

PELATIHAN IPTEK DAN PENDAMPINGAN “BOCAH GIMMICK” PAUD/TA CUT NYAK DIEN KELURAHAN BUNULREJO KECAMATAN BLIMBING KOTA MALANG

Nurin Fitriana*, Esy Suraeni Yuniwati, dan Any Ikawati

Universitas Wisnuwardhana Malang, Kota Malang

*E-mail: nurinfriana86@gmail.com

Abstract

The ability to read, verbal communication, and recognize objects are learning activities for children from an early age. This makes the importance of the learning process of children when they reach the next stage of education. PAUD / TA Cut Nyak Dien is one of the early childhood education units, the learning activities are good but the teacher is still having difficulties in the learning process of these abilities and the reading ability needs more improvement for some students. Besides that, the teachers don't utilize is also still science and technology in learning, although kids nowadays are familiar with gadgets for playing or learning (educational games) by utilizing gadget such as their parents' cellphones or laptops. Thus, it is necessary to think about how to provide learning activities that are felt more interesting, fun and interactive using science and technology. The activities are aimed to 1) increase teacher knowledge about the use of instructional media with the support of science and technology; 2) provide teaching aids support the learning process utilizing electronic technology titled BOCAH GIMMICK (May Read Great using Game Interactive); 3) Assistance of learning applications and learning support tools. This research aims to facilitate the learning process that utilizes science and technology as a learning tool. Output targets are interesting and interactive learning tools applications and intelligent supporting tools that utilize electronic technology.

Keywords: Early Age, Technology, Props.

Abstrak

Kemampuan membaca, komunikasi verbal, dan mengenal objek merupakan kegiatan belajar bagi anak sejak dini. Hal ini menjadikan pentingnya proses pembelajaran anak saat menginjak usia sekolah lanjut. PAUD/TA Cut Nyak Dien merupakan salah satu satuan Pendidikan Usia Dini, kegiatan pembelajarannya sudah baik namun guru masih kesulitan pada saat pembelajaran kemampuan tersebut dan masih lemahnya kemampuan membaca pada beberapa siswa. Disamping itu, guru pengajar juga masih belum memanfaatkan IPTEK dalam pembelajarannya, padahal anak-anak jaman sekarang sudah banyak yang mengenal gadget untuk bermain atau belajar (game edukatif) dengan memanfaatkan gadget berupa handphone atau laptop orang tuanya. Dengan demikian perlu dipikirkan bagaimana memberikan kegiatan belajar yang dirasa lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif menggunakan IPTEK. Kegiatan yang dilakukan ini bertujuan untuk: 1) Meningkatkan pengetahuan guru tentang

penggunaan media pembelajaran dengan bantuan Iptek; 2) Memberikan alat peraga pendukung proses belajar memanfaatkan teknologi elektronik berjudul Boleh Membaca Hebat pakai Game Interactive (BOCAH GIMMICK); 3) Pendampingan aplikasi pembelajaran dan alat pendukung pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran yang memanfaatkan IPTEK sebagai sarana belajar. Target luaran berupa aplikasi alat belajar yang menarik dan interaktif berupa alat pendukung cerdas cermat yang memanfaatkan teknologi elektronik.

Kata kunci: *Usia Dini, Teknologi, Alat Peraga.*

1. PENDAHULUAN

TA Cut Nyak Dien, merupakan salah satu sekolah pra Sekolah Dasar yang termasuk dikunjungi oleh Tim PKM. Sekolah ini memiliki keunikan yaitu banyak siswa yang berasal dari luar Kota Malang bahkan luar Jawa, sehingga kemampuan berbahasa juga beragam. Selain itu, hasil diskusi bersama mitra, Tim PKM menemukan adanya permasalahan terkait kendala yang dialami guru saat mengajarkan anak untuk membaca cepat yang menyenangkan, menarik, dan tidak membosankan. Kemampuan memberi nama obyek juga menjadi kendala anak-anak pada saat pembelajaran yang dilakukan dengan cara konvensional, baik cara penamaan dalam Bahasa Indonesia ataupun bahasa daerah. Saat berdiskusi dengan Ibu Kepala sekolah, Ibu Budi Hastiningsih, S.Pd., beliau menyampaikan bahwa “Keterampilan dan kemampuan mengajar saja tidak cukup butuh adanya stimulus untuk siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga lebih menarik dan interaktif”.

