

**JURNAL ILMIAH MAHASISWA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
TARBAWI: JOURNAL ON ISLAMIC EDUCATION
Url: <http://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/tarbawi>**

**PENGGUNAAN APE BISMU SEBAGAI REDESAIN ALAT
PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENANAMKAN NILAI-NILAI
KEMUHAMMADIYAHAN PADA GURU MI**

Lilis Sumaryanti, Sigit Dwi Laksana, Krista Alifa Setyaningrum, Vira Tri Rahayu

listylilis@umpo.ac.id

Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Abstract

Muhammadiyah education is very important and needs to be instilled in MI/SD children. In the educational process, it is necessary to instill Muhammadiyah values to strengthen character values in children from an early age. There are several partner problems including 1) still using simple APE to help teacher learning related to the introduction of Al-Islam Muhammadiyah lessons; (2) there is no integration of general learning with al Islam Muhammadiyah; (3) there is no APE in the form of innovative APE related to the introduction of Muhammadiyah values in children. The method used in this PKM is internalization in learning activities, exemplary, and habituation with the empowerment model which includes: a) assessment related to the mechanism of implementation of Focus Group Discussion (FGD); b) conducting workshops to increase knowledge and skills in preparing RPP using Bismu's APE; c) technical guidance I to assist the preparation of lesson plans using Bismu's APE; d) evaluation and reflection; The Educational Game Tool (APE) created is Bismu (Innovative Solutive Reading Beginning Bus). This Bismu is a redesign of the toy bus vehicle that is often played by children in their daily lives. APE Bismu is designed with various kinds of games in each part including learning to read beginning which contains the values of kemuhammadiyahahan to be instilled in children including Islamic values, sincerity, tajdid, cooperation, and caring. The results of the activity are (1) Assistance in making Bismu APE; (2) 90% achievement of training on making Bismu APE; (3) the achievement of Learning Device Design using APE. This program explains that all achievement targets are met by 90%, the level of training satisfaction is 96%.

Keywords: *Bismu, Educational Game Tools, Muhammadiyah Values*

Abstrak

Pendidikan kemuhammadiyahahan sangatlah penting dan perlu ditanamkan pada anak MI/SD. Pada proses pendidikan diperlukan penanaman nilai-nilai Kemuhammadiyahahan untuk penguatan nilai-nilai karakter pada anak sejak dini. Terdapat beberapa permasalahan mitra diantaranya 1) masih menggunakan APE yang sederhana untuk membantu pembelajaran guru yang berkaitan dengan pengenalan pelajaran Al-Islam Muhammadiyah; (2) belum adanya integrasi pembelajaran umum dengan al Islam Muhammadiyah; (3) belum adanya APE dalam bentuk APE inovatif terkait pengenalan nilai-nilai kemuhammadiyahahan pada anak Metode yang digunakan dalam PKM ini adalah internalisasi dalam kegiatan pembelajaran, keteladanan, dan pembiasaan dengan model pemberdayaan yang meliputi: a) peninjauan terkait mekanisme pelaksanaan pendampingan *Focus Group Discussion* (FGD); b) melaksanakan workshop untuk menambah pengetahuan dan keterampilan dalam Menyusun RPP menggunakan APE Bismu; c) bimbingan teknis I untuk mendampingi penyusunan RPP menggunakan APE Bismu; d) evaluasi dan refleksi; Alat Permainan Edukatif (APE) yang dibuat yaitu Bismu (Bus Inovatif Solutif Membaca Permulaan). Bismu ini sebagai redesign dari mainan kendaraan bis yang sering dimainkan oleh anak dalam kehidupan sehari-harinya. APE Bismu didesain dengan berbagai macam permainan di setiap bagiannya diantaranya belajar membaca permulaan yang terkandung nilai-nilai kemuhammadiyahahan untuk ditanamkan pada anak diantaranya nilai keislaman, keikhlasan, tajdid, kerjasama, dan kepedulian. Hasil kegiatan berupa (1) Pendampingan pembuatan APE Bismu; (2) ketercapaian pelatihan pembuatan APE Bismu 90%; (3) ketercapaian Rancangan Perangkat Pembelajaran menggunakan APE. Program ini

menjelaskan bahwa seluruh target capaian terpenuhi sebesar 90%, tingkat kepuasan pelatihan sebesar 96 %

