

PERAN GURU DALAM PENGEMBANGAN APE PEMBELAJARAN

Suharni¹, Azwir², Raoda Tul Jannah Maruddani³, Munawaroh⁴, Mardiana⁵

^{1,2,3,4,5}Institut Agama Islam Muhammad Azim Jambi

Email: azwirijo@gmail.com

ABSTRAK

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di TK Kasih Bunda, peneliti menemukan bahwasanya penggunaan media pembelajaran masih dilakukan secara konvensional. Penggunaan media pembelajaran yang ada di sekitar siswa masih belum dilakukan dengan baik, sementara itu, banyak sumber media pembelajaran yang sebenarnya bisa dioptimalkan untuk media pembelajaran yang berasal dari benda-benda yang ditemui anak-anak dalam kehidupan sehari-hari masih belum dimanfaatkan. Pengembangan APE selain agar media pembelajaran lebih bervariasi, juga diharapkan dapat menggunakan media-media dengan memanfaatkan sumber bahan dari lingkungan dan alam sekitar. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan meneliti kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive sampling*, teknik pengumpulan dengan triangulasi, analisis data bersifat kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna. Kesimpulan penelitian ini adalah peran guru dalam pengembangan APE pembelajaran di TK Kasih Bunda dimulai dengan perencanaan pembelajaran yang memperhatikan peran media yang tidak dapat dipisahkan dari rangkaian proses pembelajaran itu sendiri, saat pelaksanaannya guru telah berusaha melaksanakan semua yang direncanakan dalam pembelajaran, dan mengevaluasi pembelajaran dengan baik.

Kata Kunci: Peran Guru, Pengembangan APE Pembelajaran

ABSTRACT

Based on initial observations conducted by researchers at Kasih Bunda Kindergarten, researchers found that the use of learning media is still conventional. The use of learning media available around the students is still not being done properly, while many learning media sources that could actually be optimized for learning media derived from objects encountered by children in their daily lives are still not being utilized. The development of APE is not only intended to make

learning media more varied but is also expected to utilize media by making use of materials from the surrounding environment and nature.

This research is qualitative research that examines natural objects, where the researcher is the key instrument, data sources are sampled using purposive sampling, data collection techniques use triangulation, data analysis is qualitative, and the research results emphasize meaning. The conclusion of this study is that the role of teachers in the development of APE learning at Kasih Bunda begins with lesson planning that considers the role of media, which is inseparable from the learning process itself. During implementation, teachers have endeavored to carry out all that was planned in the lesson and have evaluated the learning process effectively.

Keywords: *The Role of Teachers, Development of APE Learning.*

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pendidikan bagi bangsa Indonesia dalam era pembangunan ini sangatlah penting karena melalui usaha pendidikan dapat ditentukan keberhasilan dari semua pelaksanaan pembangunan yang dicita-citakan baik berupa pembangunan fisik, maupun mental spiritual¹. Pendidikan juga merupakan syarat mutlak untuk menuju masyarakat adil, makmur dan sejahtera, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan “Tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab². Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah ialah dengan cara melalui perbaikan kurikulum dan pembelajaran.

Berbagai konsep dan wawasan baru tentang proses pembelajaran di sekolah telah muncul dan berkembang seiring pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Keseluruhan proses pendidikan, proses pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok³. Guru dalam proses pembelajaran harus membimbing siswa, juga bertanggung jawab dalam pengembangan dan memandukan siswa ke

¹ Wilujeng, S.R., Syamsuddin, M.M. and Murtiningsih, R.S., 2020. Dinamika pendidikan di Indonesia dalam perspektif filsafat. *Humanika*, 27(2), pp.170-183.

² Cikka, H. (2020). Konsep-konsep esensial dari teori dan model perencanaan dalam pembangunan pendidikan. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 3(2).

