

Pemanfaatan Media Permainan Edukatif Metamorfosis Terhadap Kinerja Guru Pada SBB TK Ruhul Ukhuwwah Jakarta

**Mohammad Imam Farisi^{1*}, Mutimanda Dwisatyadini¹, Susi Sulistiana², Sri
Utami³, Budi Prasetyo⁴**

^{1}Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Terbuka, Tangerang Selatan, Banten.*

*^{1,2,3,4}Prodi Biologi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Terbuka, Tangerang
Selatan, Banten.*

mdisatyadini@gmail.com

Abstrak

Kata Kunci:

*Media
Permainan
Edukatif,
Konsep
metamorfosis,
Kinerja guru.*

Pendidikan anak usia dini biasanya bertujuan untuk menghasilkan generasi yang berkualitas, yaitu anak-anak yang sehat secara fisik dan mental, tumbuhan dan kembang sesuai usianya. Jika dilakukan dengan benar, pengenalan sains di TK akan secara bertahap meningkatkan kemampuan berpikir logis anak-anak. Dalam pembelajaran sains di usia dini, anak-anak diminta untuk berinteraksi secara langsung dengan objek sains dan mempelajarinya. Anak-anak akan belajar berpikir logis melalui eksplorasi dan percobaan, yang melibatkan seluruh tubuh, terutama panca indera. Satuan pendidikan paling dasar adalah pendidikan anak usia dini. Kinerja pendidik mempengaruhi satuan pendidikan yang diikuti. Sekolah dasar SBB TK Ruhul Ukhuwwah menerapkan pembelajaran holistik berbasis karakter. Guru di SBB TK Ruhul Ukhuwwah sudah mulai menggunakan media pembelajaran yang berfokus pada permainan edukatif untuk mengenalkan sains biologi kepada siswa mereka. Namun para guru hanya memiliki sedikit pengetahuan tentang sains biologi yang dikemas secara sederhana dalam media permainan edukatif untuk diajarkan atau dikenalkan kepada siswa mereka. Dengan demikian, siswa di SBB TK Ruhul Ukhuwwah dapat memahami proses sains biologi yang berinteraksi dengan lingkungan mereka. Berdasarkan permasalahan diatas kami tim dosen dari universitas terbuka bermaksud melakukan pengabdian kepada masyarakat di SBB TK Ruhul Ukhuwwah dengan tujuan mengajarkan guru-guru SBB TK Ruhul Ukhuwwah untuk membuat dan menerapkan media permainan edukatif untuk mengenalkan sains biologi kepada siswa mereka. Metode pelaksanaan meliputi: a. Persiapan; b. Pelatihan; c. Pendampingan; d. Pengawasan; dan e. Evaluasi. Hasil pengawasan dan evaluasi kinerja guru dari pelatihan dan pendampingan yang dilakukan guru mampu memproses membuka pembelajaran dengan 90% baik seperti menyiapkan anak secara fisik dan mental, memotivasi anak, menyampaikan apersepsi, tujuan pembelajaran, cakupan materi. Guru memiliki kemampuan 90% baik dalam penguasaan materi, menyampaikan dan menerapkan konsep materi

metamorfosis sempurna dan tidak sempurna pada kehidupan. Dalam menerapkan strategi pembelajaran 90% kemampuan Guru baik dalam menggunakan strategi pembelajaran aktif dengan pendekatan saintifik sehingga menumbuhkan kebiasaan positif. Guru juga memiliki kemampuan 90% baik dalam penggunaan media pembelajaran metamorfosis, seperti crafting, puzzle kayu, puzzle bahan flannel, ronce tahapan metamorfosis, tebak gambar. Guru sebesar 90% baik terhadap kepekaan social dan kepribadian, serta penilaian hasil belajar saat penutupan proses pembelajaran. Disimpulkan bahwa media permainan edukatif metamorfosis sempurna dan tidak sempurna dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran TK (RPP-TK).

