

Pengenalan Dan Pendampingan Media Pembelajaran Digital Untuk Anak Paud Hidayatul Ikhwan

Yati Nurhayati¹, Gentur Priguna Suwarto^{2*}, Rachmat Ismaya³

^{1, 2*, 3} (Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan, Indonesia)

Article History

Diajukan: 14/11/2022

Diterima: 14/04/2023

Diterbitkan: 14/04/2023

Kata Kunci:

PAUD, Media Pembelajaran Digital, Game Edukasi.

Keyword:

PAUD, Digital Education, Game Education

*Corresponding author

gentur.priguna.suwarto@uniku.ac.id

Abstrak

Sebagai salah satu perwujudan Undang-Undang 1945 pasal 28b ayat 2, maka anak berhak mendapatkan Pendidikan sejak usia dini melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Salah satu PAUD yang terdapat di desa ciputat kec. Ciawigebang Kab. Kuningan adalah PAUD Hidayatul Ikhwan. Permasalahan pada PAUD Hidayatul Ikhwan adalah siswa masih mengalami kesulitan dalam belajar mengenal huruf serta membaca dikarenakan jumlah guru pengajar yang terbatas sehingga membutuhkan waktu pembelajaran yang lama untuk mengajari per siswa. Karena itu dibutuhkan sebuah pelatihan dan pendampingan bagi siswa, orang tua dan guru mengenai pemanfaatan teknologi sebagai salah satu media alternatif pembelajaran yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Serta pendampingan penggunaan media pembelajaran digital salah satunya dalam bentuk game edukasi agar siswa PAUD lebih mudah dalam belajar mengenal dan membaca huruf karena didukung oleh audio serta tampilan visual yang menarik sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam belajar dengan didampingi oleh orang tua di rumah serta guru di sekolah.

Abstract

As one of the manifestations of the 1945 Law article 28b paragraph 2, children are entitled to education from an early age through Early Childhood Education (PAUD). One of the PAUD located in ciputat village, Ciawigebang District, Kuningan Regency is PAUD Hidayatul Ikhwan. The problem with PAUD Hidayatul Ikhwan is that students still have difficulty in learning to recognize letters and read because the number of teaching teachers is limited so that it takes a long learning time to teach per student. Therefore, training and assistance are needed for students, parents and teachers regarding the use of technology as an alternative learning medium that can be used anywhere and anytime. As well as assistance in the use of digital learning media, one of which is in the form of educational games so that PAUD students. Therefore, training and assistance are needed for students, parents and teachers regarding the use of technology as an alternative learning medium that can be used anywhere and anytime. As well as assistance in the use of digital learning media, one of which is in the form of educational games so that PAUD students.

1. PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas sumber daya manusia dicerminkan antara lain dengan meningkatkan derajat kesehatan dan status gizi, tingkat pendidikan, tingkat intelegensia, kematangan emosional dan spiritual, meningkatkan tumbuh kembang optimal, kesejahteraan dan perlindungan anak. Pencapaian tumbuh kembang optimal sangat ditentukan oleh kualitas perkembangan usia dini yaitu sejak janin sampai anak berusia 6 (enam) tahun. Sejalan dengan itu bangsa Indonesia telah memberikan landasan hukum yang sangat kuat dalam meningkatkan kesejahteraan dan

perlindungan anak yaitu dengan dicantumkannya hak anak dalam Undang-Undang 1945 pasal 28b ayat 2. Amanat ini telah diwujudkan oleh pemerintah dengan mewujudkan peningkatan kualitas kesejahteraan dan perlindungan bagi anak termasuk anak usia dini melalui Pendidikan Anak Usia Dini (disingkat PAUD). (Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Balitbang, Kemendikbud, 2017)