Kata kunci: *Bismu, Alat Permainan Edukatif, Nilai-Nilai Kemuhammadiyah*

How to Cite: Lilis Sumaryanti, Sigit Dwi Laksana, Krista Alifa Setyaningrum, Vira Tri Rahayu (2023). Penggunaan Ape Bismu Sebagai Redesain Alat Permainan Edukatif Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Kemuhammadiyah Pada Guru MI. Penerbitan Artikel Ilmiah Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol 7 (No 1) 2023

© 2023 Universitas Muhammadiyah Ponorogo. All rights reserved

PENDAHULUAN

Muhammadiyah merupakan organisasi Islam yang telah diakui keberadaannya dan sudah dikenal masyarakat khususnya di dunia pendidikan. Pendiri Muhammadiyah yaitu K.H Ahmad Dahlan (1868- 1923) yang mendirikan pergerakan Muhammadiyah sebagai pergerakan pembaharuan Islam pada 18 November 1912.¹ Maksud dan tujuan organisasi Muhammadiyah telah dijelaskan dalam AD/ART dengan menegakkan dan menjunjung tinggi agama Islam dengan tujuan mewujudkan masyarakat Islam yang sebenar-benarnya. Muhammadiyah melaksanakan dakwah berlandaskan *amar ma'rufnahi munkar* serta *tajdid* di segala bidang dengan mendirikan lembaga pendidikan Islam.²

Lembaga pendidikan yang dirintis oleh Muhammadiyah menggunakan sistem pendidikan Islam dengan adanya perpaduan antara aspek agama dan pendidikan umum.³ Seiring berkembangnya zaman, rintisan

pendidikan Muhammadiyah berkembang dengan pesat. Hal ini mendorong guru di lembaga pendidikan baik formal maupun non formal untuk terus melakukan inovasi dalam pembelajaran yang dilakukan.

Salah satu faktor penting dalam pembelajaran adalah penggunaan metode pembelajaran. Definisi metode merupakan suatu cara yang dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan.⁴ Kunci kesuksesan dalam suatu pembelajaran dilihat dari adanya kesesuaian antara metode pembelajaran dengan bahan ajar dan juga keterampilan yang dimiliki guru untuk mengelola kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan oleh guru dengan meningkatkan kualitas pendidikan. Pembelajaran yang dilaksanakan pada MI/SD adalah pembelajaran tematik yang di dalamnya terdapat integrasi dan interkoneksi antar mata pelajaran. Dalam proses pembelajaran tematik

¹ Burhanuddin, "Kata Kunci 3," *Kinabalu* 11, no. 2 (2016): 50–57.

² Wahyu Lenggono, "Lembaga Pendidikan Muhammadiyah (Telaah Pemikiran K.H. Ahmad Dahlan Tentang Pembaharuan Pendidikan Islam Di Indonesia)," *Islamadina : Jurnal Pemikiran Islam* 19, no. 1 (2018): 43–62.

³ Amirah Mawardi, "Studi Pemikiran Pendidikan Kh. Ahmad Dahlan," *TARBAWI: Jurnal*

Pendidikan Agama Islam 1, no. 2 (2017): 94–102, <https://doi.org/10.26618/jtw.v1i2.362>.

⁴ M. Husni Arsyad, "Metode-Metode Pembelajaran Bahasa Arab Berdasarkan Pendekatan Komunikatif Untuk Meningkatkan Kecakapan Berbahasa," *Shaut Al Arabiyyah* 7, no. 1 (2019): 13, <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.8269>.

dibutuhkan metode, strategi, model bahkan media yang tepat. Salah satu metode yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE).

