

**Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembuatan Alat
Permainan Edukatif Dari Barang Bekas Di Ra Al Mu'arif Al
Mubarok Kecamatan Patrang Kabupaten Jember**

Anita Fitriya

Institut Agama Islam (IAI) Al-Qodiri Jember

anitafitriya16@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan pemberdayaan yang dilakukan adalah mengembangkan kualitas SDM Guru RA Pada Aspek Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas yang berada di Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. Alasan memilih dampingan di komunitas Lembaga RA Al mu'arif Al Mubarok ini berada dikawasan pondok pesantren. Nuansa sekolahnya masih baru sehingga kurangnya sarana pembelajaran indoor yang inovatif. Sumber Daya Manusia (SDM) guru yang berada dilembaga tersebut belum memenuhi standart pendidikan nasional, salah satunya adalah kualifikasi guru. Kualifikasi guru di Lembaga RA Al Mu'arif Al Mubarok ini dari 4 orang pendidik, hanya ada 1 guru yang memenuhi standart kualifikasi pendidik. Lembaga tersebut memiliki bangunan RA yang sudah bagus, siswanya juga banyak begitupun ruang kelasnya sudah bagus hanya saja perlu penambahan dekorasi kelas agar siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang dihadapi yaitu kurangnya pengetahuan Guru RA dalam pemanfaatan barang bekas dalam pembuatan media pembelajaran, dan kurangnya kreatifitas guru dalam pembuatan alat permainan edukatif, hal tersebut bisa dilihat dari minimnya media pembelajaran yang ada di ruang kelas. *Out Put* Pendampingan yang Diharapkan adalah meningkatnya Kreativitas Guru RA dalam memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran yang inovatif dan berkembangnya kualitas SDM Guru RA Pada Aspek pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas.

Kata Kunci: *Kreativitas, APE, Barang Bekas*

Article Information:

Received (20 Agustus 2022), Revised (11 September 2022), Published (31 October 2022)

PENDAHULUAN

1. Isu dan Fokus Pemberdayaan

Anak PAUD merupakan masa usia *Golden Age*. *Golden Age* ialah masa anak usia dini (AUD) untuk mengeksplorasi hal-hal yang ingin mereka lakukan, senang bermain dan peka terhadap rangsangan sekitar. Menurut Calrk, sel otak anak memiliki kisaran antara 100-200 miliar sel otak. Namun dari hasil penelitian menyatakan bahwa hanya 5% potensi otak yang terpakai karena kurangnya stimulasi yang berfungsi untuk mengoptimalkan fungsi otak.¹

Pada masa usia dini merupakan periode terpenting untuk merangsang pertumbuhan otak anak dengan belajar melalui berbagai alat permainan. Alat permainan yang sangat efektif pada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dikenal dengan Alat Permainan Edukatif. Alat Permainan Edukatif sebagai sumber belajar mengandung makna bahwa alat permainan tersebut dirancang, dibuat, dan dimanfaatkan untuk memberikan kemudahan kepada anak dalam kegiatan bermainnya sambil belajar.

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau media untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat merangsang otak anak dalam mengembangkan seluruh aspek kemampuan (potensi) anak. Melalui belajar sambil bermain, segala fantasi, tujuan dan pekerjaannya akan terwujud. Dan tentu saja sebagai guru proses belajar akan menjadi sangat menyenangkan dan juga tujuan pembelajaran pun akan tercapai. Dengan Alat Permainan Edukatif (APE) memberi kesempatan pada anak untuk memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya.

Alat Permainan Edukatif merupakan sarana yang penting untuk memicu perkembangan saraf dan motorik anak. Meski demikian, Alat Permainan Edukatif tidak selalu identik dengan permainan canggih dan mahal. Alat permainan edukatifpun dapat diciptakan dengan menggunakan bahan limbah yang biasanya terbuang atau bahan yang mudah didapat.

Menciptakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas akan

¹ Bahri Husnul. 2016. *Konsep Tumbuh Kembang dan Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini*. Bengkulu: Vanda. Hal 64

membantu mengembangkan kreativitas guru. Karena pemanfaatan dan pengelolaan barang bekas merupakan pola pikir masyarakat maju dan modern, karena sebuah peradaban yang maju adalah peradaban yang memiliki kesadaran akan kesederhanaan, penghematan, keefektifan, kemudahan demi kelangsungan hidup yang berkelanjutan.²

Pemanfaatan barang limbah untuk menjadi Alat Permainan Edukatif bagi Anak PAUD usia 5-6 tahun, tentu saja tidak lepas dari kreativitas para tutor dalam mengoptimalkan segala potensi yang dimilikinya. Semakin kreatif tutor memberi rangsangan belajar melalui barang-barang bekas (limbah) sebagai Alat Permainan Edukatif pada anak usia PAUD, maka dengan sendirinya anak akan terangsang untuk tumbuh dan berkembang menjadi sosok manusia yang suka memanfaatkan kekayaan sumber daya alam sebagai sumber belajar utama. Di samping itu, dengan memanfaatkan bahan limbah menjadi Alat Permainan Edukatif, anak akan merasakan bahwa dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar mereka terdapat berbagai alat permainan yang bisa memenuhi seluruh aspek kebahagiaan serta memudahkan anak untuk melakukan proses pembelajarannya.³

Pendidik yang kreatif dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif sebagai media pembelajaran, sangat memberi pengaruh terhadap pendidikan anak serta dapat pula menentukan kualitas dan perkembangan lembaga pendidikan PAUD yang akan datang. Itulah sebabnya, pendidik dituntut untuk selalu kreatif dan memiliki multikompetensi dalam membelajarkan anak. Pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak memberikan dampak yang positif bagi tumbuh kembang anak. Anak akan dengan mudah menerima semua pembelajaran yang ingin disampaikan melalui alat permainan edukatif (APE).

Pendidik harus mampu menyampaikan sesuatu hal yang bisa diterima dengan baik oleh anak dan bermanfaat bagi kehidupan mereka. Penggunaan Alat Permainan Edukatif dari bahan bekas adalah salah satu alternatif untuk dapat membangkitkan gairah belajar anak. Sebab dengan pemanfaatan bahan bekas sebagai Alat Permainan Edukatif, maka tidak menimbulkan rasa bosan

²B.E.F. Montulalu,dkk. *Bermain dan Permainan Anak*, (Banten: Universitas Terbuka,2012) h.65

³ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), hlm. 41

dalam setiap memainkannya, karena selalu saja ada alat permainan yang berbeda dalam melakukan kegiatan di sentra-sentra yang ada di PAUD.⁴

Pemanfaatan barang bekas menjadi produk yang bernilai akan dapat mengembangkan kemampuan berfikir kreatif mahasiswa. Pemanfaatan barang bekas merupakan alternative pilihan produk kerajinan seni sebagai bentuk kecermatan dalam menangkap peluang dan kepekaan terhadap lingkungan yang ada disekitarnya. Banyak barang bekas bias dimanfaatkan sebagai produk yang bernilai estetis oleh tangan seseorang yang kreatif.⁵

Menciptakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas akan membantu mengembangkan kreativitas guru. Karena pemanfaatan dan pengelolaan barang bekas merupakan pola pikir masyarakat maju dan modern, karena sebuah peradaban yang maju adalah peradaban yang memiliki kesadaran akan kesederhanaan, penghematan, keefektifan , kemudahan demi kelangsungan hidup yang berkelanjutan.⁶

Dari fenomena yang terjadi di lapangan bahwa ternyata para pendidik di PAUD, belum optimal dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran terutama pada saat mengembangkan Alat Permainan Edukatif. Meskipun diketahui bahwa pendidik di PAUD tersebut telah menggunakan Alat Permainan Edukatif, tetapi peneliti ingin mengatakan bahwa kreativitas guru dalam menciptakan Alat Permainan Edukatif dari barang bekas perlu dikembangkan agar berdampak positif pada anak, karna motivasi Kreativitas dan prestasi belajar anak dapat meningkat sesuai yang diharapkan apa bila para pendidiknya juga kreatif dan inovatif, selain itu dari data didapatkan kurang nya alat permainan edukatif di lembaga tersebut sehingga siswa kurang minat mengikuti proses pembelajaran, kurang aktif dan anak kurang melakukan eksplor kreatifitas. Untuk itu dalam hal ini peneliti sebagai pelaku pemberdayaan melakukan pendampingan pada Guru RA dalam Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas sebagai media pembelajaran untuk anak ditengah pandemi covid-19 .

