

PELATIHAN PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DARI BAHAN BEKAS BERSUMBER LINGKUNGAN PAUD WALIDAIN SOLIHIN JONGGOL BOGOR

by Rano Agustino

Submission date: 17-Feb-2020 04:46PM (UTC+1100)

Submission ID: 1249692582

File name: 126-329-1-RV_Sopiah.docx (43.32K)

Word count: 1018

Character count: 6667

PELATIHAN PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DARI BAHAN BEKAS BERSUMBER LINGKUNGAN PAUD WALIDAIN SOLIHIN JONGGOL BOGOR

Abstrak

Anak usia dini pun perlu diberi stimulasi dalam proses tumbuh kembang yang memadai untuk meningkatkan kreativitas pada anak diberi berbagai macam kegiatan seperti: kegiatan musik, menyanyi, bermain media alam (natural), tiga dimensi, baik visual maupun audiovisual, seni rupa dan lain-lain. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) kreativitas anak yang diberi alat permainan edukatif buatan lebih tinggi daripada anak yang diberi alat permainan edukatif pabrik.

Gambaran ini dapat dikatakan bahwa untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dapat digunakan alat permainan edukatif buatan; (2) Terdapat interaksi antara alat permainan edukatif dan motivasi belajar terhadap kreativitas anak usia dini; (3) Kreativitas anak yang diberi alat permainan edukatif buatan pada kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih tinggi daripada kelompok siswa yang diberi alat permainan edukatif pabrik. Dengan demikian untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini yang memiliki motivasi belajar tinggi dapat menggunakan alat permainan edukatif buatan; (4) Kreativitas anak yang diberi alat permainan edukatif pabrik pada kelompok siswa motivasi belajar rendah lebih tinggi daripada kelompok siswa yang diberi alat permainan edukatif buatan. Dengan demikian untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini yang memiliki motivasi belajar rendah dapat digunakan alat permainan edukatif pabrik.

Keywords: alat permainan Edukatif, bahan bekas

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memiliki peran sangat penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Anak merupakan makhluk individu yang sejak lahir telah membawa berbagai potensi (fisik, psikososial, bahasa, intelegensi). Seluruh potensi yang dimiliki anak tersebut dan akan berkembang apabila mendapat pengaruh dari lingkungan dimana anak itu berada.

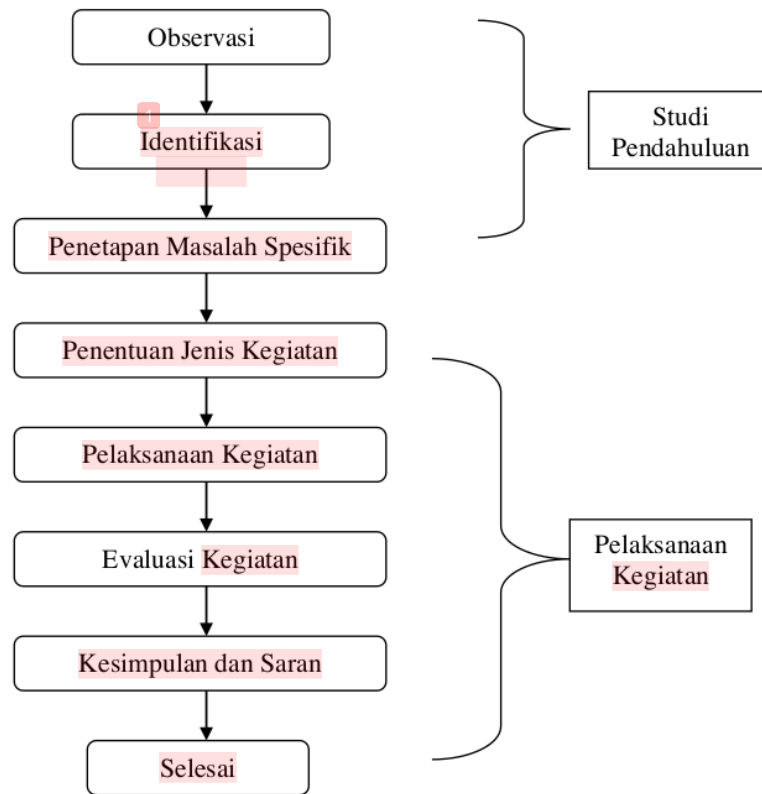
Kemampuan berbahasa anak meningkat Penalaran dengan menyebutkan konsep bentuk-bentuk, matematika, maka kreativitasnya pun muncul. Namun disisi lain APE dalam bentuk telah jadi biasanya sebagian maupun keseluruhan dibuat dan diproduksi pabrik atau guru itu sendiri yang tentunya unsur pembiayaan akan menentukan kualitas barang tersebut yang kisarannya antara 5-10 juta. Untuk mendapatkan seperangkat alat tersebut, pada sebagian sekolah TK yang modalnya belum memadai sungguh memberatkan dalam proses penyelenggaraan kegiatan Sementara peran orangtua di rumah dalam member! stimulasi permainan baik yang berasal dari status sosial ekonomi tinggi maupun ekonomi rendah cenderung memberikan alat permainan bagi anaknya yang sudah jadi atau berasal dari pabrik. Apalagi selama ini anak didik seolah diposisikan semacam konsumen, yang secara pasif tinggal menerima segala sesuatunya dalam bentuk jadi. Agar dapat merangsang kreativitas dari hulunya, dengan melibatkan anak didik untuk secara keseluruhan maka sebaiknya membuat alat edukatifnya sendiri. Dari sisi ini, kreativitas sendiri pada dasarnya mulai bisa diukur dan kemampuan anak membuat alat permainan dari bahan alami yang ada disekitarnya.