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat main yang dapat menstimulasi pancaindera dan kecerdasan pada anak.⁵ Seiring dengan berkembangnya zaman, sudah banyak sekali APE yang telah dibuat salah satunya 'Bismu' singkatan dari Bis Inovatif, Solutif Membaca Permulaan. Bismu merupakan salah satu jenis APE yang bisa digunakan oleh anak untuk belajar. Bismu ini sebagai redesain dari mainan kendaraan bis yang sering dimainkan oleh anak dalam kehidupan sehari-harinya. APE Bismu didesain dengan berbagai macam permainan di setiap bagiannya diantaranya belajar membaca permulaan, di dalamnya terkandung nilai-nilai kemuhammadiyah yang dapat ditanamkan pada anak.

Pendidikan kemuhammadiyah sangatlah penting dan perlu ditanamkan pada anak sejak usia dini. Dalam

pendidikan kemuhammadiyah, peserta didik dikenalkan dengan nilai-nilai yang terdapat di dalam Islam dan juga nilai-nilai organisasi sehingga mereka secara sukarela mengamalkan dan menghayati prinsip-prinsip keyakinan dan cita-cita Muhammadiyah. Penanaman nilai-nilai kemuhammadiyah diantaranya dilakukan dengan metode internalisasi dalam kegiatan pembelajaran, keteladanan.⁶

Terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan ketika penanaman kemuhammadiyah yang diajarkan guru kepada siswa diantaranya (1) masih menggunakan APE yang sederhana untuk membantu pembelajaran guru yang berkaitan dengan pengenalan pelajaran Al-Islam Kemuhammadiyah; (2) belum adanya integrasi pembelajaran umum dengan al Islam Kemuhammadiyah; (3) belum adanya APE dalam bentuk APE inovatif terkait pengenalan nilai-nilai kemuhammadiyah pada anak.

Solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut maka guru harus

⁵ Dina Fitriana, "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape)," *JCE (Journal of Childhood Education)* 5, no. 2 (2022): 580, <https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.726>.

⁶ Ida Ayu Intan Dwiyanti and I ketut Jati, "Penanaman Nilai-Nilai Kemuhammadiyah Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Sejak Dini Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 24 Kayu Putih, JAKARTA TIMUR," *Tjyybjb.Ac.Cn* 27, no. 2 (2019): 58–66.

kreatif dan inovatif dalam membuat APE sendiri agar sesuai dengan kebutuhan siswa yang diajarnya. Salah satu APE yang bisa digunakan oleh guru yaitu Bismu (Bis Inovatif Solutif Membaca Permulaan). Dalam implementasinya, perlu adanya pendampingan dalam pembuatan dan penggunaan APE Bismu kepada guru MI khususnya di bawah naungan Muhammadiyah. Selain itu, dengan penggunaan APE Bismu juga dapat membantu guru dalam melengkapi RPP dengan baik agar siswa memahami nilai-nilai kemuhammadiyah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil yang diharapkan dari PKM ini adalah berkembangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam menginovasikan pembelajaran untuk meningkatkan nilai-nilai kemuhammadiyah pada anak MI.

METODE

Bahan yang digunakan dalam pembuatan APE Bismu menggunakan peralatan sehari-hari dan mudah untuk ditemui sehingga dapat digunakan dalam perancangan dan pembuatan media pembelajaran tentang nilai-nilai kemuhammadiyah pada anak. Bahannya terdiri dari (a) Kayu triplek ukuran 20cmx70 cm; (b) *isolative*; (c)

kertas *sticker*; (d) paku; (e) laker; (f) lem; (g) cat; (h) plastic mika; (i) kayu sebagai roda.