Abstract

Keywords:

*Educational
Game Media,
Metamorphosis
concept, Teacher
performance.*

Early childhood education usually aims to produce a quality generation of children who are physically and mentally healthy, growing and developing according to their age. If done correctly, the introduction of science in kindergarten will gradually improve children's logical thinking ability. In science learning at an early age, children are asked to interact directly with science objects and learn about them. Children will learn to think logically through exploration and experimentation, which involves the whole body, especially the five senses. The most basic education unit is early childhood education. The performance of educators affects the education unit they attend. SBB primary school TK Ruhul Ukhuwwah implements character-based holistic learning. Teachers at SBB Ruhul Ukhuwwah Kindergarten have started using learning media that focus on educational games to introduce biological science to their students. However, teachers have little knowledge of biological science that is packaged simply in educational game media to teach or introduce to their students. Thus, students at SBB Ruhul Ukhuwwah Kindergarten can understand the biological science process that interacts with their environment. Based on the above problems, we, a team of lecturers from an open university, intend to carry out community service in SBB Ruhul Ukhuwwah Kindergarten with the aim of teaching SBB Ruhul Ukhuwwah Kindergarten teachers to make and apply educational game media to introduce biological science to their students. The implementation methods include: a. Preparation; b. Training; c. Mentoring; d. Monitoring; and e. Evaluation. Supervision; and e. Evaluation. The results of supervision and evaluation of teacher performance from training and mentoring conducted by teachers are able to process opening learning with 90% good such as preparing children physically and mentally, motivating children, conveying apperception, learning objectives, material coverage. Teachers have 90% good ability in mastering the material, conveying and applying the concept of perfect and imperfect metamorphosis material to life. In applying learning strategies, 90% of teachers are good at using

active learning strategies with a scientific approach so as to foster positive habits. Teachers also have a 90% good ability to use learning media, such as crafting, wooden puzzles, flannel material puzzles, metamorphosis stages ronce, guess the picture. Teachers are 90% good at social and personality sensitivity, and assessment of learning outcomes at the close of the learning process. It is concluded that the educational game media of perfect and imperfect metamorphosis can be used in the learning process and Kindergarten Learning Implementation Plan (RPP-TK).

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan manusia untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada dirinya sehingga memiliki akhlak yang mulia, kecerdasan pikiran dan emosial dan keterampilan sehingga menjadi pribadi yang dapat diterima oleh masyarakat. Pendidikan anak usia dini secara umum bertujuan untuk mewujudkan generasi yang berkualitas, yaitu anak-anak yang tumbuh sehat secara fisik maupun psikis, tumbuhan dan kembang sesuai dengan tingkat usianya. Dasar pendidikan anak usia dini adalah pertumbuhan dan perkembangan yang meliputi koordinasi motorik kasar dan motorik halus, kecerdasan majemuk, perkembangan kognitif, sosial dan emosional. Pembelajaran pada anak usia dini berlandaskan pada belajar, bermain dan bernyanyi, oleh karena itu suasana pembelajaran haruslah membuat anak merasa senang, gembira dan bebas sehingga anak menjadi antusias dalam belajar.

Pada dasarnya pembelajaran sains pada anak usia dini hanya bersifat pengenalan tentang alam dan fenomenanya. Pengenalan sains di tingkat TK jika dilakukan dengan cara yang tepat akan mengembangkan kemampuan berfikir logis anak secara bertahap. Pada pembelajaran sains anak usia dini anak tidak diminta untuk menghafal suatu konsep sanis, namun anak diajak untuk bereksplorasi terhadap objek alam sekitar dengan berinteraksi secara langsung. Seluruh anggota tubuh terutama panca indera akan terlibat pada saat anak bereksplorasi dan melakukan percobaan-percobaan sehingga anak akan terlatih untuk berfikir logis. Selain itu anak juga terbiasa untuk menggunakan alat ukur. Hal ini berarti pembelajaran sains melatih anak untuk berfikir logis, sistematis (Rahmi,2019).

Alat untuk permainan edukatif adalah alat yang dibuat untuk khusus berupa media untuk membantu dalam melatih dan dapat memaksimalkan tumbuh kembang anak, diubah sesuai dengan usia dan tingkat tumbuh

kembangnya. Alat permainan adalah semua media yang digunakan untuk memuaskan naluri bermain anak (Winata et al., 2019). Menurut Nurlaili (2018) bahwa alat permainan edukatif adalah media berbasis sistem, yang berarti pada dasarnya merupakan proses yang teratur dan sinergi yang menggabungkan berbagai komponen yang berbeda seperti materi kegiatan, proses didaktik, dan pengelompokan anak. Sehingga alat permainan edukatif adalah permainan yang sengaja dibuat dengan mempertimbangkan pendidikan.