³ Junaedi, I., 2019. Proses pembelajaran yang efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), pp.19-25.

arah kedewasaan baik mental maupun spritual⁴. Melihat realita yang ada saat ini, banyak dijumpai permasalahan-permasalahan dalam dunia pendidikan. Seperti kurangnya media pembelajaran khususnya di daerah pedalaman, kurang profesional seorang pendidik dalam mengajar akibat kurangnya pengetahuannya akan sumber-sumber belajar yang bisa diperoleh dari berbagai bentuk sumber belajar, baik dari alam maupun dunia maya (*internet*) dan masih banyak lagi yang lainnya⁵.

Masalah media pembelajaran merupakan masalah yang cukup kompleks, dimana banyak faktor yang ikut mempengaruhinya. Salah satu faktor tersebut diantaranya adalah anggaran sekolah yang terbatas. Kegiatan pembelajaran merupakan suatu interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam pembelajaran. Tujuan yang ingin dicapai dari interaksi itu pada dasarnya adalah bertambahnya pengalaman siswa baik teori maupun praktek dan perubahan tingkah laku siswa⁶. Proses pembelajaran membutuhkan adanya kegiatan komunikasi. Komunikasi tersebut timbul karena adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa yang tujuan hubungan itu akan mempengaruhi perubahan intelek, watak serta sosial dan hubungan tersebut didasarkan pada hubungan yang bersifat mendidik. Dalam proses pembelajaran, diperlukan adanya aksi dan reaksi yang menjadi interaksi antara guru dan siswa mempunyai fungsi berbeda, yaitu guru berfungsi sebagai pengajar dan siswa berfungsi sebagai pelajar⁷.

Dalam proses pembelajaran, siswa sering dihadapkan dengan berbagai hambatan dalam menerima pelajaran yang diajarkan. Untuk itu diperlukan adanya media pembelajaran yang tepat seperti APE atau alat peraga edukatif⁸. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Berkaitan dengan alat permainan untuk anak usia dini maka pengertian APE untuk anak usia dini adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan

⁴Fitri Mulyani, N. H. (2021). Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101-109.

⁵Nikmatussaidah, N. (2021). Implementasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sebuah Literasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Literasiologi*, 5(1).

⁶Habibullah, N. (2020). Desain pembelajaran pendidikan agama Islam dan persoalan karakteristik peserta didik. *At-Ta'lim: Kajian Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 47-59.

⁷Inah, E. N. (2015). Peran komunikasi dalam interaksi guru dan siswa. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(2), 150-167.

⁸Sumaryanti, L., Syam, A. R., & Wulansari, A. (2021). Pemanfaatan Barang Bekas Plastik Sebagai Alat Peraga Edukatif Dalam Proses Pembelajaran Siswa Pendidikan Dasar. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 5(2), 37-46.

anak usia dini⁹. Alat permainan edukatif (APE) sebagai salah satu media pembelajaran ikut membantu guru memperkaya wawasan anak didik. Aneka macam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi anak didik. Dalam menerangkan suatu benda, guru dapat membawa bendanya secara langsung dihadapan anak didik di kelas. Dengan menghadirkan bendanya seiring dengan penjelasan mengenai benda itu, maka benda itu dijadikan sebagai sumber belajar. Sedangkan penggunaan artinya proses, perbuatan, cara menggunakan sesuatu¹⁰.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi¹¹. Penggunaan APE sebagai media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima dalam pembelajaran dalam rangka merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa. Indikator penggunaan media pembelajaran adalah 1) segala benda penyampai pesan selain guru, 2) direncanakan untuk digunakan 3) digunakan dalam pembelajaran, 4) memiliki tujuan menciptakan aktivitas siswa dalam belajar efektif. Realitas yang terjadi dunia pendidikan Indonesia, bahwa tidak semua jenjang dan jenis lembaga pendidikan mempunyai atau memiliki media pengajaran yang memadai¹².