Salah satu PAUD yang terdapat di desa Ciputat Kecamatan Ciawigebang Kabupaten Kuningan adalah PAUD Hidayatul Ikhwan. KBM pada PAUD Hidayatul Ikhwan masih dilakukan menggunakan buku teks sehingga pembelajaran dirasakan kurang menarik serta adanya guru pengajar serta waktu pembelajaran yang terbatas sehingga terkadang penyampaian materi pembelajaran belum optimal. Serta siswa masih mengalami kesulitan dalam belajar mengenal huruf serta membaca dikarenakan jumlah guru pengajar yang terbatas sehingga membutuhkan waktu pembelajaran yang lama untuk mengajari per siswa.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan adalah Game Edukasi atau Game Based Learning. Game edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah (Handriyanti, 2009). Menurut Clark (2016) dalam Barokum, Mohammad Khafid (2018), Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Game edukasi adalah salah satu media pembelajaran dimana pengguna dapat belajar sambil bermain dilengkapi dengan audio dan tampilan visual yang menarik sehingga materi yang ingin disampaikan lebih mudah terserap oleh pengguna.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah dijelaskan di atas serta sebagai kontribusi secara nyata Tridarma Perguruan Tinggi yang diwujudkan melalui program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini maka diharapkan siswa maupun guru PAUD Hidayatul Ikhwan dapat memanfaatkan teknologi untuk memanfaatkan media pembelajaran digital guna memudahkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. METODE

Pengabdian ini dilaksanakan di PAUD Hidayatul Ikhwan Desa Ciputat Kec. Ciawigebang Kab. Kuningan Prov. Jawa Barat. Dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 15 September 2022 sampai dengan Sabtu, 17 September 2022.

Adapun metode pendekatan yang digunakan untuk menyelesaikan persoalan mitra melalui pelatihan. Adapun metode dalam pelatihan yang digunakan adalah:

a. Ceramah

Metode ceramah dipilih untuk memberikan penjelasan mengenai Teknologi Informasi dan perkembangannya serta media pembelajaran digital

b. Tanya Jawab

Pada metode ini, peserta pelatihan dapat memberikan pertanyaan ketika pelatihan berlangsung dan akan langsung dijawab oleh pelatih. Hasil akhir dari metode ini dapat menggali pengetahuan sebanyak-banyaknya mengenai penerapan teknologi informasi sebagai media pembelajaran digital.

c. Simulasi

Metode simulasi digunakan agar para peserta dapat belajar secara langsung melalui praktek secara langsung. Hasil akhirnya diharapkan peserta dapat lebih menguasai materi yang diajarkan serta mengetahui sampai sejauh mana tingkat penguasaan peserta.

Adapun tahapan solusi dari permasalahan adalah :

- a. Menganalisa permasalahan yang dihadapi oleh peserta pelatihan melalui analisis situasi menggunakan teknik wawancara, observasi dan studi pustaka.
- b. Tahap Persiapan

Tim Kegiatan PKM dan Mitra melakukan komunikasi dan koordinasi untuk menentukan serta melihat kesiapan Sumber Daya Manusia dan Perlengkapan yang dibutuhkan untuk kegiatan Pelatihan

c. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, dilakukan pelatihan, adapun materi pelatihan berupa :

- Seminar dan Penyuluhan pentingnya Teknologi Informasi serta perkembangan Teknologi Informasi. Dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 15 September 2022.
- Penyuluhan mengenai teknologi apa saja yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital. Dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 16 September 2022.
- Pelatihan penggunaan media pembelajaran digital (game untuk PAUD seperti game ABC untuk pengenalan huruf dan membaca) yang dapat didownload melalui playstore. Dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 17 September 2022.

d. Tahap Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dan evaluasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana materi dapat diserap oleh peserta kegiatan dan sejauh mana penerapan pengetahuan yang telah diperoleh dari kegiatan pelatihan.

e. Tahap Pelaporan

Pada tahap ini Tim Kegiatan PKM membuat laporan mengenai kegiatan PKM yang telah dilaksanakan untuk dilaporkan kepada Program Studi Teknik Informatika dan LPPM Universitas Kuningan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Adapun hasil dari kegiatan Pengabdian yang telah dilaksanakan ini dapat dilihat melalui Teknik pengumpulan data, permasalahan, tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap monitoring dan evaluasi.

- Tahap Pengumpulan Data, adapun Teknik yang digunakan adalah :
 - Wawancara, pada teknik ini, data diperoleh dari hasil tanya jawab dengan Guru, Siswa dan Wali Murid untuk mengetahui situasi pembelajaran yang sedang berjalan.
 - Observasi. Pada Teknik ini, data diperoleh dari hasil observasi untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan pemanfaatan Teknologi Informasi pada PAUD Hidayatul Ikhwan.
 - Studi Pustaka. Studi Pustaka dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang terkait dengan permasalahan yang diteliti dengan mempelajari dokumen-dokumen maupun literatur yang terkait dengan permasalahan yang diteliti khususnya buku referensi mengenai e-marketing dan literatur lainnya yang terkait dengan kegiatan PkM ini.

Berdasarkan hasil pengumpulan data, maka permasalahan yang dihadapi Mitra sebagai berikut :

- Pengetahuan mengenai peranan teknologi informasi khususnya sebagai media alternatif pembelajaran masih kurang optimal.
- Pembelajaran masih dilakukan di kelas menggunakan buku atau ceramah dan praktek sehingga sering kali siswa merasa kurang menarik untuk belajar.

b. Tahap Persiapan

Adapun hasil dari tahap persiapan :

- Peserta pelatihan adalah siswa, guru pengajar dan orang tua murid PAUD Hidayatul Ikhwan. Pengusul berperan sebagai pemateri
- Materi Pelatihan
- Handphone untuk mengakses media pembelajaran game
- Waktu pelatihan dijadwalkan selama 3 hari pada Kamis s.d Sabtu

c. Tahap Pelaksanaan.

Pada tahap ini, kegiatan pelatihan dilakukan dengan memberikan materi berupa :

- Seminar dan Penyuluhan pentingnya Teknologi Informasi serta perkembangan Teknologi Informasi. Dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 15 September 2022.
- Penyuluhan mengenai teknologi apa saja yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital. Dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 16 September 2022.
- Pelatihan penggunaan media pembelajaran digital (game untuk PAUD seperti game ABC untuk pengenalan huruf dan membaca) yang dapat didownload melalui playstore. Dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 17 September 2022

Metode yang digunakan pada tahap pelaksanaan ini adalah metode ceramah, tanya jawab dan simulasi/praktek serta latihan menyelesaikan kasus sesuai materi yang diberikan.



Gambar 1. Penjelasan Media Edukasi



Gambar 2. Pelatihan Media Pembelajaran dalam bentuk Game



Gambar 3. Game Pembelajaran ABC (playstore)



Gambar 4. Game Menyusun Angka

d. Tahap Monitoring dan Evaluasi.

Monitoring dan evaluasi dari hasil kegiatan dilaksanakan melalui sesi tanya jawab pada saat kegiatan berlangsung

4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat ditarik dari kegiatan PKM ini adalah:

- Bertambahnya pemahaman dan pengetahuan peserta pelatihan mengenai pentingnya teknologi informasi dan perkembangannya.
- Bertambahnya pemahaman dan pengetahuan peserta pelatihan mengenai media pembelajaran digital
- Bertambahnya wawasan bagi peserta PkM mengenai penggunaan media edukasi pembelajaran berbentuk game agar siswa lebih tertarik dalam mempelajari materi pembelajaran khususnya mengenai huruf dan kata.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Kuningan melalui LPPM Universitas Kuningan yang telah memberi dukungan *financial* terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Serta penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak khususnya PAUD Hidayatul Ikhwan yang telah membantu dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Barokum, Mohammad Khafid. (2018). Game Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis Android. Undergraduate thesis, UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945.
- Handriyantini. (2009). Permainan Edukatif Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar. Sekolah Tinggi Malang.
<https://belajar.kemdikbud.go.id/EduGame/Home/ListGame> [31 Agustus 2022].
- Wirda, Yendri, et. al (2017). Model Pendidikan Anak Usia Dini Satu Tahun Sebelum Sekolah Dasar: Kajian Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal dan Pendidikan Masyarakat. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Balitbang, Kemendikbud.
- Undang–Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, butir 14: Pendidikan Anak Usia Dini
- Undang-Undang 1945 pasal 28b ayat 2