SBB Ruhul Ukhuwwah adalah sekolah TK yang menggunakan pembelajaran holistik berbasis karakter. Guru-guru di SBB Ruhul Ukhuwwah sudah mulai menerapkan media pembelajaran yang berarah ke permainan edukatif untuk mengenalkan Sains Biologi kepada para siswa. Hanya saja para guru memiliki keterbatasan dalam pemahaman sains biologi yang dikemas secara sederhana dalam media permainan edukatif untuk dapat diajarkan atau dikenalkan kepada para siswa, sehingga siswa di SBB Ruhul Ukhuwwah dapat memahami proses berinteraksi dengan lingkungan secara sains biologi.

Untuk itu, program pengabdian masyarakat harus dilakukan untuk memberikan materi pelatihan dan praktik kepada guru tentang metode pengajaran sains biologi yang tepat bagi anak-anak. a). menentukan kebutuhan materi multimedia untuk pengajaran sains biologi dan menyiapkannya; b). memberikan pelatihan, pendampingan, dan pengawasan kepada guru yang menggunakan media untuk mengajar sains biologi; dan c). melibatkan siswa dalam proses pengajaran sains sederhana yang diajarkan oleh guru dengan menggunakan media. Metode pelaksanaan meliputi: a. Persiapan; b. Pelatihan; c. Pendampingan; d. Pengawasan; dan e. Evaluasi adalah metode pelaksanaan. Semua kegiatan pelatihan telah dilakukan dengan baik sehingga pembelajaran materi sains di kelas berjalan dengan baik dan normal. Ada interaksi dua arah antara guru dan siswa, yang menghasilkan suasana belajar yang sangat baik. Selain itu, dengan bantuan dan bimbingan guru, hasil kreatif siswa dapat dipamerkan dalam kegiatan parenting day.

B. Metode Pelaksanaan

PkM dilaksanakan melalui metode: 1) pelatihan; 2) pendampingan; dan 3) praktik, dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Persiapan

- a. Melakukan koordinasi dengan kepala sekolah atau yang mewakili untuk keperluan: (1) menyampaikan rencana PkM berjudul

- “MEDIA PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENGENALKAN KONSEP SAINS BIOLOGI PADA SISWA TK SBB RUHUL UKHUWWAH JAKARTA” dan rencana kegiatannya selama jangka waktu delapan bulan; (2) mengonfirmasi kesediaan sebagai mitra PkM; (3) melakukan *need assessment* untuk mengidentifikasi dan menentukan kebutuhan dan menyiapkan materi dan media permainan edukatif yang akan digunakan untuk pembelajaran sains-biologi.
- b. Menyiapkan/menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran TK (RPP-TK) untuk topik sains-biologi melalui penggunaan media permainan edukatif yang sudah diidentifikasi dan ditentukan.
 - c. Membuat desain Media Permainan Edukatif bertemakan “metamorfosis” (sempurna dan tidak sempurna) berupa: (1) puzzle; (2) buku cerita; (3) crafting. Konten/materi diambil dari kehidupan keseharian yang dekat dengan kehidupan anak.
 - d. Membuat Media Permainan Edukatif sesuai dengan desain yang sudah dibuat dan disepakati.
 - e. Membuat Panduan/Manual penggunaan Media Permainan Edukatif.
 - f. Membuat/mengembangkan materi pelatihan

2. Pelaksanaan

- a. Memberikan pelatihan terbimbing kepada guru cara membelajarkan konsep-konsep sains-biologi menggunakan media permainan edukatif (buku kumpulan cerita sains, puzzle, dan crafting).
- b. Memberikan pendampingan, dan pengawasan kepada guru dalam menggunakan media permainan selama proses pembelajaran berlangsung.
- c. Mempraktikkan penggunaan media permainan edukatif yang sudah dibuat dalam proses pembelajaran bersama siswa di sekolah/kelas.
- d. Melakukan evaluasi pelaksanaan PkM.