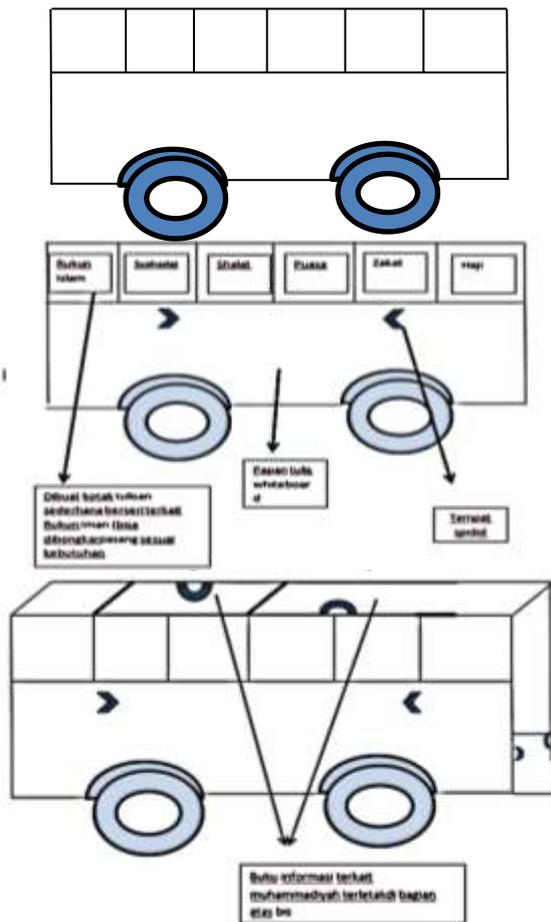
Metode yang digunakan dalam PKM ini adalah internalisasi dalam kegiatan pembelajaran, keteladanan, dan pembiasaan dengan model pemberdayaan yang meliputi: a) peninjauan terkait mekanisme pelaksanaan pendampingan *Focus Group Discussion* (FGD); b) melaksanakan workshop untuk menambah pengetahuan dan keterampilan dalam Menyusun RPP menggunakan APE Bismu; c) bimbingan teknis I untuk mendampingi penyusunan RPP menggunakan APE Bismu; d) evaluasi dan refleksi; e) bimbingan teknis 2 untuk finalisasi RPP.

Pelaksanaan terdiri dari: (1) FGD untuk menemukan kesepakatan tentang mekanisme pendampingan; (2) Workshop dengan metode diskusi interaktif untuk perencanaan pembuatan APE Bismu kemudian dituangkan dalam kertas kerja; (3) pendampingan tahap 1 melalui bimbingan teknis dalam pembuatan media berupa APE Bismu kemudian direfleksikan sebagai bahan perbaikan pada bimtek 2; (4) melakukan evaluasi dengan tujuan untuk melihat ketercapaian kegiatan serta menemukan

kelemahan dan permasalahan selama kegiatan. Hasil dari tes dan observasi digunakan sebagai dasar untuk refleksi kegiatan berikutnya; (5) hasil evaluasi dan refleksi pada tahap sebelumnya dilengkapi pada tahap ini. Revisi selanjutnya dikonsultasikan untuk ditindaklanjuti dan disempurnakan kembali

Metode dan tahapan dalam pembuatan APE Bismu

- a) Membuat bentuk dasar mainan kendaraan bis dari bahan triplek dan roda dari kayu



Gambar 1. Rancangan APE BISMU

- b) Memberikan inovasi pada mainan bis yang telah dibuat (samping 1 dan 2) dengan puzzle rukun Iman dan rukun Islam
- c) Pembuatan buku membaca permulaan yang disesuaikan disesuaikan dengan nilai-nilai kemuhammadiyah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dimulai dengan melakukan diskusi dengan tim, dalam hal ini adalah ketua dan anggota. Diskusi difokuskan kedalam 2 aspek penting yaitu perakitan alat peraga edukatif sampai tahap selesai dan tahap kedua adalah bentuk FGD yang akan dilakukan. Adapun rincian kegiatan yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut:

- a. Merancang Alat Peraga

Pada tahapan ini tim melakukan rancangan dalam bentuk alat peraga edukatif dengan memanfaatkan barang-barang yang ada. Selanjutnya melakukan sketsa bentuk, ada beberapa hal yang diperhatikan disini yaitu mulai dari membuat desain yang mudah untuk dioperasikan sampai menggunakan bahan-bahan yang kuat. Adapun hasil dari pembuatan APE dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 1. Alat Peraga Edukatif BISMU