Kreativitas dan pengembangannya pada anak usia dini, khususnya di Taman Kanak-kanak akan melibatkan beberapa pihak baik dari sekolah, orangtua, dan lingkungan sekitar. Di sekolah siswa akan berhubungan langsung dengan guru yang akan berperan dalam pengembangan kreativitas dan juga staf-staf sekolah yang ada. Guru dengan kreativitas yang baik akan mendorong anak didiknya untuk berlaku kreatif. Selain dari pada itu guru yang memahami atau tanggap dengan adanya kreativitas siswanya, akan selalu berupaya untuk mengembangkan kemampuan siswa tersebut. Upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kreativitas adalah menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, dengan cara membuka seluas-luasnya wawasan berfikir anak untuk memecahkan suatu masalah. atau melatih anak yang mempergunakan barang-barang yang ada di sekitar agar dapat tercipta hasil karya yang bermanfaat atau sebuah mainan yang menyenangkan, permainan kata yang diberikan guru menyebutkan kata pelangi, siswa dapat menyebutkan warnanya, penciptanya, menyanyikan, menggambar atau bersajak. Hendaknya guru juga menciptakan suasana kelas yang menunjang rasa ingin tahu anak. Anak akan berani mengemukakan pendapat tanpa merasa salah atau gagal karena mendapat kritik atau ceramah dari guru. Seperti kita ketahui bersama bahwa pengembangan kreativitas dapat dilakukan sejak dini, agar selanjutnya dapat berlangsung sesuai dengan perkembangan usia anak.

METODE PELAKSANAAN

Jenis kegiatan ini merupakan pelatihan kreativitas untuk guru dan peserta didik. Kegiatan ini merupakan *survey* dengan pendekatan deskriptif yang dimaksudkan untuk memberikan pemahaman tentang pelatihan Alat Permainan Edukatif di PAUD Walidai Solihin Jonggol Bogor. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan hari Sabtu tanggal 9 November 2019 bertempat di PAUD Walidain Sholihin

Kerangka Kegiatan



Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di PAUD Walidain Solihi Jonggol Bogor dilihat dari hasil identifikasi masalah-masalah yang pada saat ini timbul di kalangan guru, didapatkan masalah spesifik mengenai permasalahan kreativitas, sehingga dibuat langkah-langkah sebagai solusi pemecahan masalah dengan beberapa tahap yaitu :

