan adalah pengadaan media pembelajaran yang berupa alat peraga/permainan edukatif sebagai alternatif dengan mengungkap permasalahan yang muncul dikalangan para guru TK/RA, kemudian dilakukan diskusi oleh tim pengusul bersama mitra untuk merumuskan akar masalah prioritas yang disepakati, serta menentukan solusi yang tepat. Bahwa rendahnya pengetahuan dan pemahaman guru dalam memahami bakat serta berbagai potensi yang dimiliki anak TK/RA melalui model bermain, serta rendahnya keterampilan guru TK/RA dalam merancang dan membuat alat peraga/permainan edukatif berbasis nilai-nilai Islam berpangkal pada tidak tersedianya sarana dan prasarana penunjang pembelajaran. Sementara, guru-guru tidak memiliki keterampilan yang memadai untuk pengadaan alat peraga/permainan edukatif sebagai alternatif yang mudah diterapkan dalam proses pembelajaran.

Sebagai upaya untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan guru TK/RA, tim PKM dan mitra menyepakati dan menjustifikasi

solusi yang paling mungkin dilakukan adalah pelatihan dan pendampingan merancang model bermain *creative art play* (Milfayetty, 2016), dan alat peraga/permainan edukatif dengan menggunakan bahan-bahan sederhana dan ramah lingkungan yang mengandung prinsip 4R yakni, *reduce* (mengurangi atau menghemat), *reuse* (menggunakan kembali), *replace* (mengganti) dan *recycle* (daur ulang). Kemudian dalam pelaksanaan kegiatan ini antara tim PKM, mahasiswa dan guru-guru mitra terlibat secara proaktif dengan tugas dan tanggung jawab yang saling terkait dan saling melengkapi satu sama lain, sehingga tercipta sinergi ilmu yang tepat dalam mencari solusi atas permasalahan mitra yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat bagi kelompok guru TK/RA melalui pelatihan pembuatan alat peraga edukatif berbasis nilai-nilai Islam di Kota Lhokseumawe diikuti oleh 34 guru.



Gambar 1. Tim PKM memberikan pelatihan dan pendampingan

Berdasarkan pengamatan pada aspek reaksi peserta pelatihan, diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Guru-guru TK/RA sangat antusias mengikuti pelatihan ditandai dengan semangat dalam mengikuti setiap sesi pelatihan.
- 2) Guru-guru TK/RA memiliki komitmen untuk mengikuti kegiatan pelatihan dari awal hingga akhir.

- 3) Guru-guru TK/RA memberikan tanggapan positif terhadap pelatihan pembuatan alat peraga edukatif berbasis nilai-nilai Islam, karena minimnya alat peraga/permainan yang dimiliki sekolah.



Gambar 2. Presentasi media yang dihasilkan guru

Berdasarkan pengamatan terhadap diskusi dan tanya jawab pada saat kegiatan berlangsung, menunjukkan bahwa pemahaman guru tentang pelatihan pembuatan alat peraga edukatif berbasis nilai-nilai Islam yang masih minim dapat dikembangkan melalui kegiatan pelatihan ini. Hal tersebut terjadi berkat pemaparan materi yang disesuaikan dengan konteks media pendidikan yang digunakan dalam pembelajaran baik di dalam kelas maupun luar kelas.

Gambaran dari hasil pelatihan dan pendampingan bagi guru-guru TK/RA dalam merancang dan membuat media-media pembelajaran dalam bentuk permainan *creative art play* adalah sebagai berikut:

1) Membentuk plastisin

Setiap orang membuat sesuatu dari plastisin. Menceritakan bentuk yang dibuat dari plastisin. Kemudian kelompok diminta untuk membuat cerita dari plastisin yang dibuat menjadi satu kesatuan.



Gambar 3. Media pembelajaran dari plastisin yang dihasilkan guru

2) Menggunakan kreativitas dengan bahan alam

Setiap peserta mengambil benda alam dan menyebut alasan mengambilnya. Kemudian mencoba menerapkan keterampilan menganalisis keadaan dari warna origami putih (menyenangkan), merah (menyenangkan), hitam (kelemahan), kuning (bermanfaat), hijau (kreatif), biru (visi ke depan). Kegiatan ini menurut peserta dapat mengembangkan wawasan menalar dari enam perspektif, sehingga dapat menganalisis suatu persoalan.

3) Bermain pasir dan figurin

Setiap peserta mengambil figurin dan meletakkan di pasir. Kemudian secara bersama-sama mengatur posisi dan membuat cerita. Pada kesempatan ini peserta merasa terkesan karena setiap orang dapat membuat karya yang akan ditonton orang lain.



Gambar 4. Guru mempraktikkan *creative art play* berbasis *clay*

4) Bermain *movement* dan musik tradisional

Setiap orang mengambil alat musik yang dipilih sendiri. Kemudian berkeliling mengamati karya pasir yang dibuat masing-masing kelompok. Ketika musik berhenti, maka kelompok akan menceritakan karya pasirnya, dan demikian sehingga selesai.

5) *Roleplay*

Setiap orang mengambil properti yang diinginkannya, kemudian menyampaikan alasan mengambilnya di dalam kelompok. Kemudian peserta mendiskusikan di dalam kelompok peran yang akan ditampilkan dalam bermain peran tersebut.

b. Pembahasan

Kegiatan pembelajaran dengan *creative art* ini telah berhasil disusun bersama dengan peserta. Pada pembelajaran ini proses pengembangan kreatifitas telah menstimulasi pengembangan diri dari aspek emosi, sosial ditandai dengan setiap peserta mengambil dan mengolah sendiri permainan yang disediakan. Setiap peserta telah menciptakan sesuatu sesuai dengan keinginannya. Kemudian menyampaikannya pada orang lain. Setelah itu berdiskusi di dalam kelompok untuk menciptakan sesuatu dan setelahnya menunjukkan, menceritakan, menampilkan karyanya tersebut. Pada permainan tersebut semua kelompok pernah menampilkan sesuatu secara spontan dan menikmatinya bersama-sama.

Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan yang dilakukan secara komprehensif dengan melibatkan IGTKI Kota Lhokseumawe telah berhasil meningkatnya pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan guru TK/RA sehingga mampu membuat alat peraga edukatif berbasis nilai-nilai Islam. Mereka yang sebelumnya kurang kreatif dalam memanfaatkan potensi lokal dan belum mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam merancang media pembelajaran, kini menjadi lebih kreatif dalam mengembangkan alat peraga edukatif berbasis nilai-nilai Islam kepada siswa TK/RA di Kota Lhokseumawe. Hasil

pelatihan dan pendampingan ini juga menunjukkan bahwa peserta pelatihan memiliki komitmen yang tinggi untuk mengenalkan nilai-nilai Islam kepada anak sejak dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pelatihan dan pendampingan yang dilakukan secara komprehensif dengan melibatkan IGTKI Kota Lhokseumawe telah berhasil meningkatnya pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan guru TK/RA sehingga mampu membuat alat peraga edukatif berbasis nilai-nilai Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Syarkani dan Siraj. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Budaya pada Mahasiswa FKIP Fisika Universitas Al Muslim*(Laporan Penelitian DPRM Dikti, 2018).
- [2] Milfayetty, Sri. *Creative Art Play dalam Menurunkan Tingkat Kecemasan* (Playscope, 2016).
- [3] Milfayetty, Sri., et. al. 2017. Model Creative Art dalam Bermain Clay untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus dan Kemandirian Anak. *Proceedings International Psychology, Education Counseling & Social Work Conference*. Medan, Indonesia, 2017, 85-90.