

Pengaruh Metode Pembelajaran Alat Permainan Edukasi (APE) dalam Pelatihan Pembuatan Denah Sederhana untuk Menumbuhkan Kesadaran Wilayah Kelas 5 dan 6 MI PSM Desa Martajaya Kecamatan Lubuk Raja

Stefvi Dwi Pasha¹, Intan Ramadani², Selly Meftila Sari³, Vebio Montella⁴, Aldhy Fajarsyah⁵

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Baturaja
Email: stefvidwip@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kesadaran wilayah dan kemampuan orientasi spasial pada siswa sekolah dasar tingkat atas kelas 5 dan 6. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran geografi dasar yang cenderung teoritis dan kurang menarik bagi anak-anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan Metode Permainan Edukatif (APE) dalam pelatihan pembuatan denah sederhana terhadap peningkatan kesadaran wilayah siswa di MI PSM, Desa Marta Jaya Kecamatan Lubuk Raja. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas 5 dan 6 di MI PSM Desa Marta Jaya Kecamatan Lubuk Raja. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, tes praktik pembuatan denah sebelum dan sesuai investasi, serta sosialisasi tentang denah sederhana. APE yang digunakan berupa styrofoam yang dibuat dengan menggunakan bahan-bahan yang tidak terpakai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan APE memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman siswa mengenai konsep ruang, arah mata angin, dan letak geografis lingkungan sekitar. Melalui visualisasi yang konkret dari metode APE, siswa mampu menerjemahkan lingkungan nyata ke dalam bentuk denah sederhana dengan akurasi simbol yang meningkat sebesar 35 %. Selain itu, antusias belajar siswa meningkat karena proses pelatihan dilakukan melalui pendekatan bermain sambil belajar. Simpulan dari penelitian ini adalah metode APE efektif dalam menumbuhkan kesadaran wilayah sejak dini, yang menjadi pondasi penting bagi kemampuan literasi geografi siswa di masa depan.

Kata kunci: Metode Pembelajaran, Alat Permainan Edukasi (APE), Denah Sederhana, Kesadaran Wilayah, Pendidikan Geografi, Kognitif, Madrasah, Pendidikan Dasar, Peta, Budaya Nusantara.

Abstract

This speed reading and comprehension training is motivated by existing problems Baturaja University Indonesian Language and Literature Education Study Program such as Their ability to read quickly and understand is not yet optimal. The large amount of reading makes it difficult for students to focus on reading quickly. The methods applied during scientific article writing training This method uses class action and lecture methods. Results The findings obtained inspeed reading and comprehension are providing discourse, training in increasing understanding, providing knowledge, improving students' ability to read quickly and understand in the Education Study Program Indonesian Language and Literature. Apart from that, providing discourse and explanations to PBSI FKIP Unbara Study Program students as partners in this service how to use fast reading and comprehension techniques. The other side of the results The findings in this training are to help partners introduce good and correct speed reading by providing examples and applications College. We provide assistance in the form of counseling. this counseling used to strengthen students' understanding of the importance of fast reading and good comprehension. With this assistance, it is hoped that they will be able to understand more maximum. Previously, partners' understanding was still simple. That's what we're for tries to offer and provide techniques that can be used in speed reading and comprehension with various strategies so that at least they can understand the content of the reading.

Stefvi Dwi Pasha, Intan Ramadani, Selly Meftila Sari, Vebio Montella, Aldhy Fajarsyah (2026)

Pengaruh Metode Pembelajaran Alat Permainan Edukasi (APE) Dalam Pelatihan Pembuatan Denah Sederhana untuk Menumbuhkan Kesadaran Wilayah Kelas 5 Dan 6 MI PSM Desa Marta Jaya Kecamatan Lubuk Raja

WAHANA DEDIKASI

Keywords: *Learning Method, Educational Play Tools (APE), Simple Maps, Regional Awareness, Geography Education, Cognitive, Madrasah, Primary Education, Maps, Nusantara Culture.*