⁴ Ibid

⁵Ketut Sudita, *Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Bahan Pembuatan Barong Mini Dalam Pembelajaran Seni Kerajinan Tangan*, Jurnal Pendidikan dan Pengajaran , Jilid 47, Nomor 2-3 (Tahun 2014).h.157

⁶B.E.F. Montulalu,dkk. *Bermain dan Permainan Anak*, (Banten: Universitas Terbuka,2012) h.65

2. Tujuan

Dari isu dan fokus pemberdayaan tersebut, maka tujuan pemberdayaan yang akan dilakukan adalah mengembangkan kreativitas Guru RA Pada Aspek Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas di Kecamatan Patrang Kabupaten Jember.

3. Alasan Memilih Dampingan

Alasan memilih dampingan di komunitas Lembaga RA Al mu'arif Al Mubarak ini berada dikawasan pondok pesantren. Nuansa sekolahnya masih baru sehingga kurangnya sarana pembelajaran indoor yang inovatif. Sumber Daya Manusia (SDM) guru yang berada dilembaga tersebut belum memenuhi standart pendidikan nasional, salah satunya adalah kualifikasi guru. Kualifikasi guru di Lembaga RA Al Mu'arif Al Mubarak ini dari 4 orang pendidik, hanya ada 1 guru yang memenuhi standart kualifikasi pendidik yaitu kepala RA Ibu Kuni Niswatas Sholihah, S.P dan latar pendidikan ketiga guru lainnya masih lulusan SLTA/ Sederajat.

4. Kondisi Subjek Pendampingan

Subjek dampingan yaitu komunitas RA Al Mu'arif Al Mubarak Kecamatan Patrang kabupaten Jember. Guru RA Kondisi sosial didaerah sasaran dapat dibilang mudah berinteraksi, dikarenakan lingkungannya yang padat dan membuat sesama tetangga mudah berinteraksi dan saling kenal paguyuban, sifat kegotong royongan dan kekeluargaan. Permasalahan yang dihadapi yaitu kurangnya pengetahuan Guru RA dalam pemanfaatan barang bekas dalam pembuatan media pembelajaran, dan kurangnya kreatifitas guru dalam pembuatan alat permainan edukatif, hal tersebut bisa dilihat dari minimnya media pembelajaran yang ada di ruang kelas.

5. Out Put Pendampingan yang Diharapkan

- a. Meningkatnya Kreativitas Guru RA dalam memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran yang inovatif.
- b. Berkembangnya kualitas SDM Guru RA Pada Aspek pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas.

METODE PEMBERDAYAAN

1. Strategi yang Digunakan

Pendekatan. ABCD adalah suatu metode pengabdian yang berupaya untuk mengembangkan Komunitas Berbasis Aset (potensi), Seperti mengembangkan komunitas pendidikan, ekonomi, dan sebagainya. Ada 5 aset (potensi) yang ada di dalam ABCD yaitu: Aset Individu, Asosiasi, Institusi, Fisik atau Materi dan koneksi atau jaringan komunikasi yang luas. Dengan demikian, inti dari ABCD adalah fokusnya pada upaya untuk memberdayakan dan mengembangkan komunitas sesuai dengan asset yang sudah dimiliki baik asset Individu, Asosiasi, Institusi, Fisik atau Materi, maupun Koneksi atau jaringan komunikasi yang luas.⁷ Di dalam pemberdayaan ini komunitas yang diberdayakan dan dikembangkan adalah di komunitas lembaga RA Al mu'arif Al Mubarak yang berada di Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Adapun asset yang dikembangkan adalah asset individu (Dewan Guru).

2. Langkah-langkah Pemberdayaan

Langkah pemberdayaan yang akan dilakukan di Komunitas lembaga RA Al mu'arif Al Mubarak Kecamatan Patrang Kabupaten Jember yaitu langkah-langkah yang sesuai dengan metode ABCD. Pendekatan berbasis ABCD merupakan sebuah filosofi perubahan positif dengan pendekatan langkah siklus 5-D, yang sudah sukses dipakai dalam program-program perubahan berskala kecil dan besar, oleh ribuan organisasi di berbagai penjuru dunia. Adapun langkah-langkah siklus 5-D yang akan diterapkan di komunitas lembaga RA Al mu'arif Al Mubarak adalah: a) *Define (Menentukan)*. b) *Discovery (Penemuan Mendalam)*. c) *Dream (Impian)*. d) *Design (Mendesain atau Merancang)*. e) *Deliver atau Destiny (Melaksanakan dan Mengontrol atau Mengevaluasi)*.

