



PKM-PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MI DDI PASSEMBARANG DALAM MENGGUNAKAN ALAT PERAGA PABEL GAMES

Article history

Received : Mei 2021

Revised : Juni 2021

Accepted : Juni 2021

DOI : [10.35329/sipissangngi.v1i2.2022](https://doi.org/10.35329/sipissangngi.v1i2.2022)

¹Herlina Ahmad, ¹Ahmad Syah, ¹Elviana

¹Universitas Al Asyariah Mandar

*Corresponding author

herlinaahmad39@gmail.com

Abstrak

Madrasah Ibtidaiyyah (MI) DDI Passembarang terletak di desa Batetangga dusun passembarang yang memiliki 14 orang guru. Terdiri dari 5 orang PNS dan 9 orang NonPNS. Berdasarkan hasil observasi di MI DDI Passembarang diperoleh informasi guru dalam proses pembelajaran masih kurang menggunakan alat peraga, guru hanya menggunakan buku tema dalam menyampaikan konsep pembelajaran. Olehnya itu kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertujuan meningkatkan kompetensi guru MI DDI Passembarang dalam menggunakan alat peraga pabel games. Pabel games adalah papan belajar bermain yang terdiri dari papan alas dan kartu bermain yang dilengkapi dengan soal serta dadu untuk digunakan dalam permainan. Alat peraga pabel games dapat digunakan untuk semua mata pelajaran di MI dan semua tingkatan kelas. Pembelajaran dengan menggunakan pabel games bertujuan untuk memotivasi peserta didik dalam menerima pembelajaran dan menumbuhkan antusias peserta didik dalam menerima materi pembelajaran serta meningkatkan prestasi prestasi. Kegiatan pengabdian dilakukan dengan metode pelatihan dan pendampingan. Berdasarkan hasil pelatihan dan pendampingan terhadap 14 orang guru MI DDI Passembarang diperoleh: (1)100% guru terampil menggunakan alat peraga pabel games, (2) 100% guru pertama kali menggunakan alat peraga pabel games, (3) 100% guru merespon positif alat peraga pabel games, dan (4) 100% guru dimudahkan dalam menyampaikan materi dengan menggunakan lat peraga pabel games.

Kata kunci : *Alat Peraga, Pabel Games, Guru, Kompetensi*



Gambar 1. Pelatihan dan Pendampingan penggunaan Alat Peraga Pabel Games

1. PENDAHULUAN

Madrasah Ibtidaiyyah (MI) DDI Passembarang merupakan salah satu dari 4 MI yang ada di desa Batetangga Kecamatan Binuang Provinsi Sulawesi Barat. MI DDI Passembarang dipimpin oleh Herman, S.Pd.I, dengan jumlah guru 14 orang. Berikut adalah data guru MI DDI Passembarang yang disajikan pada tabel 1.

Berdasarkan data pada tabel 1 guru MTS DDI Passembarang terdiri dari 5 PNS dan 9 NonPNS. Data awal diperoleh dari hasil wawancara dengan guru bahwa guru dalam pembelajaran selama ini masih kurang menggunakan alat peraga. Padahal penggunaan alat peraga sangat dianjurkan untuk menambah kejelasan materi dan kemudahan menyampaikan konsep materi. Kemampuan dasar yang wajib dimiliki peserta didik pada jenjang dasar dikelas rendah adalah membaca, menulis, dan berhitung yang biasa disebut dengan "calistung". Calistung juga akan digunakan peserta didik untuk mempelajari, mengamati, memahami dan menyerap ilmu yang diberikan pendidik terutamanya memahami konsep pembelajaran matematika (Nurdyansyah, Arifin, dan Rosid, 2021), sehingga untuk memudahkan siswa dalam memahami calistung maka diharapkan guru menggunakan alat peraga dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Data Guru MI DDI Passembarang

No	Nama Guru	NIP	Ket.
1	Muh Zakir	197508142007011023	PNS
2	Syahrudin	196912312014111011	PNS
3	Salihin	197310012007101004	PNS
4	Hasyim	196912312014111025	PNS
5	Sulifah	197904042007102001	PNS
6	Heman	-	NonPNS
7	Hasriah	-	NonPNS
8	Munawwarah	-	NonPNS
9	Rajaluddin	-	NonPNS
10	M. Saleh	-	NonPNS
11	Masni	-	NonPNS
12	Mudir	-	NonPNS
13	Patmawati	-	NonPNS
14	Silaturahmi	-	NonPNS

