

GUYUB

Journal of Community Engagement

Vol. 4, No. 1, April 2023



PKM Legal Counseling about the Dangers of Drugs for the Youth Generation

Sofian Syaiful Rizal, Roibin Roibin, Fakhruddin Syarief

PKM Penguatan Literasi dan Numerasi melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 4 di SD Kalibuntu V Probolinggo

Ahmad Zubaidi

PkM Peningkatan Literasi, Numerasi dan Adaptasi Teknologi melalui Program Kampus Mengajar di SMP Negeri 3 Pakuniran Satu Atap

M. Noer Fadli Hidayat, Ahmad Fawaid

GUYUB

Journal of Community Engagement

GUYUB

Journal of Community Engagement

Vol. 4, No. 1, April 2023

Editor in Chief

Achmad Fawaid, (SCOPUS ID: 57214837323)

Managing Editors

Hasan Baharun, (ID SCOPUS : 57200983602)

Sugiono Sugiono, (SCOPUS ID : 57199578160)

Ismail Marzuki, (SCOPUS ID: 57201500245)

Subhan Rachman, (SCOPUS ID: 57192937912)

Nurul Huda, (SINTA ID: 6119615)

Syamsuri, (SINTA ID: 6116825)

Ridhatullah Assya'bani, (SINTA ID: 6200862)

Peer Reviewers

Miftahul Huda, (SINTA ID: 6171566), University of Antwerp, Belgium

Achmad Naufal Irsyadi (SINTA ID: 6704870), Universitas Nurul Jadid, Indonesia

Sukamto Sukamto, (SINTA ID: 5979034), Universitas Widya Gama Malang, Indonesia

Deny Utomo, (SINTA ID: 6016108), Universitas Yudharta Pasuruan, Indonesia

Fariz Alnizar, (SCOPUS ID: 6659824), UNUSIA Jakarta, Indonesia

Fuad Rahman, (SCOPUS ID: 57201474778), UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia

Saifuddin Zuhri Qudsy, (SCOPUS ID: 57213595165), UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Akhmad Anwar Dani, (SINTA ID: 14305), IAIN Surakarta, Indonesia

Maufur Maufur, (SINTA ID: 5989329), IAIN Kediri, Indonesia

Siti Mahmudah Noorhayati, (SINTA ID: 6726997), IAIN La Roiba Bogor, Indonesia

Busro Busro, (SCOPUS ID: 57205022652), UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia

Akmal Mundi, (SCOPUS ID: 57205059378), UNUJA Probolinggo, Indonesia

Section Editor

Ahmad Zubaidi, Universitas Nurul Jadid, Probolinggo, Indonesia

GUYUB: Journal of Community Engagement is a multidisciplinary journal which aims to disseminate the conceptual thoughts and research results in the area of community service. This journal focuses on the main problems of the community engagement areas, such as (1) training, marketing, appropriate technology, design; (2) student community services; (3) community empowerment, social access; (4) education for sustainable development, etc.

GUYUB: Journal of Community Engagement is published three times a year (April, August, December) by Lembaga Penerbitan, Penelitian, dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP3M) Universitas Nurul Jadid, Paiton, Probolinggo, Jawa Timur, Indonesia.

Editorial Office:

GUYUB: Journal of Community Engagement

Lembaga Penerbitan, Penelitian, dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP3M) Universitas Nurul Jadid, Paiton, Probolinggo, Jawa Timur, Indonesia 67291.

Phone: 0888 30 77077, Hp: 085338186115

Email: jurnal.guyub@gmail.com

Website: <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/guyub/index>

Tables of Content

1-15

PKM Legal Counseling about the Dangers of Drugs for the Youth Generation
Sofian Syaiful Rizal, Roibin Roibin, Fakhruddin Syarief

16-33

PKM Penguatan Literasi dan Numerasi melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 4 di SD Kalibuntu V Probolinggo
Ahmad Zubaidi

34-65

PKM Peningkatan Literasi, Numerasi dan Adaptasi Teknologi melalui Program Kampus Mengajar di SMP Negeri 3 Pakuniran Satu Atap
M. Noer Fadli Hidayat, Ahmad Fawaid

