

## **Program Pendampingan dan Bimbingan Belajar: Optimalisasi Manfaat APE bagi Anak Sekolah Dasar di Desa Waocangkring Wonoayu**

**Sidoarjo**

**Ahmad Hariyadi**

STAI An Najah Indonesia Mandiri Sidoarjo  
E-mail: ahmadhariyadi@gmail.com

**Lintang Alfina Valentin**

STAI An Najah Indonesia Mandiri Sidoarjo  
E-mail: lintang.alfina@gmail.com

**Amirul Husaini Ritonga**

STAI An Najah Indonesia Mandiri Sidoarjo  
E-mail: amirul.stainim@gmail.com

**Andi Adelia Nabila Annifa'ari**

STAI An Najah Indonesia Mandiri Sidoarjo  
E-mail: adelia.stainim@gmail.com

**Arina Manasikana**

STAI An Najah Indonesia Mandiri Sidoarjo  
E-mail: arinamanasikana@gmail.com

**Aris Sholla Rahman**

STAI An Najah Indonesia Mandiri Sidoarjo  
E-mail: arisshollarahman@gmail.com

### **Article History:**

Dikirim:

20 Agustus 2024

Direvisi:

7 September 2024

Diterima:

27 September 2024

### **Korespondensi**

**Penulis:**

HP / WA :

085105194840

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas program pendampingan bimbingan belajar yang menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa SD di Desa Waocangkring, Wonoayu, Sidoarjo. Melalui metode Participatory Action Research (PAR), penelitian ini melibatkan siswa, guru, dan orang tua sebagai mitra aktif dalam proses pendampingan. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan APE dalam bimbingan belajar secara signifikan meningkatkan motivasi, interaksi, serta hasil belajar anak. Faktor-faktor pendukung serta tantangan dalam implementasi program ini juga diidentifikasi untuk memastikan keberlanjutan program.

Kata Kunci : **Bimbingan Belajar, APE, teori belajar**

## Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan fase krusial yang membentuk dasar kemampuan akademis dan sosial anak. Di Desa Waocangkring, masih terdapat kekurangan dalam penyediaan metode pembelajaran yang interaktif dan efektif, khususnya melalui bimbingan belajar yang menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE). APE memiliki manfaat dalam membantu siswa belajar secara menyenangkan dan efektif, namun penggunaannya masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan program pendampingan yang optimal untuk memperkenalkan dan mengimplementasikan APE sebagai sarana belajar.<sup>1</sup>

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting bagi perkembangan akademis dan sosial anak. Pada fase ini, anak-anak mulai membentuk keterampilan dasar yang akan mereka gunakan sepanjang hidup, seperti kemampuan membaca, menulis, berhitung, serta kemampuan sosial dan emosional. Oleh karena itu, pendidikan pada tahap ini tidak hanya fokus pada aspek akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan sosial yang kuat. Di tingkat sekolah dasar, guru memiliki peran penting dalam mengarahkan, membimbing, dan mendidik siswa dengan cara yang efektif dan menyenangkan.<sup>2</sup>

Di Desa Waocangkring, akses terhadap metode pembelajaran yang interaktif masih terbatas. Banyak siswa di desa ini hanya mengandalkan metode pembelajaran konvensional yang kurang variatif. Metode ini, meskipun berguna, seringkali tidak cukup menarik bagi anak-anak usia SD yang cenderung memiliki rentang perhatian yang pendek dan membutuhkan stimulasi yang lebih kreatif. Oleh sebab itu, pendekatan yang lebih menarik dan bervariasi, seperti melalui bimbingan belajar yang menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE), sangat diperlukan.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Wardani, Nirmala Wahyu, Widya Kusumaningsih, and Siti Kusniati. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4.1 (2024): 134-140.

<sup>2</sup> Mardiah, Lisdia Yuni. "Urgensi Peran Guru Sekolah Dasar Awal Dalam Meningkatkan Kesiapan Sekolah Anak Pada Transisi Ke Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur." *PROSIDING SEMINAR NASIONAL KEGURUAN DAN PENDIDIKAN (SNKP)*. Vol. 2. No. 1. 2024.

<sup>3</sup> Astini, Baik Nilawati, Ika Rachmayani, and I. Nyoman Suarta. "Identifikasi pemakaian alat permainan edukatif (ape) dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini." *Jurnal pendidikan anak* 6.1 (2017): 31-40.

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sarana yang dirancang khusus untuk mendukung proses belajar anak-anak dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Melalui penggunaan APE, anak dapat belajar sambil bermain, yang sesuai dengan sifat alami mereka yang penuh rasa ingin tahu dan suka bereksplorasi. Selain membantu menghilangkan kejemuhan dalam belajar, APE juga mendorong keterlibatan aktif anak-anak dalam pembelajaran, sehingga mereka lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan.<sup>4</sup>

Penggunaan APE dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat bagi siswa. Dengan adanya variasi alat permainan, anak-anak dapat belajar memahami konsep-konsep dasar melalui pengalaman langsung. Misalnya, dalam belajar berhitung, anak-anak dapat menggunakan alat permainan yang membantu mereka memahami konsep angka dengan cara yang konkret dan visual. Demikian pula, APE juga mendukung pembelajaran sosial, karena anak-anak sering harus bekerja sama dan berinteraksi dengan teman-teman mereka saat bermain.<sup>5</sup>

Namun, meskipun memiliki banyak manfaat, penggunaan APE di Desa Waocangkring masih sangat terbatas. Hambatan utama yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman dan pengetahuan mengenai cara mengimplementasikan APE secara efektif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, banyak guru dan orang tua yang belum sepenuhnya menyadari potensi APE sebagai alat bantu belajar yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar anak.<sup>6</sup>

Untuk mengatasi keterbatasan ini, diperlukan adanya program pendampingan bimbingan belajar yang terfokus pada optimalisasi penggunaan APE. Melalui program ini, guru dan orang tua dapat diberi pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk memanfaatkan APE dalam pembelajaran sehari-hari. Selain itu, pendampingan yang diberikan juga akan membantu mengarahkan para pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak.<sup>7</sup>

---

<sup>4</sup> Guslinda, S. Pd, and Rita Kurnia. *Media pembelajaran anak usia dini*. Jakad Media Publishing, 2018.

<sup>5</sup> Shunhaji, Akhmad, and Nur Fadiyah. "Efektivitas alat peraga edukatif (APE) balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini." *Alim* 2.1 (2020): 1-30.

<sup>6</sup> Baharun, Hasan, et al. "Pengelolaan APE Berbahan Limbah untuk Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak." (2021).

<sup>7</sup> Rosdiana, Aliva, Hayu Dian Yulistiani, and Azzah Nor Laila. "Pemanfaatan Kain Perca sebagai APE Pillow Doll untuk Pembelajaran Anak Usia Dini." *Journal of Dedicators Community* 2.1 (2018): 1-7.

