

Pengenalan Alat Permainan Edukatif Berbasis Multimedia Interaktif bagi Guru TK Akhsanuttaqwm di Kelurahan Gunungpring, Magelang

Boris Ramadhika
Universitas Tidar

Sukarno
Universitas Tidar

Carolus Prima Ferri Karma
Universitas Tidar

Nuryunita Dewantari
Universitas Tidar

Abstract

In this era, early childhood students are the alpha generations who are really familiar with the technology. It has been a challenge for early childhood teachers to positively guide their students in technology use. The aim of this community service is to give the teachers of Akhsanuttaqwm Kindergarten interactive multimedia-based educational game tools which are LCD writing tablets. The methods were socialization, implementation which consisted of training and accompaniment, and evaluation. The results show that teachers' digital literacy and media variation increase in using technology as media. Furthermore, teachers are also capable of using the media in their classes. They do hope that this community service can be done continuously for they feel that technology-based training is needed.

Keywords: Early childhood students; Media; Teachers; Technology

Abstrak

Di era sekarang, anak usia dini merupakan generasi alfa yang sangat dekat dengan teknologi. Hal ini menjadi tantangan bagi guru anak usia dini untuk dapat membimbing anak menggunakan teknologi ke arah positif. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah memberikan pengetahuan mengenai Alat Permainan Edukatif (APE) berbasis multimedia interaktif berupa LCD *writing tablet* bagi guru di TK Akhsanuttaqwm. Pengabdian dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu sosialisasi, pelaksanaan—yang terdiri atas pelatihan dan pendampingan, serta evaluasi. Hasil dari kegiatan ini adalah meningkatnya pengetahuan akan literasi digital dan variasi media guru terkait penggunaan teknologi sebagai media. Selain itu, guru juga mampu menerapkan media yang diberikan pada kelas yang diampu. Harapan dari guru selanjutnya adalah agar kegiatan ini dapat berkelanjutan karena guru merasa pelatihan terkait penerapan teknologi sangat dibutuhkan.

Kata kunci: Anak usia dini; Guru; Media; Teknologi

1. Pendahuluan

Di era abad ke-21 ini, anak-anak pada tingkat pendidikan usia dini termasuk ke dalam generasi alfa, yang secara sosiologis-demografis adalah anak yang lahir di atas tahun 2010 [1]. Selain itu, generasi ini merupakan generasi yang paling akrab dengan teknologi dan sangat dekat dengan penggunaan gawai [2]. Oleh sebab itu, guru di pendidikan anak usia dini mempunyai tantangan tersendiri dalam mengajar, salah satunya adalah penggunaan gawai yang berlebih yang dapat berdampak buruk pada anak [3].

Penggunaan gawai, terlebih setelah adanya pandemi, menjadi media wajib yang harus dikuasai guru guna memaksimalkan proses pembelajaran [4]. Rangsangan pendidikan pada anak usia dini merupakan hal krusial untuk dilakukan dalam mengembangkan perkembangan anak [5]. Selain itu, di rentang usia dini, segala sesuatu yang diberikan kepada anak akan jauh lebih mudah melekat [6]. Sudah sepantasnya bagi guru, termasuk di ranah pendidikan anak usia dini,

untuk dapat memanfaatkan media interaktif sebagai pengganti media konvensional dengan memanfaatkan teknologi dan menjadikan proses belajar lebih aktif dan menyenangkan [7].

Berdasarkan alasan tersebut, tim pengabdian yang berasal dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tidar di Magelang, Jawa Tengah tergerak untuk dapat mengabdikan ilmu kepada masyarakat sesuai dengan apa yang tertulis di UUD 45: *ikut mencerdaskan kehidupan bangsa*. Kami memilih Alat Permainan Edukatif (APE) berbasis multimedia interaktif untuk dapat diaplikasikan oleh guru-guru di sekolah PAUD dan TK kepada siswa-siswi mereka yang tergolong di generasi alfa yang terbiasa dengan teknologi. Pemilihan APE dipilih karena menurut Nurlaili (2018), APE mampu untuk mengembangkan potensi diri pada anak serta memberikan stimulus pada tumbuh kembang anak.