Di wilayah Kota Malang, banyak terdapat sekolah PAUD/TA yang memberikan pelayanan pembelajaran pada anak usia dini, tetapi masih sedikit yang memberikan sarana fasilitas pembelajaran yang berbasis teknologi. Bahkan menurut pengamatan yang dilakukan Tim PKM, dari lima lembaga PAUD/TA tidak ada yang

memiliki alat atau media pembelajaran yang menggunakan basis teknologi yang menarik dan menyenangkan untuk kegiatan belajar, khususnya untuk menggali kemampuan membaca cepat pada anak.

Sumber daya manusia di TA Cut Nyak Dien masih tergolong rendah. Meskipun sekolah ini terletak di tengah kota, tetapi sebagian besar guru pengajar hanya lulusan SMA. Hal ini menjadikan proses belajar di TA Cut Nyak Dien masih dilakukan dengan cara konvensional.



Gambar 1. Foto Sekolah



Gambar 2. Foto Keadaan Kelas

Berdasarkan diskusi Tim PKM bersama mitra yang diwakili oleh Ibu Kepala sekolah, Beliau menyampaikan pada Tim mengharapkan untuk dapat memberikan fasilitas pembelajaran untuk kemampuan membaca, berbahasa dan mengenal objek yang dapat terasa menyenangkan bagi anak untuk belajar sehingga anak tidak cepat merasa bosan pada saat proses kegiatan belajar berlangsung. Seiring kemajuan teknologi pembelajaran, maka sangat perlu dicari cara agar sekolah tidak dirasa monoton dan membosankan. Sekolah harus dirasakan siswa sebagai tempat yang menarik, menggugah motivasi belajar, menjawab keingintahuan siswa, dan menyenangkan.

Diantara banyak tujuan pendidikan dalam PAUD, terdapat aspek kemampuan bahasa yang wajib dimiliki oleh anak usia dini. Berdasarkan Pedoman Kurikulum 2013 dalam Fidesrinur (2015) terdapat kompetensi bidang bahasa yaitu: 1) Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca); 2) memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal); 3) Mengenal keaksaraan awal melalui bermain; 4) Mengenal gambar di lingkungan dan makhluk hidup; 5) Mampu membaca dengan baik dan benar. Berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang harus dicapai di bidang bahasa tersebut, maka mitra menyampaikan perlu suatu alat permainan edukatif yang menyenangkan untuk anak-anak belajar.

Oleh karena itu, Tim PKM bersama mitra berdiskusi untuk penggunaan media bantu belajar atau alat permainan edukatif yang menyenangkan. Sehingga dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan proses belajar anak-anak yang lebih menarik. Pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai. Hal ini didukung oleh banyak jurnal

ilmiah yang membahas tentang penggunaan media dalam pembelajaran, menyebutkan bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran. Banyak jurnal yang mengemukakan hal ini, salah satunya oleh Noemi, 2016 yaitu:

“Furthermore, games have become a new form of interactive content and game playing provides an interactive, collaborative platform for learning purposes: Digital games that allow collaborative learning produce new ideas as well as exchanging information, simplifying problems, and resolving tasks.”