3. Evaluasi

Melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil penggunaan media pembelajaran edukatif. Evaluasi mencakup:

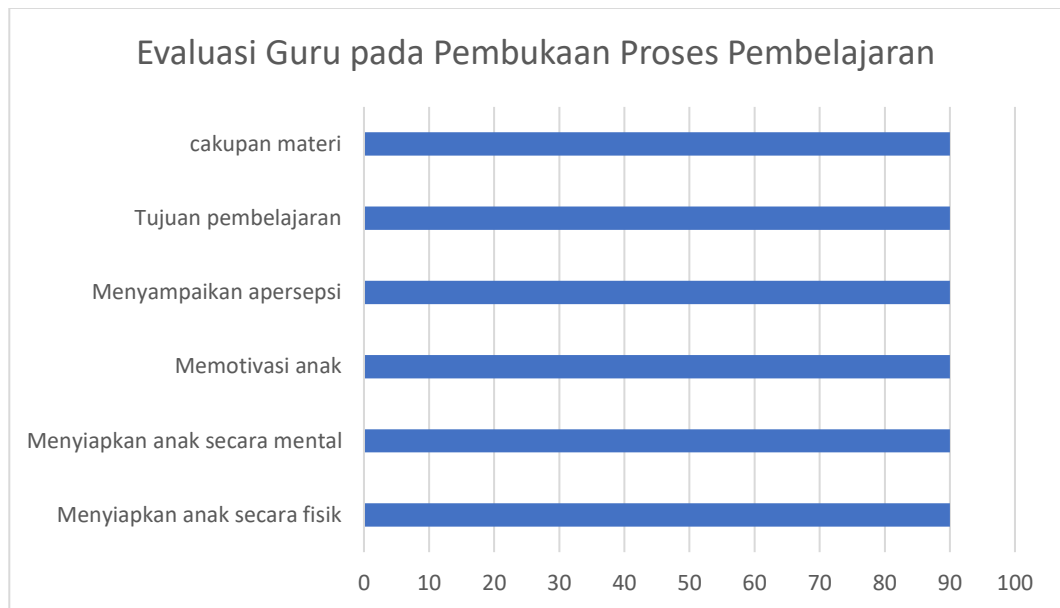
- a. Proses pembelajaran
- b. Aktivitas siswa selama menggunakan media pembelajaran edukatif, dan
- c. Dampak media pembelajaran edukatif terhadap pengembangan karakter siswa, meliputi kemampuan bersosialisasi. Dalam

meningkatkan kemampuan sosialisasinya, kepada anak-anak TK dapat memainkan media permainan edukatif dengan teman sebayanya. Kemampuan bersosialisasi akan terlatih Ketika mereka bekerjasama, berkomunikasi dan melakukan harmonisasi diantara mereka. Jadi, mereka bisa berinteraksi atau bersosialisasi satu sama lain.

C. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pertama di lakukan pada 5 Juni 2024, untuk persamaan persepsi terkait rencana pelaksanaan pembelajaran TK untuk topik sains biologi metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. rencana pelaksanaan pembelajaran TK di revisi sesuai kompetensi guru-guru. Lalu membuat media permainan edukatif sesuai dengan desain yang sudah dibuat dan di sepakati. Mengembangkan materi pelatihan. Kegiatan kedua di lakukan pada 30 Juli 2024, untuk membuat desain media permainan edukatif bertema metamorfosis (sempurna dan tidak sempurna) berupa puzzle, buku cerita, dan crafting. Lalu melatih guru-guru dalam menyampaikan materi dengan media permainan edukatif video, buku cerita, dan crafting. Dari pelatihan guru-guru TK A1, TK A2, TK B1 dan TK B2 mampu memberikan materi kepada siswa/I pada masing-masing kelas yang berjumlah 12 siswa/I pada TK A1, 10 siswa/I pada TK A2, 10 siswa/I pada TK B1 dan 12 siswa/I pada TK B2.

Hasil evaluasi kinerja guru dari pelatihan dan pendampingan yang dilakukan guru mampu mengawali proses pembelajaran dengan baik (90%) seperti menyiapkan anak secara fisik dan mental, memotivasi anak, menyampaikan apersepsi, tujuan pembelajaran, cakupan materi. Terlihat pada diagram 1 dibawah ini.

Diagram 1. Evaluasi Guru Pembukaan Proses Pembelajaran

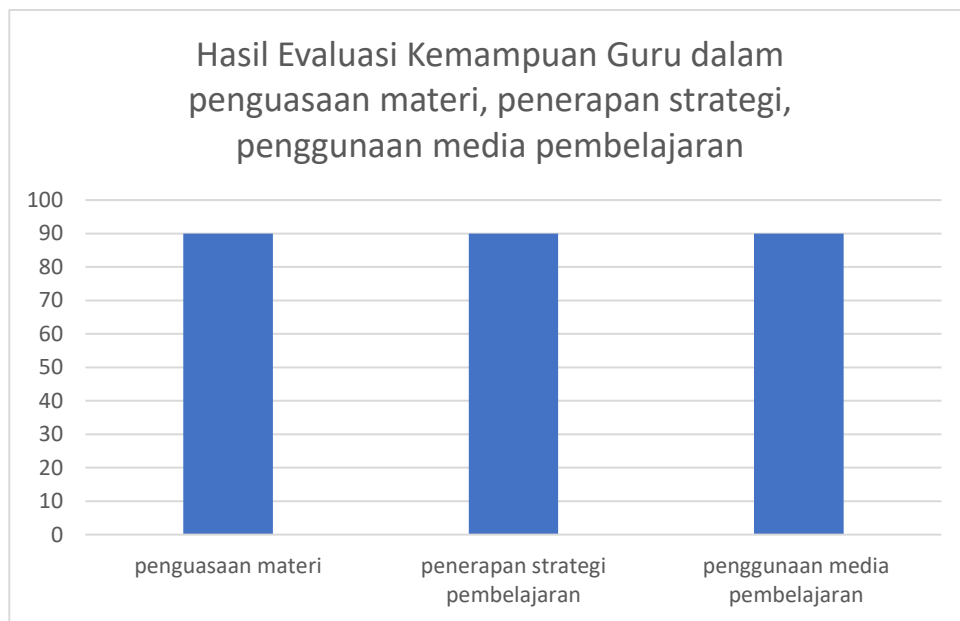
Data Primer, (2024)

Salah satu keterampilan dasar mengajar yang perlu dikuasai oleh guru adalah membuka dan menutup pelajaran. Keterampilan ini memungkinkan guru menyiapkan mental siswa dan membantu mereka memahami materi yang dipelajari dengan lebih baik. Hasil penelitian Khakiim, Degeng, Widiati, (2016) menunjukkan bahwa guru kelas satu melaksanakan membuka dan menutup pelajaran dengan memenuhi komponennya. Mereka melakukannya dengan mempertimbangkan karakteristik siswa kelas satu, kemampuan mereka, dan efektivitas waktu yang digunakan. Oleh karena itu, guru tidak melaksanakan semua indikator dalam setiap komponen. Didukung penelitian Sofia, et.al., (2023) menemukan bahwa guru sudah mahir dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran, yang berarti hasil belajar di sekolah juga meningkat. Kemampuan guru untuk membuat rencana pembelajaran yang komprehensif menentukan kompetensi mereka dalam penyusunan pembelajaran. Dia mengikuti prinsip-prinsip persiapan pelajaran saat mempersiapkan pelajarannya. Dalam menyiapkan diklat praktek, rumusan kompetensi jelas berdasarkan kompetensi dasar yang dicapai, bukan hanya kurikulum, janji, atau silabus. Kemampuan penilaian hasil belajarnya sangat baik. Perencanaan evaluasi, pelaksanaan evaluasi, pengolahan data hasil evaluasi, dan pelaporan hasil evaluasi adalah tahapan evaluasi pembelajaran yang diikuti.

Kemampuan Guru 90% baik dalam penguasaan materi, menyampaikan dan menerapkan konsep materi metamorfosis sempurna

dan tidak sempurna pada kehidupan. Dalam penerapan strategi pembelajaran, 90% guru berhasil menggunakan strategi pembelajaran aktif yang menggunakan pendekatan saintifik untuk menumbuhkan kebiasaan yang baik. Selain itu, guru memiliki kemampuan 90% baik dalam penggunaan media pembelajaran metamorfosis, seperti pada diagram 2 dan dokumentasi kemampuan guru dalam penguasaan materi, penerapan strategi, penggunaan media pembelajaran pada gambar 1.

Diagram 2. Evaluasi Kemampuan Guru menggunakan Media Pembelajaran



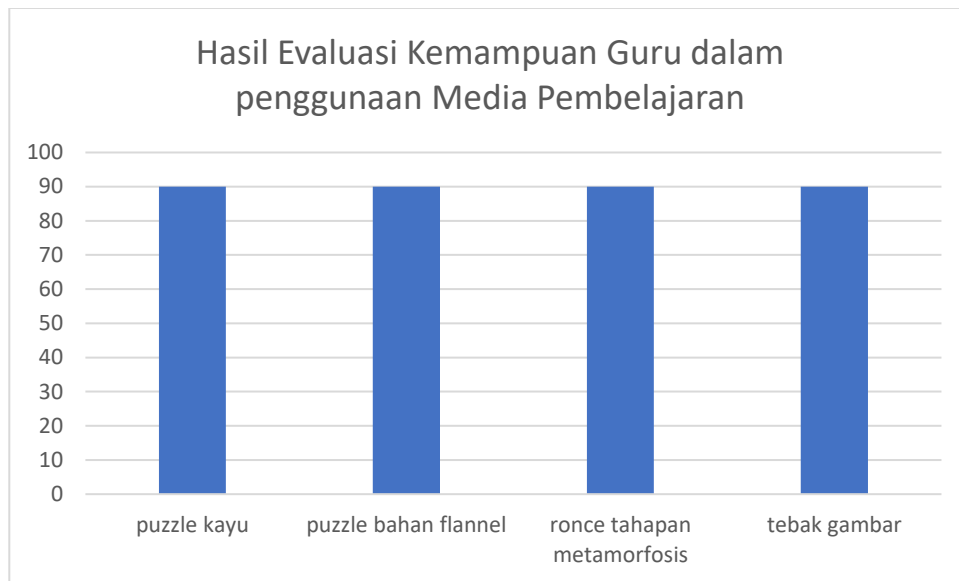
Data Primer, (2024)





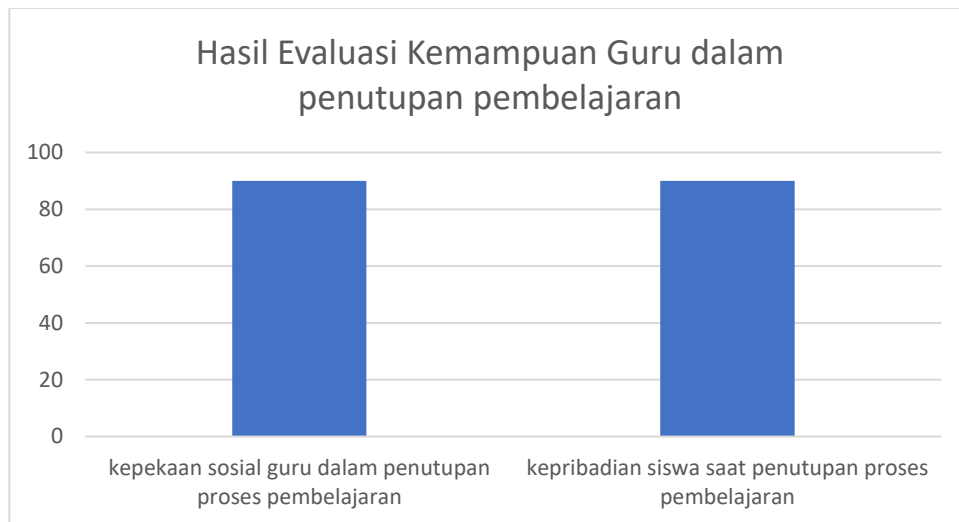
Gambar 1. Kemampuan Guru dalam penguasaan materi, penerapan strategi, penggunaan media pembelajaran. Data Primer, (2024)

Evaluasi media pembelajaran adalah bagian dari proses pembelajaran yang digunakan sebagai komunikasi visual dan audio visual untuk meningkatkan pembelajaran. Dalam evaluasi pembelajaran, media memiliki banyak fungsi, seperti komunikasi, makna, motivasi, penyamaan persepsi atau pandangan, dan fungsi individual. Selain itu, evaluasi media pembelajaran memiliki tujuan untuk memilih media pembelajaran yang akan digunakan di kelas untuk melihat hasil belajar siswa (Kaniawati, et.al., 2023). Evaluasi ini penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan dapat memenuhi tujuan pembelajaran. (1) evaluasi pra-master, yang mencakup (a) penilaian ahli, (b) penilaian individu, dan (c) penilaian kelompok kecil, dan (2) uji coba lapangan, dapat digunakan untuk mengawasi kualitas media pembelajaran. Penelitian Warsita, (2013) menunjukkan bahwa media pembelajaran harus dievaluasi sebelum digunakan atau digunakan secara luas untuk menghindari kekurangan dan kesalahan yang mendasar (fatal). Disimpulkan evaluasi media pembelajaran adalah bagian dari proses pembelajaran yang memanfaatkan komunikasi visual dan audio visual untuk meningkatkan pembelajaran. Tujuan evaluasi media pembelajaran adalah untuk memilih media pembelajaran yang akan digunakan di kelas untuk mengukur hasil belajar siswa. Sangat penting bahwa media pembelajaran dievaluasi sebelum digunakan secara luas untuk menghindari kekurangan dan kesalahan yang mendasar. Media pembelajaran yang digunakan guru 90% baik, berbentuk puzzle kayu, puzzle bahan flannel, ronce tahapan metamorfosis, dan tebak gambar, terlihat pada diagram 3.

Diagram 3. Hasil Evaluasi Kemampuan Guru menggunakan Media Pembelajaran

Data Primer, (2024)

hasil penelitian Ismail, (2023) menunjukkan penilaian terhadap kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran menunjukkan hasil 88,9% dengan kriteria baik. Aktifitas siswa dalam melihat dan mendengarkan media pembelajaran dengan serius menunjukkan hasil 86,2% dengan kriteria baik, aktifitas siswa dalam menjawab pertanyaan sebesar 82,8% dengan kriteria baik, dan aktifitas siswa dalam bertanya kepada guru sebesar 79,3% dengan kriteria baik. Hasil penelitian Jauhar, Sudarto, dan Yusuf, (2023) kompetensi pedagogik guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan berbagai jenis media pembelajaran. Kemampuan ini ditandai oleh kemampuan guru untuk menggunakan media berbasis teknologi, menggunakan media dalam jumlah waktu yang cukup, menggunakan dua atau lebih jenis media, melaksanakan aktivitas pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun, dan menggunakan media melalui berbagai sumber daya. Disimpulkan guru harus dapat menggunakan media pembelajaran karena dapat memudahkan pemahaman siswa/i. Mereka juga 90% baik dalam menilai kepekaan sosial dan kepribadian siswa saat penutupan proses pembelajaran. Metamorfosis sempurna dan tidak sempurna, media permainan edukatif, dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran TK (RPP-TK) terlihat pada diagram 4.

Diagram 4. Hasil Evaluasi Kemampuan Guru dalam Penutupan Pembelajaran

Data Primer, (2024)

Hasil penelitian Hayati, Aswandi, dan Miranda (2017) menunjukkan bahwa guru memiliki banyak cara untuk membuka dan menutup. Ini termasuk menarik perhatian anak, mendorong mereka, memberikan referensi, membuat hubungan, dan mereview dan mengevaluasi. Guru belum melakukan keenam elemen tersebut secara menyeluruh, jadi tujuh anak tetap senang sendiri saat guru membuka dan menutup pelajaran. Selain keenam faktor tersebut, ada lebih banyak hal yang memengaruhinya. Ini termasuk latar belakang guru itu sendiri, yang tidak memiliki gelar dalam pendidikan anak usia dini, dan kondisi anak, di mana guru tidak dapat memberi tahu anak-anak dengan baik sehingga mereka tidak tahu apa yang harus mereka lakukan. Didukung hasil penelitian Simanjuntak, dan Naibaho, (2024) meningkatkan pemahaman kita tentang cara meningkatkan sistem pendidikan agar lebih efektif membantu siswa belajar dengan lebih baik. Dalam dunia nyata, penelitian ini memiliki konsekuensi seperti peningkatan dukungan orang tua, peningkatan akses ke sumber daya pembelajaran, dan pengembangan metode pengajaran yang lebih inventif. Oleh karena itu, pembelajaran tidak hanya merupakan proses; itu juga merupakan pencapaian yang berdampak positif pada kehidupan siswa dalam jangka panjang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki banyak cara untuk membuka dan menutup. Ini termasuk menarik perhatian anak, mendorong mereka, memberikan referensi, membuat hubungan, dan mereview dan mengevaluasi. Guru belum melakukan keenam elemen tersebut secara menyeluruh, jadi tujuh anak tetap senang sendiri saat guru membuka dan menutup pelajaran. Selain keenam faktor tersebut, ada lebih

banyak hal yang memengaruhinya. Ini termasuk latar belakang guru itu sendiri, yang tidak memiliki gelar dalam pendidikan anak usia dini, dan kondisi anak, di mana guru tidak dapat memberi tahu anak-anak dengan baik sehingga mereka tidak tahu apa yang harus mereka lakukan. Disimpulkan cara untuk membuka dan menutup di mulai dengan menarik perhatian anak, mendorong mereka, memberikan referensi, membuat hubungan, dan mereview dan mengevaluasi.