Selanjutnya APE tersebut diberikan permainan-permainan yang menarik perhatian anak-anak untuk antusias belajar. Permainan tersebut bertemakan pengenalan organisasi Muhammadiyah mulai dari simbol, organisasi otonom, dan lain sebagainya, dengan harapan anak-anak dapat mengenal dengan baik organisasi Muhammadiyah. Adapun diskripsi permainan yang ada dalam BISMU tersebut adalah:



Bagian depan:

BISMU (Bus Inovatif, Solutif Membaca Permulaan) dapat dimainkan oleh anak karena bus dapat

digerakkan dan dimainkan oleh anak. Bus ini juga dapat meningkatkan nilai-nilai Kemuhammadiyah yaitu nilai keislaman, nilai keikhlasan, nilai tajdid, nilai kerjasama dan nilai kepedulian. Bus ini terbuat dari kayu Triplek sehingga tahan lama dan tidak mudah rusak.

Dalam bus:

Bagian atas bus dapat dibuka sehingga anak dapat melihat kursi yang ada di dalam bus lengkap dengan logo Muhammadiyah beserta gambar ortom Muhammadiyah. Harapannya, anak dapat membedakan mana yang termasuk ortom Muhammadiyah dan tidak. Pengenalan ortom sejak usia dini ini sangat penting bagi anak.



Bagian kanan dan kiri bus terdapat jendela yang digunakan untuk menempatkan puzzle kata untuk menanamkan nilai-nilai keislaman pada anak





Bagian kanan dan kiri bis dipasang puzzle kata dan kalimat diantaranya rukun islam, rukun iman, sifat wajib bagi Rasul dan pengenalan angka. Anak diminta untuk mengurutkannya dengan benar.

Pada kegiatan membaca permulaan, anak diminta untuk membacakan apa yang terdapat dalam kartu kalimat, kata dan suku kata dan abjad di dalamnya yang tertera dalam kartu puzzle yang telah disediakan. Hal ini dapat menanamkan nilai-nilai keislaman, nilai keikhlasan, nilai tajdid, nilai kerjasama antar kelompok dan juga nilai kepedulian antar sesama



Terdapat papan tulis mini pada bagian kanan dan kiri bus. Tujuannya yaitu agar anak dapat menuliskan apa yang

telah dipelajarinya. Misal guru meminta siswa untuk menuliskan kembali rukun islam yang pertama, maka anak dapat menuliskannya pada papan mini tersebut. Ini dapat dimainkan secara kelompok maupun mandiri oleh anak



Terdapat kotak untuk tempat kartu puzzle kata dan juga buku informasi terkait Muhammadiyah. Bagian belakang ini sangat tepat untuk menyimpan kartu dan buku informasi agar tidak berantakan.



Buku ini terbuat dari karton dan dibuat menarik agar anak tertarik untuk membacanya. Buku ini memuat tentang Profil Muhammadiyah, nama ortom Muhammadiyah beserta penjelasannya. Hal ini bertujuan agar anak dapat mengenal Muhammadiyah sejak usia dini.

Buku ini juga memuat latihan-latihan soal untuk menguji daya ingat siswa. Bagian belakang buku tersebut terdapat puzzle gambar untuk meningkatkan nilai keikhlasan dan kerjasama dalam tim/kelompok. Anak diminta untuk memasang puzzle gambar tersebut sehingga menjadi gambar utuh secara tepat.



Bagian atas bus digunakan untuk meja belajar anak. Meja belajar ini dapat digunakan untuk meletakkan buku, tempat untuk menulis maupun membacakan permulaan anak.

b. Program Pendampingan

Pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan adalah melakukan kegiatan pendampingan dengan menghadirkan calon guru dan juga guru MI yang masih dalam naungan organisasi Muhammadiyah. Fokus kegiatan tersebut lebih kepada mengenalkan dan juga mengoperasikan alat peraga secara langsung. Kegiatan diawali dengan mengenalkan alat peraga dan

juga prosedur pembuatannya.