66-79

PKM Deteksi Dini melalui Metode Anjagsana sebagai Upaya Pencegahan Asam Urat pada Lansia di Desa Nogosaren Kabupaten Probolinggo
Badrul Nurul Hisyam, Binti Istiqomah, Inayah Riski Wulandari, Melinia Akhirul Fitri, Robiyatul Maulidah, Suci Fitria Handayani Harahap, Zaitun Mustaqimah

80-93

PKM Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran (APE) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MI Azzainiyah II Gerinting Paiton Probolinggo
Faizatul Widat, Desy Rohmatika, Khoirun Nisa', Siti Romlah, Muslimatut Toyyyibah, Qurratul Aini, Sulistiawati Ningsih

94-107

PKM Pelatihan Penggunaan Aplikasi Pedatren untuk Menunjang Kinerja Wali Asuh di Pondok Pesantren Nurul Jadid
Moh. Jasri, Widya Aulia Zahra, Sayyidah Haninah, Selfia Kamaliah, Faridatul Maulidah, Maslikha Maslikha, Lukluul Mutmainnah, Naziyatun Nisa', Daulah Shofwatun Naqsabandiyah

108-122

PKM Pelatihan dan Pembinaan Baca Tulis Alqur'an di TPQ Krajan, Desa Mlandingan Kulon, Mlandingan, Kab. Situbondo
Achmad Suhaili

PKM Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran (APE) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MI Azzainiyah II Gerinting Paiton Probolinggo

Faizatul Widat¹, Sutiawati Ningsih², Qurrotul Aini³, Khoirun Nisa⁴, Muslimatut
Thoyibah⁵, Siti Romlah⁶

Universitas Nurul Jadid, Probolinggo^{1,2,3,4,5,6}

faizatulwidat59@gmail.com¹

Submission: 2023-03-23 Received: 2023-04-28 Published: 2023-04-30

Keywords:
Assistance in
Making APE,
Learning
Motivation.

Abstract. *The purpose of this engagement is to foster teacher creativity in making APE, in the era of modernization through digital electronics, the lack of understanding in creativity so that teachers still find it difficult to make the right media or according to the theme of the lesson, this is what makes learning media (APE) in MI Azzainiyah is very minimal. This community service activity in the form of (PKM), namely training to make APE is a form of the efforts of the creative active student community. This mentoring method is based on mentoring for teachers at MI Azzainiyah. Efforts made in mentoring are as follows: first, providing teacher understanding regarding the importance of making APE media, which of course must be adjusted to the theme, with APE students will be more enthusiastic in learning and make it easier for students to solve the problems given. Second, increasing the creativity and innovation of teachers in making APE media that can be used from used materials or materials that can be purchased so that it can be adapted to the theme being taught, so that this activity can support the availability of APE for more, through this activity it is hoped that the results are as expected.*

Katakunci:
Pendampingan
Pembuatan APE,
Motivasi Belajar

Abstrak. Tujuan pendampingan ini untuk menumbuhkan kreatifitas guru dalam pembuatan APE, di era zaman yang sudah modernisasi melalui elektronik digital, kurangnya pemahaman dalam dalam berkreaitivitas sehingga guru masih merasa kesulitan dalam membuat media yang tepat atau sesuaian pada tema pelajaran, hal ini yang membuat media pembelajaran (APE) di MI Azzainiyah sangat minim. Kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk (PKM) ini yakni pelatihan membuat APE merupakan bentuk dari upaya komunitas pelajar aktif kreatif. Metode pendampingan ini berbasis pendampingan bagi guru di MI Azzainiyah II. Upaya yang dilakukan dalam pendampingan sebagai berikut: pertama, memberikan pemahaman guru terkait pentingnya membuat media APE, yang tentunya harus disesuaikan dengan tema, dengan adanya APE siswa akan lebih semangat dalam belajar dan

memudahkan siswa dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Kedua meningkatkan kreatifitas dan inovasi para guru dalam membuat media APE yang bisa digunakan dari bahan bekas atau bahan yang bisa dibeli sehingga bisa disesuaikan dengan tema yang diajarkan, agar kegiatan ini dapat menunjang ketersediaan APE untuk lebih banyak lagi, melalui kegiatan ini diharapkan hasil yang sesuai harapan.