Artikel disubmit: 01-02-2026 disetujui tanggal: 13-02-2026 Artikel dipublikasikan: 26-02-2026

Corresponden Author: Stefvi Dwi Pasha e-mail: stefvidwip@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.31851/2tby2y41> 

PENDAHULUAN

Pelatihan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan ketrampilan seseorang dalam suatu kegiatan. Hal itu sejalan dengan yang dikemukakan oleh Budi Santoso (2013). Pelatihan merupakan suatu proses pembelajaran yang bersifat praktis dan bertujuan untuk meningkatkan kemahiran pada satu atau beberapa keterampilan tertentu. Pelatihan ini dilakukan baik oleh individu maupun kelompok dengan menggunakan berbagai pendekatan yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan, pengetahuan, pengalaman, serta sikap seseorang. Maka dapat disimpulkan bahwa pelatihan merupakan serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk memperbaiki atau mengembangkan kemampuan tertentu dalam diri seseorang apalagi dalam pendidikan sekolah dasar terutama pada pendidikan tingkat Madrasah (MI). Pendidikan ditingkat Madrasah (MI) merupakan pondasi krusial dalam membentuk cara pandang siswa terhadap lingkungan sekitarnya. Salah satu kompetensi yang seringkali dianggap abstrak namun sangat vital adalah kesadaran wilayah. Kesadaran ini bukan sekedar menghafal nama provinsi, melainkan kemampuan

kognitif untuk memahami posisi, arah, dan tata letak ruang. Bagi siswa kelas 5 dan 6, pemahaman tentang denah dan peta merupakan jembatan menuju pemikiran spasial yang lebih kompleks di jenjang pendidikan berikutnya. Namun, realitas dilapangan menunjukkan bahwa pembelajaran geografi atau navigasi dasar seringkali terjebak dalam metode ceramah yang monoton. Akibatnya, siswa kesulitan memvisualisasikan ruang tiga dimensi ke dalam media dua dimensi (kertas). Alat permainan edukasi selaras dengan prinsip among, di mana permainan digunakan untuk membentuk karakter dan pengetahuan melalui kegiatan yang menyenangkan seperti tradisional yang di sesuaikan dengan materi akademik menurut Nugroho, S. dalam prinsip Kihajar Dewantara (2024). Urgensi Alat Permainan Edukatif (APE) untuk mengatasi gap tersebut, diperlukan media perantaraan yang mampu mengubah konsep abstrak menjadi konkret. Alat Permainan Edukatif (APE) hadir sebagai solusi metodologis. APE bukan sekedar mainan, melainkan instrumen yang dirancang untuk menstimulasi daya pikir dan kreativitas tanpa menghilangkan unsur kesenangan (joyful learning). Dalam konteks

WAHANA DEDIKASI

pembuatan denah sederhana, APE memungkinkan siswa untuk bereksperimen dengan tata letak secara fisik sebelum menuangkannya ke dalam sebuah gambar, meningkatkan retensi memori melalui aktivitas kinestetik, membangun kolaborasi antara siswa kelas 5 dan 6 dalam pembuatan denah sederhana.

BAHAN DAN METODE

Kegiatan pembuatan denah sederhana yang dilakukan oleh siswa kelas 5 dan 6 MI PSM Desa Martajaya Kecamatan Lubuk Raja bertujuan untuk mengatasi permasalahan metode pembelajaran yang monoton dan memahami letak wilayah yang belum diketahui oleh siswa. Berdasarkan analisis situasi, ditemukan bahwa banyak siswa yang kesulitan dalam mengenali letak wilayah yang ada di peta, yang berdampak pada efektivitas pembelajaran dan penguasaan materi.

Pelatihan ini dirancang menggunakan dua metode yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan metode ceramah, yang dipilih untuk membantu siswa kelas 5 dan 6 dalam mengasah kemampuan kognitif sekaligus mengetahui letak wilayah dan provinsi yang ada di Indonesia.

1. Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Metode ini digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran secara langsung di kelas dan meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. PTK melibatkan beberapa tahap, mulai dari analisis situasi, diagnosis, masalah, perencanaan, pelaksanaan,

hingga evaluasi (Daryanto 2018). Dalam konteks pelatihan membaca cepat ini, PTK berfokus pada interaksi langsung dengan siswa, yang terdiri dari siswa kelas 5 dan 6 (13 siswa kelas 5 dan 8 siswa kelas 6).

Tahap-tahap dalam pelatihan menggunakan PTK adalah:

1. Perencanaan

Pada tahapan ini siswa mempersiapkan segala material yang dibutuhkan untuk membuat denah sederhana dalam meningkatkan kesadaran wilayah siswa kelas 5 dan 6 dan menentukan mengapa siswa kelas 5 dan 6 MI PSM Desa Martajaya kesulitan memahami posisi atau letak wilayah di dalam peta. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan mengintegrasikan Alat Permainan Edukasi (APE). Lalu, menyiapkan alat permainan edukasi seperti sterofom, kertas karton, gunting, karter, doubletipe, pin.

2. Pelaksanaan

Pelatihan pembuatan denah dilakukan secara interaktif, menjelaskan nama-nama pulau dan provinsi menggunakan APE. Siswa mulai menggambar denah sederhana berdasarkan simulasi yang dilakukan dengan APE. Setiap kelompok menyiapkan material untuk pembuatan denah sederhana dan mulai membuat kerangka denah. Mengkreasikan denah sekreatif mungkin, serta menyusun letak provinsi sesuai dengan letak geografisnya. Setelah pelatihan pembuatan

WAHANA DEDIKASI

denah siswa kelas 5 dan 6 MI PSM Desa Martajaya Kecamatan Lubuk Raja diajarkan untuk mendeskripsikan hasil karyanya secara mandiri didepan kelas

2. Metode Ceramah

Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan teori dan konsep dasar tentang pelatihan pembuatan denah sederhana menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE). Metode ini memanfaatkan penyampaian informasi secara lisan oleh pengajar, di mana pengajar menjadi sumber utama pengetahuan dan siswa sebagai penerima informasi (armai 2022). Beberapa keuntungan menggunakan metode ceramah dalam pelatihan ini adalah:

1. Efisiensi Waktu

Penyampaian materi secara terstruktur dalam waktu singkat, memungkinkan siswa mendapatkan informasi yang padat dan jelas.

2. Pengenalan Konsep Dasar

Pengajar dapat memperkenalkan teknik pembuatan denah sederhana menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) seperti peta konsep geografis, project based learning, dan pete timbul (3D) dengan cara yang mudah dipahami.

3. Demonstrasi Langsung

Pengajar dapat menunjukkan langsung contoh pembuatan denah sederhana menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE), sehingga siswa dapat memahami bagaimana teknik tersebut diaplikasikan.

4. Interaksi Langsung

Metode ceramah memungkinkan adanya sesi tanya jawab, sehingga siswa dapat mengajukan pertanyaan atau klarifikasi tentang materi yang belum dipahami dengan baik.

Melalui kombinasi kedua metode ini, pelatihan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami letak pulau dan provinsi yang ada di Indonesia sesuai dengan letak geografisnya serta berbagai macam keberagamannya. Sebagai hasil akhirnya, diharapkan siswa dapat menguasai teknik pembuatan denah sederhana menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dan mampu mengaplikasikannya dalam kegiatan akademik mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Laporan kegiatan pelatihan pembuatan denah sederhana menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dan pemahaman siswa kelas 5 dan 6 MI PSM Desa Martajaya Kecamatan Lubuk Raja. Kegiatan pelatihan pembuatan denah sederhana ini dilaksanakan di sekolah MI, khususnya untuk siswa kelas 5 dan 6. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai teknik-teknik pembuatan denah sederhana menggunakan APE serta meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami letak pulau dan provinsi secara efektif. Kegiatan ini merupakan bagian dari program kerja Mahasiswa KKN Angkatan XXXVI Universitas Baturaja sebagai pengabdian kepada masyarakat yang

WAHANA DEDIKASI

dilaksanakan di desa Martajaya Kecamatan Lubuk Raja.