Guru adalah salah satu faktor yang menentukan berbagai keberhasilan peserta didik dalam suatu proses pembelajaran di kelas. Untuk itu, profesionalitas guru dalam suatu pembelajaran sangatlah perlu dan penting¹³. Pengembangan dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya seorang guru berusaha untuk membuat media pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) menjadi lebih sesuai, tepat sasaran, sesuai kebutuhan, lebih menarik bagi siswa dan memberikan manfaat pada proses pembelajaran, agar tercapainya enam aspek perkembangan

⁹Astini, B. N., Nurhasanah, N., & Nupus, H. (2019). Alat permainan edukatif berbasis lingkungan untuk pembelajaran saintifik tema lingkungan bagi guru paud korban gempa. *Jurnal Pendidikan Anak* <https://journal.uny.ac.id/v3/jpa>, 8(1), 1-6.

¹⁰Yafie, E., Kustiawan, U., Astuti, W., Haqqi, Y. A., Boedi, D., & Ilhami, B. S. (2020). Pengaruh Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran terhadap Peningkatan Keterampilan Mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) dari Bahan Bekas. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 124-135.

¹¹Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.

¹² Gustari, N., 2024. Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai Media Pembelajaran Tematik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas I di SDIT IQRA'2 Kota Bengkulu. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), pp.57-67.

¹³Marlina, M., Fitria, H., & Puspita, Y. (2020). Pengaruh Pengelolaan Kelas dan Profesionalisme Guru terhadap Prestasi Belajar Siswa. *ISEJ: Indonesian Science Education Journal*, 1(3), 238-246.

yaitu: Nilai Agama dan Moral, Fisik-Motorik, Kognitif, Bahasa, Sosial-Emosional, dan Seni¹⁴.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berbentuk deskriptif kualitatif yang dilihat melalui sudut pandang pendidikan dengan mengkaji tentang peran guru dalam pengembangan APE pembelajaran di TK Kasih Bunda. Kualitatif bersifat data yang dikumpulkan dianalisis secara kualitatif bukan dengan cara kuantitatif yang menggunakan alat ukur tertentu¹⁵. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peran guru dalam pemanfaatan alat permainan edukatif di TK Kasih Bunda. Hasil penelitian ini adalah menunjukkan bahwa peran guru dalam pemanfaatan alat permainan edukatif berkategori baik artinya guru melakukan perannya sebagai fasilitator, mediator, dan motivator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran guru dalam pengembangan APE pembelajaran di TK Kasih Bunda

Penggunaan media oleh guru yang mengajar dalam proses pembelajaran di TK Kasih Bunda dilakukan dengan tiga tahapan yaitu, perencanaan, penggunaan dan evaluasi. Perencanaan pengembangan APE pembelajaran perlu dilakukan untuk mengkoordinasikan komponen pembelajaran seperti standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pelajaran, kegiatan pembelajaran, alat APE dan sumber pembelajaran serta penilaian pembelajaran. Hal ini berfungsi mengembangkan potensi peserta didik. Mengenai perencanaan pembelajaran, berikut wawancara dengan Ayu Nurjanah, guru yang mengatakan:

“Untuk melakukan pembelajaran di kelas, maka terlebih dahulu saya harus menyiapkan beberapa hal tentang pembelajaran itu sendiri. Hal itu meliputi mempersiapkan standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pelajaran, kegiatan pembelajaran, APE dan sumber pembelajaran serta penilaian pembelajaran dalam suatu materi yang akan saya ajarkan nantinya di kelas”

Observasi penulis sebagai berikut bahwa guru yang mengajar di sekolah ini mempersiapkan RPPM, RPPH yang memperhatikan standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pelajaran, kegiatan pembelajaran, APE pembelajaran serta penilaian pembelajaran dalam silabus dan RPPH tersebut.

¹⁴ Zulkifli, Z. and Royes, N., 2017. Profesionalisme guru dalam mengembangkan materi ajar bahasa arab di MIN 1 Palembang. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 3(2), pp.120-133.