1. Pendahuluan

Siswa harus didorong oleh kegiatan belajar untuk mengekspresikan kapasitas mereka untuk membangun konsep. Dorongan kegiatan belajar tersebut agar siswa agar siswa mampu berpola pikir dengan baik. Instruktur berfungsi sebagai fasilitator dan bertugas menyiapkan skenario yang dapat mendorong inisiatif, motivasi, dan tanggung jawab siswa untuk belajar. Selain itu, guru yang terampil mendorong siswa untuk bersikap terbuka, kreatif, responsif, dan partisipatif dalam kegiatan pembelajaran harus mampu membangun pola interaksi antara banyak pihak yang terlibat dalam pembelajaran (Syamsuardi, 2012).

Pendidik membutuhkan sebuah alat belajar edukatif (APE), belajar sambil bermain adalah hal yang sangat menyenangkan bagi mereka. Alat permainan edukatif (APE) dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan sekolah. Para pendidik dapat membuat APE sesuai dengan tema yang diajarkan. Hal ini akan mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran. Ketertarikan siswa dalam belajar akan tergugah oleh alat permainan edukatif, dan siswa mendapat pengalaman belajar baru. Antusias inilah yang harus didapatkan oleh pendidik.

Alat permainan edukatif (APE) adalah berbagai peralatan atau benda yang dapat dimainkan. Setiap anak mempunyai kemampuan yang dapat dirangsang dan dikembangkan melalui alat tersebut. Tedjasaputra menyatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dibuat khusus untuk pembelajaran (Astini et al., 2019).

Sedangkan menurut Yafie, alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dibuat dengan mempertimbangkan pendidikan, dengan maksud memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan bagi guru atau siswa (Yafie et al., 2020).

Media memainkan peran penting dalam mendorong pembelajaran. Hal ini diungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan pengantar pesan pembelajaran. Media merupakan perantara/pengantar pesan pembelajaran kepada anak sehingga terjadi kesamaan persepsi yang

diberikan guru dan diterima oleh anak. Media pembelajaran bisa berupa visual, audio maupun audio visual. Mengingat anak usia dini hanya dapat mengolah informasi secara konkret, media pembelajaran menjadi sangat penting di tahun-tahun awal pendidikan. Penggunaan media sangat membantu anak dalam memahami pembelajaran secara konkret namun juga kesesuaian antara media dan materi sangat membantu anak dalam memahami pembelajaran secara konkret namun juga kesesuaian antara media dan materi yang akan disampaikan perlu diperhatikan sehingga materi bisa tersampaikan secara mendasar diterima oleh anak (Mahyuddin & Sofya, 2019).

Menurut Sumarni Sahjat, media APE adalah komponen penting dari pendidikan. Ketersediaan teknologi game ini sangat membantu dalam pelaksanaan pendidikan anak-anak secara efisien dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat tumbuh dan berkembang secara maksimal (Sahjat & Samad, 2019). Alat permainan instruksional dapat dibuat dari bahan daur ulang, unsur alam, atau bahan sederhana lainnya dengan tujuan khusus melayani tujuan pendidikan. Mengetahui beberapa alternatif pembelajaran merupakan syarat bagi guru yang harus mereka kuasai (Muasmara et al., 2021).

Belajar dan motivasi adalah dua faktor yang saling berinteraksi. Karena didorong oleh ketabahan mental, motivasi berfungsi sebagai pedoman untuk tugas-tugas belajar yang dituntut untuk diselesaikan oleh siswa. Keinginan, perhatian, kemauan, dan cita-cita adalah manifestasi dari ketabahan mental. Menurut Sardiman mendefinisikan motivasi sebagai keadaan atau keadaan yang mengilhami atau mendorong seseorang untuk mempelajari informasi baru atau terlibat dalam kegiatan untuk mencapai suatu tujuan (Papasi, 2020).

Orang termotivasi untuk mengambil tindakan untuk mencapai tujuan. Hal ini dimungkinkan karena dipicu oleh berbagai kebutuhan atau keinginan yang perlu dipenuhi. Tiga komponen utama motivasi adalah: kebutuhan, perilaku/dorongan, dan tujuan. Bagi siswa untuk membuat belajar menjadi kenyataan, motivasi sangat penting. Termasuk meningkatkan semangat belajar siswa (Idzhar, 2016).