Selain dikarenakan minimnya penyediaan alat permainan di sekolah yang menyenangkan bagi siswa dengan menggunakan basis teknologi, Tim PKM merasa perlu diadakan pelatihan bagi guru guna peningkatan kemampuan penggunaan IPTEK bagi guru untuk kegiatan pembelajaran serta perlu adanya penyediaan media pembelajaran yang menunjang proses belajar, salah satunya yang dapat menggali pemahaman siswa untuk kemampuan berbahasa, membaca, dan mengenal gambar. Siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dengan alat pembelajaran tersebut. Hal ini berdasarkan hasil diskusi bersama Ibu Kepala sekolah, beliau mengemukakan bahwa perlu adanya alat pembelajaran edukatif yang dapat mempermudah guru dalam mengajarkan kemampuan anak untuk membaca cepat yang menyenangkan. Selain itu juga adanya pelatihan bagi guru dikarenakan melihat latar belakang pendidikan para guru pendidik di TA Cut Nyak Dien yang kurang memadai.

Alat Peraga Edukatif (APE) dirancang untuk memberikan informasi atau menanamkan sikap tertentu, termasuk memberikan pengalaman belajar baik kognitif, afektif, motorik, bahasa maupun sosial, termasuk didalamnya permainan tradisional maupun modern (Laila dkk, 2017).

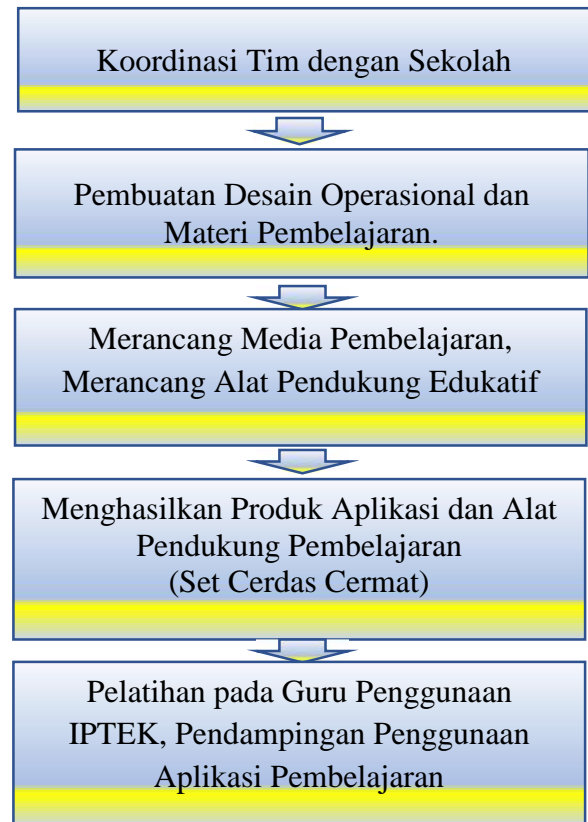
2. METODE PENELITIAN

Metode pendekatan yang akan digunakan untuk membantu mitra adalah dengan memberikan pelatihan kepada guru-guru tentang penggunaan IPTEK dalam pembelajaran dan memberikan alat pendukung edukatif berbantuan teknologi elektronik yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Hal ini dikarenakan anak usia dini saat belajar biasanya sangat cepat merasa bosan, menyerah, dan merasa tidak menarik jika diajarkan dengan cara atau teknik pengajaran yang konvensional. Selain itu, saat pelatihan, untuk melihat peningkatannya dapat dianalisis dengan cara analisis deskriptif melalui angket.

3. HASIL DAN DISKUSI

3.1 Program Perencanaan Pelatihan dan Rancangan Media

Kegiatan pelatihan bagi guru bertujuan untuk memberikan peningkatan pengetahuan tentang pentingnya penggunaan IPTEK dalam pembelajaran. Agar siswa merasa tertarik, senang, dan interaktif dalam belajar, sehingga perlu dipikirkan penggunaan media pembelajaran dan alat pendukung yang menarik. Alur Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilakukan ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Diagram Alur Pengabdian

3.2 Kegiatan Pelatihan

Pelatihan bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang penggunaan IPTEK pada Guru-guru Taman Kanak-kanak. Kegiatan ini mendatangkan narasumber Bapak Deni Trias Utomo, S.Si, M.T. Beliau adalah dosen Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember dan Universitas Wisnuwardhana Malang, selain itu juga praktisi Pendidikan tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Tema kegiatan pelatihan adalah “Pelatihan Penggunaan IPTEK dalam Pembelajaran Taman Kanak-Kanak”. Dilaksanakan tanggal 13 Mei 2019 bertempat di TK Cut Nyak Dien Malang. Dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada Gambar 4 sampai dengan 7.