Mitra dari pengabdian ini adalah sekolah di TK Akhsanuttaqwim di Muntilan, Magelang. Alasan tim melaksanakan kegiatan di TK ini adalah karena adanya permintaan serta kebutuhan dari guru untuk dapat mengimplementasikan kurikulum merdeka. Penggunaan APE berbasis multimedia dirasa oleh guru menjadi hal penting yang harus dikuasai, terlebih pada masa pasca-pandemi. Kegiatan pengabdian dalam mengenalkan APE berbasis multimedia interaktif ini sangat didukung oleh para guru mengingat saat diadakannya sosialisasi, mereka dengan antusias menyambut kegiatan ini. Hal ini dikarenakan para guru juga mengakui kurang luasnya pengetahuan akan literasi digital. Salah satu guru juga mengungkapkan setelah adanya pandemi dan harus mengajar lewat gawai, anak menjadi sangat bergantung pada gawai mereka dan menjadi lebih acuh terhadap sekitar. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Irmayani, dkk. (2021) yang menemukan bahwa ketergantungan gawai dapat mempengaruhi psikososial anak. Atas beberapa dasar problematika tersebutlah tim melaksanakan kegiatan pengabdian ini agar guru mampu mengarahkan anak didiknya untuk memanfaatkan teknologi pada hal-hal edukatif dan positif.

2. Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan pada bulan Maret sampai dengan September 2021. Tim pengabdian melaksanakan kegiatan yang meliputi beberapa tahapan dan dapat dilihat pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Metode pelaksanaan pengabdian.

Tahapan pertama adalah sosialisasi. Pada tahapan ini, tim setelah mendapatkan izin dari kelurahan setempat melakukan sosialisasi kepada sekolah mitra yang dihadiri oleh guru-guru di TK Akhsanuttaqwim. Sosialisasi dilakukan sebagai bentuk persiapan dan penyampaian tujuan akan kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan.

Tahapan yang kedua adalah pelaksanaan. Tahapan ini terdiri atas dua kegiatan, yaitu pelatihan dan pendampingan. Pelatihan dilaksanakan tim dibantu dengan beberapa mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Tidar (Untidar) yang telah menyelesaikan mata kuliah English for Children. Kami memanfaatkan salah satunya adalah LCD *writing tablet* sebagai papan tulis kecil yang dapat digunakan serentak oleh guru dan anak. Secara teknis, anak tidak akan bosan dengan hanya mendengarkan guru, namun turut serta bersama guru dalam melakukan sesuatu. Kegiatan pelatihan berfokus pada dua hal yaitu pengenalan tulisan dan gambar. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dengan sistem luring yang terbatas.

Kegiatan selanjutnya adalah pendampingan. Kegiatan ini berfokus pada pendampingan guru dalam menggunakan APE berbasis multimedia interaktif di dalam proses pembelajaran di kelas. Pada ranah ini, peran tim dan mahasiswa hanya sebagai pendamping dan membantu guru memfasilitasi alat dan teknis. Secara keseluruhan kegiatan didominasi oleh guru dan anak-anak peserta didik.

Tahapan yang terakhir adalah evaluasi. Tahapan evaluasi dilaksanakan guna melihat dampak dari kegiatan pengabdian kepada guru mengenai adanya peningkatan secara kualitas dalam pembelajaran atau tidak. Tahapan evaluasi dibagi menjadi dua kegiatan, yaitu wawancara yang bersifat luring, dan mengisi kuesioner yang bersifat daring. Dalam kegiatan mengevaluasi, guru juga diberikan kesempatan untuk memberikan masukan kepada tim pengabdian.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam melaksanakan pengabdian, tim melaksanakan tahapan pertama yaitu sosialisasi terlebih dahulu. Hal pertama yang dilakukan adalah meminta izin secara lisan kepada Kepala desa tempat sekolah mitra. Sebelum tim berangkat, salah satu anggota yang merupakan tetangga dari Kepala desa mengirim pesan singkat melalui media WhatsApp untuk izin menemui. Akan tetapi karena adanya kesibukan tertentu, pihak kepala desa memberikan izin secara lisan melalui pesan di WhatsApp.

Setelah mendapatkan izin dari pihak desa, langkah selanjutnya adalah sosialisasi kegiatan pengabdian kepada para guru. Bertempat di ruang guru (Gambar 2), tim berkesempatan untuk bersilaturahmi serta menyampaikan tujuan kegiatan.



Gambar 2. Proses sosialisasi kepada guru.