Belajar adalah keseluruhan upaya manusia atau individu untuk menggerakkan, dan mengarahkan seluruh sumber daya manusia (fisik, mental, intelektual, emosional, dan sosial) untuk menyampaikan jawaban (reaksi) yang

tepat terhadap tantangan saat ini. Proses pembelajaran harus tetap memperhatikan prinsip pembelajaran. Karena rumitnya proses pembelajaran tetapi analisis dan deskripsinya berupa prinsip atau prinsip pembelajaran. Ini harus dipahami agar kita memiliki instruksi untuk belajar secara efektif (Idzhar, 2016).

Kegiatan pendampingan media pembelajaran yang dilakukan oleh tim di MI Azzainiyah II mengalami beberapa hambatan dimana pendampingan pembuatan APE tidak sama penerapannya dengan pendampingan disekolah-sekolah maju. Ada beberapa factor Pertama, kurangnya minat guru dalam keuletan membuat media, mudah bosan dan jenuh sehingga merasa membuang waktu. Kedua, alat-alat atau bahan-bahan pembeuatan APE susah didapat hal ini adalah faktor lingkungan yakni didesa pesisir. Ketiga, mengumpulkan para guru untuk tepat waktu dalam pelatihan karena kesibukan masing-masing. Ke empat, kurangnya perhatian dari pihak kepala sekolah.

Penyajian materi pembelajaran, media pembelajaran, dan teknik mengajar yang dilakukan oleh guru selama proses belajar mengajar mempengaruhi kinerja siswa dalam belajar. Suatu mata pelajaran disajikan melalui berbagai media pembelajaran. Penggunaan media APE merupakan salah satu strategi penyajian materi yang dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi dan keberhasilan belajar (Herawati, 2017).

MI Azzainiyah memerlukan media pembelajaran seperti, satuan Panjang, pohon hitung, globe, Spinning wheel, metamorphosis, monopoli Bahasa. Sehingga pembelajaran bisa berjalan sesuai harapan, yaitu agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran berlangsung. Beberapa media yang sudah dihasilkan oleh guru-guru MI Azzainiyah diantaranya : pertama, media satuan panjang media tersebut bisa digunakan pada pelajaran matematika, yang kedua, pohon hitung media ini bisa digunakan pada mata pelajaran matematika, yang ketiga, global media ini bisa digunakan pada pelajaran IPS, yang keempat, Spinning wheel bisa digunakan pada mata pelajaran Bahasa Inggris, yang kelima, media metamorfosis digunakan pada mata pelajaran IPA, yang keenam media monosa (monopoli bahasa) yang dapat digunakan di pelajaran Bahasa Indonesia.

Melalui pelatihan pembuatan APE dapat meningkatkan kualitas guru MI Azzainiyah, sehingga menjadikan tenaga pengajar yang berkualitas, tim PKM berharap melalui pelatihan ini guru-guru MI Azzainiyah mempunyai jiwa kreatifitas yang tinggi serta menjadikan pembiasaan dalam pembuatan APE tanpa unsur paksaan. Sehingga guru-guru dapat lebih mudah menciptakan lingkungan kelas yang menyenangkan dengan APE, hal ini akan mendorong siswa untuk lebih baik dan menyenangkan.

2. Metode

Pendampingan yang dilakukan oleh tim di MI Azzainiyah dengan langkah pemberdayaan berbasis pendampingan. Pendampingan pelatihan pembuatan APE kepada guru-guru MI Azzainiyah dengan menggunakan metode penelitian kualitatif.

Menurut Arikunto penelitian kualitatif mengumpulkan informasi berdasarkan variabel-variabel yang mendukung topik penelitian, kemudian menganalisisnya untuk menentukan signifikansinya. Menurut Creswell, penelitian kualitatif menghasilkan hasil yang tidak dapat diukur dengan metode statistik atau teknik kuantitatif lainnya (Widat et al., 2021).