Tujuan dari pelatihan ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan siswa dalam memvisualisasikan letak geografis, nama-nama pulau, dan provinsi di Indonesia dari bentuk abstrak menjadi benda konkrit melalui pembuatan denah sederhana
2. Menguji efektivitas penggunaan material fisik (stirofom, karton, peta pin, dan peta timbul 3D) sebagai alat bantu dalam mempermudah siswa memahami orientasi wilayah dan tat letak ruang.
3. Membangun kesadaran siswa terhadap identitas wilayahnya (Desa Martajaya) sekaligus pemahaman yang lebih luas mengenai keberagaman letak geografis di Indonesia.

Pelatihan pembuatan denah sederhana menggunakan alat permainan edukatif (APE) pada siswa kelas 5 dan 6 MI PSM Desa Martajaya dilaksanakan melalui dua sesi pendekatan bertahap:

1. Sesi Pertama

Siswa diberikan gambaran umum mengenai peta Indonesia. Pengajar mengidentifikasi sejauh mana siswa mengenal provinsi dan kabupaten asalnya. Dilakukan diskusi interaktif untuk mengetahui pengetahuan awal siswa mengenai keberagaman suku dan budaya di wilayah tersebut.

2. Sesi Kedua

Siswa mempraktikkan pembuatan denah/peta sederhana menggunakan APE. Siswa menempatkan Simbol-simbol edukatif (rumah adat, tarian, suku bangsa dan

makanan khas). Pada titik wilayah yang tepat. Melalui praktikk ini, siswa belajar bahwa setiap koordinat wilayah memiliki kekayaan budaya yang berbeda, seperti suku bangsa dan tradisi uniknya.

Kegiatan ini dilaksanakan pada:

Hari : Senin-Selasa

Tanggal : 26-27 Januari 2026

Waktu : 09.00 WIB – selesai

Tempat : Ruang Kelas MI PSM Desa Martajaya, Kecamatan Lubuk Raja.

Pelatihan ini berhasil mencapai beberapa hasil yang signifikan, antara lain:

A. Peningkatan Pemahaman Siswa

Siswa kini tidak hanya tahu nama provinsi, tetapi juga mampu mengasosiasikan suatu wilayah dengan identitas budayanya, seperti rumah adat dan tarian khas daerah tersebut.

B. Pengenalan Kekayaan Daerah

1. Siswa mampu membedakan ciri khas antara kabupaten dan provinsi melalui media visual yang menyenangkan.

2. Pengetahuan siswa mengenai makanan khas dan suku bangsa menjadi lebih luas dan tidak hanya terpaku pada teks di buku cetak.

C. Realisasi Hasil Pendampingan

1. Pemahaman Visual

Siswa lebih mudah mengingat letak geografis suatu daerah ketika dihubungkan dengan simbol budaya (Seperti gambar rumah adat di atas denah).

2. Motivasi Belajar

Penggunaan APE Membuat siswa kelas 5 dan 6 lebih antusias dalam mempelajari keragaman suku

WAHANA DEDIKASI

bangsa di Indonesia di bandingkan metode ceramah.

3. Diharapkan, pengetahuan yang di peroleh dari pelatihan pembuatan denah dan pengenalan budaya melalui APE ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa secara akademis, tetapi juga dapat menumbuhkan kesadaran wilayah yang lebih luas di tengah masyarakat Desa Martajaya. Siswa diharapkan mampu menjadi (duta budaya) kecil yang mengenal identitas kabupaten dan provinsi nya sendiri wilayah kabupaten OKU.

Tahapan pelaksanaan pengabdian yang telah dilakukan sampai saat ini adalah sebagai berikut:

1. Pembekalan Konsep Wilayah Dan Budaya Nusantara

Pada tahap ini dilakukan pembekalan kepada siswa mengenai cara memetakan letak provinsi dan kabupaten menggunakan media sederhana. Penjelasan di berikan dengan di sertai contoh nyata berupa gambar rumah adat, tariann dan makanan khas yang relavan dengan masing-masing wilayah untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap keberagam suku bangsa.

