



## PELATIHAN PEMBUATAN ALAT PERAGA PEMBELAJARAN (APP) BAGI GURU KBIT PERMATA BUNDA

Oleh

Lenny Kurniati<sup>1</sup>, Destia Wahyu Hidayati<sup>2</sup>, Ratih Kusumawati<sup>3</sup>, Arie Wahyuni<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Ivet

E-mail: <sup>4</sup>[ariewahyuni20@gmail.com](mailto:ariewahyuni20@gmail.com)

---

### Article History:

Received: 03-07-2022

Revised: 11-07-2022

Accepted: 19-08-2022

### Keywords:

pelatihan, alat peraga  
pembelajaran, guru

**Abstract:** *alat permainan edukatif (APE) atau alat peraga pembelajaran (APP) merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di sekolah. Alat permainan tersebut sangat menunjang dalam pembelajaran anak disekolah secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal. Tujuan pengabdian ini untuk menambah wawasan tentang bahan yang digunakan untuk membuat alat peraga pembelajaran dan meningkatkan keterampilan tentang pembuatan alat peraga pembelajaran. Metode pengabdian yang digunakan dengan metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi serta latihan praktek. Hasil pengabdian yang diperoleh meningkatkan motivasi guru dan siswa dalam pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik kepada tingkat yang lebih tinggi.*

---

## PENDAHULUAN

Alat permainan edukatif (APE) atau alat peraga pembelajaran (APP) merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di sekolah. Alat permainan tersebut sangat menunjang dalam pembelajaran anak di sekolah secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal. Perbedaan antara alat permainan yang biasa dengan alat peraga pembelajaran adalah pada alat peraga pembelajaran (APP) terdapat unsur perencanaan, pembuatan secara mendalam yang mempertimbangkan karakteristik anak dan mengaitkan pada pengembangan berbagai aspek perkembangan anak yaitu bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni.

Untuk dapat melihat dan memahami secara lebih mendalam mengenai apakah suatu alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat peraga pembelajaran (APP) atau tidak, terdapat beberapa ciri yang harus dipenuhinya yaitu alat permainan tersebut ditujukan untuk anak KB/TK, berfungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, dan dirancang untuk mendorong aktifitas dan mengembangkan kreatifitas anak.

Alat peraga pembelajaran (APP) yang dibuat oleh para guru, diharapkan dapat menjadi alat peraga yang menarik minat anak, mendorong aktifitas, mengembangkan kreativitas dan membantu anak untuk lebih memahami materi kegiatan yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian tujuan pembelajaran di kelas dapat tercapai dan semua aspek



pengembangan yang direncanakan dapat terlaksana karena anak merasa senang, nyaman, dan aman.

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas. Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Pada rentang usia ini anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya, termasuk perkembangan motoriknya.

Penguasaan kemampuan motorik ini wajib dimiliki oleh anak sebagai dasar untuk menguasai gerak selanjutnya yang lebih kompleks dan berguna untuk meningkatkan kualitas hidup di masa datang. Dengan matangnya kemampuan motorik pada anak, maka anak tidak akan merasa kaku dalam menggerakkan tangan dan kakinya. Berbagai manfaat diperoleh anak ketika terampil menguasai gerakan-gerakan motorik. Selain kondisi badan semakin sehat karena banyak bergerak, anak juga menjadi lebih mandiri dan percaya diri. Anak memperoleh keyakinan untuk mengerjakan sesuatu karena menyadari kemampuan fisik yang dimiliki. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada guru-guru KBIT Permata Bunda umumnya mengeluh tentang alat peraga sangat terbatas, alat peraga mahal dan bahan untuk membuat alat peraga KBIT sulit didapat.

## METODE

Kegiatan pengabdian ini adalah dengan memberikan pelatihan pembuatan alat peraga pembelajaran (APP) bagi guru KBIT Permata Bunda sebagai salah satu Langkah agar menjadi guru professional.

Kegiatan ini melalui tiga tahap yaitu observasi, pelaksanaan, dan pembuatan laporan. Penjabaran dari tahapan pelaksanaan pengabdian yaitu:

### 1. Observasi

Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan analisis masalah dengan wawancara dengan beberapa guru KBIT Permata Bunda. Beberapa guru mengeluhkan bahwa alat peraga pembelajaran yang ada di sekolah kurang beragam terutama alat peraga yang bersifat pengayaan yaitu yang berkaitan mengenalkan anak didik dengan angka atau matematika. Langkah selanjutnya yaitu membuat proposal pengabdian dan menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat alat peraga.

