



## **PENGARUH PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN MENGEMBANGKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DARI BAHAN BEKAS**

**Evania Yafie\*<sup>1</sup>, Usep Kustiawan<sup>1</sup>, Wuri Astuti<sup>1</sup>, Yudha Alfian Haqqi<sup>2</sup>, Donna Boedi<sup>3</sup>, Baiq Shofa Ilhami<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan KSDP, FIP, Universitas Negeri Malang  
Jl. Semarang No.5, Malang, Jawa Timur. 65145, Indonesia

<sup>2</sup>Sanggar Corp

Jl. Perumahan Mojoroto Indah No.28, Kec. Mojoroto, Kediri, Jawa Timur 64112, Indonesia

<sup>3</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Hamzanwandi

Jl. Cut Nyak Dien No.85, Selong, Kab. Lombok Timur, Nusa Tenggara Bar. 83611, Indonesia

\*e-mail: evania.yafie.fip@um.ac.id

---

*artikel masuk: 6 Desember 2019; artikel diterima: 31 Oktober 2020*

**Abstract:** Based on Permendikbud No. 137 concerning National Standards for Early Childhood Education, early childhood educators are professionals in charge of planning, implementing learning, and assessing learning outcomes, as well as providing guidance, training, care and protection. Therefore, to support the learning process in teaching and learning activities, it is necessary for the creativity of teachers to develop, plan and implement their use in the use of teaching media such as Educational Game Tools, better known as APE. Based on initial observations, the phenomenon that occurs in the early childhood education environment is found to be low in the use of Educational Game Tools and teacher creativity in the learning process. The fact that exists in the field is what makes researchers carry out programs that can improve the quality of teachers in East Lombok through learning development training. This training for professional educators or teachers is a technique for planning teaching as well as a way to increase effective and efficient learning. The learning development training carried out was "Training on Making Learning Media to Improve Skills in Developing Educational Game Tools from Used Materials in Selong City, East Lombok". Based on the discussion of the research results in accordance with the formulation of the problem and the expected objectives in the research, it is concluded that training in making learning media can significantly improve skills in developing educational game tools from former kindergarten and elementary school teachers in Selong City, East Lombok.

**Keywords:** Instructional Media; Kindergarten Teacher Skills; Early Elementary School Teacher Skills; Educational Game Tool; Used Material Media Media

**Abstrak:** Berdasarkan Permendikbud Nomor 137 tentang Standar Nasional PAUD, pendidik anak usia dini merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan, melaksanakan pembelajaran, dan menilai hasil pembelajaran, serta melakukan pembimbingan, pelatihan, pengasuhan dan perlindungan. Oleh sebab itu untuk menunjang proses belajar dalam kegiatan belajar mengajar maka diperlukan kreativitas guru mengembangkan, merencanakan dan menerapkan pemanfaatannya dalam penggunaan media ajar seperti Alat Permainan Edukatif yang lebih dikenal dengan APE. Berdasarkan observasi awal, fenomena yang terjadi di lingkungan pendidikan anak usia dini (PAUD) banyak ditemukan bahwa rendahnya pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dan kreatifitas guru dalam proses pembelajaran. Kenyataan yang ada di lapangan tersebutlah yang membuat peneliti melaksanakan program yang dapat meningkatkan kualitas guru di Lombok Timur melalui pelatihan pengembangan pembelajaran. Pelatihan untuk tenaga pendidik atau guru profesional ini merupakan teknik merencanakan pengajaran serta cara untuk meningkat pembelajaran yang efektif dan efisien. Pelatihan pengembangan pembelajaran yang dilakukan yaitu “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Mengembangkan Alat Permainan Edukatif dari Bahan Bekas di Kota Selong Lombok Timur”. Berdasarkan diskusi hasil penelitian sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan yang diharapkan dalam penelitian, maka dirumuskan kesimpulan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran mampu meningkatkan keterampilan mengembangkan alat permainan edukatif (APE) dari bahan bekas guru TK dan SD kelas awal di Kota Selong Lombok Timur dengan signifikan.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran; Keterampilan Guru TK; Keterampilan Guru SD Awal; Alat Permainan Edukatif; Media Bahan Bekas

---

## **PENDAHULUAN**

Usia dini merupakan awal yang paling penting dan mendasar di sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Pada usia inilah disebut dengan masa keemasan atau golden age karena merupakan masa yang paling tepat untuk meletakkan dasar-dasar perkembangan baik kemampuan kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, fisik motorik, seni, serta nilai agama dan moral.