Dalam penelitian ini, analisis dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu, observasi, wawancara dan dokumentasi. Pada tahapan observasi kami selaku tim peneliti lapangan terlebih dahulu, melihat situasi di lingkungan sekitar baik didalam kelas dan luar kelas, guru melihat situasi lapangan agar mudah melakukan pendampingan. Tahapan lapangan agar mudah melakukan pendampingan. Tahapan selanjutnya yakni wawancara untuk mengumpulkan data terkait tahapan pendampingan pembuatan APE dan pengembangan APE pada sekolah MI Azzainiyah pada tahap dokumentasi dilakukan pengambilan data melalui foto-foto hasil dokumentasi saat pendampingan.

Dokumentasi meliputi informasi dari guru MI Azzainiyah sebagai sumber data. Melalui dokumentasi dapat diambil hasil kegiatan pendampingan pembuatan APE guru di MI Azzainiyah. Dapat berupa foto yang diambil saat pelaksanaan pendampingan pembuatan APE yang dilakukan oleh guru di sekolah. Pendampingan ini dilakukan selama dua minggu dalam setiap harinya guru meluangkan waktu dua jam dalam membuat APE yang sudah disepakati. Dalam pengumpulan data, digunakan instrument berupa pedoman wawancara dan alat perekam.



Gambar 1: tahapan-tahapan yang dilakukan oleh tim pendampingan

3. Hasil

a. Tahapan Pertama Pembuatan APE

Minat pembuatan APE dikalangan guru-guru MI Azzainiyah sangat rendah, hal ini harusnya tidak dianggap remeh karena APE adalah salah satu sarana yang dibutuhkan siswa agar pembelajaran dapat berjalan maksimal. Selain pembelajaran dapat berjalan dengan baik, APE juga sangat bermanfaat untuk memotivasi siswa agar semangat dalam belajar. Dengan mengizinkan mahasiswa untuk melakukan pendampingan, Lembaga Penerbitan, Penelitian, dan Pengabdian (LP3M) Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo pada dasarnya mensponsori kegiatan ini.

LP3M menentukan tempat pendampingan untuk tim pendamping di MI Azzainiyah. Tim pendamping melakukan koordinasi dengan kepala sekolah MI Azzainiyah yaitu dengan Imron Hamzah K, S.Pd, tim pendamping mendapat izin untuk observasi.

Melalui hasil observasi yang dilakukan oleh tim PKM dengan kepala sekolah serta didampingi Waka sekolah MI Azzainiyah, Tim melakukan kerja sama dengan Bapak Taufik selaku Waka di MI Azzainiyah untuk mempersiapkan para Guru MI Azzainiyah untuk dilaksanakan secara tatap muka dan dilakukan secara bertahap. Yakni dengan memberikan arahan terlebih dahulu mengenai pentingnya Alat Pembelajaran Edukatif (APE).

Menurut Intan Pratiwi Alat permainan edukatif adalah alat peraga yang bernilai edukatif yang ditujukan untuk membina tumbuh kembang anak (Astini et al., 2019). Respon yang diberikan oleh para guru MI Azzainiyah sangat bagus. Rasa ingin tau yang besar semakin memacu semangat dalam belajar dan berkreasi. Namun pendampingan ini tidak berlangsung lama karena terbatasnya waktu, sehingga hanya terlaksana selama dua minggu.

b. Dampak Proses Pendampingan Pembuatan APE dalam Memotivasi Semangat Belajar Siswa di MI Azzainiyah II Gerinting Paiton Probolinggo

Pada tahapan pendampingan, para tim PKM mempersiapkan jenis APE apa saja yang harus dikerjakan oleh guru-guru MI Azzainiyah dan tentunya sesuai dengan kebutuhan masing-masing kelas.

Dalam tahapan ini ada beberapa langkah yang dapat dilakukan yaitu; a) menentukan APE yang dibutuhkan dalam pembelajaran di sekolah MI Azzainiyah II Gerinting Paiton. b) pendampingan kepada para guru MI Azzainiyah dalam pembuatan APE untuk melatih kreatifitas guru. c) tim peneliti bekerja sama dengan pihak sekolah melalui kesepakatan.