Sumber: Data MI DDI Passembarang

Alat peraga merupakan salah satu sarana guru dan peserta didik untuk mempermudah pemahaman konsep pada waktu pelaksanaan proses belajar mengajar (Utami, 2019). Sehingga alat peraga memiliki fungsi penting dalam proses pembelajaran di MI atau sekolah dasar. Fungsi alat peraga dalam proses pembelajaran tidak hanya sekedar alat bantu guru melainkan pembawa pesan dari apa yang disampaikan oleh guru kepada siswanya sesuai kebutuhan (Widiyatmoko dan Pamelasari, 2012). Menurut Telaumbanua (2020) ada empat fungsi alat peraga dalam proses pembelajaran, diantaranya: (1) membantu peserta didik meningkatkan persepsi, (2) membantu peserta didik meningkatkan transfer belajar, (3) membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, dan (4) memberikan penguatan atau pengetahuan tentang hasil yang diperoleh. Sedangkan menurut Sudjana (Rosyaman, Nurjama dan Kadarisma, 2020) ada enam fungsi pokok dari alat peraga dalam proses belajar mengajar. Keenam fungsi tersebut adalah:

- a. sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar-mengajar yang efektif.
- b. Penggunaan alat peraga merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- c. Alat peraga dalam penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran.
- d. Penggunaan alat peraga dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan,

- e. Penggunaan alat peraga dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar-mengajar dan membantu peserta didik dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
- f. Penggunaan alat peraga dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar-mengajar.

Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi alat peraga dalam proses pembelajaran dapat memudahkan penyampaian konsep materi sehingga memudahkan siswa menerima pembelajaran, dalam hal ini adalah memahami dan memecahkan suatu masalah.

Beberapa hasil penelitian terkait penerapan alat peraga dalam proses pembelajaran, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Ahmad (2018) hasil penelitian menunjukkan alat peraga kodama efektif dalam mengerjakan soal matematika. Bahri dan Rifai (2020) dalam hasil penelitian penggunaan alat peraga ultaphygo dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Melti, Tone, dan Ahmad, (2020) bahwa penggunaan alat peraga sister sari berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

Peneliti lainnya yang dilakukan oleh Firdaus dan Mulyani (2019), menyimpulkan. (1) Alat peraga di sekolah sangat minim, banyak guru yang belum dapat membuat alat peraga sendiri dikarenakan waktu yang sangat terbatas dan keterampilan kurang. (2) Alat peraga memberikan dampak baik kepada siswa di antaranya siswa lebih mudah memahami materi, bersemangat, senang, tidak bosan/ betah dan aktif dalam pembelajaran. (3) Guru sudah baik dalam menggunakan alat peraga IPA serta dalam penyampaian materinya, tetapi variasi penggunaan alat peraga IPA kurang dikarenakan ketersediaan alat peraga IPA yang terbatas.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian terkait penggunaan alt peraga, maka kegiatan pengabdian ini dilakukan untuk meningkatkan kompetensi guru MI DDI Passembarang dalam membuat dan menggunakan alat peraga pabel *games* dalam pembelajaran.

Pabel *games* adalah papan belajar bermain yang terdiri dari papan alas dan kartu bermain yang dilengkapi dengan soal serta dadu untuk digunakan dalam permainan. Alat peraga pabel *games* dapat digunakan untuk semua mata pelajaran di MI dan semua tingkatan kelas. Berikut adalah gambar alat peraga pabel *games*.



Gambar 2. Alat Peraga Pabel *Games*

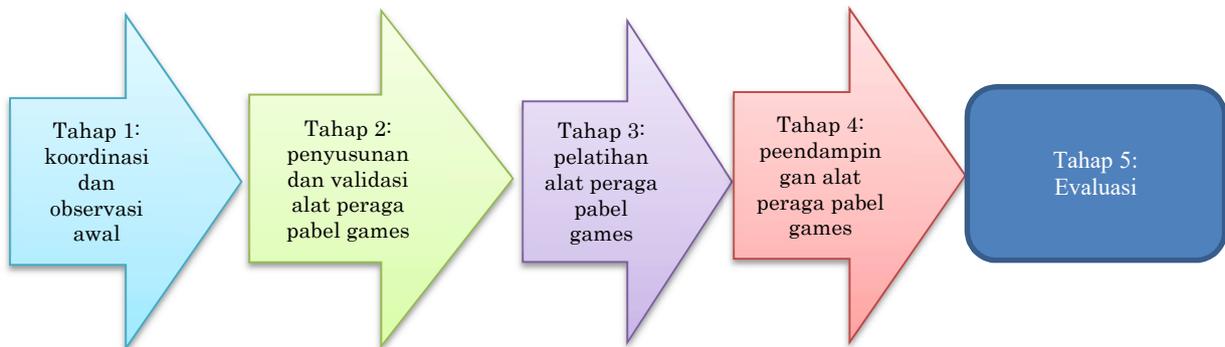
Cara menggunakan pabel *games* yaitu sebagai berikut:

1. Membentuk kelompok yang terdiri dari 2-3 orang peserta didik untuk memainkan Alat Peraga pabel *games*.
2. Setiap kelompok berkumpul dengan teman kelompoknya sebelum memulai permainan.

3. Permainan dimulai setelah ada kode dari guru untuk melemparkan dadu.
4. Setelah pelemparan dadu, setiap kelompok akan mengambil nomor kartu yang terpajang pada papan belajar sesuai dengan angka yang tampil pada dadu. Peserta didik menjawab soal yang ada pada kartu
5. Setiap kelompok diberi waktu 10 menit untuk menjawab soal yang masing-masing mereka temukan pada kartu.
6. Jawaban masing-masing kelompok terkumpul setelah waktu habis.
7. Permainan dianggap selesai ketika ada kelompok yang mencapai finish lebih dulu, dan nilai tertinggi diberikan kepada kelompok yang paling cepat mencapai finish

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada mitra guru MI DDI Passembarang dilakukan melalui pelatihan dan pendampingan, berikut adalah diagram alir kegaitan pengabdian kepada masyarakat pada mitra guru MI DDI Passembarang, digambarkan pada gambar 2 berikut.



Gambar 3. Bagan Alir Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Berdasarkan gambar 3 maka tahapan kegiatan dideskripsikan sebagai berikut:

- a. Tahap pertama yaitu melakukan koordinasi dengan mitra yaitu MI DDI Passembarang, koordinasi dilakukan untuk memperkuat implementasi usulan pada guru.serta melakukan observasi dan wawancara pada guru MI DDI Passembarang.
- b. Tahap kedua, penyusunan dan validasi alat peraga dan buku panduan penggunaan alat peraga pabel *games*. Hal ini dilakukan untuk mengefektifkan kegiatan pelatihan dan pendampingan. Guna mewujudkan proses pembelajaran yang berkualitas. Penerapan buku panduan pabel *games* diharapkan dapat mengkondisikan kegiatan pembelajaran lebih terencana dengan baik, mandiri, tuntas, dan dengan hasil (output) yang jelas. Olehkarena pentingnya peranan alat peraga pabel *games* dan buku petunjuk pabel *games* dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran tersebut.
- c. Pelatihan penggunaan alat peraga pabel *games*.
- d. Pendampingan guru menggunakan alat peraga pabel games pada peserta didik melalui pembelajaran kunjungan rumah atau disebut dengan luring.
- e. Evaluasi terhadap mitra guru MI DDI Passembarang setelah pelatihan dan pendampingan penggunaan alat peraga pabel *games*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Koordinasi dengan mitra dalam hal ini MI DDI Passembarang tidak mengalami hambatan, berdasarkan hasil koordinasi ditetapkan jadwal pelatihan dan pendampingan guru MI DDI Passembarang dalam penggunaan alat peraga pabel *games*. Berikut adalah matriks jadwal pelatihan dan pendampingan mitra yang disajikan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2 Jadwal Pelatihan dan Pendampingan Guru MI DDI Passembarang pada Penggunaan Alat Peraga Pabel *Games*

No.	Deskripsi kegiatan	Minggu 1 Agustus 2020	Minggu 2 Agustus 2020	Minggu 3 Agustus 2020	Minggu 4 Agustus 2020
1.	Pelatihan				
2.	Pendampingan kelompok 1				
3.	Pendampingan kelompok 2				
4.	Pendampingan kelompok 3				

Validasi alat peraga dan buku petunjuk pabel *games* dilakukan oleh pakar matematika yang berjumlah 2 orang. Hasil analisis pada aspek yang dinilai disajikan pada tabel 3 berikut :