Gambar 2. Pemaparan kegiatan pendampingan.

Selanjutnya pemateri memberikan penjelasan tentang jenis-jenis permainan yang ada dalam BISMU tersebut, pemateri juga memperagakan setiap permainan yang ada, disini para peserta sangat antusias dalam mengikuti kegiatan tersebut, hal ini terlihat dari rasa ingin tau yang tinggi terhadap materi tersebut.



Gambar 3. Partisipasi aktif dari peserta

Peserta diminta untuk mensimulasikan dan memperagakan APE BISMU yang sudah ada,

berdasarkan wawancara yang telah dilakukan peserta merasakan manfaat yang besar, dan merasa bersyukur karena ad alat peraga yang aktif dan menarik serta sangat jarang ditemukan APE yang menggunakan materi tentang kemuhammadiyah. Nilai-nilai Al-Islam dan Kemuhammadiyah jika dihubungkan dengan pemahaman tentang pengaplikasian melalui alat peraga edukatif dapat memberikan pemahaman yang komplek ⁷.

KESIMPULAN

Kegiatan yang telah dilakukan berjalan dengan baik dan lancar. Antusias yang tinggi dari para peserta memberikan indikasi bahwa penggunaan mmedia APE terbukti sangat efektif dan juga efisien dalam menjelaskan nilai-nilai kemuhammadiyah. Hasil kegiatan berupa (1) Pendampingan pembuatan APE Bismu; (2) ketercapaian pelatihan pembuatan APE Bismu 90 %; (3) ketercapaian Rancangan Perangkat Pembelajaran menggunakan APE. Program ini menjelaskan bahwa seluruh target capaian terpenuhi sebesar 90 %,

tingkat kepuasan pelatihan sebesar 96 %

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, M. Husni. "Metode-Metode Pembelajaran Bahasa Arab Berdasarkan Pendekatan Komunikatif Untuk Meningkatkan Kecakapan Berbahasa." *Shaut Al Arabiyyah* 7, no. 1 (2019): 13. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.8269>.
- Burhanuddin. "Kata Kunci ۞." *Kinabalu* 11, no. 2 (2016): 50–57.
- Dwiyanti, Ida Ayu Intan, and I ketut Jati. "Penanaman Nilai-Nilai Kemuhammadiyah Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Sejak Dini Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 24 Kayu Putih, Jakarta Timur." *Tjybjb.Ac.Cn* 27, no. 2 (2019): 58–66.
- Fitriana, Dina. "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape)." *JCE (Journal of Childhood Education)* 5, no. 2 (2022): 580. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.726>.
- Lenggono, Wahyu. "Lembaga Pendidikan Muhammadiyah (Telaah Pemikiran K.H. Ahmad Dahlan Tentang Pembaharuan Pendidikan Islam Di Indonesia)." *Islamadina : Jurnal Pemikiran Islam* 19, no. 1 (2018): 43–

⁷ Nurhidaya, Antong, and Ibrahim Halim, "Analisis Nilai-Nilai Al-Islam Kemuhammadiyah Terhadap Kecurangan Akademik Dan Integritas Mahasiswa Akuntansi

Universitas Muhammadiyah Palopo," *Jurnal Univversitas Muhammadiyah Palopo*, no. 2 (2020): 1–15, <http://repository.umpalopo.ac.id/391/>.

62.

- Mawardi, Amirah. “Studi Pemikiran Pendidikan Kh. Ahmad Dahlan.” *TARBAWI: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (2017): 94–102. <https://doi.org/10.26618/jtw.v1i2.362>.
- Nurhidaya, Antong, and Ibrahim Halim. “Analisis Nilai-Nilai Al-Islam Kemuhammadiyah Terhadap Kecurangan Akademik Dan Integritas Mahasiswa Akuntansi Universitas Muhammadiyah Palopo.” *Jurnal Univversitas Muhammadiyah Palopo*, no. 2 (2020): 1–15. <http://repository.umpalopo.ac.id/391/>.