3. Pemilihan Subjek Pemberdayaan

Pemilihan subjek pemberdayaan di Komunitas Lembaga RA Al mu'arif Al Mubarak Kecamatan Patrang kabupaten Jember didasarkan pada kebutuhan yang diharapkan oleh komunitas tersebut. Subjek dampingan yang akan didampingi dan dikembangkan kualitasnya adalah dewan guru. Jumlahnya ada 4 orang yaitu: Kuni Niswatas Sholeha, S.P(kepala RA), Siti Komariyah, Fifin Fitrotin, Elma Tiarna Parahita

⁷ Ibid.

HASIL DAMPAK PERUBAHAN

1. Dampak Perubahan

a. Perubahan pada aspek proses Pemberdayaan komunitas lembaga RA pada aspek kualitas SDM guru RA dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas.

Pertama, Define. Pendamping atau pelaku pemberdayaan menentukan “pilihan topik” dalam melakukan pendampingan di masyarakat. Di dalam tahapan ini terdapat beberapa langkah yang dilakukan yaitu: a) Menentukan Topik. Topik ini ditentukan pada tanggal 05 Agustus 2022. Topik yang ditentukan yaitu: Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembuatan Alat Permainan Edukatif dari Barang Bekas. b) Menentukan Komunitas Dampingan. Setelah melalui rapat dan koordinasi maka komunitas yang akan dikembangkan asetya adalah Lembaga RA AL MU'ARIF AL MUBAROK Kelurahan Patrang Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. c) Melakukan Kesepakatan Bekerjasama dalam Bentuk MOU. Surat kerjasama disepakati dan di tandatangi pada tanggal 05 Agustus 2022 di Lembaga RA AL MU'ARIF AL MUBAROK Kelurahan Patrang Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. Penentuan topik dan komunitas tersebut berdasarkan hasil survey atau data awal di Komunitas Lembaga RA Al Mu'arif Al-Mubarak yang menunjukkan bahwa komunitas tersebut layak untuk diberdayakan.

Kedua, Discovery. Di dalam tahapan ini, pendamping atau pelaku pemberdayaan melakukan proses pencarian yang mendalam, seperti mencari dan mengidentifikasi 5 asset yang dimiliki komunitas, masalah yang dihadapi komunitas dan sebagainya. Untuk melaksanakan dan mengoptimalkan proses *discovery*, maka harus digunakan berbagai metode atau alat instrumen. Adapun metode atau alat instrumen *discovery* yang digunakan di Komunitas Lembaga TPQ Nurul Hidayah ada enam alat instrumen *Discovery* yaitu *Inquiry Based Silaturrahim, Community Mapping, Pemetaan Asosiasi dan Institusi, Individual Inventory Skill, Aktifitas komunitas, dan Penentuan program bisa menggunakan skala prioritas.* Tahap transek atau penelusuran wilayah tidak digunakan dalam pemberdayaan ini karena tahap ini tidak terlalu mempunyai pengaruh terhadap keberhasilan pemberdayaan ini.

Ketiga, Dream. Tahapan ini merupakan mimpi atau keinginan atau tujuan yang diharapkan komunitas dampingan dalam mengembangkan asset (potensi) komunitas. Setelah menemukan 5 asset yang dimiliki komunitas dan fokus asset yang akan dikembangkan, maka langkah selanjutnya adalah merumuskan keinginan atau tujuan untuk mengembangkan asset komunitas yang diinginkan atau diimpikan oleh Lembaga RA Al Mu'arif Al Mubarak Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. Adapun hasil rumusan tujuan atau impian yang diinginkan adalah: mengembangkan kualitas SDM Guru RA Pada Aspek Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas ditengah pandemic covid-19 yang berada di Kecamatan Patrang Kabupaten Jember.

Keempat, Design. Pada tahap ini, pendamping atau pelaku pemberdayaan dengan komunitas dampingan dan sebagainya memulai untuk merumuskan strategi, proses dan sistem, membagi peran dan tanggung jawab, membuat keputusan dan mengembangkan kolaborasi yang mendukung terwujudnya penyelesaian masalah komunitas dampingan dan perubahan yang diharapkan dari komunitas dampingan. Adapun hasil desain program yang akan dilakukan untuk mewujudkan keinginan, impian atau tujuan yang telah ditetapkan tersebut yaitu:

- a. Merumuskan strategi program dampingan. Strategi program dampingan berbentuk Pelatihan dan Pendampingan. Adapun bentuk program yang akan dilakukan yaitu, Pelatihan dan pendampingan pengembangan kualitas SDM Guru RA Pada Aspek Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas yang berada di Kecamatan Patrang Kabupaten Jember.
- b. Menyusun proses program dampingan. Proses penyusunan program dampingan berkaitan dengan beberapa hal sebagai berikut: a) waktu pelaksanaannya. Pelaksanaan program tersebut dilaksanakan pada Hari Jumat tanggal 20 Agustus 2022 jam 08.00 WIB s/d selesai, Program yang akan dilakukan adalah Pelatihan dan pendampingan pengembangan kualitas SDM Guru RA Pada Aspek Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas ditengah pandemic covid-19 yang berada di Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. 2) pelaksanaan pelatihan dan dampingan tersebut akan dilakukan di Komunitas Lembaga RA Al Mu'arif Al Mubarak . ; 3); dan pematernya yang melakukan pendampingan adalah Tim

Pemberdayaan IAI Al-Qodiri Jember yang dipimpin oleh Anita Fitriya, M.Pd; dan d) SDM yang terlibat dalam acara tersebut adalah dewan guru.

- c. Membuat keputusan dan mengembangkan kolaborasi dengan berbagai asosiasi, institusi dan koneksi. Untuk mensukseskan acara ini maka Tim Pemberdayaan IAI Al-Qodiri Jember yang dipimpin oleh Anita Fitriya, M.Pd melakukan kerjasama dengan Asosiasi IGRA, Asosiasi Pecinta Barang Bekas, Institusi PENMA KEMENAG Jember, Institusi Prodi PIAUD IAI Al-Qodiri Jember, Institusi Desa Patrang.

Kelima, Deliver atau Destiny. Tahap *Deliver* atau *Destiny* adalah tahap dimana setiap orang dalam organisasi mengimplementasikan berbagai hal termasuk pelaksanaan dan pengontrolan atau pengevaluasian program pendampingan terhadap komunitas yang sudah dirumuskan pada tahap *Dream* dan *Design*. Di dalam tahap *deliver* atau *destiny* ini, terdapat beberapa tahapan yang akan dilakukan, yaitu sebagai berikut:

- a. Tahap Pelaksanaan. Sebagaimana waktu kegiatan pendampingan yang telah dilakukan di tahap *design*, maka ditemukan bahwa Pelatihan dan pendampingan pengembangan kualitas SDM Guru RA Pada Aspek Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas ditengah pandemic covid-19 yang berada di Kecamatan Patrang Kabupaten Jember yang dilaksanakan pada Hari Jumat tanggal 20 Agustus 2022 jam 08.00 WIB s/d selesai, acara tersebut berjalan dengan lancar dan sukses mulai dari pembukaan, acara inti (penyampaian materi dan praktek), dan penutup. Proses pendampingan selama kurang lebih 20 hari dilakukan dengan berbagai tahapan dalam pembuatan alat permainan edukatif: a). sosialisasi tentang pentingnya alat permainan edukatif bagi anak usia dini di masa pandemic Covid-19.,b) sosialisasi tentang pentingnya memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran di masa pandemi covid-19. Dalam hal ini ada beberapa langkah: 1) memilih barang yang mengandung nilai pendidikan. 2) Aman atau tidak berbahaya bagi anak. 3) Menarik dilihat dari warna dan bentuknya. 4) Sesuai minat dan taraf perkembangan anak. 5) Sederhana, murah, dan mudah diperoleh. 6) Awet, tidak mudah rusak, dan mudah pemeliharaannya. 7) Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak. 8) Berfungsi mengembangkan kemampuan anak. Sedangkan bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan APE "Pohon Pintar" adalah: **1) 1 buah**

kaleng bekas cat,2) 1 pohon penuh ranting,3) ½ kg semen,4) kain flannel,5) Kertas Ariston,6) Lem tembak,7) Kawat kecil,8)solasi bening besar,10) Gunting,11)Benang wol.