Tabel 3. Rangkuman Hasil Validasi Validator

Aspek yang dinilai	Validator 1	Validator 2	Rata-rata nilai validator	Kriteria
Alat peraga pabel <i>games</i>	3,5	3,8	3,65	Sangat Valid
Buku panduan pabel <i>games</i>	3	3,5	3,25	Valid
Tes kinerja	3,7	3,8	3,75	Sangat Valid

Pelatihan penggunaan alat peraga pada 14 orang guru MI DDI Passembarang dilaksanakan selama satu hari dan dihadiri oleh kepala desa setempat. Pelatihan dilakukan dengan membagi guru menjadi 3 kelompok serta menggunakan metode demonstrasi. Berikut adalah gambar 3 dokumentasi pelatihan



Gambar 4. Dokumentasi Penyerahan Alat Peraga Pabel *Games* dan Buku Panduan Kepada Mitra

Pendampingan langsung dilakukan dengan mengunjungi rumah peserta didik, berikut adalah dokumentasi proses belajar mengajar dengan menggunakan alat peraga pabel *games*.



Gambar 5. Pendampingan penggunaan pabel *games* pada kelompok 1



Gambar 6. Pendampingan penggunaan pabel *games* pada kelompok 2



Gambar 7. Pendampingan penggunaan pabel *games* pada kelompok 3

Dilakukan evaluasi untuk menilai keefektifan kegiatan pelatihan dan pendampingan penggunaan alat peraga pabel *games* pada mitra guru MI DDI Passembarang. Evaluasi dilakukan melalui tes kinerja dan kuesioner yang dibagikan kepada 14 orang guru. Hasil analisis terhadap tes kinerja dan kuesioner diperoleh: (1) 100% guru terampil menggunakan alat peraga pabel *games*, (2) 100% guru pertama kali menggunakan alat peraga pabel *games*, (3) 100% guru merespon positif alat peraga pabel *games*, dan (4) 100% guru dimudahkan dalam menyampaikan materi dengan menggunakan alat peraga pabel *games*. Temuan ini sejalan dengan beberapa hasil

penelitian diantaranya Ahmad (2018) dan Bahri dan Rifai (2020) bahwa penggunaan alat peraga dapat membantu guru dalam menyampaikan konsep materi serta meningkatkan motivasi peserta didik dalam soal yang diberikan oleh guru.

4. SIMPULAN

Secara umum penggunaan alat peraga pabel *games* dalam proses belajar mengajar dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dengan cara kontekstual. Sementara untuk peserta didik dapat memotivasi dan minat untuk mengikuti proses belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Nurdyansyah, N., Arifin, M. B. U. B., & Rosid, M. A. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA ALAT PERAGA EDUKATIF INTERAKTIF (APEI) LABORATORIUM BENGKEL BELAJAR BERBASIS CUSTOM BY USER. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 54-71.
- Utami, W. B. (2019). Student Experience about Higher Order Thinking Skill with Contextual Learning based Ethnomathematics using Learning Media and Math Props. *international journal of recent technology and engineering*, 8(IC2), 719-721.
- Telaumbanua, Y. (2020). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN ALAT PERAGA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA SEKOLAH DASAR POKOK BAHASAN PECAHAN. *Warta Dharmawangsa*, 14(4), 709-722.
- Widiyatmoko, A., & Pamelasari, S. D. (2012). Pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan alat peraga IPA dengan memanfaatkan bahan bekas pakai. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1).
- Rosyana, T., Nurjaman, A., & Kadarisma, G. (2020). PELATIHAN PEMBUATAN ALAT PERAGA PAPAN BERPAKU BAGI GURU SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN PANGALENGAN. *Abdimas Siliwangi*, 3(1), 74-84.
- Ahmad, H. (2018). Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Kodama dalam Mengerjakan Soal Matematika. *Pepatudzu: Media Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan*, 13(2), 118-132.
- Bahri, H. A., & Rifai, H. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT dengan Alat Peraga Ultaphygo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Pepatudzu: Media Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan*, 16(2), 110-118.
- Melti, L., Tone, K., & Ahmad, H. (2020, May). Pengaruh Alat Peraga Sister Sari Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik SMP Negeri 4 Polewali. In *Journal Pegguruang: Conference Series* (Vol. 2, No. 1).
- Firdaus, F., & Mulyani, P. S. (2019). IDENTIFIKASI PERAN ALAT PERAGA IPA SD/MI DI KABUPATEN WONOSOBO. *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*, 2(1), 151-156.