



# Taman Cendikia sebagai pengembangan Alat Permainan Edukatif berbasis Ecomedia

**Havidz Cahya Pratama<sup>1</sup>, Irham Muhammad Azama<sup>2</sup>, Bayu Dwi Cahyono<sup>3</sup>**

<sup>1,3</sup>Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Email : havidzcp@ump.ac.id

<sup>2</sup>Dosen Program Studi Manajemen Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Email: irhamuhazama@ump.ac.id

## Abstrak

Alat Permainan Edukatif sebagai sarana yang penting untuk memicu perkembangan saraf dan motorik anak. Ecomedia menjadi salah satu bentuk media pembelajaran yang dikembangkan secara ramah lingkungan dengan memanfaatkan pengelolaan barang bekas. "Taman Cendikia" merupakan alat peraga permainan edukasi tersebut dibuat dengan model ADDIE dengan beberapa tahap yaitu: analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pengenalan alat permainan edukasi ini bagi kader baru memiliki respon positif. Pendekatan yang digunakan dalam pengembangan alat peraga ini dengan memberikan sosialisasi dan pelatihan dengan metode ceramah dan praktik/ drill. Pelatihan ini bertujuan mengembangkan kreativitas alat peraga edukasi sebagai inovasi media pembelajaran berbasis ecomedia dan menciptakan produk alat peraga permainan edukatif secara ramah lingkungan dengan memanfaatkan pengelolaan barang bekas. Hasil kegiatan pelatihan ini dengan membuat alat permainan edukatif berbasis ecomedia dalam penanaman nilai agama dan moral anak. Praktik menciptakan model permainan edukasi Montessori, yakni permainan yang bertujuan untuk mengoptimalkan perkembangan anak dengan melatih perkembangan kognitif dan kemampuan adaptasi terhadap lingkungan social. Adapun desain permainan edukasi berbasis ecomedia mempunyai nama "Taman Cendikia" diantaranya permainannya mempunyai luaran berupa: 1) Miniatur masjid sebagai pusat pendidikan dan keagamaan, 2) Flashcard pengenalan tokoh, 3) Papan pintar doa harian dan suratan pendek Alquran, 3) Taman Huruf Hijaiyyah, Rumah pintar sebagai tempat berbagi ilmu pengetahuan keagamaan.

Kata-kata kunci : Taman Cendikia, Alat Permainan Edukasi, Ecomedia

## Abstract

*Educational game tools are an important means of triggering children's neurological and motor development. Ecomedia is a form of learning media that is developed in an environmentally friendly manner by utilizing the management of used goods. "Taman Cendikia" is an educational game prop created using the ADDIE model with several stages, namely: analysis, planning, development, implementation and evaluation. The introduction of this educational game tool for new cadres has had a positive response. The approach used in developing this teaching aid is to provide socialization and training using lecture and practice/drill methods. This training aims to develop the creativity of educational props as an ecomedia-based learning media innovation and create environmentally friendly educational game props products by utilizing the management of used goods. The results of this training activity were to create ecomedia-based educational game tools to instill religious and moral values in children. The practice of creating a Montessori educational game model, namely a game that aims to optimize children's development by training their cognitive development and ability to adapt to the social environment. The ecomedia-based educational game design has the name*

"Taman Cendikia" and the game has output in the form of: 1) Miniature of a mosque as an educational and religious center, 2) Character introduction flashcards, 3) Daily prayer smart board and short Al-Quran letters, 3) Hijaiyyah Letter Park , Smart home as a place to share religious knowledge.

*Key words: Cendikia Park, Educational Game Tools, Ecomedia*

## **Pendahuluan**

Masa usia dini atau *golden age* merupakan masa emas pada seluruh aspek perkembangan manusia baik secara fisik, kognisi emosi ataupun sosial. Salah satu aspek penting bagi anak usia dini ialah terletak pada aspek emosi. Menurut pendapat Goleman, Izard dan Ackerman, Le Doux, emosi merupakan perasaan yang secara psikologis dan fisiologis dimiliki oleh anak dan dapat digunakan untuk merespons peristiwa yang ada disekitarnya. Emosi merupakan hal yang penting bagi anak usia dini karena dapat memusatkan perhatian dan emosi juga dapat memberikan sentuhan bagi anak untuk berpikir sesuai dengan kebutuhannya (Maulina & Budiyono, 2021).