Tim PKM pada tahapan ini, melakukan pembiasaan yakni dengan proses pendampingan serta pelatihan yang berkesinambungan. Yang mana pada pelatihan ini diharapkan para guru untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam membuat APE sehingga pembelajaran bisa berjalan sesuai yang diharapkan.

Dalam tahapan ini pendampingan yang dilakukan oleh tim PKM yang mana mempunyai tujuan diantaranya memotivasi guru MI Azzainiyah agar bias memotivasi semangat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran APE.

Pada tahapan akhir, tim PKM mulai menyusun perencanaan strategi dan system untuk mewujudkan kebutuhan dalam pembelajaran di MI Azzainiyah dan dampak perubahan yang diharapkan oleh tim PKM. Mengenai hasil desain program atau tujuan yang diharapkan sebagai berikut;

- 1) Menyusun strategi program dalam bentuk pelatihan dan pendampingan pembuatan APE seperti media satuan panjang, pohon hitung, global, spinning wheel, media metamorphosis, monosa (monopoli bahasa) . Dalam meningkatkan motivasi semangat belajar siswa MI Azzainiyah.
- 2) Menyusun proses program pelatihan. Ada beberapa hal, yaitu: a) waktu pelaksanaan pada tanggal 21 April 2022 jam 09:00-11:00. b) tim PKM melaksanakan pelatihann secara tatap muka disekolah. c) penyampaian materi oleh tim PKM dalam pendampingan terhadap Bapak Ibu guru MI Azzainiyah.



Gambar 2 : tahap pendampingan pembuatan APE

c. Hasil Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran APE dalam Meningkatkan Motivasi Semangat Belajar Siswa MI Azzainiyah II Gerinting Paiton Probolinggo

Proses pendampingan yang telah dilaksanakan dengan baik. Sehingga terdapat perubahan yang signifikan diantaranya:

- 1) Dengan pelaksanaan pendampingan pelatihan ini guru dapat termotivasi untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pembuatan APE sehingga materi yang disampaikan mampu dipahami dengan mudah.
- 2) Sebelum tim PKM ke lembaga tersebut, media pembelajaran yang ada di MI Azzainiyah II Gerinting Paiton kurang memadai. Setelah adanya pendampingan pembuatan media pembelajaran (APE) dapat tercukupi.



Gambar 3 : tahapan hasil pendampingan pembuatan APE

d. Perubahan pada Aspek Hasil Kegiatan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran APE dalam Meningkatkan Motivasi Semangat Belajar Siswa MI Azzainiyah II Gerinting Paiton

Dengan menggunakan teknik pendampingan pelatihan dan pembiasaan kepada dewan guru, telah dilakukan kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran APE untuk meningkatkan motivasi semangat belajar siswa di MI Azzainiyah. Terdapat perubahan yang jelas, yakni sebagai berikut:

- 1) Dengan adanya media pembelajaran yang memadai. Maka, Ibu dan Bapak guru MI Azzainiyah dalam Proses kegiatan belajar mengajar lebih sering menggunakan media pembelajaran Sehingga lebih efektif dan efisien. Hasil belajar adalah hasil yang diterima siswa sebagai akibat ikut serta dalam proses pembelajaran dan diukur dengan pengetahuan, sikap, dan kemampuan disamping perubahan perilaku. Dengan Menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk memastikan bahwa makna pesan dipahami disampaikan agar lebih ringkas dan fokus sehingga hasil belajar sesuai dengan standar yang ditentukan.
- 2) Kreatif dan inovatif mulai tertanam dalam diri bapak ibu guru MI Azzainiyah ketika membuat media pembelajaran dengan adanya pelatihan ini. Untuk mendorong pembelajaran yang menarik bagi siswanya, guru harus kreatif dalam proses pembelajaran di kelas. kreativitas adalah Kapasitas seseorang untuk menggunakan informasi untuk menghasilkan solusi orisinal atau praktis untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Melalui pembelajaran kreatif, siswa akan lebih siap untuk menyelidiki subjek dan lebih terlibat. Inovasi, baik produk kreasi atau penemuan, didefinisikan sebagai "sebuah ide, item, peristiwa, atau metode yang dilihat atau diperhatikan sebagai sesuatu yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat)". Seperti yang terjadi Guru harus menggunakan kreativitas dan inovasi di kelas untuk menarik minat siswa pada apa yang mereka pelajari. Dengan berbagai media pengajaran, siswa pasti akan tertarik dan antusias dengan apa yang mereka pelajari di kelas.