D. Simpulan

Hasil evaluasi kinerja guru dari pelatihan dan pendampingan menunjukkan bahwa guru dapat memulai pembelajaran dengan baik (sembilan puluh persen) dengan memotivasi anak, menyiapkan anak secara fisik dan mental, menyampaikan apersepsi, tujuan pembelajaran, dan cakupan materi. Sembilan puluh persen kemampuan guru baik dalam penguasaan materi, penyampaian, dan penerapan konsep metamorfosis sempurna dan tidak sempurna dalam kehidupan. Sembilan puluh persen guru yang menggunakan strategi pembelajaran aktif yang menggunakan pendekatan saintifik untuk menumbuhkan kebiasaan yang baik berhasil menerapkannya. Selain itu, guru memiliki kemampuan penggunaan media pembelajaran metamorfosis 90% baik. Media pembelajaran yang digunakan guru termasuk tebak gambar, ronce tahapan metamorfosis, puzzle kayu, dan puzzle bahan flannel. Selain itu, mereka berhasil menilai kepekaan sosial dan kepribadian siswa pada 90 persen saat pembelajaran ditutup. Media permainan edukatif metamorfosis sempurna dan tidak sempurna dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran TK (RPP-TK).

E. Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan banyak terima kasih kepada SBB TK Ruhul Ukhuwwah Jakarta untuk Kepala Sekolah, Guru dan Siswa/i. Serta Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat LPPM Universitas Terbuka, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka, serta Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Terbuka.

F. Referensi

- Hayati, U., Aswandi, Miranda, D. 2017. Keterampilan Guru dalam Membuka dan Menutup Kegiatan Pembelajaran di TK. Pontianak Universitas TanjungPura. [Skripsi].

- Ismail. Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Melalui Supervisi Akademik. Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin. Volume.1. Nomor. 5. Halaman. 27-34. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.7969878>
- Jauhar, S., Sudarto., Yusuf, A.D. 2023. Analisis Kemampuan Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Variatif di Kelas Tinggi SD Negeri 1 Balangnipa Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai. Jurnal Inovasi Penelitian. Vol. 4., No. 4. Halaman. 829-836.
- Kaniawati, E., Mardani, M.E., Lestari, S.N., Nurmilah, U., Setiawan, U. 2023. Evaluasi Media Pembelajaran. Journal of Student Research. Vol. 1., No.2. Halaman. 18-32.
- Khakiim, U., Degeng, I.N.S., Widiati, U. 2016. Pelaksanaan Membuka dan Menutup Pelajaran Oleh Guru Kelas 1 Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan. Volume.1., Nomor. 9. Halaman. 1730-1734.
- Nurlaili, N. 2018. Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education, 2(1), 229.
- Rahmi, P. (2019). Pengenalan Sains Anak Melalui Permainan Berbasis Keterampilan Proses Sains Dasar. Jurnal Pendidikan Anak Bunayya, 2(2), 43–55.
- Simanjuntak, C.R., dan Naibaho, D. 2024. Mampu mengakhiri Pembelajaran. Jurnal Ilmiah Mahasiswa. Vol. 2., No.1. Halaman. 63-70.
- Sofia, I., Nafla, S. A., Siraj, S., Situmorang, S., Wulandari, T., & Hidayatullah, T. Y. (2023). Kompetensi Guru Dalam Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran. Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan, 2(1), 183-188.
- Warsita, B. 2013. Evaluasi Media Pembelajaran sebagai Pengendalian Kualitas. Jurnal Teknodik. Vol. 17. No. 4. Halaman. 438-447.
- Winata, W., Hasanah, H., Anjeasy., Fitriawaty, D., Hasanah, W., Octavianti, D. 2019. Alat permainan edukatif dari barang bekas. Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ. Hal. 1-5. Jakarta: UMJ.