Proses pengembangan aspek nilai agama dan moral ini diperlukan sebagai sesuatu alat atau media yang dapat membantu peran orang tua dan memenuhi kriteria-kriteria yang distandarkan sebagai alat peraga sesuai untuk anak dalam bentuk Alat Permainan Edukatif (APE). Bahwasanya APE untuk pengembangan aspek nilai agama dan moral. Alasan memilih APE untuk membantu mentransfer ilmu pengetahuan yang hubungannya dengan perkembangan nilai agama dan moral adalah karena dengan alat yang bernama APE anak-anak merasa senang, bermain tapi belajar. Dengan APE diharapkan anak-anak tidak merasa bosan/jenuh dan kehilangan mood untuk tetap berada di kelas untuk belajar.

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 edukatif pun dapat diciptakan dengan menggunakan bahan limbah yang biasanya terbuang atau bahan yang mudah didapat. Menciptakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas akan membantu mengembangkan kreativitas guru (Fitriya, 2022). Ecomedia merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dikembangkan secara ramah lingkungan dengan memanfaatkan 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 (Lopez, 2020).

Nasyiatul 'Aisyiyah adalah organisasi remaja putri yang merupakan salah satu organisasi otonom Muhammadiyah. Organisasi tersebut merupakan kelompok masyarakat yang terdiri dari remaja putri dan ibu-ibu yang usia muda dengan rentang usia 17-40 tahun. Nasyiatul 'Aisyiyah Kebasen memiliki kegiatan rutin seperti pengajian, pembinaan organisasi, bakti sosial, keterampilan dan kewirausahaan. Pengetahuan dan edukasi tentang pengembangan aspek nilai agama dan moral melalui alat permainan edukatif sangatlah penting. Pelatihan dan

pengalaman mitra dalam membuat alat peraga berbentuk alat permainan edukatif memiliki untuk menggerakkan partisipasi dan keaktifan dalam mewujudkan kreativitas.

## Metode

Mitra pengabdian masyarakat kegiatan ini merupakan kader Nasyiatul 'Aisyiyah (NA) di Kecamatan Kebasen, Kabupaten Banyumas. Peserta berjumlah 15 orang yang merupakan kader NA yang terdiri dari remaja putri dan ibu-ibu yang usia muda dengan rentang usia 17-40 tahun. Pendekatan yang digunakan adalah Sosialisasi konsep dan pengembangan alat permainan edukatif berbasis ecomedia sebagai kader penerus dalam perkembangan aspek nilai keagamaan dan moral. Sehingga materi dalam kegiatan pelatihan ini terbagi atas dua sesi yakni: pertama, Sosialisasi konsep permainan edukatif berbasis ecomedia dan pentingnya mempersiapkan anak sebagai kader penerus dalam perkembangan aspek nilai keagamaan dan moral. Sedangkan materi kedua penjelasan dan praktik mengenai Pelatihan pembuatan alat permainan edukatif berbasis ecomedia.

Sosialisasi konsep dengan menggunakan metode ceramah dengan memberikan materi yakni: 1) Konsep Alat Permainan Edukatif dan 2) Desain Alat Permainan Edukatif berbasis Ecomedia. Dan Metode praktek ditujukan agar para peserta IbM yang merupakan kader Nasyiatul 'Aisyiyah dengan menerapkan pembuatan Alat Permainan Edukatif berbasis Ecomedia bernama "Taman Cendikia".

## Hasil dan Pembahasan

Hasil kegiatan pada pelatihan ini dengan membuat alat permainan edukatif berbasis ecomedia dalam penanaman nilai agama dan moral anak. Kegiatan ini menggunakan model ADDIE dengan beberapa tahap yaitu: analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Metode atau pendekatan yang digunakan pada pelatihan ini dengan sosialisasi konsep dan penerapan alat permainan edukatif berbasis ecomedia dan pentingnya mempersiapkan anak sebagai kader penerus dalam perkembangan aspek nilai keagamaan dan moral. Materi tersebut dilakukan dengan pemahaman konsep teori mengenai alat permainan edukatif dan diimplementasikan dengan praktik pembuatan alat permainan edukatif berbasis ecomedia.

### 1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini dilakukan observasi untuk meninjau lokasi kegiatan, menganalisa permasalahan mitra, identifikasi jumlah anggota mitra dan alat-alat atau kebutuhan yang diperlukan untuk terlaksananya kegiatan IbM. Tim Pengabdian Fakultas Agama Islam UMP telah melakukan observasi kegiatan dengan melakukan pemetaan dan diskusi terhadap kader NA bersama Isti Faizah, S.Pd. selaku ketua PCNA dengan memperoleh data kader yang akan mengikuti pelatihan sejumlah 15 orang.

## 2. Rancangan (*Design*)

Sosialisasi dan pelatihan diberikan kepada kelompok mitra dengan tujuan untuk menambah wawasan mengenai konsep permainan edukatif berbasis ecomedia dan pelatihan bagaimana cara membuat alat peraga permainan edukatif berbasis ecomedia yang mudah dipahami.

Adapun langkah - langkah dalam pelatihan ini yaitu; Membuat rumusan materi sosialisasi dan pelatihan yang relevan, Membuat desain alat peraga permainan edukatif, Membuat jadwal pelatihan, Menyiapkan perlengkapan, Pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan, dan Pelaksanaan evaluasi

Pada tahap ini dilakukan perancangan alat permainan edukatif untuk memenuhi kebutuhan anak. Kegiatan bermain menggunakan alat peraga edukatif dianggap sebagai suatu aktivitas spontanitas atas ketertarikan anak terhadap suatu media pembelajaran. Alat peraga edukatif berbasis ecomedia dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak yang berasal dari lingkungan sekitar (alam). Alat peraga edukatif dengan nama "Taman Cendikia" yang dikolaborasikan dengan jenis permainan komprehensif. Alat permainan tersebut berupa alat yang dibuat dengan menggabungkan tiga jenis permainan, yaitu permainan edukatif, permainan kreatif, dan permainan inspiratif.

Tim pengabdian menyusun desain alat permainan edukatif berbasis ecomedia dengan nama "Taman Cendikia", yang mana alat peraga tersebut dibuat dengan model ADDIE dengan beberapa tahap yaitu: analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pengenalan alat permainan edukasi ini memiliki respon positif, mengingat kader baru pernah mengikuti pelatihan media edukasi berbasis ecomedia. Selanjutnya dalam menentukan kriteria penilaian alat peraga edukasi berbasis ecomedia diperlukan instrumen yang digunakan adalah angket, pemberian skor untuk disetiap butirnya menggunakan skala likert.

## 3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini pengabdian mengembangkan alat peraga edukatif Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan tahapan desain atau perencanaan yakni: 1) menyusun instrumen validasi ahli materi dan ahli media, instrument tersebut dibuat dalam bentuk angket menggunakan skala likert. Penggunaan angket ini digunakan untuk menilai lebih tepat digunakan dalam memberikan penilaian. 2) Mengumpulkan bahan dan perangkaian alat permainan. Tahapan pengembangan yang dilakukan dengan memberikan validasi ahli media dan ahli materi.

#### 4. Implementasi (*Implementation*)



##### **Deskripsi:**

Alat Peraga Edukatif berbasis Ecomedia merupakan media pembelajaran yang dikembangkan secara ramah lingkungan dengan memanfaatkan pengelolaan barang bekas yang memiliki konsep dan penerapan kesederhanaan, penghematan, keefektifan guna pengembangan aspek nilai agama dan moral.

Taman Cendekia memiliki karakteristik pengetahuan, dan keterampilan yang terkait dengan inovasi media pembelajaran sederhana. Ecomedia produk merupakan karya seni berupa alat peraga permainan edukatif yang terkandung nilai guna penanaman nilai agama dan moral anak dengan pemanfaatan nilai karya ekonomis dan berkualitas. Produk penerapan media pembelajaran tersebut diwujudkan dalam alat peraga edukatif meliputi; Kebun Hijaiyyah, Miniatur Rumah Pelajar Pintar, Miniatur Masjid sebagai *icon* pusat ibadah, dan Jalan eksplorasi

##### **Alat dan bahan**

Alat dan bahan yang digunakan yaitu; Sterofoam, Kertas Karton, Tusuk Sate, Stik Es Krim, Kertas Kado, Kain Flanel, Lem Bakar Tembak, Gunting, Double Tip, Penggaris, dan Manik-manik.

##### **Cara Pemakaian:**

Sistem permainan Taman cendekia dapat dirincikan sebagai berikut:

- a. Tiap kelompok permainan terdiri 2 sampai 4 orang
- b. Permainan dimulai dari memilih 6 kartu acakan
- c. Nilai kartu acakan yang terpilih menentukan berapa langkah yang harus dijalankan oleh anak tersebut
- d. Setelah melangkah, dan berhenti di satu kotak maka siswa harus menjawab pertanyaan yang ada di kotak tersebut
- e. Apabila siswa tidak dapat menjawab, maka siswa kehilangan kesempatan

untuk memilih 6 kartu acakan lagi sampai dua putaran permainan

- f. Apabila siswa dapat menjawab maka siswa diberi kesempatan untuk memilih 6 kartu acakan pada putaran permainan selanjutnya
- g. Apabila siswa memperoleh kotak kartu perintah dan larangan, maka siswa wajib melakukan apa yang menjadi perintah atau larangan sesuai ketentuan permainan
- h. Permainan dimenangkan oleh siswa yang berhasil mencapai finish tersebut.

#### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Kegiatan monitoring dan evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi penguasaan materi, pelaksanaan kegiatan, dan dampak bagi kelompok mitra. Tim pengabdian masih menindaklanjuti mengenai sosialisasi dan praktik pelatihan pembuatan alat permainan edukatif berbasis ecomedia di PCNA Kebasen. Kegiatan pelatihan ini mempunyai tolak ukur keberhasilan yang terukur dengan pretest dan posttes kegiatan. Hasil pelatihan ini mempunyai indikator keberhasilan dengan meningkatkan pengetahuan dan penerapan alat peraga permainan edukatif berbasis ecomedia untuk mempersiapkan anak sebagai kader penerus dalam perkembangan aspek nilai keagamaan dan moral. Setelah diterapkan dalam proses pembelajaran, selanjutnya tahap penilaian atau evaluasi dengan menyediakan kartu permainan berupa soal keterampilan kepada kader untuk menguji pemahaman pengetahuan dan kemampuan keterampilan.

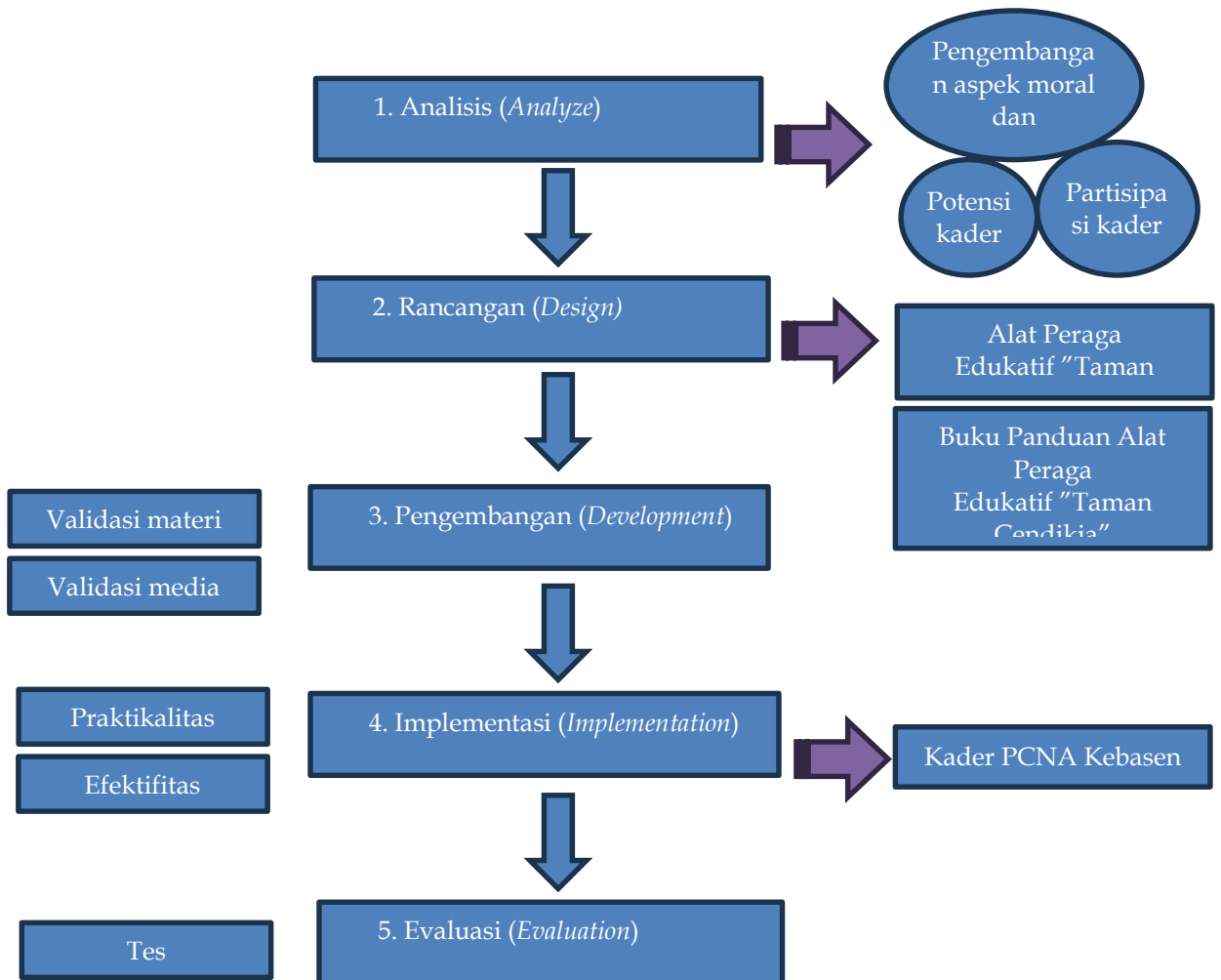
Berikut ini adalah desain evaluasi dari program kegiatan IbM yang diusulkan:

**Tabel 1.**  
**Kegiatan Evaluasi Program IbM**

No	Kegiatan	Indikator	Tolok ukur keberhasilan
1.	Sosialisasi konsep permainan edukatif berbasis ecomedia dan pentingnya mempersiapkan anak sebagai kader penerus dalam perkembangan aspek nilai keagamaan dan moral.	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Peningkatan pengetahuan dan manfaat tentang konsep permainan edukatif berbasis ecomedia</li> <li>b. Peningkatan pengetahuan tentang kaderisasi penanaman pada aspek nilai keagamaan dan moral.</li> </ul>	Telah dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2023 di MI Muhammadiyah Cindaga (100%)

2.	Pelatihan pembuatan alat permainan edukatif berbasis ecomedia	a. Mampu membuat alat permainan edukatif berbasis ecomedia b. Mampu menerapkan alat permainan edukatif berbasis ecomedia ditunjukkan kepada anak	Telah dilaksanakan pada tanggal 2 April 2023 di Rumah Kader NA Kebasen (100 %)
----	---	---	--

Bagan Model  
 Pelatihan Alat Permainan Edukatif berbasis Ecomedia



## **Simpulan**

1. Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif berbasis Ecomedia dalam penanaman Nilai Agama dan Moral Anak di Pimpinan Cabang Nasyiatul 'Aisyiyah Kebasen Banyumas" bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang: pertama, menambah pengetahuan dan kemampuan dalam membuat media pembelajaran berbasis ecomedia sebagai inovasi media pembelajaran. Kedua, mengembangkan kreativitas dalam membuat alat peraga berbentuk alat permainan edukatif. Ketiga, menciptakan produk alat peraga permainan edukatif berbasis ecomedia guna menanamkan nilai agama dan moral anak. Keempat, menanamkan peran kaderisasi dalam penanaman nilai agama dan moral melalui pengembangan media pembelajaran berbasis ecomedia.
2. Tahapan alur pelaksanaan kegiatan program IbM meliputi: tahap Observasi (Analisis situasi mitra dan lokasi), tahapan Sosialisasi dan Pelatihan, monitoring dan evaluasi, pembuatan Laporan Akhir.
3. Hasil kegiatan pada pelatihan ini dengan membuat alat permainan edukatif berbasis ecomedia dalam penanaman nilai agama dan moral anak. Kegiatan ini menggunakan model ADDIE dengan beberapa tahap yaitu: analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

## **Daftar Rujukan**

- dan Moral Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9(1), 93. <https://doi.org/10.21043/thufula.v9i1.10103>
- Budiyati, U. (2021). APE untuk Pengembangan Nilai Agama dan Moral Anak. *Jurnal Warna*, 5(1).
- Fitriya, A. (2022). Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembuatan Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas Di RA Al Muarif Al Mubarak Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. *Al-Ijtima' : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 57–69.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hendayani, E. S. (2012). Pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) dalam pembelajaran paud setiap margaluyu kecamatan cipatat kabupaten bandung barat. *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 1(2), 92–104.
- Indriasih, A. (2015). Pemanfaatan alat permainan edukatif ular tangga dalam penerapan pembelajaran tematik di kelas III SD. *Jurnal Pendidikan*, 16(2), 127–137.
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis.

Lopez, A. (2020). *Ecomedia literacy: Integrating ecology into media education*. Routledge.

Maulina, I., & Budiyo, A. (2021). Peran Keluarga dalam Pengelolaan Emosi Anak Usia Golden Age di Desa Gambarsari. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 7(1), 21–28.