Gambar 4. Foto Narasumber dan Tim PKM



Gambar 5. Kegiatan Pelatihan



Gambar 6. Narasumber Langsung Melatih Guru



Gambar 7. Foto Bersama Para Guru

3.3 Pendampingan pada Siswa dengan Alat Pendukung Cerdas Cermat

Dilaksanakan tanggal 17 Mei 2019 bertempat di TK Cut Nyak Dien Malang. Media pembelajaran yang dibuat adalah *Software* aplikasi *flash* diberikan layanan belajar berupa Gambar dan Materi singkat mengenai keterangan-keterangan yang berkaitan dengan gambar. Sehingga anak dapat belajar membaca rangkaian kalimat, menggali kemampuan kognitifnya dan guru juga bisa memberikan cerita-cerita tambahan mengenai objek yang dipelajari.

Berbagai macam cara yang dapat dikembangkan untuk proses pembelajaran. Ada 2 (dua) strategi pembelajaran yang disajikan dalam buku panduan ini yaitu, Rancangan Konsep Cerdas Cermat dan Rancangan Belajar Mandiri. Dengan demikian pengukuran kemampuan membaca anak:

1. Rancangan Konsep Cerdas Cermat.

Guru dapat menilai kecepatan siswa menjawab soal yang diberikan di media atau soal pengembangan dari guru secara verbal.

2. Rancangan Belajar Mandiri.

Guru dapat menilai kemampuan akhir siswa melalui *score* yang diperoleh saat latihan.



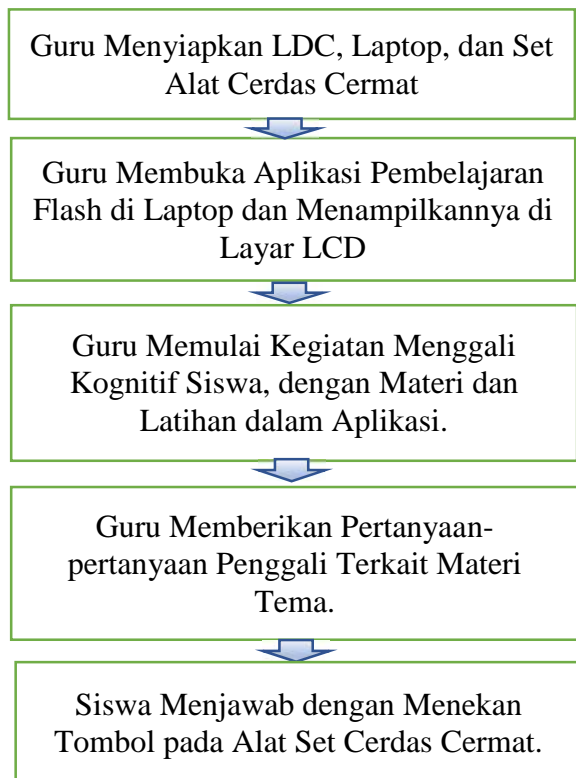
Gambar 8. Set Alat Cerdas Cermat

3.4 Rancangan Belajar BOCAH GIMMICK

SKEMA 1

RANCANGAN DENGAN KONSEP CERDAS CERMAT

Bagan alir kegiatan di kelas yang dilaksanakan untuk strategi belajar dengan alat pendamping berupa bel cerdas cermat (Gambar 8) dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Skema Cerdas Cermat

Adapun beberapa kegiatan yang dilakukan:



Gambar 10. Pembelajaran dengan Metode Cerdas Cermat

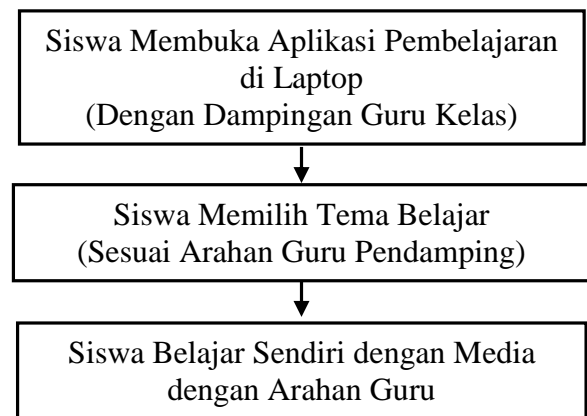


Gambar 11. Interaksi Guru dengan Siswa dalam Menjelaskan Materi

SKEMA 2

RANCANGAN BELAJAR MANDIRI

Berikut adalah bagan alir kegiatan di kelas yang dilaksanakan untuk strategi belajar anak-anak belajar materi ajar dengan cara mandiri, yaitu langsung membuka aplikasi di laptop dengan pendampingan dari guru.



Gambar 12. Skema Belajar Mandiri

Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan:



Gambar 13. Siswa Menggunakan Laptop Belajar secara Mandiri dengan Instruksi Guru



Gambar 14. Foto Bersama Siswa-Siswi

4. KESIMPULAN

TA Cut Nyak Dien merupakan Satuan pendidikan yang mendidik anak usia dini dan taman kanak-kanak. Di era IPTEK ini sangat diperlukan ide-ide kreatif dari guru untuk mencari solusi kemudahan belajar yang menarik, menyenangkan bagi anak dan interaktif. Hal ini sangat bermanfaat bagi kemajuan pendidikan pada umumnya dan pemahaman pada anak dengan cara konstruksi pengetahuan yang lebih mandiri. Konsep-konsep ide dari guru yang ditemukan nantinya dapat diterapkan di kelas.

Kegiatan pelatihan dan pendampingan serta alat pendukung berupa cerdas cermat yang diberikan oleh Tim menjadi salah satu contoh kegiatan yang berbasis IPTEK dalam kegiatan pembelajaran yang di rasa menarik dan menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan hasil diskusi lanjut tentang hasil kegiatan dengan kepala sekolah, menunjukkan respon positif tentang terselenggaranya kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Saran

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan adapun saran yang dapat dilakukan selanjutnya adalah memfasilitasi ide dan mengembangkan media pembelajaran berbasis IPTEK yang

dimungkinkan untuk mata pelajaran yang lain.

Penghargaan/Ucapan Terima Kasih

Tim Pengabdian Masyarakat menyampaikan terimakasih kepada:

1. Kemenristek Dikti yang telah menyetujui Program Pengabdian Masyarakat.
2. TA Cut Nyak Dien Kota Malang yang bersedia menjadi mitra program pengabdian.
3. Bapak Ibu guru dan anak-anak yang selalu semangat dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Buku Profil Sekolah TA Cut Nyak Dien Periode 2016/2017–2019/2020. Malang: TA Cut Nyak Dien
- Laila Sulastri, Yayu. IBM Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Ramah Anak Bagi Guru Paud di Kota Bandung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Volume 7 No. 2 2017, Halaman 84-91.* <http://ojs.uninus.ac.id/index.php/JPKM/article/view/177/pdf>, diakses tanggal 20 Maret 2018.
- Fidesrinur. 2015. *Pedoman Penanaman Sikap Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Kurikulum PAUD/RA Berbasis Kurikulum 2013. Malang: InPress.
- Noemí, Peña-Miguel, Sedano Hoyuelos Máximo. 2014. *Educational Games for Learning.* *Universal Journal of Educational Research* 2(3): 230-238, 2014. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1053979.pdf>, diakses tanggal 10 Maret 2018.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN