



Pelatihan Pembuatan Fun Games bagi Guru PAUD di Kabupaten Jombang Jawa Timur

Mallevi Agustin Ningrum¹, Eka Cahya Maulidiyah², Nurul Khatimah²

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

ABSTRACT

FUN GAMES MAKING TRAINING FOR EARLY CHILDHOOD EDUCATION TEACHERS IN JOMBANG REGENCY, EAST JAVA. The purpose of this training is to develop teacher skills and knowledge in making fun games that are in accordance with the characteristics and strengths that exist in PAUD institutions. The method used in the implementation of this service is to use lecture, question and answer, discussion, direct instruction, and projects in the form of the practice of making fun games for young children. The practice will be evaluated together by presenters and peers from other PAUD institutions to get constructive input and suggestions for implementation in PAUD institutions that are managed by each. The time needed in this community service program starts from the design, implementation and report preparation stages for 6 months. The report on the community service program will later be completed with certificates for training participants, participant questionnaires, and evidence of the implementation of activities. The service report will also be followed up by making scientific articles and ISBN training books. The results of the service program aimed at PAUD teachers are that teachers are able to make fun games that have novelty values and are in accordance with the characteristics of child development and the characteristics of PAUD. The results of the implementation of the community service program show a significant impact. This is evident from the results of the work on the pretest and posttest of the training participants who achieved improvements before and after the community service program was implemented.

Keywords: Biopesticide, Tombili, Traditional Plants, Tubile.

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
14.11.2019	23.06.2020	03.08.2020	24.08.2020

Suggested citation:

Ningrum, M. A., Maulidiyah, E. C., & Khotimah, N. (2020). Pelatihan pembuatan fun games bagi guru PAUD di Kabupaten Jombang Jawa Timur. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(3), 724-732. <https://doi.org/10.30653/002.202053.333>

Open Access | URL: <http://ppm.ejournal.id/index.php/pengabdian/article/view/333>

¹ Corresponding Author: Jurusan PG PAUD, FIP Universitas Negeri Surabaya; Kampus Lidah Wetan Surabaya, Indonesia. Email: mallevingrum@unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Pembelajaran dapat diistilahkan sebagai proses terjadinya perubahan. Perubahan di sini meliputi beberapa hal, yaitu perubahan dari yang yang tidak tahu menjadi tahu, perubahan dari yang tidak baik menjadi lebih baik, perubahan dari tidak bisa menjadi bisa. Pembelajaran di sekolah berupaya untuk memberikan bantuan kepada anak didik agar terjadi proses penerimaan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap dan karakter anak didik. Pernyataan ini didukung oleh Vos (2017) bahwa pembelajaran sebagai strategi dalam membentuk karakter anak didik.

Kegiatan pembelajaran di sekolah yang dilakukan oleh guru, anak didik, serta pihak lain yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Di sini keberadaan guru merupakan kunci utama dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karena itu sebagai kunci utama, guru menjadi salah satu penentu keberhasilan pendidikan. Hal ini tentunya dapat terjadi karena secara langsung guru berinteraksi edukatif dengan anak didik. Hal ini sesuai dengan Osman & Warner (2020) yang menyatakan bahwa motivasi guru sangat besar pengaruhnya terhadap penentu keberhasilan proses pendidikan yang dilakukannya.

Guru mampu mengelola proses pembelajaran dengan berbagai cara sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tujuan pembelajaran ini dapat tercapai dengan maksimal jika guru dapat meningkatkan keterampilan mengajar yang dimiliki dan mengembangkan metode pembelajarannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Narwati (2011) bahwa kreativitas guru dalam mengelola proses pembelajaran sangat diperlukan agar mampu menyajikan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi anak didik.

Strategi pembelajaran yang dipilih oleh guru pada saat melakukan proses pembelajaran di kelas harus mampu memberikan suasana yang menyenangkan dan materi yang disampaikan mudah dipahami oleh anak didik. Pernyataan tersebut sesuai dengan Chatib (2012) bahwa konsep pembelajaran efektif merupakan strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada saat mengajar banyak memberikan aktivitas yang menarik dan bermakna bagi anak didiknya. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan banyak hal dalam memilih strategi pembelajaran yang akan dilakukan, meliputi model pembelajaran, metode, serta pemilihan sumber belajar dan mediana.

Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini merupakan lembaga pendidikan fundamental yang mendasarkan segala kegiatannya pada bermain. Bermain pada anak usia dini adalah sebuah proses anak dalam memahami lingkungan yang ada di sekitarnya, maka dari itu bermain pada anak usia dini harus memenuhi persyaratan tertentu agar dapat optimal dilaksanakan dan berdampak positif bagi anak. Hal ini didukung oleh pendapat Susanto (2012) bahwa permainan atau *games* memiliki kegunaan dalam proses pembelajaran yaitu memiliki dampak yang luar biasa bagi pemenuhan tugas-tugas guru, dapat memberikan suasana rileks dalam belajar sehingga anak didik akan menjadi lebih antusias dalam merespons apa yang dijelaskan oleh gurunya. Di samping itu juga kajian penelitian Innayah (2018) dan Indriastuti (2017) menyimpulkan bahwa kontribusi keberadaan media pembelajaran audio mampu meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru khususnya dilembaga PAUD perlu mempersiapkan kegiatan pembelajarannya dilakukan melalui kegiatan menyenangkan

dan sesuai kebutuhan anak untuk bermain sambil belajar. Ki Hajar Dewantara (dalam Abdullah, 2011:2.19) menyatakan bahwa kegiatan yang dilakukan anak-anak adalah menggambar, menyanyi, berbaris, bermain serta melakukan pekerjaan tangan secara bebas dan teratur. Berbagai kegiatan yang dapat dilakukan anak usia dini selama di sekolah, maka segala sesuatu seharusnya dipersiapkan dengan matang. Hal yang harus dipersiapkan oleh guru meliputi penguasaan model pembelajaran yang digunakan, menciptakan variasi kegiatan main berupa *fun games* untuk stimulasi dalam pembelajaran, serta lingkungan yang dapat mendukung pembelajaran. Pernyataan ini didukung oleh hasil kajian Agusnila (2014) yang menyimpulkan bahwa *game* asyik mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar anak didik.

Fun games merupakan salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh guru dalam mengelola proses pembelajarannya. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang mampu memahami segala hal melalui kegiatan yang menyenangkan yaitu bermain. Permainan yang diberikan oleh guru dalam satu hari mampu menstimulasi semua aspek perkembangan anak meliputi fisik motorik, nilai-nilai moral agama, kognitif, bahasa, dan seni. Pernyataan ini didukung oleh kajian Suparti dan Susanti (2017) bahwa pemanfaatan media audio bermuatan permainan tradisional memberikan dampak yang baik untuk pembelajaran di PAUD dalam meningkatkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak usia dini.

Pada kenyataannya banyak guru PAUD yang masih kebingungan dalam memilih kegiatan pembelajaran yang dilakukan setiap hari. Hal tersebut didapatkan dari data hasil wawancara dengan beberapa guru PAUD di Kabupaten Jombang. Hal ini disebabkan karena kurikulum 2013 bagi satuan PAUD masih belum dipahami sepenuhnya oleh guru PAUD sehingga berdampak pada proses perencanaan pembelajaran, pelaksanaan, sampai pada proses evaluasi pembelajaran.

Pada tahun 2014 diterapkan kurikulum 2013 PAUD yang mengedepankan pertumbuhan dan perkembangan anak, perkembangan otak anak, dan penyemaian sikap yang baik yang dirangkai pada kompetensi inti dan kompetensi dasar. Di antara karakteristik Kurikulum 2013 PAUD adalah menggunakan pembelajaran tematik dengan pendekatan saintifik dalam pemberian rangsangan pendidikan (Permendikbud No. 146 Tahun 2014). Pendekatan saintifik diharapkan dapat menyiapkan anak tidak hanya memiliki pengetahuan semata namun juga memiliki kemampuan kreatif, berpikir kritis, dan berkarakter sebagai upaya penyiapan sumber daya manusia yang dibutuhkan untuk menjawab tantangan di abad 21. Seperti hasil penelitian Sarama & Clements (2009) bahwa anak yang terlibat dalam pemikiran dan penalaran dengan menggunakan permainan kemampuannya akan sangat baik. Namun juga perlu dukungan orang dewasa untuk memberikan pengalaman belajar yang baik.

Oleh karena itu, pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh temuan di lapangan bahwa terdapat permasalahan kurang optimalnya *skill* guru dalam membuat permainan yang menarik serta memiliki nilai kebaruan untuk anak usia dini. Hal tersebut dapat berdampak pada kepercayaan masyarakat serta orangtua anak kepada mutu lembaga serta berkurangnya daya saing lembaga PAUD. Dampak tersebut dapat dikurangi dengan adanya pelatihan pembuatan *fun games* dengan sasaran pelatihan adalah guru-guru PAUD di Kabupaten Jombang. Tujuan pelatihan ini adalah untuk pengembangan *skill* dan pengetahuan guru

dalam membuat *fun games* yang sesuai dengan ciri dan kekuatan yang ada di lembaga PAUD.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Tim PKM Jurusan PG PAUD tertarik untuk memberikan pelatihan dan pendampingan pembuatan *fun games* bagi guru-guru PAUD di Kabupaten Jombang. Kegiatan ini dilaksanakan di Kabupaten Jombang dan melibatkan mitra pelatihan yakni Dinas Pendidikan Kabupaten Jombang.

METODE

Program pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dilaksanakan selama lima bulan dimulai dari bulan Mei sampai Oktober 2019. Tempat pelaksanaan kegiatan dilaksanakan di Aula Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Jombang yang beralamat di Jl. Pattimura No.5, Sengon, Kec. Jombang, Kabupaten Jombang, Jawa Timur 61419. Sasaran pelatihan yang dituju pada program pengabdian kepada masyarakat ini adalah Guru-guru Pendidikan Anak Usia Dini di Kabupaten Jombang sejumlah 22 orang. Beberapa pertimbangan dalam pemilihan lembaga/peserta, antara lain: lembaga yang membutuhkan pengembangan *skill* dan pengetahuan serta beberapa lembaga yang memiliki potensi khusus yang membutuhkan pendampingan. Jumlah 22 orang dianggap sebagai jumlah ideal untuk pengoptimalan luaran pengabdian kepada masyarakat ini.

Pelaksanaan PKM ini berupa pemberian materi dan pendampingan kepada lembaga PAUD di Kabupaten Jombang yang bertujuan untuk pengembangan *skill* dan pengetahuan guru dalam membuat *fun games* yang sesuai dengan ciri dan kekuatan yang ada di lembaga PAUD. Kegiatan ini tidak berhenti setelah PKM dilaksanakan, namun Tim Pelaksana akan memberikan konsultasi lebih lanjut kepada lembaga-lembaga yang telah mengimplementasikan *fun games* yang telah dibuat untuk anak usia dini. Metode pelaksanaan program PKM ini menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi untuk memberikan pengetahuan tentang *fun games* berkearifan lokal, karakteristik perkembangan anak usia dini, dan menggunakan metode *direct instruction* dalam pembuatan *fun games*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan awal perencanaan PKM ini adalah melakukan koordinasi tahap awal dengan pihak mitra dan merancang pelaksanaan kegiatan tahap awal yaitu kerjasama antara pihak Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya dengan pihak Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Jombang yang ditandai dengan adanya MoU kerjasama pelaksanaan program PKM bagi guru PAUD di Kabupaten Jombang. Program PKM ini tidak hanya memberikan pengetahuan dan *skill* guru PAUD dalam merancang *fun games* berbasis kearifan lokal, namun juga ada luaran lain yang mendukung demi tercapainya keberhasilan pelaksanaan program PKM ini. Untuk itu, setelah pelaksanaan program PKM ini masih akan ditindaklanjuti dengan pendampingan tim pelaksana program PKM bagi guru PAUD yang mengimplementasikan *fun games* di lembaganya masing-masing.



Gambar 1. *Pembukaan dan Penandatanganan MoU Kerjasama PKM Universitas Negeri Surabaya dengan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Jombang*

Pelatihan di hari pertama dilakukan dengan metode ceramah dengan pokok bahasan yang disampaikan mengenai konsep perkembangan anak usia dini dan konsep permainan anak yang berbasis kearifan lokal. Setelah diberikan pemaparan materi kemudian dilanjutkan dengan diskusi dalam rangka menyatukan bahasan tentang cara pembuatan *fun games* berbasis kearifan lokal untuk diimplementasikan di lembaga masing-masing. Berdasarkan hasil diskusi yang sudah dilakukan kemudian peserta diberikan latihan/praktek untuk menyusun rancangan *fun games* dan selama peserta pelatihan mengerjakan tugas tersebut, tim pelaksana PKM tetap melakukan pendampingan. Selama pelaksanaan para peserta tampak antusias, hal ini terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan oleh peserta mengenai tahapan dalam merancang *fun games* berkearifan lokal. Narasumber meminta peserta pelatihan untuk menentukan tema yang dijadikan rancangan tarian untuk anak usia dini yang dipilih secara berkelompok dan dibahas pada hari itu juga. Hasil kerja individu tersebut kemudian dapat diimplementasikan di lembaga masing-masing dengan menyiapkan media pembelajaran. Setelah kegiatan pelatihan selesai, kemudian tim pelaksana PKM melakukan evaluasi untuk melihat kekurangan dan kelebihan hasil pelaksanaan kegiatan PKM pada hari pertama. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut dapat dipergunakan untuk memperbaiki pelaksanaan PKM pada hari yang kedua agar kegiatan yang dilakukan lebih maksimal lagi.



Gambar 2. *Tim pelaksana PKM menyampaikan materi pelatihan*

Kegiatan pada hari kedua adalah registrasi peserta dengan menandatangani daftar hadir yang sudah disediakan oleh panitia. Selanjutnya acara dibuka oleh pembawa acara dengan urutan acara sebagai berikut: 1) Peserta mempresentasikan hasil diskusi

pertemuan di hari pertama dan menampilkan hasil kerja individu yakni memperagakan *fun games* berkearifan lokal yang sudah dirancang pada hari pertama pelatihan secara bergiliran, 2) Narasumber memberikan kritik dan saran demi perbaikan *fun games* yang sudah dirancang oleh peserta pelatihan agar menjadi lebih baik dan benar. Disamping rancangan *fun games* yang harus dihasilkan oleh peserta, di sini peserta juga harus menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan pada saat implementasi di lembaga masing-masing. Berdasarkan hasil observasi, peserta tampak antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan di hari yang kedua, hal itu nampak saat mempresentasikan rancangan *fun games* berkearifan lokal yang sudah dibuat oleh masing-masing peserta.



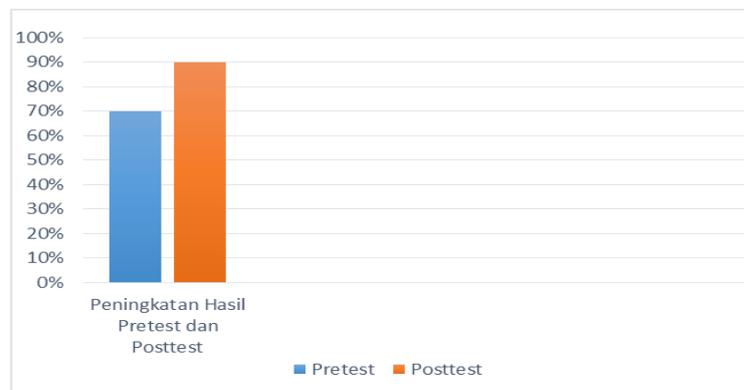
Gambar 3. Peserta pelatihan mempresentasikan *fun games* dengan memanfaatkan bahan sekitar

Hasil evaluasi pelaksanaan PKM hari pertama dan hari kedua secara garis besar berjalan dengan baik dan lancar. Pelaksanaan program PKM selama dua hari di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Jombang masih ada hambatan-hambatan dalam pelaksanaannya, namun dapat segera diatasi karena tim pelaksana PKM dan pihak mitra saling bekerjasama dengan baik dan saling melengkapi satu sama lain untuk mengatasi hambatan-hambatan yang ada. Adapun salah satu hambatan yang paling terlihat pada saat pelatihan hari pertama dan hari kedua adalah keterbatasan waktu pertemuan yang mengakibatkan tidak semua materi dapat tersampaikan dengan detail dan waktu mengerjakan tugas rancangan *fun games* berbasis kearifan lokal sangat terbatas. Kegiatan yang diawali dengan ceramah dan demonstrasi ini kemudian dilanjutkan dengan implementasi rancangan yang telah dibuat di lembaga masing-masing peserta pelatihan. Hasil pelaksanaan program PKM ini sudah menunjukkan hasil yang signifikan tentang pengetahuan dan keterampilan yang didapatkan oleh peserta pelatihan. PKM "Pelatihan Pembuatan *Fun Games* bagi Guru PAUD di Kabupaten Jombang" ini dapat menambah pengetahuan dalam merancang *fun games* berkearifan lokal dan disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Peserta pelatihan dapat memiliki keterampilan dalam mendemonstrasikan rancangan *fun games* berkearifan lokal sehingga dari kegiatan pelatihan ini peserta juga dapat mengimplementasikan hasil karyanya di sekolah masing-masing.

Hasil kegiatan PKM secara garis besar mencakup beberapa komponen sebagai berikut: 1) Ketercapaian tujuan pelatihan, 2) Ketercapaian target materi yang telah direncanakan, 3) Kemampuan peserta dalam penguasaan materi. Ketercapaian tujuan pelatihan menghasilkan *fun games* berkearifan lokal disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, walaupun keterbatasan waktu yang disediakan

mengakibatkan tidak semua materi dapat disampaikan secara detail, namun dilihat dari hasil pelatihan para peserta dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta dalam merancang *fun games* berkearifan lokal bagi anak usia dini lebih meningkat daripada sebelum adanya pelatihan. Ketercapaian target materi pada kegiatan PKM ini cukup baik, karena materi pelatihan dapat disampaikan secara keseluruhan. Materi yang disampaikan kepada peserta pelatihan sebagai berikut: 1) Konsep tentang karakteristik perkembangan anak usia dini, 2) Konsep permainan berkearifan lokal, 3) Konsep media pembelajaran.

Kemampuan peserta pelatihan dilihat dari penguasaan materi sudah baik karena dilihat dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang mengalami peningkatan signifikan. Hal ini disebabkan jumlah materi yang banyak dapat disampaikan dalam waktu dua hari sehingga cukup waktu bagi para peserta untuk memahami materi yang diberikan. Hasil pengetahuan dan pemahaman peserta dalam merancang *fun games* berkearifan lokal bagi anak usia dini jika dilihat dari nilai peserta menunjukkan bahwa rata-rata mengalami peningkatan yang signifikan dari hasil *pretest* sebesar 75% dan hasil *posttest* sebesar 90%. Hal tersebut menandakan bahwa peserta memang sudah memahami teori/konsep yang diberikan oleh tim PKM dan mengikuti kegiatan pelatihan dengan maksimal. Di bawah ini juga disajikan peningkatan pemahaman/pengetahuan terhadap program PKM sebelum diadakan pelatihan dan setelah dilakukan pelatihan dalam bentuk grafik berikut.



Gambar 4. Grafik Peningkatan Hasil Pretest dan Posttest

Berdasarkan data tersebut, maka hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa ada perubahan/peningkatan yang signifikan sebesar 15% pada pemahaman/pengetahuan peserta setelah dilakukan program PKM dalam hal pembuatan *fun games* berkearifan lokal bagi anak usia dini.

Pelaksanaan program PKM ini selain dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada peserta pelatihan tentang konsep-konsep dan teori *fun games* berkearifan lokal bagi anak usia dini juga dapat meningkatkan keterampilan guru PAUD dalam membuat dan merancang permainan yang menyenangkan dengan mengusung kearifan lokal untuk anak usia dini. Hasil keterampilan guru PAUD dalam merancang *fun games* berkearifan lokal bagi anak usia dini menunjukkan bahwa rata-rata hasil pencapaian sebesar 81%. Hal tersebut menandakan bahwa peserta sudah memiliki keterampilan dalam membuat permainan yang menyenangkan (*fun games*) berkearifan lokal bagi anak usia dini setelah diberikan materi tentang aspek

perkembangan anak usia dini, bermain dan permainan yang sesuai dengan anak usia dini, serta media dan sumber belajar bagi anak usia dini sehingga peserta pelatihan program PKM memiliki keterampilan yang baik. Hasil ini juga didukung oleh Syaodih et al (2020) dan bahwa keterampilan guru meningkat setelah dilakukan pelatihan dalam konsep permainan sains yang menyenangkan.

Tindak lanjut dari program PKM ini adalah tim pelaksana memberikan kesempatan kepada peserta untuk mempraktekkan di masing-masing sekolah untuk beberapa waktu (satu bulan) kemudian diberikan evaluasi untuk melihat hasil dari perancangan *fun games* berkearifan lokal melalui *e-mail* atau grup *Whatsapp*.

SIMPULAN

Pelaksanaan program PKM telah berjalan lancar dan sesuai dengan rencana. Adapun hasil dari kegiatan PKM ini adalah meningkatnya kemampuan guru PAUD dalam merancang *fun games* berkearifan lokal disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini sehingga guru PAUD dapat mengimplementasikan rancangan yang telah disusun kepada anak didiknya di sekolah.

Program PKM ini mampu memberikan kontribusi bagi guru PAUD dalam pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar untuk permainan anak.

Ucapan Terimakasih

Tim pelaksana PKM "Pelatihan Fun Games bagi Guru PAUD di Kabupaten Jombang" mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dekan FIP Universitas negeri Surabaya dan Ketua Jurusan PG PAUD yang telah memberikan dukungan dana program PKM. Begitu pula ucapan terima kasih kepada pihak Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Jombang yang telah mendukung penuh terselenggaranya program PKM sehingga dapat berjalan dengan lancar. Tim PKM yang telah begitu kompak sehingga kegiatan dapat terselesaikan.

REFERENSI

- Abdullah, S. R. (2013). *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Cetakan Kedua. Jakarta: Bumi Aksara.
- Agusnila, T. (2014). "Dakocan" game asyik untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pencatatan akuntansi perusahaan jasa. *Dinamika Pendidikan Unnes*, 9(2), 159-169.
- Chatib, M. (2012). *Sekolahnya manusia*. Bandung: Kaifa Learning.
- Indriastuti, F. (2017). Kontribusi pemanfaatan media audio aksi terhadap pengembangan kemampuan berbahasa pada anak usia dini. *Kwangsan*, 5(1), 51-63.
- Inayah. (2018). Evaluasi pemanfaatan media audio "ABC" (Aku baca dalam cerita) untuk mengenalkan huruf pada PAUD. *Kwangsan*, 6(2), 107-121.

- Narwati, S. (2011). *Creative learning: Kiat menjadi guru kreatif dan favorit*. Yogyakarta: Familia.
- Osman, D. J., & Warner, J. R. (2020). Measuring teacher motivation: The missing link between professional development and practice. *Teaching and Teacher Education, 92*, 1-12.
- Permendikbud No. 146 Tahun 2014. Kurikulum 2013 PAUD.
- Sarama, J., & Clements, D. H. (2009). Building blocks and cognitive building blocks: Playing to know the world mathematically. *American Journal of Play, 1*(3), 313-337.
- Suparti, N., & Susanti, M. (2018). Pengembangan model media audio pembelajaran bermuatan permainan tradisional untuk pendidikan anak usia dini. *Kwangsan, 5*(2), 101-114.
- Susanto, E. (2012). *60 games untuk mengajar pembuka penutup kelas*. Yogyakarta: Lukita.
- Syaodih, E., Kurniawati, L., Handayani, H., Setiawan, D., & Suhendra, I. (2020). Pelatihan keterampilan guru dalam membuat perencanaan pembelajaran sains anak usia dini. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 5*(2), 519-528.
- Vos, P. H. (2018). Learning from exemplars: emulation, character formation and the complexities of ordinary life. *Journal of Beliefs & Values, 39*(1), 17-28.

Copyright and License



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.
© 2020 Mallevi Agustin Ningrum, Eka Cahya Maulidiyah, Nurul Khotimah.

Published by LP3M of Universitas Mathla'ul Anwar Banten in collaboration with the Asosiasi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (AJPKM)