Proses pertumbuhan dan perkembangan anak bersifat unik, anak mengalami suatu proses perkembangan yang fundamental berarti bahwa pengalaman perkembangan pada usia dini dapat memberikan pengaruh kuat dan berjangka waktu lama sehingga melandasi proses perkembangan anak selanjutnya. Setiap anak memiliki sejumlah potensi baik potensi fisik, biologis, kognitif maupun sosial emosional. Anak adalah makhluk yang sedang taraf perkembangan yang mempunyai perasaan, pikiran, kehendak sendiri yang kesemuanya itu merupakan totalitas psikis dan sifat-sifat serta struktur yang berlainan pada tiap-tiap fase perkembangan.

Perkembangan pada anak usia dini harus didukung dengan stimulasi yang tepat. Anak usia dini memiliki tugas perkembangan dimana pada suatu periodenya maka akan menimbulkan rasa bahagia dan mampu menghadapi tugas-tugas pada periode berikutnya. Namun jika gagal, maka anak akan mengalami hambatan dan kesulitan dalam menghadapi tugas perkembangan berikutnya. Oleh sebab itu, guru selaku orangtua kedua bagi anak harus mampu membantu anak usia dini dalam melewati tugas perkembangannya dengan baik. Guru harus memiliki keterampilan yang memadai dalam meningkatkan seluruh potensi yang dimiliki anak usia dini (Prestiadi, Maisyaroh, Zulkarnain, et al., 2020).

Guru juga harus memiliki kreativitas di dalam proses pembelajaran terutama pada tingkat pendidikan anak usia dini karena hal tersebut merupakan peranan penting bagi guru dalam meningkatkan tumbuh kembang anak. Kreativitas menurut Semiawan adalah memodifikasi sesuatu produk yang sudah jadi menjadi sesuatu yang baru atau terdapat konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru (Semiawan, 2019).

Berdasarkan Permendikbud Nomor 137 tentang Standar Nasional PAUD, pendidik anak usia dini merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan, melaksanakan pembelajaran, dan menilai hasil pembelajaran, serta melakukan pembimbingan, pelatihan, pengasuhan dan perlindungan. Guru harus mampu menciptakan hal atau sesuatu yang baru atau benar-benar baru ketika proses pembelajaran atau sesuatu yang orisinal, dan bisa juga merupakan modifikasi dari berbagai strategi yang ada sehingga menghasilkan bentuk baru. Oleh sebab itu untuk menunjang proses belajar dalam kegiatan belajar mengajar maka diperlukan kreativitas guru dalam menyajikan proses belajar mengajar terkait dengan metode, media dan cara-cara penanganan anak usia dini. Guru juga memiliki tuntutan membuat media pembelajaran berupa alat permainan edukatif dengan tujuan penyampaian pembelajaran bisa lebih optimal. Adanya peningkatan kualitas guru dalam pemahaman tentang anak usia dini dan perkembangannya, untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru anak usia dini dapat mengembangkan, merencanakan dan menerapkan pemanfaatannya dalam penggunaan media ajar seperti Alat Permainan Edukatif yang lebih dikenal dengan APE.

Aspek perkembangan anak dapat berkembang sesuai dengan tujuan yang diharapkan, apabila ditunjang oleh media pembelajaran dalam hal ini APE. Karena dunia anak-anak penuh dengan imajinasi dan permainan, oleh karena itu salah satu yang berperan penting dalam hal ini adalah lembaga pendidikan usia dini, oleh sebab itu lembaga PAUD harus memiliki sarana dan prasarana yang menunjang untuk berlangsungnya proses pembelajaran guna meningkatkan dan mengoptimalkan sebagai suatu lembaga dalam menumbuh kembangkan perkembangan otak anak sejak dini. Nursalam menyatakan bahwa Pengaruh alat permainan edukatif terhadap aspek perkembangan sebelum dan sesudah perlakuan adalah pengembangan aspek fisik melalui kegiatan yang dapat merangsang pertumbuhan fisik anak (motorik kasar dan motorik halus), aspek bahasa melatih berbicara dengan menggunakan kalimat yang benar, aspek sosial dilakukan dengan cara berhubungan/berinteraksi dengan orang tua, keluarga, saudara dan masyarakat (Nursalam, 2005). Perkembangan menandai maturitas dari organ-organ dan sistem-sistem, perolehan ketrampilan, kemampuan yang lebih siap untuk beradaptasi terhadap stres dan kemampuan untuk memikul tanggung jawab maksimal dan memperoleh kebebasan dalam mengekspresikan kreativitas anak.

Berdasarkan observasi awal, fenomena yang terjadi di lingkungan pendidikan anak usia dini (PAUD) banyak ditemukan bahwa rendahnya pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dan kreatifitas guru dalam proses pembelajaran. APE yang ada pada lembaga PAUD hanya digunakan pada pembelajaran tematik tertentu saja. Selain itu banyak guru anak usia dini yang memiliki kemampuan dan keterampilan yang rendah. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya pelatihan yang didapat oleh guru anak usia dini. Padahal guru anak usia dini dituntut kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi sehingga pembelajaran tersebut menarik.

Kualitas guru yang masih kurang ini terjadi karena salah satunya yaitu kesenjangan kualitas pendidikan yang ada di daerah-daerah Luar Jawa. Sekolah di Jawa jauh lebih unggul dari sisi kurikulum, kualitas guru, dan fasilitas sekolah. Salah satu tempat yang masih terisolasi pendidikannya adalah di Lombok. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, banyak fasilitas yang belum memadai dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan sumber daya guru yang masih belum memiliki pemahaman tentang standar

kompetensi guru, serta kesejahteraan guru yang jarang diperhatikan. Latar belakang pendidikan guru disana rata-rata bukanlah lulusan keilmuan guru, sehingga dalam pengajarannya pun masih seadanya saja. Tingkat ekonomi yang masih rendah membuat guru-guru disana kesulitan dalam memilih maupun membuat media pembelajaran. Belum lagi pemahaman orangtua yang masih kurang mengenai Pendidikan Anak Usia Dini.

Kenyataan yang ada di lapangan tersebutlah yang membuat peneliti melaksanakan program yang dapat meningkatkan kualitas guru di Lombok Timur melalui pelatihan pengembangan pembelajaran. Pelatihan untuk tenaga pendidik atau guru profesional ini merupakan teknik merencanakan pengajaran serta cara untuk meningkat pembelajaran yang efektif dan efisien. Pelatihan pengembangan pembelajaran yang dilakukan yaitu mengembangkan alat permainan edukatif dari bahan bekas.

Penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan yaitu oleh Nurul Kumala Dewi (2018) yang berjudul “Pengaruh Alat Permainan edukatif Barang Bekas Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak 5-6 Tahun DI RA Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara”. Hasil dari penelitian tersebut terdapat pengaruh yang cukup signifikan dalam pemanfaatan permainan edukatif barang-barang bekas terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Hal tersebut yang membuat peneliti melakukan pelatihan mengenai alat permainan edukatif dari bahan bekas (Dewi, 2019).

Berdasarkan paparan diatas, kegiatan yang telah dilakukan yaitu “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Mengembangkan Alat Permainan Edukatif dari Bahan Bekas di Kota Selong Lombok Timur”. Sasaran dari kegiatan ini yaitu guru TK dan guru SD awal di Kota Selong. Pelatihan ini merupakan hal yang jarang sekali dilakukan oleh guru-guru disana. Produk yang akan dihasilkan berupa alat permainan edukatif dari bahan bekas memang bukanlah hal baru. Akan tetapi mengingat kondisi yang ada dilapangan, alat permainan edukatif dari bahan bekas sangatlah efektif dan efisien. APE dibuat dengan menggunakan bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar, murah atau dari bahan bekas/sisa (Afifah, 2017). Guru bisa memanfaatkan barang yang ada disekitar lingkungan anak dan menjadikannya sumber belajar yang bermutu.

## **METODE**

Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-experimental design dimana desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru Guru TK Di Kota Selong Lombok Timur yang berjumlah 346 Guru. Sedangkan sampel diambil secara area dimana guru diambil dari perwakilan masing-masing gugus di Kota Selong Lombok Timur sehingga didapatkan 30 orang guru.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi dan penilaian karya media atau APE yang dihasilkan. Observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan keterampilan dalam mengembangkan alat permainan edukatif (APE) dari bahan bekas.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan melakukan beberapa uji diantaranya: 1) uji validitas instrument: uji ini dilakukan dengan menggunakan analisis correlation product moment person untuk melihat apakah instrument yang disusun telah memenuhi standart kelayakan. Apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 dan nilai r-hitung lebih besar dari 0.300 maka instrument dinyatakan valid; 2) uji reliabilitas instrumen: uji untuk memastikan apakah kuesioner penelitian yang akan dipergunakan untuk mengumpulkan data variable

penelitian reliable atau tidak. Instrumen dikatakan reliabel jika kuesioner tersebut dilakukan pengukuran ulang, maka akan mendapatkan hasil yang sama. Uji reliabilitas ini menggunakan alpha cronbach dengan standart nilai diatas 0.60; 3. uji normalitas: Uji Normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Uji Normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji kormogolov smirnov dimana apabila nilai sig lebih besar dari 0.05 maka data dikatakan normal; 4) uji Hipotesis: uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t (independent sampel t test) dimana akan membandingkan nilai rata-rata pengetahuan dan pelatihan sebelum dan sesudah diterapkannya pelatihan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Media Pembelajaran**

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti sebagai perantara sehingga terjadi komunikasi. Ketika menyampaikan suatu pesan dari komunikator ke komunikan maka diperlukan perantara yaitu media. Di dunia pendidikan juga diperlukan perantara antara guru ke siswa dalam menyampaikan pengetahuan yang disebut media pembelajaran. Pesan maupun informasi yang disampaikan harus dapat diterima oleh penerima pesan dengan menggunakan salah satu gabungan beberapa alat indera melalui media dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu (Sadiman, 2010). Menurut Kustiawan mengungkapkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Kustiawan, 2013).

Menurut Syaiful & Aswan Media Pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang ikut membantu guru dalam memperkaya wawasan anak didik. Aneka macam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi anak didik (Prestiadi, Maisyaroh, Arifin, & Bhayangkara, 2020). Dalam menerangkan suatu benda guru dapat membawa bendanya langsung ke depan hadapan anak didik dikelas. Media ini diakui sebagai alat bantu auditif, visual dan audiovisual, penggunaan ketiga jenis sumber belajar ini tidak sembarangan, tetapi harus disesuaikan dengan tujuan instruksional dan kemampuan guru itu sendiri (Zain, 2014).

Media pembelajaran bisa mempermudah siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, materi, maupun kejadian yang bisa membangun kondisi siswanya. Media pembelajaran sebagai alat bantu pada proses pembelajaran didalam kelas maupun diluar kelas (Arsyad, 2009). Penggunaan media dalam pembelajaran bukan sekedar membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, tetapi bisa menimbulkan siswa lebih senang dan antusias (Wulandari, Astuti, Tegariyani, & Santoso, 2019). Hal tersebut sangat membantu membangkitkan motivasi belajar yang pada akhirnya dapat membuat siswa lebih berupaya ketika menemukan berbagai masalah dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini tentu saja membantu guru dalam mentransformasikan pengetahuan kepada siswanya.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga terciptanya proses belajar pada diri siswa. Media pembelajaran sebagai perantara menyalurkan ilmu pengetahuan. Media pembelajaran yang digunakan dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran (Prestiadi, 2020).

### **Alat Permainan Edukatif**

Dunia anak tidak terlepas dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan anak bermain menggunakan alat permainan. Alat permainan yang digunakan ada yang dibuat khusus untuk bermain seperti boneka tangan, mobil-mobilan, dan lain-lain yang ada di toko mainan. Ada juga yang di siapkan sendiri dari bahan-bahan yang disetikat lingkungan anak, seperti mobilan-mobilan dari kulit jeruk, pistol-pistol dari pelepah pisang dan lain-lain. Alat permainan adalah semua alat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain (Hasnida, 2014).

Mayke Sugianto dalam Mursid, mengemukakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan, kepentingan dalam melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak ataupun bagi guru (Mursid, 2016). Alat peraga edukatif yang digunakan di taman kanak-kanak biasanya dirancang khusus sesuai dengan perkembangan anak dalam mengoptimalkan semua aspek perkembangan. Alat peraga edukatif dirancang untuk anak usia dini selalu dirancang dengan kebutuhan anak yang disesuaikan dengan rentang usia anak di taman kanak-kanak, untuk anak usia 4-5 tahun tentu berbeda dengan alat peraga edukatif anak usia 5- 6 tahun.

APE dirancang dengan memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anak, misalnya penggunaan cat yang digunakan tidak beracun, dan tidak mudah mengelupas. Jika menggunakan sudut maka sudut mainan tidak runcing atau tumpul agar tidak membahayakan anak. APE juga didesain secara sederhana dan ringan sehingga mudah dibawa dan dijinjing anak. APE juga mendorong anak untuk beraktivitas yang bersifat membangun atau menghasilkan sesuatu. Berbeda dengan menonton TV atau mendengarkan radio yang membuat anak pasif yaitu hanya melihat dan mendengarkan, dengan APE anak dapat berimajinasi dan berkreasi menghasilkan sesuatu. Misalnya bermain logo atau membangun balok-balok (Desyanty, Wahyuni, Astutik, & Rahma, 2020).