¹⁵ Adil, A., Liana, Y., Mayasari, R., Lamonge, A.S., Ristiyana, R., Saputri, F.R., Jayatmi, I., Satria, E.B., Permana, A.A., Rohman, M.M. and Arta, D.N.C., 2023. Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif: Teori dan praktik. *Jakarta: Get Press indonesia*.

Langkah selanjutnya peneliti ketahui adalah tentang peran guru dalam pengembangan APE pembelajaran itu sendiri. Maka peneliti melakukan pengamatan sebagai berikut yaitu pada saat guru mengajar, maka ia terlihat berusaha melaksanakan apa yang telah direncanakan terhadap semua komponen yang telah ada. Namun terkadang kondisi dan situasi di lapangan terkadang tidak sesuai dengan perkiraan semula. Seperti guru saat memberikan materi, waktu yang tersedia kurang mencukupi, maka evaluasi jenis essay tidak terlaksana, karena terlalu lama guru sendiri memperagakan materi tersebut Seiring dengan pernyataan di atas, kepala sekolah juga memberikan pernyataan terhadap penggunaan Alat Permainan Edukatif di TK Kasih Bunda sebagai berikut:

“Pelaksanaan permainan edukatif di TK Kasih Bunda ini sudah berjalan lama sejak berdirinya TK Kasih Bunda ini, ditambah lagi kegiatan Permainan Edukatif ini dilakukan secara rutin disela-sela waktu belajar sebagai penghilang kejenuhan anak dalam belajar serta pada hari jumat dan sabtu sebagai pengembangan diri untuk anak. Telah banyak permainan-permainan edukatif yang diterapkan oleh guru untuk menunjang seluruh aspek-aspek pada diri anak. Seperti pada pengetahuan anak, sosial emosional anak, serta fisik motorik anak. Selain itu siswa-siswi TK ini juga sering mengikuti kegiatan perlombaan.”

Selaras dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru dan kepala sekolah, hal serupa juga dikatakan oleh beberapa orang tua murid. Berikut petikan hasil wawancara dengan beberapa orang tua diantaranya Ibu Sri selaku orang tua murid mengatakan bahwa:

“Menurut saya permainan-permainan disekolah ini lumayan banyak sehingga waktu jam istirahatpun anak-anak bermain dengan permainan yang disediakan disekolah seperti permainan bongkar pasang huruf dan angka. Jadi sewaktu jam istirahat anak tidak lari-lari kesana kesini, namun bermain sambil belajar.”

Maka dari hasil wawancara dan pengamatan diatas penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa guru melaksanakan permainan sebagai sarana pengembangan diri anak, dan pelaksanaan secara langsung kepada siswa dengan model berkelompok, permainan dilaksanakan disaat sela-sela belajar sebagai penawar kejenuhan dan kebosanan anak serta di hari jumat dan sabtu sebagai pengembangan diri anak, guru menjelaskan terlebih dahulu kepada anak agar anak mudah memahami permainan tersebut. guru mengikut sertakan anak dan menjawab pertanyaan anak tentang permainan-permainan yang sedang dilaksanakan. Guru melaksanakan permainan sesuai dengan tema yang sedang berjalan sesuai dengan kurikulum.

Langkah akhir dalam pengembangan APE pembelajaran adalah evaluasi terhadap proses pembelajaran, termasuk terhadap media yang digunakan saat mengajar. Hal ini dimaksudkan untuk melihat apakah media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang telah diprogramkan.