- b. Tahap *controlling* atau *evaluating*. Tahap ini dilakukan dua tahap yaitu:
 - 1) Kontrol atau evaluasi tahap proses pemberdayaan. Evaluasi pada tahap proses ini dilakukan setiap waktu agar proses pemberdayaan ini berjalan dengan maksimal, seperti mengevaluasi proses pembuatan alat permainan edukatif, mulai dari penyiapan bahan yang dibutuhkan sampai pelatihan pembuatan.
 - 2) Kontrol atau evaluasi tahap akhir pemberdayaan. evaluasi ini dilakukan setelah proses pemberdayan berakhir. Evaluasi ini dilakukan untuk melihat apakah proses pemberdayaan ini berjalan dengan optimal sesuai dengan keinginan dan tujuan yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil evaluasi akhir menunjukkan bahwa proses pemberdayaan ini berjalan dengan tujuan yang diinginkan yaitu mengembangkan kualitas SDM Guru RA Pada Aspek Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas ditengah pandemic covid-19

b. Perubahan pada Aspek Hasil pengembangan kreativitas Guru dalam Pembuatan Alat Permainan Edukatif dari barang bekas.

- 1) Pengembangan komunitas Guru RA Pada Aspek Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas berjalan dengan efektif atau sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, guru RA telah tau dan faham tentang pentingnya alat permainan edukatif bagi anak usia dini di masa pandemic Covid-19, mereka juga faham tentang pentingnya memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran di masa pandemi covid-19. Dewan guru juga sudah bisa membuat alat permainan edukatif yang berupa pohon pintar yang terbuat dari barang bekas. Dalam pengerjaannya guru juga sangat berhati-hati diantaranya dalam hal: 1) memilih barang yang Mengandung nilai pendidikan. 2) Aman atau tidak berbahaya bagi anak. 3) Menarik dilihat dari warna dan bentuknya. 4) Sesuai minat dan taraf perkembangan anak. 5) Sederhana, murah, dan mudah diperoleh. 6) Awet, tidak mudah rusak, dan mudah pemeliharaannya. 7) Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak. 8)

Berfungsi mengembangkan kemampuan anak. Sedangkan bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan APE “Pohon Pintar” adalah: **1) 1 buah kaleng bekas cat, 2) 1 pohon penuh ranting, 3) ½ kg semen, 4) kain flannel, 5) Kertas Ariston, 6) Lem tembak, 7) Kawat kecil, 8) solasi bening besar, 10) Gunting, 11) Benang wol**

- 2) Alat Permainan Edukatif berupa “Pohon Pintar” sudah berhasil dibuat dan nantinya akan digunakan oleh semua guru dan semua siswa RA . Setelah proses pemberdayaan dilakukan di komunitas tersebut, pemahaman tentang pentingnya alat permainan edukatif dengan pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran semakin meningkat.

PEMBAHASAN/DISKUSI KEILMUAN

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau media untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat merangsang otak anak dalam mengembangkan seluruh aspek kemampuan (potensi) anak. Melalui belajar sambil bermain, segala fantasi , tujuan dan pekerjaannya akan terwujud. Dan tentu saja sebagai guru proses belajar akan menjadi sangat menyenangkan dan juga tujuan pembelajaran pun akan tercapai. Dengan Alat Permainan Edukatif (APE) memberi kesempatan pada anak untuk memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya.

Pendidik yang kreatif dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif sebagai media pembelajaran, sangat memberi pengaruh terhadap pendidikan anak serta dapat pula menentukan kualitas dan perkembangan lembaga pendidikan PAUD yang akan datang. Itulah sebabnya, pendidik dituntut untuk selalu kreatif dan memiliki multikompetensi dalam membelajarkan anak. Pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak memberikan dampak yang positif bagi tumbuh kembang anak. Anak akan dengan mudah menerima semua pembelajaran yang ingin disampaikan melalui alat permainan edukatif (APE).