Alat-alat permainan yang digunakan mempunyai fungsi dalam mendukung proses penyelenggaraan proses belajar sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna pada anak. Menurut Badru Zaman fungsi-fungsi alat permainan edukatif tersebut antara lain (Zaman, 2007): a) menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan Pada dasarnya anak-anak menyukai kegiatan bermain, dengan menggunakan alat permainan edukatif, kegiatan tersebut dapat diarahkan menjadi kegiatan yang lebih positif. Melalui alat permainan edukatif, anak-anak dapat menikmati kegiatan belajar dengan bermain sehingga proses belajarpun akan terasa lebih menyenangkan; b) memberikan kesempatan anak bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya. Alat permainan edukatif berfungsi memfasilitasi anak-anak dalam mengembangkan hubungan yang harmonis dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitar misalnya teman-teman sebaya. Ada beberapa alat permainan edukatif yang digunakan bersama-sama dengan orang lain. Hal ini akan melatih anak-anak untuk berinteraksi, komunikasi, sosialisasi dan kerjasama dengan yang lain; c) memberikann stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. Alat permainan edukatif juga dapat menjadi media dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. Sebagai contoh alat permainan edukatif boneka tangan, permainan ini menggunakan dialog sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan berbahasa. Selain itu anak memperoleh pemahaman karakteristik dan sifat dari tokoh-tokoh yang disimbolkan oleh boneka-boneka tersebut; d) menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif. Dengan suasana yang menyenangkan anak dapat melakukan semua kegiatan yang mereka suka dengan cara menemukan yang ingin diketahui. Pada kondisi tersebut dapat mendukung anak. untuk mengembangkan rasa percaya diri mereka. Fungsi Alat permainan edukatif sebagai fasilitator dapat mendukung anak untuk

melakukan kegiatan positif sehingga percaya diri dan citra diri dapat berkembang dengan baik. Misalnya saja seorang anak yang bermain alat permainan edukatif ketika mereka dapat menemukan penyelesaian persoalan yang dihadapi, mereka akan mendapatkan kepuasan tersendiri sehingga rasa percaya diri mereka akan tumbuh.

Alat permainan edukatif selalu berkembang sesuai kebutuhan. Maka dari itu dalam mengembangkan alat permainan edukatif harus memperhatikan syarat-syarat pembuatan alat permainan edukatif. Terdapat tiga macam syarat dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif menurut Badru Zaman yaitu sebagai berikut (Zaman, 2007):

### ***Syarat Edukatif***

Syarat edukatif yang dimaksud ialah pemilihan alat permainan edukatif harus disesuaikan dengan program pendidikan yang berlaku sehingga pembuatannya akan membantu pencapaian tujuan-tujuan yang terdapat di dalam program pendidikan yang disusun. Secara lebih khusus, syarat edukatif ini yang dimaksud ialah pembuatan APE disesuaikan dan dengan memperhatikan program kegiatan pembelajaran atau kurikulum yang berlaku. Selain itu pembuatan APE disesuaikan dengan proses pembelajaran.

### ***Syarat Teknis***

Persyaratan teknis yang harus diperhatikan dalam pembuatan alat permainan edukatif berkaitan dengan hal-hal teknis seperti pemilihan bahan, kualitas bahan, pemilihan warna, kekuatan bahan dalam suhu-suhu tertentu dan lain sebagainya. Secara lebih rinci syarat-syarat teknis dalam pembuatan alat permainan edukatif adalah sebagai berikut: (1) APE dirancang sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana; (2) APE sebaiknya multiguna agar banyak aspek perkembangan yang ditingkatkan; (3) APE dibuat dengan menggunakan bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar, murah, atau dari bahan bekas/sisa; (4) APE hendaklah aman dan tidak mengandung unsur-unsur yang membahayakan anak seperti tajam dan beracun; (5) APE hendaknya awet, kuat dan tahan lama; (6) APE hendaklah mudah digunakan, menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi; (7) APE hendaknya dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasikal.

### ***Syarat Estetika***

Persyaratan estetika ini menyangkut unsur keindahan alat permainan edukatif yang dipilih. Unsur keindahan/ estetika ini sangat penting diperhatikan karena akan memotivasi dan menarik perhatian anak untuk menggunakannya. Hal-hal yang lebih rinci yang berkaitan dengan syarat estetis ini menyangkut hal-hal sebagai berikut: (1) Bentuk yang elastis, ringan (mudah dibawa anak); (2) Keserasian ukuran (tidak terlalu besar atau terlalu kecil); (3) Warna (kombinasi warna) serasi dan menarik.

Guru juga harus memberikan kebebasan kepada anak dalam mengungkapkan ekspresi menggunakan berbagai alat permainan edukatif. Hal yang perlu diperhatikan oleh guru yaitu merencanakan waktu dan mengatur tempat sedemikian rupa sehingga alat permainan edukatif mampu merangsang minat dan ketertarikan anak. APE yang diberikan pada anak juga harus tetap dalam bimbingan dan pembinaan yang sesuai dengan kemampuan anak. Stimulasi yang diberikan melalui alat permainan edukatif bisa memberikan keberanian anak dalam mencipta sesuai kreatifitas dan imajinasinya.

### **Alat Permainan Edukatif dari Bahan Bekas**

Pemanfaatan dan pengelolaan barang bekas adalah pola pikir masyarakat maju dan modern, karena sebuah peradaban yang maju adalah peradaban yang memiliki kesadaran akan

kesederhaan, penghematan, keefektifan, kemudahan demi kelangsungan hidup yang berkelanjutan. Pemanfaatan barang bekas menjadi produk yang bernilai akan dapat mengembangkan kemampuan berfikir kreatif. Pemanfaatan barang bekas merupakan alternatif pilihan produk kerajinan seni sebagai bentuk kecermatan dalam menangkap peluang dan kepekaan terhadap lingkungan yang ada disekitarnya (Suraya & Susilo, 2020).

Dengan mempersiapkan alat permainan yang memadai dan lingkungan belajar yang kaya, pertumbuhan kecerdasan anak akan cepat berkembang. Disinilah perlunya daya imajinasi guru dan calon guru dalam menciptakan alat permainan atau sumber belajar dengan bahan yang ada sehingga tidak ada kata “tidak ada dana” yang dijadikan alasan untuk tidak menyediakan alat permainan atau sumber belajar. Guru-guru perlu menyadari sepenuhnya bahwa lingkungan yang sangat efektif sebagai sumber dan media bermain dan belajar. Kita dapat menggunakan alat peraga dan alat bantu belajar yang berasal dari lingkungan dan memanfaatkan barang-barang bekas sebagai sarana bermain bagi anak secara kreatif. Guru-guru dan calon guru harus mampu mengeluarkan seluruh daya cipta mereka. Sesuai dengan proses kreativitas, guru ataupun calon guru membutuhkan pelatihan untuk menerima dan mengolah berbagai masukan tentang kreativitas. Setelah guru menerima beberapa masukan dan pengetahuan yang cukup maka guru ataupun calon guru mampu menciptakan hasil karya yang original, baik berupa alat peraga, alat permainan maupun alat sumber belajar sendiri. Pembekalan semata tidak akan memberikan hasil yang optimal apabila guru ataupun calon guru kurang memiliki kepekaan terhadap lingkungan (Hardiyanti, Ilham, & Ekadayanti, 2020).

Beberapa aneka ragam bahan sisa yang dapat kita manfaatkan sebagai media bermain atau sumber belajar yang berada di lingkungan sekitar kita di antaranya adalah sebagai berikut: kertas bekas (majalah, koran, kantong beras dan lain), kardus atau karton, kain atau bahan kaos, plastik dan kaleng, Styrofoam dan busa, tutup botol dan karet, tali. Pemanfaatan barang bekas dan peralatan sederhana sebagai media bukanlah hal yang baru dalam dunia pendidikan. Sebelum media modern hadir, para guru telah menggunakan berbagai media dan alat peraga buatannya sendiri untuk menjelaskan materi pelajarannya. Para guru terdahulu mungkin lebih banyak memiliki kreativitas karena dipaksa oleh keadaan yang masih serba terbatas. Mereka harus bekerja keras agar anaknya bisa belajar dan menyerap materi pembelajaran semaksimal mungkin. Dengan adanya media berteknologi modern menyebabkan berbagai masalah yang selama ini tidak dapat dipecahkan telah mampu dipecahkan dan memungkinkan mata pelajaran apapun diajarkan dan dijelaskan dengan sebaik-baiknya.

Uji instrument dilakukan dengan dua metode yaitu validitas konstruk untuk instrument keterampilan mengembangkan alat permainan edukatif (APE). Hasil uji reabilitas instrument keterampilan mengembangkan alat permainan edukatif (APE) dihitung menggunakan rumus alpha cronbach, suatu instrumen dapat dikatakan reliabel jika nilai  $> 0,60$ . Selanjutnya uji validitas dengan melihat kolom Correlation product moment person dimana dikatakan valid apabila nilai  $r$  hitung  $> r$  tabel dengan tingkat signifikansi 0,05 (5%) atau  $P > 0,05$ . Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan data pretest. adapun hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 1.

Berdasarkan data hasil uji validitas diatas dapat diketahui bahwa nilai  $r$ -hitung untuk variabel keterampilan mengembangkan alat permainan edukatif (APE) seluruhnya memiliki nilai di atas 0.300 sehingga seluruh item instrument dinyatakan valid. Selanjutnya berdasarkan uji reliabilitas, didapatkan hasil koefisien reliabilitas instrumen penelitian pada Tabel 2.

Berdasarkan Tabel 3. dapat diketahui bahwa nilai alpha cronbach pada instrument variabel Keterampilan mengembangkan alat permainan edukatif (APE) sebesar antara 0.864-0.921 dan



instrument dinyatakan reliable karena memiliki nilai diatas 0,60. Selanjutnya hasil analisis deskriptif untuk pretest dapat dilihat pada Tabel 3.