Guru telah menerapkan evaluasi dalam pembelajaran, dan dari hasil tersebut guru mempertimbangkan pengulangan materi yang sama pada siswa yang belum jelas materi tersebut. Setelah melakukan penyampaian materi maka guru hendaknya membuat kesimpulan tentang materi yang diajarkan. Kesimpulan sebaiknya dibuat oleh guru dan pokok-pokoknya ditulis dipapan tulis untuk dicatat siswa. Kesimpulan dapat pula dibuat guru bersama-sama siswa, bahkan kalau mungkin diserahkan sepenuhnya kepada siswa. Pada kegiatan ini siswa diberikan waktu untuk mencatat kesimpulan pelajaran bertanya kepada teman-temannya, atau mendiskusikannya ke dalam kelompok. Hasil observasi terhadap guru yaitu Ayu Nurjanah, yang mengajar di sekolah ini, maka didapatkan keterangan sebagai berikut bahwa aktivitas guru pada saat mengakhiri pelajaran adalah memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan di rumah. Tidak terlihat guru menyampaikan intisari bahan yang telah diajarkannya. Hal ini disebabkan waktu yang tidak mencukupi.

Kendala guru dalam pengembangan APE pembelajaran di TK Kasih Bunda

Pengembangan dan pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan pilar utama dalam kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), mengingat APE berfungsi sebagai jembatan antara konsep abstrak dan pemahaman konkret sesuai dengan karakteristik berpikir anak usia dini. Namun, optimalisasi peran APE sering kali terhambat oleh berbagai faktor praktis dan pedagogis di lapangan. Di TK Kasih Bunda, kendala utama yang teridentifikasi secara jelas menyentuh aspek infrastruktur dan ketersediaan sumber daya.

Kendala pertama dan paling mendasar yang dihadapi oleh para pendidik adalah kurangnya kuantitas Alat Permainan Edukatif (APE) yang tersedia di sekolah. Keterbatasan jumlah APE ini secara langsung menciptakan hambatan dalam proses pembelajaran diferensiasi dan individualisasi. Dengan jumlah APE yang minim, guru sering kali terpaksa mengimplementasikan kegiatan secara masif atau mengurangi durasi bermain, padahal durasi yang memadai sangat esensial bagi deep learning melalui eksplorasi. Kondisi ini juga secara tidak langsung memicu masalah disiplin, seperti perebutan mainan, karena sumber daya tidak sebanding dengan jumlah peserta didik, sehingga mengurangi kesempatan setiap anak untuk berinteraksi secara intensif dengan alat tersebut.

Lebih lanjut, kendala kedua berkaitan dengan variasi dan kualitas APE yang tidak merata, khususnya dalam aspek warna dan bentuk dari media. Dalam konteks PAUD, variasi visual (warna, bentuk, tekstur) adalah stimulus utama yang mendorong pengembangan kognitif, persepsi, dan kreativitas. APE dengan desain yang monoton atau tidak bervariasi cenderung gagal membangkitkan curiosity anak, yang merupakan pendorong alami pembelajaran. Ketidakteraturan ini menghambat guru dalam merancang aktivitas yang menargetkan aspek perkembangan spesifik, misalnya membedakan bentuk geometris atau mengidentifikasi spektrum warna secara komprehensif, sehingga mengurangi potensi APE sebagai perangkat diagnostik maupun intervensi.

Selain kendala fisik, guru-guru di TK Kasih Bunda juga menghadapi tantangan signifikan pada level pedagogis dan manajemen kelas yang terkait langsung dengan implementasi APE. Kendala ketiga menyoroti aspek perhatian dan engagement anak, yaitu kurang fokusnya anak terhadap penyampaian guru tentang APE yang digunakan. Fenomena ini seringkali disebabkan oleh dua faktor utama: (a) Prosedur penyampaian (instruksi) yang terlalu panjang atau abstrak, yang tidak sesuai dengan rentang perhatian anak usia dini yang pendek; dan (b) Disparitas antara APE yang disajikan dengan minat alami anak. Jika APE diperkenalkan tanpa narasi yang menarik atau relevansi dengan pengalaman anak, APE tersebut hanya akan dianggap sebagai "benda" daripada sebagai alat belajar. Akibatnya, waktu yang seharusnya digunakan untuk bermain produktif terbuang hanya untuk upaya guru menarik perhatian atau mengulang instruksi.

Kendala keempat yang teridentifikasi adalah penggunaan APE secara berkelompok sebagai respons terhadap keterbatasan kuantitas APE (kendala pertama). Meskipun pembelajaran kelompok memiliki nilai sosial-emosional yang tinggi (misalnya melatih kerja sama, seperti yang dibahas dalam PTK Anda sebelumnya), penggunaan APE secara berkelompok karena keterbatasan alat dapat menjadi bumerang. Dalam konteks ini, penggunaan kelompok sering kali berarti: (a) Dominasi oleh beberapa anak (yang paling terampil atau paling vokal), sehingga kesempatan eksplorasi bagi anak yang pasif menjadi minimal; dan (b) Kurangnya kesempatan penilaian otentik bagi guru. Sulit bagi guru untuk menilai secara akurat kemampuan individu ketika anak hanya berperan sebagai pengamat atau partisipan pasif dalam kelompok. Jika tujuan APE adalah untuk melatih keterampilan motorik halus tertentu, dan anak hanya mengamati temannya bermain, tujuan pedagogis tersebut tidak tercapai.

Upaya Mengatasi Kendala guru dalam pengembangan APE pembelajaran di TK Kasih Bunda

Upaya yang dilakukan guru mengatasi kendala dalam peran guru dalam pengembangan APE pembelajaran di TK Kasih Bunda adalah peningkatan kinerja dalam mengajar, memberikan pelayanan pemberian APE yang baik lagi dengan memahami karakteristik siswa dan menambah jam mengajar di luar jam pelajaran yang ada agar pembelajaran berjalan secara efektif.

Mengatasi kendala-kendala di TK Kasih Bunda memerlukan pendekatan holistik dan berkelanjutan, sejalan dengan siklus reflektif dalam kerangka Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Solusi untuk Kendala Infrastruktur (1 & 2): Solusi terhadap keterbatasan kuantitas dan kualitas APE dapat difokuskan pada inovasi berbasis sumber daya lokal dan pemberdayaan komunitas. Guru didorong untuk menerapkan prinsip low-cost, high-impact melalui pembuatan APE daur ulang (APE Loka). Dengan memanfaatkan bahan bekas yang tersedia, guru dapat meningkatkan kuantitas APE dengan biaya minimal. Selain itu, mengadakan workshop APE Mandiri bagi orang tua dapat meningkatkan partisipasi komite sekolah dalam penyediaan APE yang variatif dalam bentuk, warna, dan fungsi. Upaya ini bukan hanya menambah jumlah alat, tetapi juga menjamin relevansi APE dengan lingkungan sekitar anak.

Solusi untuk Kendala Pedagogis (3 & 4): Untuk mengatasi masalah fokus anak dan penggunaan kelompok yang tidak efektif, guru perlu menggeser model penyampaian instruksi. Solusi yang disarankan adalah:

Menggunakan Teknik Modeling dan Storytelling: Guru harus menyampaikan fungsi APE melalui narasi singkat, menarik, atau demonstrasi langsung (modeling) yang dilakukan dalam waktu kurang dari lima menit. Instruksi harus disajikan dalam bentuk pertanyaan pemantik (probing questions) untuk memancing curiosity anak, bukan sekadar perintah.

Menerapkan Sistem Rotasi Terpusat (Center Based Learning): Daripada memaksa penggunaan kelompok besar karena keterbatasan alat, guru dapat membagi kelas menjadi beberapa pusat kegiatan (center) dengan APE yang berbeda. Ini memungkinkan rotasi kecil yang mengurangi dominasi, meningkatkan fokus, dan memberikan kesempatan yang lebih setara bagi setiap anak untuk berinteraksi dengan media dalam kelompok kecil (2-4 anak).

KESIMPULAN

Berdasarkan yang telah dikemukakan pada bab tedahulu, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Peran guru dalam pengembangan APE pembelajaran di TK Kasih Bunda yaitu guru mengusulkan pengadaan, melakukan perawatan sampai pengayaan Alat Permainan Edukatif (APE). Pengadaan guru mengusulkan macam- macam alat permainan edukatif pada waktu rapat pengurus, agar di jadikan bahan pertimbangan bahwa gurulah yang mengetahui alat permainan yang dibutuhkan saat ini, gurulah yang mengetahui kesesuaian Alat Permainan Edukatif (APE) dengan perkembangan anak, setelah terealisasi guru menggunakan alat permainan edukatif tersebut untuk media pembelajaran.
2. Kendala guru dalam pengembangan APE pembelajaran di TK Kasih Bunda pertama, keterbatasan waktu pelajaran dan kedua, kurang kemampuan guru menyediakan media alternatif.
3. Upaya peningkatan peran guru dalam pengembangan APE pembelajaran di TK Kasih Bunda dengan meningkatkan pengalaman mengajar melalui diskusi dan pelatihan, bekerja sama dengan instansi terkait untuk mengadakan APE pembelajaran, memberikan pelayanan pemberian APE yang baik lagi dengan memahami karakteristik siswa dan menambah jam mengajar di luar jam pelajaran yang ada agar pembelajaran berjalan secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adil, A., Liana, Y., Mayasari, R., Lamonge, A.S., Ristiyana, R., Saputri, F.R., Jayatmi, I., Satria, E.B., Permana, A.A., Rohman, M.M. and Arta, D.N.C., 2023. Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif: Teori dan praktik. Jakarta: Get Press indonesia.
- Astini, B. N., Nurhasanah, N., & Nopus, H. (2019). Alat permainan edukatif berbasis lingkungan untuk pembelajaran saintifik tema lingkungan bagi guru paud korban gempa. *Jurnal Pendidikan Anak* <https://journal.uny.ac.id/v3/jpa>, 8(1), 1-6.
- Cikka, H. (2020). Konsep-konsep esensial dari teori dan model perencanaan dalam pembangunan pendidikan. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 3(2).
- Fitri Mulyani, N. H. (2021). Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101-109.
- Gustari, N., 2024. Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai Media Pembelajaran Tematik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas I di SDIT IQRA'2 Kota Bengkulu. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah*

- Ibtidaiyah, 7(1).
- Habibullah, N. (2020). Desain pembelajaran pendidikan agama Islam dan persoalan karakteristik peserta didik. *At-Ta'lim: Kajian Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 47-59.
- Inah, E. N. (2015). Peran komunikasi dalam interaksi guru dan siswa. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(2).
- Junaedi, I., 2019. Proses pembelajaran yang efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*
- Marlina, M., Fitria, H., & Puspita, Y. (2020). Pengaruh Pengelolaan Kelas dan Profesionalisme Guru terhadap Prestasi Belajar Siswa. *ISEJ: Indonesian Science Education Journal*, 1(3).
- Nikmatussaidah, N. (2021). Implementasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sebuah Literasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Literasiologi*, 5(1).
- Sumaryanti, L., Syam, A. R., & Wulansari, A. (2021). Pemanfaatan Barang Bekas Plastik Sebagai Alat Peraga Edukatif Dalam Proses Pembelajaran Siswa Pendidikan Dasar. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 5(2).
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Wilujeng, S.R., Syamsuddin, M.M. and Murtiningsih, R.S., 2020. Dinamika pendidikan di Indonesia dalam perspektif filsafat. *Humanika*, 27(2)
- Yafie, E., Kustiawan, U., Astuti, W., Haqqi, Y. A., Boedi, D., & Ilhami, B. S. (2020). Pengaruh Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran terhadap Peningkatan Keterampilan Mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) dari Bahan Bekas. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 124-135.
- Zulkifli, Z. and Royes, N., 2017. Profesionalisme guru dalam mengembangkan materi ajar bahasa arab di MIN 1 Palembang. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 3(2).