Pendidik harus mampu menyampaikan sesuatu hal yang bisa diterima dengan baik oleh anak dan bermanfaat bagi kehidupan mereka. Penggunaan Alat Permainan Edukatif dari bahan bekas adalah salah satu alternatif untuk dapat membangkitkan gairah belajar anak. Sebab dengan pemanfaatan bahan bekas sebagai Alat Permainan Edukatif, maka tidak menimbulkan rasa bosan

dalam setiap memainkannya, karena selalu saja ada alat permainan yang berbeda dalam melakukan kegiatan di sentra-sentra yang ada di PAUD.⁸

Menciptakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas akan membantu mengembangkan kreativitas guru. Karena pemanfaatan dan pengelolaan barang bekas merupakan pola pikir masyarakat maju dan modern, karena sebuah peradaban yang maju adalah peradaban yang memiliki kesadaran akan kesederhanaan, penghematan, keefektifan, kemudahan demi kelangsungan hidup yang berkelanjutan.⁹

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pemberdayaan di Komunitas guru RA Al-Muarif Al-Mubarak dengan menggunakan metode *Asset Based Community Development* (ABCD) dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan barang bekas menjadi produk yang bernilai sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif guru dan pemanfaatan barang bekas merupakan alternatif pilihan produk kerajinan seni sebagai bentuk kecermatan dalam menangkap peluang dan kepekaan terhadap lingkungan yang ada di sekitarnya. Banyak barang bekas bisa dimanfaatkan sebagai produk yang bernilai estetis oleh tangan seseorang yang kreatif. Pelaksanaan pemberdayaan berjalan dengan optimal karena pemberdayaan ini menghasilkan Pengembangan kreativitas Guru dalam Pembuatan Alat Permainan Edukatif dari barang bekas, yakni 1) Meningkatnya Kreativitas Guru dalam memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran yang inovatif. 2) Berkembangnya Kualitas SDM Guru RA Pada Aspek pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas ditengah pandemi covid-19.

DAFTAR PUSTAKA

Anam, Nurul. 2020. *Buku Pedoman Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) Berbasis Asset Based Community Development (ABCD) Tahun Akademik 2020/2021* Jember: LP3M.

⁸ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), hlm. 41

⁹B.E.F. Montulalu,dkk. *Bermain dan Permainan Anak*, (Banten: Universitas Terbuka,2012) h.65

- B.E.F.Montulalu,dkk. 2012.*Bermain dan Permainan Anak*.Banten.Universitas Terbuka
- Bahri Husnul. 2016. *Konsep Tumbuh Kembang dan Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini*. Bengkulu: Vanda.
- Ketut Sudita. 2014. *Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Bahan Pembuatan Barong Mini Dalam Pembelajaran Seni Kerajinan Tangan*.Jurnal Pendidikan dan Pengajaran.Jilid 47. Nomor 2-3
- Mulyadi. 2004. *Bermain dan Kreativitas Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta. Papas Sinar Sananti.
- Mulyasa, *Manajemen PAUD*, 2012 .Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rachmandani, A. 2017. *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Bahan Bekas*. Salatiga: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Salatiga Hal 112
- Rahmawati, Yani. 2008. Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak. Jakarta. Peanda Media.
- Sukiman, 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), hlm. 41
- Riza Faisol, N., Zainuri, Z., & Fadilah, N. (2022). Pengembangan SDM Santri Mts Zaidul Ali Sukorejo Sukowono. *Al-Ijtimā: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 129–141. <https://doi.org/10.53515/aijpkm.v2i2.35>
- Wahidah, F., Sinta, D., Rohmah, B., & Ibad, M. N. (2022). PENDAMPINGAN DAN PENGEMBANGAN KOMUNITAS SANTRI MILENIAL DALAM BERLITERASI DIGITAL BERBASIS SOCIAL ENTREPRENEURSHIP. *AT TAMKIN: Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, 1(2), 78-85.
- El Rahman, A. I. (2022). Empowerment Of Quality Development Of Student Human Resource Assets In The Siti Khadijah Student Community Of Al-Qodiri Islamic Boarding School Jember In Developing The Creativity And Productivity Of Students In 2021. *Al-Ijtimā: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 185–195. <https://doi.org/10.53515/aijpkm.v2i2.44>