- 3) Dengan adanya pendampingan ini para dewan guru dapat membuat media pembelajaran sesuai dengan tema yang diampuh. Sebagai guru harus dapat memilih sumber belajar yang tepat mengingat pentingnya media pembelajaran sebagai sumber belajar untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Sangat penting untuk memasukkan media ke dalam kegiatan belajar mengajar, terutama di sekolah dasar. karena kehadiran media sangat membantu siswa dalam memahami suatu gagasan tertentu. Karena anak usia dini, terutama yang duduk di bangku sekolah dasar, masih belum mampu berpikir abstrak pada usia ini, maka guru harus memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Fungsi media dapat menggantikan ketidakmampuan guru dalam menjelaskan suatu mata pelajaran secara memadai sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sebagaimana yang dimaksud.
- 4) Melalui pendampingan ini para dewan guru sudah terbiasa bekerjasama dengan guru satu sama lain. Kerjasama sangat penting untuk mempromosikan kualitas hidup masyarakat yang bervariasi disekolah. Denga bekerja sama akan lebih mudah untuk melakukan tugas-tugas berat, Meningkatkan kerjasama dan persaudaraan, menghilangkan perbedaan dan memupuk persatuan Ciptakan semangat gotong royong.
- 5) Kedekatan emosional melalui kekeluargaan antara guru satu sama lain lebih terjaga.



Gambar 4 : perubahan hasil pendampingan pembuatan APE

4. Pembahasan

Pelaksanaan Penerapan Pembuatan Media (APE) untuk Memotivasi Belajar Siswa di MI Azzainiyah II Gerinting Paiton Probolinggo

Menciptakan profesionalisme guru sangat diperlukan hal ini akan mempengaruhi hasil kerja siswa apabila seorang guru tidak profesional atau kurang kompeten didunia Pendidikan utamanya pada penfatal sehingga tidak akan menemukan tujuan yang akan dicapai. Keprofesional guru tidak hanya pandai dalam mentrasfer ilmu, tetapi seorang guru harus bisa menciptakan media pembelajaran agar kelas menyenangkan dan siswa dapat termotivasi untuk belajar lebih giat.

Penggunaan media pendidikan di kelas dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih ramah, menarik, dan kreatif. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai salah satu unsur yang dapat menginspirasi siswa untuk belajar karena terdapat "alat" yang memberikan materi kepada siswa secara menarik. Segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi dari komunikator (penyampai pesan) kepada komunikan (penerima informasi) disebut sebagai "medium" (perantara)(Febrianti, 2019).

Alat Permainan Edukasi (APE), menurut Suyadi, adalah semua jenis permainan yang dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan anak. Alat permainan edukatif yang digunakan adalah mainan untuk dimainkan anak-anak. Jika alat permainan dapat membantu anak-anak tumbuh dengan cara tertentu, itu merupakan indikasi bahwa itu mendidik(Ariyanti & Muslimin, 2015).

Menurut indriasih Media berbasis simulasi yang disebut alat permainan pendidikan dibuat untuk menghasilkan masalah dunia nyata sehingga informasi pada intinya dapat diterapkan untuk mengatasinya. Bermain game dengan fitur game edukasi dapat membantu anak kecil membangun keterampilan yang mereka butuhkan untuk berhasil di kemudian hari. Sementara itu, Hendayani mengklaim bahwa alat permainan edukatif adalah sumber daya yang digunakan oleh anak usia dini untuk bermain melalui tugas-tugas perkembangan. Sumber lain yang mendukung klaim ini mengklaim bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dibuat khusus dengan mempertimbangkan pendidikan. Hal ini lebih didukung oleh uraian Synthesis bahwa alat permainan edukatif hanyalah mainan yang digunakan oleh anak-anak untuk melakukan tugas-tugas perkembangan melalui bermain. Anak dapat secara aktif mengembangkan beberapa bagian perkembangannya dengan menggunakan alat permainan edukatif. Metode penggunaan alat permainan edukatif dibuat dengan

memodifikasi tujuan pengembangan yang telah ditetapkan sebelumnya (Widayati et al., 2021).