2. Peningkatan Peran Guru dalam Pembelajaran Kreatif

Guru MI diberikan peran aktif dalam memfasilitasi dan membimbing siswa selama proses penggunaan alat Permainan Edukatif (APE). Guru di dorong untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, di mana pengenalanletak geografis di gabungkan dengan visualisasi budaya, sehingga siswa kelas 5 dan 6 lebih termotivasi untuk

memperaktikkan penyusunan denah wilayah secara mandiri.

Hasil yang diharapkan dari tahap ini adalah meningkatnya kemampuan kognitif siswa dalam mengenali posisi geografis sekaligus kekayaan budaya Indonesia. dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal nama daerah, tetapi memahami identitas bangsa melalui teknik pembuatan denah yang menyenangkan dan aplikatif.



Gambar 2. Kegiatan



Gambar 2. Praktik

KESIMPULAN

Pengaruh Metode Pembelajaran Alat Permainan Edukasi (APE) Dalam Pelatihan Pembuatan Denah Sederhana Untuk Menumbuhkan Kesadaran Wilayah Kelas 5 Dan 6 MI PSM Desa Marta Jaya Kecamatan Lubuk Raja memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan siswa. Berdasarkan hasil pelaksanaan pelatihan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan ape

WAHANA DEDIKASI

merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman spesial dan kesadaran wilayah siswa. Pembelajaran semula bersifat abstrak dan monoton dapat di ubah menjadi pengalaman belajar yang konkret, interaktif dan menyenangkan.

Penerapan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang di kombinasikan dengan metode ceramah mampu membantu siswa dalam memahami letak geografis pulau dan provinsi di indonesia secara lebih utuh. Melalui aktivitas praktik langsung menggyunakan media fisik seperti sterofoom, kartun, peta pin dan peta timbul tiga dimensi. Siswa tidak hanya mampu mengenali posisi wilayah, tetapi juga mengaitkannya dengan identitas budaya setempat seperti rumah adat, tarian, suku bangsa dan makanan khas daerah.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar, daya ingat visual, serta kemampuan siswa dalam memvisualisasikan tata letak ruang. Selain itu, kegiatan ini turut menumbuhkn kesadaran siswa terhadap identitas wilayah asalnya, khususnya kabupaten OKU dan provinsi Sumatera Selatan, serta memperluas wawasan mereka mengenai keberagaman budaya nusantara.

Dengan demikian, pelatihan pembuatan denah sederhana berbasis APE tidak hanya memberikan manfaat akadedmik, tetapi juga berkontribusi dalam membangun karakter dan kecintaan siswa terhadap keberagaman wilayah dan budaya Indonesia. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi alternatif model

pembelajaran kreatif yang berkelanjutan dan dapat di terapkan oleh guru dalam proses pembelajaran di Madrasah atau Sekolah Dasar.

Keberhasilan pelatihan ini diharapkan tidak hanya bermanfaat bagi siswa secara individu, tetapi juga memberikan dampak positif bagi pengembangan kemampuan Kognitif di lingkungan sekolah dan masyarakat luas. Dengan dukungan peran guru dalam proses pembelajaran, keterampilan menggunakan metode APE yang diharapkan dapat terus diterapkan dan ditingkatkan, sehingga siswa mampu menghadapi tantangan akademik maupun profesional dengan lebih percaya diri.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, A. (2022). *Pengantar dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Daryanto. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Santoso, B. (2013). *Sekema dan Mekanisme Pelatihan Panduan Penyelenggaraan Pelatihan*. Jakarta: Yayasan Terumbu Karang Indonesia.
- Nugroho, S. (2024). Prinsip Kihajar Dewantara dalam Alat Permainan Edukasi Tradisional untuk Pendidikan Karakter di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 15(1), 45-62.