Pendampingan yang optimal akan melibatkan pelatihan untuk guru dan orang tua mengenai cara memilih dan menggunakan APE yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pendampingan ini juga akan mencakup cara mengintegrasikan APE dalam kurikulum pembelajaran sehari-hari. Dengan demikian, APE tidak hanya menjadi alat permainan biasa, tetapi menjadi bagian integral dari kegiatan belajar yang bermanfaat bagi siswa.<sup>8</sup>

Program pendampingan juga akan menciptakan kolaborasi antara guru, orang tua, dan siswa. Kolaborasi ini sangat penting untuk memastikan bahwa proses belajar tidak hanya terjadi di sekolah, tetapi juga di rumah. Dengan orang tua yang terlibat, anak-anak akan mendapatkan dukungan yang berkesinambungan di lingkungan rumah mereka, yang akan memperkuat pembelajaran yang mereka peroleh di sekolah.<sup>9</sup>

Di samping itu, program pendampingan ini dapat melibatkan anak-anak secara aktif dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan APE, mereka dapat mengeksplorasi konsep-konsep baru melalui pengalaman bermain yang mendidik. Keterlibatan anak-anak dalam proses ini akan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, sehingga mereka tidak hanya mengikuti pelajaran secara pasif, tetapi juga menjadi lebih termotivasi dan terinspirasi.<sup>10</sup>

Metode pendampingan yang berbasis *pada Participatory Action Research (PAR)* bisa menjadi pendekatan yang efektif dalam program ini. Dengan metode PAR, masyarakat, guru, dan siswa dilibatkan secara aktif dalam setiap tahapan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi program. Hal ini memungkinkan mereka untuk merasa memiliki dan terlibat penuh dalam keberhasilan program.<sup>11</sup>

Melalui metode PAR, guru dan orang tua dapat bersama-sama mengidentifikasi kebutuhan anak-anak serta hambatan yang mereka hadapi dalam belajar. Selain itu, mereka juga dapat merancang intervensi yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan anak-anak, serta

---

<sup>8</sup> Erviana, Yeni, Siti Munifah, and Rizki Mustikasari. "Peningkatan Kemampuan Menulis Kata Dengan Ape Dadu Cerdas." *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1.2 (2021).

<sup>9</sup> Sulastri, Yayu Laila, Aldila Rahma, and Luki Luqmanul Hakim. "IbM Pembuatan alat permainan edukatif (APE) ramah anak bagi guru Paud di Kota Bandung." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 7.2 (2017): 84-91.

<sup>10</sup> Ariyanti, Ariyanti, and Zidni Immawan Muslimin. "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 (2015): 58-69.

<sup>11</sup> Qomar, Moh Nurul, et al. "Peningkatan kualitas umkm berbasis digital dengan metode participatory action research (Par)." *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3.1 (2022): 74-81.

Ahmad Hariyadi, dkk, *Program Pendampingan dan Bimbingan Belajar: Optimalisasi Manfaat APE bagi Anak Sekolah Dasar di Desa Waocangkring Wonoayu Sidoarjo* melakukan evaluasi terhadap efektivitas program tersebut. Dengan demikian, program pendampingan ini akan menjadi lebih tepat sasaran dan dapat memenuhi kebutuhan belajar anak-anak di Desa Waocangkring.<sup>12</sup>

Selain memberikan manfaat bagi anak-anak, program ini juga akan meningkatkan pemahaman guru dan orang tua mengenai peran mereka dalam mendukung pendidikan anak-anak. Guru akan mendapatkan pengetahuan baru mengenai teknik pembelajaran yang lebih efektif, sementara orang tua akan semakin menyadari pentingnya mendukung proses belajar anak di rumah. Melalui penggunaan APE yang optimal, anak-anak di Desa Waocangkring dapat merasakan manfaat dari metode pembelajaran yang lebih interaktif. Ini akan membantu mereka mengembangkan kemampuan akademis sekaligus sosial yang diperlukan untuk masa depan mereka. Pembelajaran yang interaktif juga akan menumbuhkan minat dan kecintaan mereka terhadap belajar sejak dulu.<sup>13</sup>

Implementasi APE dalam pembelajaran juga memberikan dampak positif pada hasil belajar anak. Dengan metode yang lebih konkret dan visual, anak-anak lebih mudah memahami materi yang bersifat abstrak, sehingga prestasi akademis mereka juga meningkat. Selain itu, APE membantu anak mengembangkan keterampilan problem-solving dan kerja sama melalui aktivitas yang dirancang dalam permainan edukatif.<sup>14</sup> Pendampingan ini juga berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan inklusif bagi anak-anak. Dengan suasana yang mendukung, anak-anak akan merasa lebih nyaman dalam belajar dan tidak merasa tertekan. Hal ini penting untuk menumbuhkan rasa percaya diri mereka serta keberanian dalam mengeksplorasi pengetahuan baru.<sup>15</sup>

Dalam jangka panjang, program pendampingan ini diharapkan dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap kualitas pendidikan di Desa Waocangkring. Dengan

---

<sup>12</sup> Rahmat, Abdul, and Mira Mirnawati. "Model participation action research dalam pemberdayaan masyarakat." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 6.1 (2020): 62-71.

<sup>13</sup> Mursalin, Enggal, and Aria Bayu Setiaji. "Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Sains Sederhana bagi Guru PAUD." *BAKTIMAS: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 3.4 (2021): 140-148.

<sup>14</sup> Haryani, Mirta, and Zahratul Qalbi. "Pemahaman guru PAUD tentang alat permainan edukatif (APE) di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu." *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial* 10.1 (2021): 6-11.

<sup>15</sup> Poerwati, Christiani Endah, et al. "Pelatihan Pembuatan Alat Peraga Edukatif (APE) PAUD Bagi Guru Paud Di Gugus Tunjung Kecamatan Abiansemal." *Seminar Nasional Aplikasi Iptek (SINAPTEK)*. Vol. 1. 2018.

Ahmad Hariyadi, dkk, *Program Pendampingan dan Bimbingan Belajar: Optimalisasi Manfaat APE bagi Anak Sekolah Dasar di Desa Waocangkring Wonoayu Sidoarjo* peningkatan motivasi, pemahaman, dan keterampilan akademis, anak-anak di desa ini akan lebih siap menghadapi tantangan pendidikan di jenjang berikutnya. Selain itu, dengan melibatkan orang tua dalam program ini, diharapkan terjadi perubahan yang berkelanjutan di lingkungan rumah. Orang tua yang paham akan pentingnya pendidikan dan penggunaan APE akan lebih mendukung kegiatan belajar anak-anak mereka di rumah. Ini akan memperkuat hasil yang dicapai melalui program pendampingan di sekolah.<sup>16</sup>

Keberhasilan program ini akan tergantung pada komitmen dari semua pihak yang terlibat, termasuk guru, orang tua, dan pihak desa. Dengan kerja sama yang baik, program ini dapat menjadi model yang bermanfaat untuk daerah-daerah lain yang menghadapi tantangan serupa dalam pendidikan dasar. Pendidikan dasar yang didukung oleh metode pembelajaran interaktif seperti APE dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk masa depan mereka. Program pendampingan yang dirancang dengan baik akan memastikan bahwa APE dapat dimanfaatkan secara maksimal, sehingga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif bagi anak-anak di Desa Waocangkring.