Dari hasil analisis deskriptif pretest di atas dapat diketahui bahwa keterampilan mengembangkan alat permainan edukatif (APE) guru-guru TK se Kota Selong mayoritas masih dalam kategori Rendah yaitu sebanyak 40%. Rata-rata Keterampilan mengembangkan alat permainan edukatif (APE) 33.61 masuk kategori rendah karena berada pada rentangan 27-38. Selanjutnya Hasil uji Posttest dapat dilihat pada Tabel 4.

**Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas**

No	Dimensi	Indikator	r-hitung	r-tabel	Keterangan
1	Keterampilan dalam merancang APE dari barang bekas	1) Merancang APE dari barang bekas sesuai dengan tema pembelajaran	0.763	0.300	Valid
		2) Merancang APE sesuai dengan KI dan KD	0.892	0.300	Valid
		3) Merancang APE dengan memanfaatkan barang bekas yang ada	0.790	0.300	Valid
		4) Memiliki ide Kreatif dalam mengembangkan APE Baru	0.953	0.300	Valid
		5) Keterampilan mengikuti instruksi dan pedoman instruktur pelatihan	0.759	0.300	Valid
2	Keterampilan dalam Pembuatan APE dari barang bekas	6) Kemampuan mengembangkan APE sesuai dengan perencanaan atau desain	0.824	0.300	Valid
		7) Memiliki ketelitian dalam membuat APE sehingga tidak terjadi kesalahan pembuatan	0.788	0.300	Valid
		8) Memiliki ketelitian sehingga menghasilkan APE yang rapi	0.971	0.300	Valid
		9) Memiliki nilai keindahan/seni sehingga APE yang dihasilkan menarik	0.785	0.300	Valid
		10) Memiliki keunikan/ inovasi sehingga APE yang dihasilkan berbeda dengan yang lainnya.	0.752	0.300	Valid
		11) Mendorong anak untuk terlibat dalam kegiatan penelitian sederhana.	0.772	0.300	Valid
3	Keterampilan dalam mengimplemenasikan APE dalam pembelajaran	12) Mampu membuat petunjuk pemanfaatan APE dengan baik sehingga mudah dipahami	0.778	0.300	Valid
		13) Mampu mendemonstrasikan penggunaan APE dengan baik	0.984	0.300	Valid
		14) Mampu mengintegrasikan pemanfaatan APE dalam perencanaan dan kegiatan pembelajaran	0.607	0.300	Valid
		15) APE yang dihasilkan dapat digunakan anak dalam kegiatan pembelajran individu maupun berkelompok	0.824	0.300	Valid

**Tabel 2. Uji Reliabilitas Instrumen**

No	Dimensi	Alpha Cronbach	Standart	Keterangan
1	Keterampilan dalam merancang APE dari barang bekas	0.881	0.60	Reliabel
2	Keterampilan dalam Pembuatan APE dari barang bekas	0.921	0.60	Reliabel
3	Keterampilan dalam mengimplementasikan APE dalam pembelajaran	0.864	0.60	Reliabel

**Tabel 3. Hasil Analisis Deskriptif Pretest**

No	Rentangan	Kategori	Pretest	
			Keterampilan mengembangkan alat permainan edukatif (APE)	
			Jumlah	Persentase
1	51-60	Sangat Tinggi	1	3%
2	39-50	Tinggi	7	23%
3	27-38	Rendah	12	40%
4	15-26	Sangat Rendah	10	33%
Jumlah			30	100%
Rata-rata				33.61
Tertinggi				52
Terendah				21
Standart Deviasi				5.56

**Tabel 4. Analisis Deskriptif Posttest**

No	Rentangan	Kategori	Posttest	
			Keterampilan mengembangkan alat permainan edukatif (APE)	
			Jumlah	Persentase
1	51-60	Sangat Tinggi	12	40%
2	39-50	Tinggi	15	50%
3	27-38	Rendah	3	10%
4	15-26	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah			30	100%
Rata-rata				49.88
Tertinggi				56
Terendah				36
Standart Deviasi				5.12

Dari hasil analisis deskriptif posttest di atas dapat diketahui bahwa keterampilan mengembangkan alat permainan edukatif (APE) guru-guru TK se Kota Selong mayoritas dalam kategori tinggi yaitu sebanyak 50%. Rata-rata Keterampilan mengembangkan alat permainan edukatif (APE) 49.88 masuk kategori Tinggi karena berada pada rentangan 39-50.

Analisis selanjutnya adalah pengujian Uji normalitas data. Uji normalitas bertujuan menguji apakah data dalam model penelitian terdistribusi secara normal. Dalam model komparasional atau perbandingan yang bagus, data-data yang akan dibandingkan harus memenuhi syarat normalitas data dimana data berdistribusi normal dan tidak terdapat data yang ekstrem yang dapat mengganggu interpretasi data. Dalam penelitian ini menggunakan pengujian One-Sample Kolmogorov Smirnov test. Data dikatakan telah terdistribusi dengan normal apabila data terdistribusi dengan normal yaitu memiliki tingkat signifikansi di atas 5%. Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5. Hasil Pengujian Normalitas Data**

Keterangan	Keterampilan mengembangkan alat permainan edukatif (APE)
Kolmogorov-Smirnov Z	0,512
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,453
Keterangan	Normal

Dari Tabel 5, besarnya nilai Kolmogorov-Smirnov Z pada data Pretest Keterampilan mengembangkan alat permainan edukatif (APE) adalah 0,512 dan nilai signifikansi sebesar  $0,453 > \text{Asymp. Sig. (2-tailed)}$  sebesar 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan distribusi data atau dapat dikatakan data berdistribusi normal.

Setelah data dinyatakan normal maka selanjutnya adalah hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan uji perbandingan keterampilan mengembangkan alat permainan edukatif (APE) sebelum dan sesudah pelatihan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan paired sampel t test. Adapun hasil uji t-test dapat dilihat pada Tabel 6.

**Tabel 6. Hasil Uji T**

Variabel	t-test for Equality of Means			Keterangan
	t-hitung	t-tabel	Sig. (2-tailed)	
Keterampilan mengembangkan alat permainan edukatif (APE)	6,129	2,021	0.000	Signifikan

Berdasarkan hasil paired sampel t-test dapat diketahui bahwa nilai t-hitung untuk Keterampilan mengembangkan alat permainan edukatif (APE) adalah 6,129 sedangkan nilai t-tabel yang diperoleh dari 30 responden responden adalah 2,201. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai t-hitung  $>$  dari pada t-tabel, selain itu nilai signifikansi adalah  $0.000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan  $H_1$  ditolak, jadi terdapat perbedaan keterampilan mengembangkan alat permainan edukatif (APE) yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan pelatihan.

## SIMPULAN

Berdasarkan diskusi hasil penelitian sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan yang diharapkan dalam penelitian, maka dirumuskan kesimpulan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran mampu meningkatkan keterampilan mengembangkan alat permainan edukatif (APE) dari bahan bekas guru TK dan SD kelas awal di Kota Selong Lombok Timur dengan signifikan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Afifah. (2017). *Peran Guru dalam Memilih Alat Permainan Edukatif untuk Menumbuhkembangkan Potensi Anak Usia Dini Di RA Muawanatul Falah Ngetuk Kecamatan Gunungwungkal Kabupaten Pati Tahun Pelajaran 2016/ 2017*. Kudus.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Desyanty, E. S., Wahyuni, S., Astutik, W., & Rahma, R. A. (2020). *Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif ( APE ) Berbahan Limbah Rumah Tangga*. 3(1), 32–39.
- Dewi, N. K. (2019). *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Barang Bekas Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara*. UIN Raden Intan Lampung.
- Hardiyanti, W. E., Ilham, M., & Ekadayanti, W. (2020). *Pelatihan Pembuatan Video Animasi Gambar “ Powtoon ” Bagi Guru Paud*. 3(2), 78–86.

- Hasnida. (2014). *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.
- Kustiawan, U. (2013). *Sumber dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: FIP UM.
- Mursid. (2016). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja.
- Nursalam. (2005). *Asuhan Keperawatan Bayi dan Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Prestiadi, D. (2020). *Effectiveness of e-learning implementation as a distance learning strategy during coronavirus disease ( covid-19 ) pandemic*. (5), 47–53.
- Prestiadi, D., Maisyaroh, Arifin, I., & Bhayangkara, A. N. (2020). Meta-Analysis of Online Learning Implementation in Learning Effectiveness. *Proceedings - 2020 6th International Conference on Education and Technology, ICET 2020*, 109–114. <https://doi.org/10.1109/ICET51153.2020.9276557>
- Prestiadi, D., Maisyaroh, Zulkarnain, W., Nurabadi, A., Arifin, I., Jafar, R. H. A., & Lutfi, M. Z. (2020). *The Effectiveness of Online Learning at SIPEJAR Using Video-Based Learning Media*. 508(Icite), 535–540. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201214.291>
- Sadiman, A. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Semiawan, C. R. (2019). *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: PT. Indeks.
- Suraya, F. P., & Susilo, B. E. (2020). *Penerapan Media Wayang Bungkus Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar /*. 3(2), 87–94.
- Wulandari, R. T., Astuti, W., Tegariyani, S., & Santoso, P. (2019). *Pelatihan pengembangan perangkat*. 2(3), 170–176.
- Zain, S. dan. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Zaman, B. (2007). *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.