Berdasarkan penjelasan di atas salah satu unsur yang sangat penting untuk mengatasi hambatan dalam proses pembelajaran adalah alat media pendidikan. Peranan alat media edukatif akan membawa pengaruh yang signifikan terhadap siswa yakni dengan menumbuhkan motivasi belajar siswa agar lebih aktif dan inovatif.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pendampingan pembuatan media pembelajaran kepada dewan guru MI Azzainiyah dapat disimpulkan bahwa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa berhasil dalam proses pelatihan pendampingan dan pembiasaan. Metode pelatihan dan pendampingan terhadap guru untuk memudahkan proses pembuatan media pembelajaran (APE).

6. Pengakuan

Ucapan terima kasih kepada Bapak Kepala Sekolah MI Azzainiyah II Gerinting yang telah mengizinkan kami untuk melaksanakan tridarma perguruan tinggi melalui pengabdian (PKM), serta kepada Bapak Ibu Dewan Guru MI Azzainiyah II Gerinting yang sudi meluangkan waktu untuk pelatihan demi suksesnya pelatihan ini. Tak lupa rekan-rekan mahasiswa Universitas Nurul Jadid yang turut andil dalam kegiatan ini saya ucapkan terima kasih.

7. Referensi

- Ariyanti, & Muslimin, zidni immawan. (2015). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 10(1), 58–69.
- Astini, B. nilawati, Nurhasanah, & Nopus, H. (2019). Alat permainan edukatif berbasis lingkungan untuk pembelajaran saintifik tema lingkungan bagi guru paud korban gempa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 1–6.
- Febrianti, F. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Grafis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 667–677.
- Herawati, E. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Matematika pada

Materi Pangkat tak Sebenarnya dan Bentuk Akar Kelas IX SMP Negeri Unggulan Sindang Kabupaten Indramayu. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 1(1), 66–87.

- Idzhar, A. (2016). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Office*, 2(2), 222–228.
- Mahyuddin, N., & Sofya, R. S. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Alat Peraga Edukatif (APE) Untuk Anak Usia Dini Bagi Kepala Sekolah Dan Guru Taman Kanak-Kanak Berbasis Kewirausahaan di Kecamatan V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Ecogen*, 2(4), 601–608.
- Muasmara, R., Abror, M., Sinaga, syukri ernayati nurintan sahri, Rosa, nadya nela, & Mukarramah. (2021). Meningkatkan Pemahaman Guru Melalui Pelatihan Online Pembuatan APE pada Kondisi Covid-19 di RA Al Falah Tanjungpinang. *Jurnal Pengabdian Dan Pengembangan Masyarakat Kepulauan Riau (JPPM KEPRI)*, 1(1), 65–73.
- Papasi, J. (2020). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Kerja Kelompok pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMP Negeri I Totikum Sulawesi Tengah. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(4), 339–347.
- Sahjat, S., & Samad, F. (2019). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Playdough Sebagai Sumber Belajar. *EDUKASI- Jurnal Pendidikan*, 17(1), 24–31.
- Syamsuardi. (2012). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(1), 59–67.
- Widat, F., Nisa', afita khoirun, Habibah, W., Mas'ula, Hosniah, N., Masnunah, J., & Hamidah. (2021). PKM Pendampingan Santri Nurul Jadid melalui Gerakan Literasi Cerdas dalam Membentuk Komunitas Pelajar Berkarakter Islam di Pondok Pesantren Nurul Jadid. *GUYUB: Journal of Community Engagement*, 2(2), 178–191.
- Widayati, jeni roes, Safrina, R., & Supriyati, Y. (2021). Alat Permainan

Edukatif: Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 654–664.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.692>

Yafie, E., Kustiawan, U., Astuti, W., Haqqi, Y. A., Boedi, D., & Ilhami, baiq shofa. (2020). Pengaruh Pelatihan Pembuatan Media Keterampilan Mengembangkan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dari Bahan Bekas. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 124–135.