### 2. Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan dari kegiatan pelatihan ini yaitu pada tanggal 12 dan 13 Maret 2020 di KBIT Permata Bunda. Pada kegiatan ini, tim pengabdian sudah membawa alat peraga dalam bentuk sudah jadi sebagai contoh. Selain itu tim pengabdian juga membawa alat dan bahan yang digunakan untuk membuat alat peraga. Tim pengabdian memberikan pelatihan dalam membuat alat peraga pada guru KBIT secara langsung, sehingga guru terjun langsung dalam pembuatan alat peraga pembelajaran. Alat peraga pembelajaran contoh dan yang telah dibuat oleh guru disimpan dan digunakan oleh pihak sekolah untuk pembelajaran selanjutnya.

### 3. Pembuatan laporan pengabdian

Pada tahap ini, tim pengabdian bekerja sama untuk menyelesaikan laporan dari kegiatan pengabdian.



Pengabdian masyarakat ini dilakukan di KBIT Permata Bunda Pucang Gading Raya Semarang. Kegiatan pengabdian ini dilakukan menggunakan metode berbentuk pelatihan keterampilan melalui ceramah, diskusi/tanya jawab, dan demonstrasi/ praktek melalui tahapan sebagai berikut.

- 1) Rapat anggota tim, merancang program yang akan dilaksanakan.
- 2) Menghubungi Kepala Sekolah KBIT Permata Bunda untuk konfirmasi waktu pelatihan dan peserta yang akan mengikuti pelatihan.
- 3) Mempersiapkan berbagai peralatan dan bahan untuk pelatihan.

Untuk melaksanakan kegiatan tersebut digunakan beberapa metode pelatihan, yaitu:

- 1) Metode ceramah dan tanya jawab, digunakan pada waktu menyampaikan materi kegiatan.
- 2) Metode demonstrasi dan latihan praktek, digunakan pada waktu pembuatan alat peraga pembelajaran

Model kegiatan dari pengabdian adalah memberikan pelatihan keterampilan membuat alat peraga pembelajaran dengan bentuk pemberian materi, praktik, dan presentasi hasil pembuatan alat peraga pembelajaran yang dihasilkan guru-guru KBIT Permata Bunda selama pelatihan.

## HASIL

Kegiatan pengabdian dilakukan dalam jangka waktu 6 bulan yaitu kegiatan observasi, kegiatan pelaksanaan, dan kegiatan pembuatan laporan. Kegiatan pelaksanaan dilakukan selama 2 hari yaitu hari Kamis tanggal 12 Maret 2020 dan Jumat tanggal 13 maret 2020. Dikarenakan waktu pelatihan disesuaikan dengan waktu luang antara peserta dan tim pengabdian. Peserta kegiatan pelatihan adalah guru-guru KBIT Permata Bunda yang direncanakan berjumlah 6 guru. Adapun jadwal kegiatan tersusun pada tabel berikut.

**Tabel 1. Kegiatan Observasi**

No	Tanggal / Waktu	Kegiatan	Keterangan
1.	5 Maret 2020	Observasi Awal	Melihat kebutuhan di KBIT Permata Bunda
2.	6 Maret 2020	Perijinan di KBIT Permata Bunda	Tempat: KBIT Permata Bunda
3.	7 Maret 2020 – 11 Maret 2020	Membahas dan merancang bentuk kegiatan pelaksanaan	Tempat : Kampus Universitas Ivet

Hari Pertama: Kamis, 12 Maret 2020

**Tabel 2. Kegiatan Pelaksanaan Hari 1**

No.	Kegiatan	Penyaji
1.	Sambutan Kepala Sekolah KBIT Permata Bunda	Kepala Sekolah KBIT Permata Bunda



2.	Sambutan Pembukaan Ketua PPM	Destia Wahyu Hidayati, M.Pd.
3.	Materi 1: Pentingnya dan manfaat pelatihan pembuatan alat peraga pembelajaran	Arie Wahyuni, M.Pd
5.	Materi 2: Pelatihan pembuatan bunga-bunga angka	Destia Wahyu Hidayati, M.Pd.

Hari Kedua: Jumat, 13 Maret 2020

**Tabel 3. Kegiatan Pelaksanaan Hari 2**

No.	Kegiatan	Penyaji
1.	Materi 3: Pelatihan pembuatan batu tambah warna-warni	Lenny Kurniati, M.Pd.
2.	Presentasi hasil	Semua penyaji
3.	Diskusi dan tanya jawab	Semua penyaji
5.	Evaluasi Pelatihan	Ratih Kusumawati, M.Pd.
6.	Penutup dan Doa	Lenny Kurniati, M.Pd

**Tabel 4. Kegiatan Pembuatan Laporan**

No	Tanggal / Waktu	Kegiatan	Keterangan
1.	14 Maret 2020 – 2 Agustus 2020	Penyusunan Laporan	Tempat : Kampus Universitas Ivvet
2.	3 Agustus 2020 – 9 Agustus 2020	Pengumpulan Laporan	Tempat : Kampus Universitas Ivvet

Kegiatan pelatihan ini diselenggarakan dengan melibatkan berbagai pihak. Pihak-pihak yang terlibat, yaitu (1) Kepala Sekolah KBIT Permata Bunda yang berperan dalam pemberian izin, sosialisasi kegiatan kepada sasaran, dan pendaftaran anggota pelatihan; (2) Dosen Universitas Ivvet sebanyak 4 orang, dan 1 Mahasiswa Universitas Ivvet yang berperan sebagai narasumber (tutor) dalam pelatihan; (3) Guru-guru KBIT Permata Bunda.



**Gambar 1. Proses Pembuatan Alat Peraga Pembelajaran**



**Gambar 2. Hasil Alat Peraga Pembelajaran (APP)**

## **DISKUSI**

Peserta pelatihan pembuatan alat peraga yaitu guru-guru yang mengajar di KBIT Permata Bunda. Motivasi dari peserta sangat tinggi. Mulai dari kehadiran, proses pelatihan dan produk yang dihasilkan pun sesuai dengan alat peraga contoh yang dihadirkan. Pengerjaannya sangat rapi dan indah. Guru yang hadir dalam pelatihan awalnya adalah 20 orang, namun dikarenakan ada rapat Yayasan dipertengahan pelatihan, peserta pelatihan menjadi 15 orang.

Kegiatan pelatihan diawali oleh sambutan dari kepala sekolah, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pelatihan. Tim pengabdian memulai kegiatan dengan salam, sapa, dan yel-yel agar peserta pelatihan tambah semangat. Tim pengabdian juga menghadirkan contoh alat peraga yang nantinya akan dibuat yaitu bunga-bunga angka dan batu tambah kurang.

Kegiatan pelatihan bunga-bunga angka diawali dengan menyiapkan stik es krim yang tidak terpakai, gambar bunga, dan background dari kertas karton. Gambar bunga kemudian ditempel pada stik es krim dan dipasang di background.

Kegiatan pelatihan batu tambah warna warni, diawali dengan mencari batu kecil yang diwarnai dengan dua warna yang berbeda, kemudian mengiris botol mineral sebagai tempat untuk masuknya kerikil yang nantinya akan jatuh di wadah. Wadah tersebut diberi background kertas karton agar bisa ditemplei oleh botol mineral. Alat-alat peraga yang sudah dibuat ini bisa digunakan guru untuk mengenalkan peserta didik dengan konsep angka dan konsep tambah dan kurang sebagai materi pengayaan.

## **KESIMPULAN**

Program pelatihan pembuatan alat peraga pembelajaran (APP) bagi guru KBIT Permata Bunda berlangsung dengan lancar. Kegiatan ini dapat meningkatkan motivasi guru dan siswa dalam pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik kepada tingkat yang lebih tinggi.

## **PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Ketua Yayasan Universitas Ivet, LPPM Universitas Ivet yang telah memberikan dana program pengabdian.

**DAFTAR REFERENSI**

- [1] Muhammad Ali. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Media Interaktif. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/viewFile/348/250>
- [2] Musfiqqon. 2012. Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- [3] Nanang Ajim. 2015. Membuat Wayang Dari Batang Daun Singkong. <http://www.mikirbae.com/2015/03/membuat-wayangan-dari-batang-daun.html>.
- [4] Setiyo Utoyo. 2015. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Berbasis Kreativitas Di Desa Titidu Kec. Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara. Universitas Negeri Gorontalo.