Selama proses sosialisasi, Kepala sekolah TK Akhsanuttaqwim merespons dengan antusias dan berterima. Hal ini dilandasi antusias guru yang memang membutuhkan kegiatan ini guna menambah wawasan dan pengalaman guru dalam mengajar. Setelah proses sosialisasi berjalan dengan lancar, selanjutnya tim melanjutkan pembicaraan mengenai jadwal dan teknis kegiatan pengabdian.

Kegiatan yang dilakukan setelahnya adalah tahapan pelaksanaan. Pada tahapan pelaksanaan pertama, yaitu pelatihan, tim memberikan pelatihan mengenai penggunaan LCD *writing tablet*. Sebelum dilaksanakan, tim juga menyerahkan seperangkat LCD *writing tablet* kepada sekolah. Hal ini dilakukan guna membantu sekolah untuk dapat memanfaatkan media berbasis teknologi tepat guna untuk membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penyerahan ini juga diawasi oleh pihak desa yang diwakili oleh salah satu perangkat desa yang dapat dilihat pada Gambar 3. Selanjutnya, pihak desa juga memberikan sedikit sambutan dan terima kasih akan beberapa bantuan media pembelajaran yang diserahkan kepada sekolah.



Gambar 3. Sambutan dan ucapan terima kasih oleh perangkat desa.

Setelah itu, tim memulai pelatihan dengan memberikan pengetahuan mengenai fitur dan cara menggunakan *writing tablet* tersebut. Gambar 4 berikut ini menunjukkan tim yang sedang memaparkan cara pemakaian alat tersebut.



Gambar 4. Tim memberikan pelatihan penggunaan LCD *writing tablet*.

Selanjutnya, tim juga memberikan kesempatan kepada guru untuk secara langsung praktik menggunakan LCD *writing tablet* yang dapat dilihat pada Gambar 5 sehingga diharapkan saat penerapan tidak terjadi kebingungan dalam menggunakannya.

Setelah tahapan pelaksanaan selesai, selanjutnya adalah tahap pendampingan. Dalam mendampingi guru, tim melakukannya secara daring melalui media WhatsApp. Dalam kaitannya, tim meminta guru untuk dapat mengaplikasikan penggunaan LCD *writing tablet* pada pembelajaran di kelas (dapat dilihat pada Gambar 6). Selama dua minggu, tim memberikan waktu bagi guru untuk dapat memanfaatkan media tersebut.



Gambar 5. Guru berlatih menggunakan LCD *writing tablet*.



Gambar 6. Potongan video hasil guru menerapkan LCD *writing tablet*.

Setelah guru mengirimkan salah satu bentuk penerapan LCD *writing tablet* pada pembelajaran, tim memberikan beberapa masukan akan kegiatan yang bisa dilakukan oleh guru. Video salah satu penerapan tersebut dapat diakses melalui [youtube.com/watch?v=s896kQXTzTQ](https://www.youtube.com/watch?v=s896kQXTzTQ).

Tahapan terakhir pada kegiatan pengabdian ini adalah tahap evaluasi. Pada Gambar 7, tim melaksanakannya melalui dua cara, yaitu secara luring dengan mendatangi guru dan berdiskusi, serta memberikan kuesioner secara daring melalui Google Form.

Dari hasil diskusi dengan guru, sebagian mengatakan bahwa guru mendapatkan manfaat dari kegiatan pengabdian ini. Selain itu, guru juga berharap kegiatan seperti ini dapat rutin dilakukan karena dirasa sangat membantu, terlebih di situasi pandemi. Guru juga berkata bahwa dengan menggunakan media seperti ini akan mampu membawa anak-anak untuk dekat dengan teknologi dengan ruang lingkup yang positif. Di sisi lain, guru mengakui bahwa literasi mengenai teknologi masih dirasa kurang.

Selain hasil evaluasi dengan berdiskusi bersama guru, tim juga meminta guru untuk mengisi kuesioner melalui Google Form. Tabel 1 memuat hasil dari kuesioner dengan jumlah guru yang menjawab adalah 8 orang.



Gambar 7. Evaluasi kepada Guru

Tabel 1. Hasil kuesioner evaluasi.

No.	Pertanyaan	Jumlah Penjawab				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang diberikan sangat bermanfaat				4	4
2	Pelatihan menambah wawasan dan pengetahuan			1	3	4
3	Pelatihan ini sebaiknya dilaksanakan secara berkelanjutan			1	3	4
4	Bertambahnya pengetahuan mengenai media-media yang bisa digunakan			1	4	3
5	Saya memahami manfaat literasi digital			2	2	4
6	Saya memahami alat permainan edukatif berbasis teknologi			3	2	3

Dari Tabel 1, dapat dilihat bahwa sebagian besar guru menjawab dengan rentang skor antara 3–5. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian cukup berhasil dan turut serta membantu meningkatkan kualitas pembelajaran para guru bagi anak usia dini. Akan tetapi, memang perlu diakui dalam hal teknologi, para guru masih harus mendapatkan banyak pendampingan.

4. Kesimpulan

Sebagai kesimpulan, kegiatan pengabdian ini dapat dirasakan manfaatnya oleh para guru khususnya di TK Akhsanuttaqwm di kelurahan Gunungpring, Magelang. Dibandingkan dengan sebelum adanya pelatihan, para guru mempunyai lebih banyak cara yang kreatif dan menarik dengan adanya penambahan alat multimedia LCD *writing tablet*. Sebagai bagian dari pengabdian, tim juga memberikan bantuan berupa 5 buah LCD *writing tablet* guna dimanfaatkan guru dalam mengajar. Sehingga, ke depan, diharapkan guru menjadi lebih mandiri dan mampu mengembangkan kemampuan-kemampuannya dalam mengajar sehingga menjadi lebih kreatif dan inovatif.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada LPPMPMP Universitas Tidar yang telah membiayai seluruh kegiatan pengabdian ini melalui DIPA Untidar.

Daftar Pustaka

- [1] R. Rohimin, "REPOSISI PENDIDIKAN KELUARGA BAGI ANAK GENERASI ALFA," *Nuansa*, 2020, doi: [10.29300/nuansa.v12i2.2765](https://doi.org/10.29300/nuansa.v12i2.2765).
- [2] I. Fadlurrohim, A. Husein, L. Yulia, H. Wibowo, and S. T. Raharjo, "MEMAHAMI PERKEMBANGAN ANAK GENERASI ALFA DI ERA INDUSTRI 4.0," *Focus J. Pekerj. Sos.*, 2020, doi: [10.24198/focus.v2i2.26235](https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26235).
- [3] I. Arrochman, "TANTANGAN POLA ASUH ANAK USIA DINI PADA GENERASI ALFA," *J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, 2020.
- [4] A. Busiri, "PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENDENGARKAN BAHASA ARAB DI IAI SUNAN KALIJOGO MALANG," *Muhadasah J. Pendidik. Bhs. Arab*, 2020, doi: [10.51339/muhad.v2i2.209](https://doi.org/10.51339/muhad.v2i2.209).
- [5] A. Risnawati, "Pentingnya Pembelajaran Sains bagi Pendidikan Anak Usia Dini," *Pros. Konf. Integr. Interkoneksi Islam dan Sains*, 2020.
- [6] B. Ramadhika, "PENGENALAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BAGI ANAK USIA DINI DI TK AKHSANUTTAQWIM DI KELURAHAN GUNUNGPRING, KABUPATEN MAGELANG, JAWA TENGAH," *J. Pengabd. Sriwij.*, 2020, doi: [10.37061/jps.v8i4.12602](https://doi.org/10.37061/jps.v8i4.12602).
- [7] A. Indartiwi, J. Wulandari, and T. Novela, "PERAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0," *KoPeN Konf. Pendidik. Nas.*, 2020.
- [8] N. Nurlaili, "SUMBER BELAJAR DAN ALAT PERMAINAN UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI," *Al Fitrah J. Early Child. Islam. Educ.*, 2018, doi: [10.29300/alfitrah.v2i1.1518](https://doi.org/10.29300/alfitrah.v2i1.1518).
- [9] Irmayani, Sunarti, and R. I. Alam, "Gambaran Perkembangan Psikososial Anak Prasekolah Berdasarkan Tingkat Ketergantungan Gadget," *Wind. Nurs. J.*, 2021, doi: [10.33096/won.v2i1.565](https://doi.org/10.33096/won.v2i1.565).

Afiliasi:

Boris Ramadhika*, Sukarno, Carolus Prima Ferri Karma, Nuryunita Dewantari

Universitas Tidar

Jl. Kapten Suparman 39 Protobangsas, Magelang Utara, Kota Magelang, Jawa Tengah, 56116

*Email korespondensi: ggramadhika@untidar.ac.id