1. Observasi pendahuluan
2. Penentuan jenis kegiatan yang akan dilakukan.
3. Melaksanakan kegiatan yang telah direncanakan.
4. Melakukan evaluasi kegiatan
5. Mengambil kesimpulan dari hasil evaluasi yang telah dilakukan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan di PAUD Walidain Solihi Kecamatan Jonggol Kabupaten Bogor. Bentuk kegiatan yang dilaksanakan adalah pelatihan guru –guru PAUD Sekecamatan Jonggol yang berikan oleh Sopiah, Asep Irwansyah, dan Eva Riza. Sebelumnya melakukan kegiatan pelatihan terhadap guru-guru TK maka di perlukan perizinan sehingga dibuat langkah-langkah sebagai solusi pemecahan masalah dengan beberapa tahap yaitu :1) Oservasi pendahuluan, 2) Penentuan jenis kegiatan yang akan dilakukan, 3) Melaksanakan kegiatan yang telah direncanakan, 4) Melakukan evaluasi kegiatan, 5) Mengambil kesimpulan dari hasil evaluasi yang telah dilakukan.. Dari hasil pengamatan diketahui bahwa beberapa Guru TK maka di peroleh bahwa pengetahuan guru TK terhadap Alat Pendidikan Educatif sangat lemah sehingga diperlukan rangsangan dan pemahaman bahwa dalam proses pembelajaran tidak harus menggunakan alat peraga yang mahal. Setelah kami mendapatkan semua informasi tersebut Kegiatan pelatihan ini terlaksana selama satu hari dengan durasi delapan jam.

Hasil kegiatan:

1. Guru – guru mulai terbuka wawasan tentang alat peraga maka maksimalkan bahan bahan yang ada di lingkungan keluarga.
2. Guru- guru mulai berkreasi membuat alat peraga sesuai tema dan subtema.

SIMPULAN

Kegiatan yang dilaksanakan di PAUD Walidain Solihin Jonggol Kabupaten Bogor memberikan inspirasi terhadap Guru-guru TK. Sehingga pembelajaran menggunakan alat peraga dari bahan bekas. Sehingga menibulkan inovasi, imajinasi dan kreasi guru dalam membuat alat peraga dalam pembelajaran ssuai tema dan subtema.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami, tim pelaksana kegiatan mengucapkan terimakasih kepada Universitas MH. Thamrin yang telah mendukung kegiatan ini baik dari segi moril maupun materil, sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik hingga akhir.Tidak lupa, kami juga mengucapkan terimakasih kepada Dekan FKIP yang telah mendukung dan memberikan izin kepada kami untuk melaksanakan kegiatan sampai selesai.Dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kami ucapkan kepada PAUD Walidain Solihin yang telah memberikan izin tempat untuk mengadakan pelatihan, serta guru-guru TK yang hadir di kegiatan tersebut.

PELATIHAN PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DARI BAHAN BEKAS BERSUMBER LINGKUNGAN PAUD WALIDAIN SOLIHIN JONGGOL BOGOR

ORIGINALITY REPORT

31%

SIMILARITY INDEX

29%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

www.scribd.com

Internet Source

7%

2

ejournal-umht.org

Internet Source

7%

3

media.neliti.com

Internet Source

4%

4

ag03s.blogspot.com

Internet Source

4%

5

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

1%

6

Aldiansyah Aldiansyah, A. Retomi, Wita Ulandari, Yosi Apriani. "TAMAN BACAAN FUN LIBRARY BERBASIS SAINS, IPTEK, IMTAQ UNTUK PAUD ISLAM TERPADU MUSH'AB BIN UMAIR", JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri), 2019

Publication

1%

7	nurhayatihayati.blogspot.com Internet Source	1%
8	ibiranting1cianjur.blogspot.com Internet Source	1%
9	yebefo.com Internet Source	1%
10	fadlyjafarcaica.blogspot.com Internet Source	1%
11	digilib.unimed.ac.id Internet Source	1%
12	issuu.com Internet Source	1%
13	Submitted to Universitas Negeri Makassar Student Paper	1%

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches Off