Dari latar belakang di atas, Kegiatan "Program Pendampingan dan Bimbingan Belajar: Optimalisasi Manfaat APE bagi Anak Sekolah Dasar di Desa Waocangkring, Wonoayu, Sidoarjo" pelaksana program merumuskan beberapa rumusan masalah. Rumusan masalah adalah elemen penting dalam penelitian karena berfungsi sebagai dasar yang mengarahkan keseluruhan proses penelitian. Berikut rumusan masalah, yang menjadi fokus menulisan laporan kegiatan "Program Pendampingan dan Bimbingan Belajar : Optimalisasi Manfaat APE bagi Anak Sekolah Dasar di Desa Waocangkring, Wonoayu, Sidoarjo"

## **1. Bagaimana Pelaksanaan Program Pendampingan dan Bimbingan Belajar yang Memanfaatkan APE di Desa Waocangkring?**

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar, Desa Waocangkring menerapkan program pendampingan dan bimbingan belajar yang memanfaatkan Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai media pembelajaran interaktif. Namun, diperlukan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana program ini

---

<sup>16</sup> Syahida, Almira Rahmatu, and Rika Purnamasari. "Pendampingan Pembuatan dan Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Guru PAUD: Bahasa Indonesia." *Ra'ab: Journal of Pastoral Counseling* 4.1 (2024): 10-16.

dilaksanakan, termasuk metode dan tahapan yang digunakan, serta sejauh mana keterlibatan guru, orang tua, dan masyarakat dalam mendukung keberhasilan program. Dengan meneliti pelaksanaan program ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai efektivitas dan kepraktisan APE sebagai alat bantu belajar bagi anak-anak SD di Desa Waocangkring.

**2. Apa Manfaat Penggunaan APE dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Anak SD di Desa Waocangkring?**

Alat Permainan Edukatif (APE) diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SD melalui pendekatan yang menyenangkan dan menarik. Namun, penting untuk mengkaji lebih lanjut sejauh mana penggunaan APE dapat memberikan dampak positif terhadap minat dan prestasi belajar anak di desa tersebut. Penelitian mengenai manfaat penggunaan APE dapat memberikan pandangan yang lebih konkret terkait peningkatan keterlibatan anak dalam pembelajaran serta pengaruhnya terhadap pemahaman materi pelajaran yang mereka pelajari.

**3. Apa Saja Tantangan dan Faktor Pendukung dalam Implementasi APE di Desa Waocangkring?**

Meskipun penggunaan APE di Desa Waocangkring dianggap potensial untuk meningkatkan kualitas pendidikan, implementasinya tidak lepas dari tantangan dan faktor pendukung yang perlu diperhatikan. Tantangan seperti keterbatasan alat, kurangnya pelatihan guru, serta minimnya pemahaman orang tua mengenai fungsi APE sering menjadi hambatan. Sebaliknya, faktor pendukung seperti keterlibatan aktif orang tua dan dukungan dari pihak sekolah atau perangkat desa dapat menjadi kekuatan dalam penerapan program ini. Penelitian mengenai tantangan dan faktor pendukung ini penting untuk menemukan solusi yang tepat dan untuk menyusun strategi yang efektif dalam implementasi APE di masa mendatang.

Dari ketiga rumusan masalah yang menjadi fokus bahasan dalam laporan ini memiliki, tujuan :

1. Mendeskripsikan pelaksanaan program pendampingan dan bimbingan belajar menggunakan APE.

2. Menilai manfaat APE dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar anak SD.
3. Mengidentifikasi faktor pendukung dan tantangan dalam pelaksanaan program bimbingan belajar dengan APE.

## Metode Pendampingan

Penelitian ini menggunakan metode *Participatory Action Research (PAR)*, yang mengajak siswa, guru, dan orang tua untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Tahapan PAR meliputi observasi awal, perencanaan intervensi, pelaksanaan bimbingan, dan refleksi bersama. Metode ini memastikan bahwa pihak-pihak yang terlibat memiliki kesempatan untuk memberikan masukan dan mempraktikkan pendekatan pembelajaran yang efektif.<sup>17</sup>

## Landasan Teori

### 1. Teori Belajar Sosial (Bandura)

Anak belajar melalui pengamatan dan interaksi dengan lingkungan. APE dapat mendukung proses belajar sosial ini dengan memberikan pengalaman. Teori Belajar Sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura menyatakan bahwa anak-anak belajar melalui pengamatan, peniruan, dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Menurut teori ini, pembelajaran tidak hanya terjadi melalui pengalaman langsung tetapi juga dengan mengamati perilaku orang lain dan konsekuensi dari perilaku tersebut. Anak cenderung meniru perilaku yang mereka anggap efektif atau dihargai, terutama jika dilakukan oleh orang-orang yang mereka hormati atau yang memiliki kedekatan dengan mereka. Proses belajar ini penting karena membentuk pola perilaku, nilai, dan sikap anak.<sup>18</sup>

Lingkungan memegang peranan penting dalam teori belajar sosial karena berperan sebagai sumber utama dari model perilaku yang dapat diamati oleh anak. Dalam konteks ini,

<sup>17</sup> Faizah, Silviana Nur, et al. "Pemberdayaan Guru SD melalui Participatory Action Research dalam Mengoptimalkan Kompetensi Penelitian." *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement* 4.1 (2023): 135-146.

<sup>18</sup> Lesilolo, Herly Jeanette. "Penerapan teori belajar sosial albert bandura dalam proses belajar mengajar di sekolah." *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi* 4.2 (2018): 186-202.

lingkungan mencakup tidak hanya orang tua atau guru, tetapi juga teman sebaya dan media di sekitar anak. Misalnya, anak-anak dapat mengamati cara teman-temannya berinteraksi, menyelesaikan masalah, atau menunjukkan emosi, dan dari sini mereka belajar untuk mengembangkan kemampuan sosial mereka. Dengan adanya lingkungan yang mendukung pembelajaran sosial, anak-anak memiliki kesempatan untuk melihat perilaku yang positif dan mendapatkan dukungan saat mereka mencoba meniru perilaku tersebut.<sup>19</sup>

Alat Permainan Edukatif (APE) berperan dalam mendukung proses belajar sosial dengan menyediakan pengalaman langsung yang memungkinkan anak untuk belajar secara aktif dan interaktif. APE yang dirancang untuk digunakan dalam kelompok, seperti permainan peran atau puzzle kolaboratif, memungkinkan anak berinteraksi dengan teman sebayanya. Melalui kegiatan bermain ini, anak-anak dapat mengamati bagaimana teman mereka memecahkan masalah atau berbagi peran, serta bagaimana berkomunikasi dan berkooperasi. Penggunaan APE dengan cara ini mengajarkan anak cara berinteraksi sosial secara alami sambil memberikan mereka ruang untuk meniru perilaku yang positif.<sup>20</sup>

Dengan menggunakan APE, anak-anak tidak hanya mengamati tetapi juga terlibat langsung dalam interaksi yang mengasah keterampilan sosial mereka. Misalnya, saat menggunakan alat permainan yang memerlukan kerjasama, anak-anak belajar untuk mendengarkan, berbicara dengan sopan, berbagi, dan menghargai pendapat orang lain. Keterlibatan langsung ini membantu anak memahami peran sosial mereka dan mempraktikkan keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Pengalaman langsung yang diberikan oleh APE ini sejalan dengan prinsip belajar sosial, di mana anak lebih mudah menginternalisasi perilaku yang telah mereka lakukan sendiri.<sup>21</sup>

APE memberikan dampak positif dalam pembelajaran sosial dan emosional anak. Dengan bermain menggunakan APE, anak-anak lebih mudah memahami perasaan mereka sendiri maupun orang lain, belajar mengelola konflik, dan meningkatkan kemampuan empati.

<sup>19</sup> Bandura, A. L. B. E. R. T., and E. B. Doll. "Teori Belajar Sosial." *Buku Perkuliahan* 101 (2005).

<sup>20</sup> Putri, Ayu Dahlia, and Dadan Suryana. "Teori-Teori Belajar Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6.2 (2022): 12486-12494.

<sup>21</sup> Rakhmawati, Rakhmawati. "Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini." *Bulletin of Counseling and Psychotherapy* 4.2 (2022): 381-387.

Ini juga menguatkan keterampilan komunikasi mereka, yang menjadi dasar penting dalam interaksi sosial yang lebih luas. Dalam jangka panjang, penggunaan APE dalam konteks teori belajar sosial Bandura dapat membentuk anak menjadi individu yang mampu beradaptasi, bekerja sama, dan memiliki rasa tanggung jawab dalam hubungan sosialnya, yang merupakan tujuan penting dari pendidikan sosial pada anak usia dini.<sup>22</sup>

## 2. Teori Konstruktivisme (Piaget)

Pembelajaran harus melibatkan pengalaman langsung, di mana anak-anak membangun pengetahuan melalui keterlibatan aktif dengan materi yang dipelajari. Teori Konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget menyatakan bahwa anak-anak membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif dengan lingkungan mereka. Dalam teori ini, Piaget berpendapat bahwa anak-anak bukanlah penerima pasif informasi tetapi aktif dalam menciptakan pemahaman mereka sendiri. Pembelajaran terjadi ketika anak terlibat dalam kegiatan eksploratif dan problem-solving, sehingga mereka dapat membangun pengetahuan secara mandiri berdasarkan pengalaman. Proses ini berlangsung melalui berbagai tahap perkembangan kognitif yang ditentukan Piaget, dari tahap sensorimotor hingga operasional formal.<sup>23</sup>

Konstruktivisme menekankan bahwa pengalaman langsung adalah kunci dalam proses pembelajaran. Menurut Piaget, pengalaman konkret memungkinkan anak mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari. Dalam pengalaman langsung, anak-anak mengamati, menyentuh, dan mencoba hal-hal secara mandiri, yang membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Misalnya, saat belajar konsep matematika, anak-anak akan lebih mudah memahami jika mereka dapat memanipulasi objek seperti balok angka daripada hanya mendengarkan penjelasan secara abstrak. Dengan kata lain, pengalaman langsung memberi dasar konkret bagi anak dalam membentuk pengetahuan baru.<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Agustia, Erine. "Merancang alat permainan edukatif (APE) bagi anak usia dini." *Jurnal Agilearner* 1.1 (2023).

<sup>23</sup> Hendrowati, Tri Yuni. "Pembentukan pengetahuan lingkaran melalui pembelajaran asimilasi dan akomodasi teori konstruktivisme Piaget." *JURNAL e-DuMath* 1.1 (2015).

<sup>24</sup> Nasir, Muhammad Asri. "Teori konstruktivisme Piaget: Implementasi dalam pembelajaran Al-qur'an hadis." *JSG: Jurnal Sang Guru* 1.3 (2022): 215-223.

Menurut Piaget, anak-anak membentuk skema struktur mental yang membantu mereka memahami dunia melalui proses asimilasi dan akomodasi. Dalam asimilasi, anak mencoba memasukkan informasi baru ke dalam skema yang sudah ada. Jika informasi baru tidak sesuai dengan skema lama, mereka melakukan akomodasi, yaitu menyesuaikan skema agar dapat menampung pengetahuan baru. Proses ini memungkinkan anak-anak untuk terus berkembang dan memperbaiki pemahaman mereka berdasarkan interaksi aktif dengan lingkungan. Setiap kali mereka menghadapi sesuatu yang baru, mereka menguji pemahaman mereka, menyesuaikan skema, dan membangun pengetahuan baru secara konstruktif.<sup>25</sup>

Dalam pendekatan konstruktivis, peran guru adalah sebagai fasilitator yang mendukung anak dalam proses eksplorasi dan penemuan. Guru tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi menyediakan lingkungan dan sumber daya yang memungkinkan anak-anak berinteraksi dengan materi secara mandiri. Misalnya, guru dapat memberikan kegiatan proyek atau eksperimen yang mendorong anak-anak untuk berpikir, merencanakan, dan mencari solusi secara aktif. Dalam suasana belajar seperti ini, anak-anak memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan, yang membantu mereka memahami konsep dengan cara yang lebih mendalam dan bermakna.<sup>26</sup>

Pendekatan konstruktivis memberikan banyak manfaat bagi perkembangan anak. Dengan melibatkan anak secara langsung dalam proses belajar, anak tidak hanya mengembangkan pemahaman kognitif tetapi juga keterampilan sosial dan emosional, seperti rasa percaya diri dan kemampuan bekerja sama. Melalui pengalaman langsung, anak-anak juga belajar bertanggung jawab atas proses dan hasil pembelajaran mereka sendiri. Mereka menjadi lebih terlibat dan memiliki motivasi intrinsik untuk belajar karena merasa memiliki kendali atas pembelajaran tersebut. Dengan demikian, pembelajaran konstruktivis membantu anak menjadi pembelajar mandiri yang terus termotivasi dan berkeinginan untuk memperluas pengetahuan mereka.

---

<sup>25</sup> Supardan, H. Dadang. "Teori dan praktik pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran." *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi* 4.1 (2016).

<sup>26</sup> Sugrah, Nurfatimah. "Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains." *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 19.2 (2019): 121-138.

### 3. Teori Perkembangan Kognitif Anak

APE dirancang agar sesuai dengan perkembangan kognitif dan kebutuhan belajar anak SD, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih optimal melalui permainan. Teori Perkembangan Kognitif yang dipopulerkan oleh Jean Piaget menjelaskan bahwa anak-anak berkembang melalui tahap-tahap kognitif yang berbeda, mulai dari sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, hingga operasional formal. Setiap tahap perkembangan memiliki ciri khas dalam cara anak memproses informasi, memahami konsep, dan memecahkan masalah. Pada tahap operasional konkret, misalnya, yang umumnya dialami anak usia SD, anak mulai mampu memahami konsep logis namun masih membutuhkan objek nyata atau pengalaman konkret untuk mempermudah pemahaman. Dengan memahami tahap-tahap perkembangan ini, alat bantu pembelajaran, seperti Alat Permainan Edukatif (APE), dapat dirancang untuk mendukung kebutuhan kognitif anak secara optimal.<sup>27</sup>

APE yang dirancang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak memungkinkan mereka belajar dengan lebih mudah dan efektif. Pada usia SD, anak-anak berada dalam tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan manipulasi objek. APE yang berbentuk fisik, seperti balok angka, puzzle, atau permainan peran, membantu anak-anak mengembangkan kemampuan berpikir logis dan keterampilan pemecahan masalah. Dengan alat permainan ini, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan matematika dasar, bahasa, dan pemahaman ruang sambil bermain dan mengeksplorasi dengan cara yang sesuai dengan kemampuan mereka.<sup>28</sup>

APE tidak hanya dirancang untuk menyesuaikan dengan perkembangan kognitif anak, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Melalui APE, anak dapat belajar dengan cara yang interaktif, yang mendorong mereka untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Pendekatan ini sejalan dengan karakteristik anak usia SD yang

---

<sup>27</sup> Mu'min, Sitti Aisyah. "Teori perkembangan kognitif jean piaget." *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 6.1 (2013): 89-99.

<sup>28</sup> Juwantara, Ridho Agung. "Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran Matematika." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 9.1 (2019): 27-34.

cenderung mudah bosan jika harus belajar melalui metode yang pasif. Dengan APE, anak dapat merasakan pengalaman belajar yang penuh tantangan namun menyenangkan, sehingga mereka lebih termotivasi untuk memahami materi pelajaran tanpa merasa tertekan atau bosan.<sup>29</sup>

Selain meningkatkan kemampuan kognitif, APE juga mendukung perkembangan sosial anak. Banyak jenis APE yang mendorong anak untuk bermain bersama, berkolaborasi, dan berkomunikasi dengan teman sebaya. Aktivitas ini tidak hanya membantu anak dalam menyelesaikan masalah atau mempelajari konsep baru, tetapi juga mengasah keterampilan sosial seperti kemampuan berbagi, berkomunikasi, dan menghargai pendapat orang lain. Dengan demikian, APE mendukung perkembangan kognitif dan sosial anak secara seimbang, yang penting bagi pembentukan karakter dan kemampuan sosial mereka di masa depan.

Penggunaan APE yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak memberikan dampak positif dalam pembelajaran di sekolah dasar. Anak-anak yang belajar melalui APE cenderung memiliki pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi karena mereka dapat mengaitkan konsep abstrak dengan pengalaman konkret. APE juga membantu anak merasa lebih percaya diri dan mandiri dalam memecahkan masalah, serta memudahkan mereka dalam membangun keterampilan berpikir kritis sejak dini. Dengan manfaat-manfaat ini, APE berkontribusi pada pencapaian belajar yang lebih optimal, yang tidak hanya bermanfaat dalam kehidupan akademis mereka tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari.

## Pembahasan

Pendampingan dan bimbingan belajar di Desa Waocangkring memanfaatkan APE untuk membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Melalui bimbingan yang didukung dengan permainan edukatif, anak-anak menunjukkan peningkatan dalam hal motivasi dan partisipasi belajar. Guru dan orang tua juga berperan aktif dalam mendukung dan memberikan umpan balik selama program berlangsung, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kolaboratif.

---

<sup>29</sup> Istiqomah, Novia, and Maemonah Maemonah. "Konsep dasar teori perkembangan kognitif pada anak usia dini menurut Jean Piaget." *Khazanah Pendidikan* 15.2 (2022): 151-158.

Pendampingan dan bimbingan belajar di Desa Waocangkring dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi anak-anak. Salah satu cara yang digunakan adalah dengan memanfaatkan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam proses belajar. APE memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran yang menyenangkan, karena anak-anak dapat belajar sambil bermain. Program ini dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar anak, yang sering kali menjadi tantangan dalam pendidikan dasar. Anak-anak yang lebih tertarik dengan kegiatan yang menyenangkan cenderung memiliki keterlibatan yang lebih tinggi dalam pembelajaran.

Melalui penggunaan APE, anak-anak di Desa Waocangkring dapat merasakan proses belajar yang lebih aktif dan kolaboratif. APE dirancang untuk dapat digunakan dalam kelompok, yang memungkinkan anak-anak untuk saling berinteraksi dan belajar bersama. Misalnya, permainan edukatif seperti puzzle atau permainan peran mengharuskan anak-anak untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, yang secara tidak langsung mengajarkan mereka nilai-nilai sosial seperti berbagi, bergiliran, dan menghargai pendapat orang lain. Selain itu, dengan berinteraksi dengan teman sebaya, mereka juga belajar untuk mengungkapkan pendapat dan berpikir kritis.

Motivasi anak-anak untuk belajar menjadi lebih tinggi karena mereka merasa bahwa pembelajaran tidak hanya dilakukan di meja kelas dengan buku teks, tetapi juga melalui kegiatan yang lebih menyenangkan. APE memungkinkan anak untuk menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman yang mereka alami dalam permainan, sehingga konsep-konsep yang diajarkan menjadi lebih mudah dipahami dan lebih melekat di ingatan mereka. Sebagai contoh, permainan matematika yang melibatkan balok angka atau permainan bahasa yang mengajarkan kosakata dapat membantu anak-anak belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Proses ini memberi kesempatan bagi anak-anak untuk menggali pengetahuan mereka lebih dalam melalui eksplorasi aktif.

Partisipasi anak-anak dalam pembelajaran juga meningkat berkat pendekatan yang digunakan dalam pendampingan dan bimbingan belajar. APE membuat anak-anak lebih aktif dalam proses belajar, bukan hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pihak yang terlibat langsung dalam kegiatan yang mendukung pemahaman mereka. Ketika anak-anak diberi

kesempatan untuk berpartisipasi aktif, mereka cenderung merasa lebih dihargai dan termotivasi untuk belajar lebih baik. Selain itu, dengan menggunakan APE dalam bimbingan, anak-anak merasa lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, karena mereka dapat melihat hasil kerja mereka secara langsung dalam bentuk permainan.

Guru dan orang tua memegang peranan yang sangat penting dalam keberhasilan program pendampingan dan bimbingan belajar ini. Mereka tidak hanya berfungsi sebagai pengajar atau pengawas, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendukung anak-anak dalam proses belajar. Guru memberikan petunjuk yang jelas dalam penggunaan APE, sementara orang tua berperan sebagai pendukung yang memberikan motivasi dan umpan balik di rumah. Keterlibatan orang tua dalam memantau perkembangan anak sangat penting, karena mereka dapat memberikan dorongan positif dan memastikan bahwa anak-anak terus berkembang di luar waktu belajar formal di sekolah.

Selain itu, guru dan orang tua bersama-sama menciptakan lingkungan yang mendukung proses belajar. Lingkungan yang kolaboratif ini membuat anak-anak merasa lebih nyaman dan terdorong untuk belajar. Keterlibatan orang tua dalam kegiatan pendampingan ini juga membentuk hubungan yang lebih kuat antara orang tua, guru, dan anak. Kolaborasi ini sangat penting untuk menciptakan atmosfer yang mendukung perkembangan anak baik secara akademis maupun sosial. Ketika anak-anak merasakan bahwa mereka didukung oleh kedua belah pihak, mereka akan merasa lebih termotivasi untuk menunjukkan yang terbaik dalam belajar.

Pentingnya komunikasi yang efektif antara guru, orang tua, dan anak juga menjadi faktor kunci dalam keberhasilan program ini. Guru memberikan penjelasan yang jelas mengenai cara menggunakan APE, sementara orang tua membantu dalam memastikan anak-anak tetap termotivasi di rumah. Mereka memberikan umpan balik yang konstruktif, yang dapat meningkatkan kinerja dan pemahaman anak-anak. Dengan adanya komunikasi yang baik, anak-anak merasa lebih diperhatikan dan didukung dalam perjalanan pendidikan mereka.

Penggunaan APE dalam bimbingan belajar juga memperkenalkan pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak-anak. Anak-anak belajar dengan cara yang lebih konkret, di mana mereka dapat memanipulasi objek

atau bermain dengan alat yang digunakan. Proses ini mempercepat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep dasar, seperti angka, huruf, atau keterampilan sosial. Pembelajaran melalui pengalaman langsung ini juga membuat anak-anak lebih mudah mengingat materi yang mereka pelajari, karena mereka terlibat langsung dalam proses tersebut.

Selain itu, APE dapat meningkatkan keterampilan sosial anak-anak. Selama bermain, anak-anak belajar untuk bekerja sama, berbagi, dan menyelesaikan masalah bersama teman-teman mereka. Interaksi sosial yang terjadi dalam proses belajar ini sangat penting untuk perkembangan emosional dan sosial anak. Mereka belajar untuk mengekspresikan perasaan mereka, memahami perasaan orang lain, dan mengatasi konflik yang mungkin muncul saat bermain. Ini semua adalah keterampilan yang sangat penting untuk kehidupan mereka di luar sekolah.

Dampak positif dari penggunaan APE dalam pendampingan dan bimbingan belajar ini terlihat dari peningkatan motivasi anak-anak dalam belajar. Anak-anak yang sebelumnya mungkin kurang tertarik pada pelajaran sekarang menunjukkan semangat yang lebih besar untuk belajar. APE membantu mereka menghubungkan pelajaran dengan hal-hal yang menyenangkan, dan ini membuat mereka lebih antusias. Proses belajar menjadi tidak hanya sekadar kewajiban, tetapi juga pengalaman yang menyenangkan. Ketika anak-anak menikmati proses belajar, hasil akademis mereka pun cenderung meningkat.

Selain peningkatan motivasi, program ini juga memberikan ruang bagi anak-anak untuk menunjukkan kreativitas mereka. Banyak jenis APE yang mendorong anak untuk berpikir kreatif, seperti permainan membangun atau permainan imajinatif. Ketika anak-anak diberi kebebasan untuk mengekspresikan diri mereka dalam bentuk permainan, mereka tidak hanya belajar konsep-konsep baru, tetapi juga cara untuk menyelesaikan masalah secara kreatif. Ini adalah keterampilan yang sangat berharga untuk perkembangan mereka di masa depan.

Lingkungan belajar yang kolaboratif yang tercipta dari keterlibatan guru, orang tua, dan anak-anak memberikan dampak yang signifikan dalam pembelajaran. Ketika semua pihak bekerja sama, tercipta suasana yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Program ini memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar dalam suasana yang lebih

terbuka dan komunikatif, di mana mereka merasa dihargai dan didukung oleh orang-orang di sekitar mereka.

Secara keseluruhan, pendampingan dan bimbingan belajar yang menggunakan APE di Desa Waocangkring telah menunjukkan hasil yang positif. Program ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar anak-anak, tetapi juga memperkuat kolaborasi antara guru, orang tua, dan anak. Dengan menciptakan lingkungan yang mendukung, anak-anak dapat belajar dengan lebih optimal, menyenangkan, dan efektif. APE, sebagai alat pembelajaran yang interaktif, terbukti memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar di desa tersebut.

Pendampingan dan bimbingan yang berbasis APE di Desa Waocangkring juga memberikan pelajaran tentang pentingnya inovasi dalam pendidikan. Menggunakan alat yang tidak hanya edukatif tetapi juga menyenangkan, memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar dengan cara yang berbeda dan lebih menarik. Program ini membuktikan bahwa pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat mengubah cara anak-anak berinteraksi dengan materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan.

Pemilihan program Pengadaan APE atau Alat Peraga Edukasi sebagai salah satu pertimbangan dalam pelaksanaan Program kerja tim bimbel. Latar belakang dari pengadaan APE ini adalah, setiap pembelajaran dari bimbel membutuhkan adanya alat peraga sebagai media pembelajaran yang dapat membantu para guru bimbel untuk lebih mudah menjelaskan atau mengajarkan materi pembelajaran pada setiap peserta didik bimbel.

Dalam hal ini dibutuhkan sebuah APE pada setiap bimbel, APE ini akan berbentuk sebuah alat peraga yang disusun dengan berbagai macam poster-poster edukasi. Misalnya poster mengenai pengenalan rangka manusia, poster rumus-rumus dalam matematika, serta poster yang terkait dengan sains. Poster-poster ini nantinya akan disatukan dan diberikan penyangga agar dapat digunakan sewaktu-waktu ketika mengajar sesuai dengan kebutuhan guru bimbel masing-masing. Dengan demikian poster APE ini akan sangat berguna dalam membantu dan memudahkan para guru dalam mengajarkan setiap pembelajaran.

Dalam hal ini harapan pelaksana memiliki tujuan yang dapat terlaksana di antara sebagai berikut : Tujuan terkait program pendampingan di Lembaga-lembaga BIMBEL Desa

Sawocangkrung Wonoayu Sidoarjo dengan Program pengadaan alat peraga edukasi bisa dijelaskan sebagai berikut:

1. Memperbaiki kualitas pendidikan dengan menyediakan alat peraga edukasi yang memadai, sehingga proses pembelajaran lebih interaktif dan efektif.
2. Memotivasi peserta didik bimbel untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran dengan menyediakan alat peraga yang menarik dan relevan.
3. Mempermudah peserta didik bimbel dalam memahami konsep-konsep yang sulit dengan bantuan visual atau praktik langsung menggunakan alat peraga edukasi.
4. Memberikan alternatif belajar yang tidak hanya bergantung pada buku teks, tetapi juga pengalaman langsung dengan alat peraga.
5. Mendukung pengembangan keterampilan guru dalam merancang dan menggunakan alat peraga edukasi dalam pembelajaran.
6. Membuka wawasan peserta didik bimbel dengan menyediakan akses terhadap alat peraga edukasi yang mungkin tidak tersedia di lingkungan mereka sebelumnya.
7. Memotivasi peserta didik bimbel untuk belajar lebih giat dengan menyediakan alat peraga yang menarik dan dapat merangsang minat belajar mereka.



Gambar.1. Contoh APE

Dengan demikian, pengadaan alat peraga edukasi dalam program Bimbel, dapat memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan serta mendorong partisipasi aktif dan pembelajaran yang lebih baik bagi peserta didik bimbel.

Dalam pelaksanaan program pendampingan Bimbel, terdapat beberapa teknis pelaksaaan, yaitu :

1. Panitia membeli beberapa bahan untuk dijadikan alat peraga. Bahan-bahan tersebut di antaranya adalah poster-poster edukasi, ring binder ukuran besar, paralon sebagai penyangga beserta sikunya. Dengan alatnya yakni gergaji dan juga pelubang kertas.
2. Setelah bahan-bahan terkumpul, terlebih dahulu panitia membuat penyangga dari bahan paralon. Paralon dibagi menjadi beberapa bagian dan disambungkan dengan siku paralon sampai berbentuk seperti penyangga.
3. Setelah penyangga jadi, kemudian melubangi satu per satu poster edukasi dan disatukan menggunakan ring besar.
4. Poster edukasi berserta penyangganya siap dijadikan sebagai alat peraga edukasi. Dengan adanya ring, pengelola bimbel dapat menambahkan poster edukasi sesuai dengan kemauannya.

Kegiatan yang dilakukan terkait dengan pengadaan APE yakni membeli peralatan yang digunakan untuk membuat APE atau Alat Peraga Edukaasi berupa penyangga dengan peralatan seperti paralon. Kemudian membeli beberapa poster edukasi yang kemudian disatukan dengan ring binder menjadi sebuah alat peraga edukasi. Alat peraga edukasi tersebut digunakan untuk memudahkan guru dalam menunjukkan visualisasi pembelajaran dan memudahkan peserta didik mengingat rumus-rumus matematika dan pembelajaran. Setelah menyelesaikan membuat APE atau alat peraga edukasi, kita mensosialisasikan APE kepada pengelola bimbel-bimbel agar dapat menggunakan alat peraga tersebut dengan baik dan dapat digunakan untuk waktu yang lama.

Dengan adanya alat peraga edukasi diharapkan dapat membantu bimbel-bimbel dalam memudahkan pengelola untuk memberikan pengetahuan baru pada peserta didik dengan cara yang lebih menarik dan lebih mudah. Selain itu, adanya Alat peraga edukasi ini juga membantu para peserta didik untuk lebih memahami terkait pembelajaran, seperti misalnya dalam menghafalkan rumus-rumus matematika, perkalian, pembagian dan sebagainya.

Setelah selesai membagikan APE kami mendapatkan informasi dari pengelola bimbel bahwasanya APE yang kami berikan berhasil dalam membantu mereka mengajar dan memudahkan dalam pemberian materi pembelajaran pada siswa sehingga dengan demikian kami nyatakan bahwa dengan adanya Alat Peraga Edukasi berhasil dalam membantu dan memudahkan pengelola serta peserta didik bimbel dalam mempelajari suatu ilmu.

## Temuan

Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam proses pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak. Ketika anak-anak belajar dengan menggunakan APE, mereka merasa lebih tertarik dan terlibat karena permainan tersebut memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. APE menciptakan suasana yang lebih hidup dan menarik, sehingga anak-anak tidak merasa tertekan atau bosan dengan pembelajaran tradisional yang sering kali hanya mengandalkan buku teks. Dengan cara ini, anak-anak menjadi lebih antusias untuk ikut serta dalam aktivitas belajar dan bersemangat untuk mempelajari lebih banyak hal.

Selain meningkatkan motivasi, penggunaan APE juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar anak-anak. APE membantu menghubungkan konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami dengan pengalaman langsung yang lebih konkret. Misalnya, dalam pelajaran matematika atau bahasa, anak-anak dapat lebih mudah memahami ide-ide seperti angka, bentuk, atau kosakata melalui permainan yang melibatkan manipulasi objek fisik. Dengan demikian, APE memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk menginternalisasi materi pelajaran secara lebih mendalam dan praktis, sehingga pemahaman mereka terhadap pelajaran menjadi lebih kuat dan bertahan lama.

Kolaborasi antara guru, orang tua, dan anak juga meningkat berkat penggunaan APE dalam pembelajaran. Bimbingan bersama APE mempererat hubungan antara ketiga pihak, karena guru dan orang tua dapat saling berkomunikasi dan bekerja sama untuk mendukung perkembangan anak. Guru memberikan panduan mengenai cara menggunakan APE, sementara orang tua memberikan dukungan dan umpan balik di rumah. Keterlibatan orang tua dalam kegiatan pembelajaran ini juga membuat mereka lebih memahami kemajuan anak-anak mereka, sehingga

dapat memberikan dorongan positif yang lebih efektif. Kolaborasi yang positif ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih harmonis dan mendukung pertumbuhan akademis dan sosial anak.

## Analisis

Analisis data menunjukkan bahwa penggunaan APE dalam bimbingan belajar memberikan hasil positif pada motivasi dan pemahaman belajar anak SD. Faktor pendukung utama adalah keterlibatan guru dan ketersediaan APE yang memadai, sedangkan tantangan utamanya adalah kurangnya pelatihan dan keterbatasan sumber daya untuk memperluas program. Oleh karena itu, pelatihan tambahan bagi guru dan dukungan fasilitas dari pihak terkait akan sangat membantu keberlanjutan program.

Analisis data dari program pendampingan yang menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) menunjukkan hasil yang sangat positif, terutama dalam hal peningkatan motivasi dan pemahaman belajar anak-anak. Anak-anak menunjukkan antusiasme yang lebih besar dan lebih aktif dalam berpartisipasi selama pembelajaran, yang berkontribusi pada peningkatan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. APE membantu mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, yang pada gilirannya membuat anak-anak lebih tertarik dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa APE efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar anak SD.

Faktor pendukung utama keberhasilan program ini adalah keterlibatan aktif dari guru dan ketersediaan APE yang memadai. Guru memainkan peran penting dalam memfasilitasi penggunaan APE, memberikan panduan yang tepat kepada anak-anak, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Ketersediaan APE yang cukup juga memungkinkan semua anak untuk terlibat dalam pembelajaran secara maksimal, tanpa adanya kekurangan alat yang dapat membatasi pengalaman belajar mereka. Faktor-faktor ini sangat mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak-anak.

Namun, tantangan utama yang dihadapi dalam implementasi program ini adalah kurangnya pelatihan bagi guru dan keterbatasan sumber daya untuk memperluas program. Pelatihan yang tidak memadai menghambat kemampuan guru untuk mengoptimalkan penggunaan APE dalam pembelajaran. Selain itu, terbatasnya fasilitas dan APE juga membatasi

Ahmad Hariyadi, dkk, *Program Pendampingan dan Bimbingan Belajar: Optimalisasi Manfaat APE bagi Anak Sekolah Dasar di Desa Waocangkring Wonoayu Sidoarjo* jangkauan program ini. Oleh karena itu, untuk keberlanjutan dan perkembangan lebih lanjut, diperlukan pelatihan tambahan bagi guru serta dukungan fasilitas dari pihak terkait, seperti pemerintah atau lembaga pendidikan. Dengan dukungan ini, program pendampingan dapat lebih efektif dan berkelanjutan, memberikan manfaat lebih luas bagi anak-anak di desa tersebut.

## Kesimpulan

Program pendampingan dan bimbingan belajar dengan memanfaatkan APE di Desa Waocangkring terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar anak SD. Pendekatan *Participatory Action Research (PAR)* memungkinkan kolaborasi aktif antara siswa, guru, dan orang tua, sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih interaktif dan mendukung. Optimalisasi program ini dapat terus dilakukan dengan menyediakan pelatihan bagi guru dan memperluas ketersediaan APE untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar di Desa Waocangkring.

Program pendampingan dan bimbingan belajar dengan memanfaatkan Alat Permainan Edukatif (APE) di Desa Waocangkring telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar anak-anak SD. Penggunaan APE menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, yang membuat anak-anak lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses belajar. Hasilnya, anak-anak tidak hanya lebih bersemangat untuk belajar, tetapi juga menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi pelajaran, terutama yang sebelumnya dianggap sulit atau abstrak. Dengan metode yang lebih interaktif ini, anak-anak merasa lebih terhubung dengan pelajaran dan mampu mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh dalam kehidupan sehari-hari.

Pendekatan *Participatory Action Research (PAR)* yang diterapkan dalam program ini memungkinkan adanya kolaborasi yang lebih aktif antara siswa, guru, dan orang tua. Dalam model ini, guru dan orang tua tidak hanya berperan sebagai pemberi instruksi, tetapi juga sebagai mitra yang mendukung perkembangan anak secara bersama-sama. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif, di mana anak-anak merasa didukung oleh seluruh pihak yang terlibat dalam pendidikan mereka. Kolaborasi ini juga mendorong komunikasi yang lebih

Ahmad Hariyadi, dkk, *Program Pendampingan dan Bimbingan Belajar: Optimalisasi Manfaat APE bagi Anak Sekolah Dasar di Desa Waocangkring Wonoayu Sidoarjo* baik antara pihak sekolah dan keluarga, yang penting untuk memastikan kemajuan anak-anak di luar lingkungan sekolah.

Untuk memastikan keberlanjutan dan pengembangan program ini, perlu adanya upaya lebih lanjut untuk mengoptimalkan pelaksanaan bimbingan dan pendampingan. Salah satunya adalah dengan menyediakan pelatihan tambahan bagi para guru agar mereka dapat mengelola dan memaksimalkan penggunaan APE dengan lebih efektif. Selain itu, memperluas ketersediaan APE akan memberikan kesempatan yang lebih besar bagi semua anak untuk menikmati manfaat dari pendekatan pembelajaran ini. Dengan dukungan yang lebih kuat, baik dalam bentuk pelatihan maupun fasilitas, program ini dapat terus meningkatkan kualitas pendidikan dasar di Desa Waocangkring dan memberikan dampak positif jangka panjang bagi perkembangan anak-anak di desa tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

Agustia, Erine. "Merancang alat permainan edukatif (APE) bagi anak usia dini." *Jurnal Agilearner* 1.1 (2023).

Ariyanti, Ariyanti, and Zidni Immawan Muslimin. "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 (2015): 58-69.

Astini, Baik Nilawati, Ika Rachmayani, and I. Nyoman Suarta. "Identifikasi pemakaian alat permainan edukatif (ape) dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini." *Jurnal pendidikan anak* 6.1 (2017): 31-40.

Baharun, Hasan, et al. "Pengelolaan APE Berbahan Limbah untuk Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak." (2021).

Bandura, A. L. B. E. R. T., and E. B. Doll. "Teori Belajar Sosial." *Buku Perkuliahan* 101 (2005).

Erviana, Yeni, Siti Munifah, and Rizki Mustikasari. "Peningkatan Kemampuan Menulis Kata Dengan Ape Dadu Cerdas." *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1.2 (2021).

Faizah, Silviana Nur, et al. "Pemberdayaan Guru SD melalui Participatory Action Research dalam Mengoptimalkan Kompetensi Penelitian." *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement* 4.1 (2023): 135-146.

Guslinda, S. Pd, and Rita Kurnia. *Media pembelajaran anak usia dini*. Jakad Media Publishing, 2018.

Haryani, Mirta, and Zahratul Qalbi. "Pemahaman guru PAUD tentang alat permainan edukatif (APE) di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu." *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial* 10.1 (2021): 6-11.

Hendrowati, Tri Yuni. "Pembentukan pengetahuan lingkaran melalui pembelajaran asimilasi dan akomodasi teori konstruktivisme Piaget." *JURNAL e-DuMath* 1.1 (2015).

Ahmad Hariyadi, dkk, *Program Pendampingan dan Bimbingan Belajar: Optimalisasi Manfaat APE bagi Anak Sekolah Dasar di Desa Waocangkring Wonoayu Sidoarjo*

Istiqomah, Novia, and Maemonah Maemonah. "Konsep dasar teori perkembangan kognitif pada anak usia dini menurut jean piaget." *Khazanah Pendidikan* 15.2 (2022): 151-158.

Juwantara, Ridho Agung. "Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran Matematika." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 9.1 (2019): 27-34.

Lesilolo, Herly Jeanette. "Penerapan teori belajar sosial albert bandura dalam proses belajar mengajar di sekolah." *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi* 4.2 (2018): 186-202.

Mardiah, Lisda Yuni. "Urgensi Peran Guru Sekolah Dasar Awal Dalam Meningkatkan Kesiapan Sekolah Anak Pada Transisi Ke Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur." *Prosiding Seminar Nasional Keguruan Dan Pendidikan (SNKP)*. Vol. 2. No. 1. 2024.

Mu'min, Sitti Aisyah. "Teori perkembangan kognitif jean piaget." *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 6.1 (2013): 89-99.

Mursalin, Enggal, and Aria Bayu Setiaji. "Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Sains Sederhana bagi Guru PAUD." *BAKTIMAS: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 3.4 (2021): 140-148.

Nasir, Muhammad Asri. "Teori konstruktivisme Piaget: Implementasi dalam pembelajaran Al-qur'an hadis." *JSG: Jurnal Sang Guru* 1.3 (2022): 215-223.

Poerwati, Christiani Endah, et al. "Pelatihan Pembuatan Alat Peraga Edukatif (APE) PAUD Bagi Guru Paud Di Gugus Tunjung Kecamatan Abiansemal." *Seminar Nasional Aplikasi Iptek (SINAPTEK)*. Vol. 1. 2018.

Putri, Ayu Dahlia, and Dadan Suryana. "Teori-Teori Belajar Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6.2 (2022): 12486-12494.

Qomar, Moh Nurul, et al. "Peningkatan kualitas umkm berbasis digital dengan metode participatory action research (Par)." *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3.1 (2022): 74-81.

Rahmat, Abdul, and Mira Mirnawati. "Model participation action research dalam pemberdayaan masyarakat." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 6.1 (2020): 62-71.

Rakhmawati, Rakhmawati. "Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini." *Bulletin of Counseling and Psychotherapy* 4.2 (2022): 381-387.

Rosdiana, Aliva, Hayu Dian Yulistiani, and Azzah Nor Laila. "Pemanfaatan Kain Perca sebagai APE Pillow Doll untuk Pembelajaran Anak Usia Dini." *Journal of Dedicators Community* 2.1 (2018): 1-7.

Shunhaji, Akhmad, and Nur Fadiyah. "Efektivitas alat peraga edukatif (APE) balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini." *Alim* 2.1 (2020): 1-30.

Sugrah, Nurfatimah. "Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains." *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 19.2 (2019): 121-138.

Sulastri, Yayu Laila, Aldila Rahma, and Luki Luqmanul Hakim. "IbM Pembuatan alat permainan edukatif (APE) ramah anak bagi guru Paud di Kota Bandung." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 7.2 (2017): 84-91.

Supardan, H. Dadang. "Teori dan praktik pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran." *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi* 4.1 (2016).

Ahmad Hariyadi, dkk, *Program Pendampingan dan Bimbingan Belajar: Optimalisasi Manfaat APE bagi Anak Sekolah Dasar di Desa Waocangkring Wonoayu Sidoarjo*

Syahida, Almira Rahmatu, and Rika Purnamasari. "Pendampingan Pembuatan dan Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Guru PAUD: Bahasa Indonesia." *Ra'ab: Journal of Pastoral Counseling* 4.1 (2024): 10-16.

Wardani, Nirmala Wahyu, Widya Kusumaningsih, and Siti Kusniati. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4.1 (2024): 134-140. *Indonesia*, 2(10).