

Sosialisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Intraktif Berbasis Mobile Learning Pada Guru Taman Kanak-Kanak

Maradu Sihombing¹, Fauzi Haris Simbolon², Sartana³, Jaidup Banjarnahor⁴

^{1,2,3,4} Universitas Mandiri Bina Prestasi

Jl. Jamin Ginting No. 285-287 Padang Bulan, Medan, Indonesia - 20155

¹maradus44@gmail.com, ²farisboys@gmail.com, ³sartanasinurat@gmail.com, ⁴marbun2005@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran yang berkualitas akan menghasilkan minat belajar yang tinggi dan daya fikir yang kreatif, terutama pada anak usia dini. Pada dasarnya usia anak prasekolah atau yang disebut “golden age”, sangat peka dan sensitif terhadap terhadap keinginan mengenal benda dan objek-objek baru yang ada disekitarnya baik melalui penglihatan maupun pendengaran. Pada usia ini anak sangat membutuhkan pendidikan dan pembelajaran yang mudah, menarik dan mengandung unsure game (permainan) sehingga akan menumbuhkan minat belajar bagi anak usia pra sekolah terutama dalam pengenalan huruf dan angka. Selama ini sistem pembelajaran di taman kanak-kanak secara umum masih menggunakan sistem konvensional yang masih menggunakan media peraga kertas gambar dan papan tulis yang mengakibatkan siswa sering merasa bosan dan motivasi belajarnya berkurang. Untuk mengatasi hal ini maka perlu dilakukan sosialisasi pemanfaatan media pembelajaran berbasis mobile learning kepada guru-guru yang mengajar di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) maupun Taman Kanak-kanak (TK). Sehingga metode belajar yang diterapkan untuk murid lebih kreatif, inovatif dan interaktif. Dengan adanya sosialisasi ini, diharapkan minat belajar siswa PAUD dan TK akan semakin meningkat dan mutu pembelajaran akan semakin tinggi.

Kata Kunci: Sosialisasi Media Pembelajaran, Mobile Learning, Android Untuk Anak, Game Education.

1. Pendahuluan

Usia dini atau sering diistilahkan dengan “*golden Age*” adalah usia transisi seorang anak balita yang sangat peka dan sensitif terhadap aktivitas, benda dan objek disekitarnya, karena diusia ini seorang anak memiliki keinginan yang tinggi untuk mengetahui segala sesuatu yang dilihat maupun didengarnya dan selalu bertanya tentang hal-hal yang baru yang diperoleh baik dari keluarga, lingkungan maupun teman-temannya. Salah satu kemampuan yang terpenting dan harus dikuasai oleh anak-anak usia prasekolah adalah kemampuan untuk mengenal warna, huruf dan angka, dan untuk dapat menguasai kemampuan tersebut maka anak harus mendapatkan pendidikan yang khusus dan sesuai dengan kebutuhan fisikologis anak yang dapat diperoleh melalui pembelajaran dari lingkungan keluarga maupun lembaga pendidikan anak seperti Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau Taman Kanak-kanak (TK).

Pada umumnya guru-guru TK maupun PAUD masih menerapkan metode pembelajaran konvensional yang besifat monoton dan membosankan yaitu melakukan pembelajaran dengan media buku, kertas dan alat peraga serta papan tulis. TK Kana Nasional juga masih menggunakan metode pembelajaran yang sama dengan kebanyakan TK diseluruh Indonesia yang masih memanfaatkan media kertas, papan tulis dan alat peraga dalam menyampaikan materi belajar kepada anak-anak didiknya sehingga tidak jarang anak-anak memiliki kegiatan sendiri di belakang, karena anak-anak tidak fokus atau merasa bosan dengan metode lama yang diberikan.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam bidang pendidikan sangat dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi anak untuk belajar dalam memahami sesuatu yang baru sehingga membuat para anak didik tidak mudah merasa cepat bosan dan jemu dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran yang menarik dan interaktif dari kombinasi suara, gambar dan video serta animasi yang disebut dengan teknologi multimedia atau teknologi *mobile-learning*, maka proses belajar dalam konteks “*bermain sambil belajar*” dapat diimplementasikan dalam meningkatkan minat belajar dari seorang anak dan membuat proses belajar menjadi lebih efektif menyenangkan.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini merupakan salah satu bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang harus dilaksanakan oleh setiap dosen. Salah satu kegiatan yang dilakukan adalah “**Sosialisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Learning Pada Guru Taman Kanak-Kanak**”, yang memang masih dibutuhkan oleh para guru TK dalam menyampaikan materi belajar kepada anak TK dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif berbasis mobile learning.

2. Metode Pengumpulan Data

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan disebuah Taman Kanak-kanak yang dinamakan TK. Kana Nasional yang berlokasi di Jl. Glugur Rimbun Dusun II Lau Timah Desa Gunung Tinggi Kecamatan Pancur Batu Kabupaten Deli Serdang kode pos 20353. Dalam proses pelaksanaan kegiatan ini tim pengabdian masyarakat yang terdiri dari beberapa dosen/staf pengajar dari Universitas Mandiri Bina Prestasi (UMB) menerapkan metode pengenalan dan sosialisasi aplikasi android untuk meningkatkan mutu pembelajaran khususnya pengenalan huruf dan angka melalui media perangkat yang menggunakan sistem operasi android. Dalam proses pengumpulan data yang dibutuhkan pada kegiatan sisialisasi ini tim pengabdian kepada masyarakat menggunakan beberapa metode yaitu:

- a. Metode Pengamatan (Observasi)
Metode ini dilakukan dengan terjun langsung ke lokasi pengabdian yaitu TK. Kana Nasional untuk mendapatkan lebih jelas permasalahan serta kendala yang dihadapi oleh guru dalam menyampaikan materi ajar kepada anak didik dan masalah yang dihadapi anak didik terhadap mekanisme pembelajaran yang diterapkan oleh guru.
- b. Metode Wawancara (interview)
Tim pengabdian melakukan tanya jawab secara langsung kepada guru, anak didik dan juga kepala sekolah TK. Kana Nasional seputar mekanisme proses belajar mengajar yang diterapkan selama ini.
- c. Metode Studi Kepustakaan.
Metode ini bertujuan menggali dan mendapatkan sumber data yang dibutuhkan dalam proses sosialisasi pemanfaatan media pembelajaran interaktif melalui pengumpulan informasi dari buku referensi, jurnal maupun artikel.
- d. Metode Penyuluhan
Metode ini dilakukan dengan memberikan pengarahan kepada guru dan anak didik yang berada di TK. Kana Nasional terkait manfaat media mobile learning yang efektif, interaktif dan inovatif dalam penyampaian materi belajar kepada anak didik serta panduan cara menggunakan aplikasi pengenalan huruf dan angka menggunakan perangkat smart phone berbasis android.

Adapun data yang berhasil dikumpulkan dari lokasi pengabdian berupa data primer dan data sekunder yang dibutuhkan dalam proses sosialisasi dan pemanfaatan mobile learning melalui metode pengumpulan data yang telah dijelaskan sebelumnya adalah:

1. Data Primer
Merupakan data penting yang dibutuhkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang terdiri dari: profil TK. Kana Nasional, daftar guru dan pengelola TK, biodata peserta didik, Kurikulum yang diterapkan, mekanisme proses belajar mengajar serta media dan alat bantu pembelajaran.
2. Data Sekunder
Merupakan data yang dibutuhkan untuk melengkapi pembuatan laporan hasil pengabdian kepada masyarakat yang diperoleh dari sumber pustaka berupa buku, artikel, bulletin maupun media internet yang berupa teori serta teknik pembelajaran berbasis mobile learning dalam bentuk aplikasi android mengenal huruf dan angka, panduan penggunaan aplikasi dan spesifikasi perangkat android yang support dengan aplikasi yang digunakan dalam kegiatan sosialisasi.

3. Materi Dan Prosedur Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)

3.1 Materi PkM

Materi yang dipaparkan dalam pelaksanaan PkM di TK. Kana Nasional untuk tujuan sosialisasi pemanfaatan mobile learning sebagai media interaktif dalam menyampaikan materi pembelajaran pengenalan huruf dan angka pada peserta didik tingkat TK terdiri dari:

- a. Pengenalan Mobile learning
- b. Manfaat Mobile Kearning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif
- c. Jenis dan Karakteristik Mobile Learning
- d. Tutorial instalasi dan Penggunaan Aplikasi Android Mobile Learning

Materi untuk kegiatan PkM ini disajikan dalam bentuk presentase power point, video tutorial, instalasi salahsatu aplikasi mobile learning pada perangkat android yang disampaikan kepada guru-guru yang mengajar di TK. Kana Nasional dengan tujuan agar para guru dapat memahami pentingnya penyampaian meteri ajar kepada anak didik melalui pemanfaatan mobile learning, khususnya perangkat android

3.2 Prosedur Pelaksanaan PkM

Adapun uraian dari prosedur yang dilaksanakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada TK. Kana Nasional terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. Tahap Perencanaan
Dalam Tahap awal ini tim pengabdian membuat rencana dan jadwal pelaksanaan program sosialisasi dan mempersiapkan materi dan alat peraga yang nantinya akan digunakan pada saat peoses sosialisai.
- b. Tahap Implementasi
Pada ini dilakukan penyampain materi edukasi kepada para guru dan peserta didik Tk Kana nasional dengan bentuk penyuluhan dan pengarahan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam penyampaian bahan ajar melalui bentuk presentaase menggunakan Microsoft power point dengan tampilan yang menarik, dilanjutkan dengan memutar video tutorial terkait aplikasi android yang memiliki unsur edukasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik tingkat Taman Kanak-kanan dan PAUD berupa aplikasi yang memiliki fitur belajar dan bermain.



Gambar 1. Sosialisasi dan Pemutaran Video Tutorial Aplikasi Mobile Learning

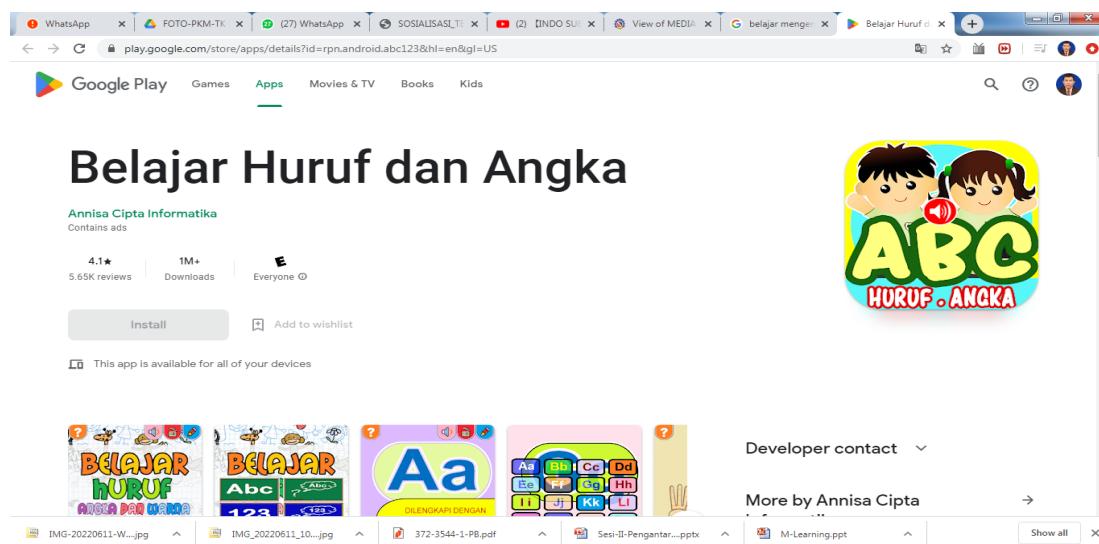
c. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini tim pengabdian melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan dari awal hingga selesai untuk melakukan penilaian kinerja terhadap tingkat kesuksesan dari pelaksanaan kegiatan mulai dari tingkat pemahaman guru dan peserta didik terhadap materi sosialisasi yang dipaparkan hingga tingkat kemampuan dan keterampilan para guru dalam memilih aplikasi mobile learning serta proses intalasinya pada perangkat android yang dimiliki oleh para guru TK. Kana Nasional sesuai dengan indikator yang telah ditentukan pada pemaparan materi. Jika terdapat kendala yang dihadapi guru maupun siswa selama kegiatan berlangsung maka akan dianggap sebagai temuan yang nantinya akan di analisa ulang oleh tim pengabdian untuk mendapatkan solusi penyelesaian masalah sesegera mungkin.

4. Hasil Dan Pembahasan

Kegiatan sosialisasi pemanfaatan mobile learning sebagai media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar di dunia pendidikan, terlebih bagi guru dan peserta didik TK. Kana Nasional yang selama ini masih menggunakan kertas serta papan tulis sebagai media penyampaian materi ajar kepada peserta didiknya, sehingga mengakibatkan minat dan motivasi belajar peserta didik semakin melemah dan cenderung kurang aktif serta tidak fokus terhadap materi ajar yang disampaikan oleh gurunya.

Berikut ini ditampilkan beberapa fitur yang tersedia pada aplikasi android belajar mengenal huruf, angka dan warna yang telah diseleksi dari beberapa aplikasi android yang paling sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik pada TK. Kana Nasional



Gambar 2 Seleksi dan instalasi aplikasi android M-Learning Belajar Huruf Angka dan Warna

Aplikasi ini diperoleh dari Google Play Store yang memang sudah banyak menyediakan aplikasi berbasis Game Edukasi untuk Anak usia dini yang dapat diinstall pada perangkat smart phone android KitKat atau android Versi 4.0 ke atas. Setelah di install maka para guru maupun anak didik sudah dapat mengoperasikan aplikasi tersebut sesuai dengan tutorial yang telah dijelaskan sebelumnya.

4.1. Menu Utama Aplikasi



Gambar 3 Tampilan menu utama dari aplikasi belajar huruf angka dan warna

Setelah aplikasi belajar huruf angka dan warna.apk diinstall kedalam perangkat android yang sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan maka akan ditampilkan menu utama yang terdiri dari beberapa pilihan yaitu belajar mengenal huruf, angka, warna dan beberapa fitur tambahan seperti puzzle atau menyusun bentuk acak dan game serta quiz lainnya yang dapat menilai kemampuan dari pengguna aplikasi.

4.2 Fitur Game Edukasi



Gambar 4 Beberapa Fitur Utama dan Tambahan Game Edukasi Mobile Learning

Gambar di atas jelas menunjukkan ada banyak pilihan fitur yang dapat digunakan oleh para guru dan peserta didik dalam membantu proses pembelajaran dengan adanya fasilitas gambar dan suara yang memungkinkan para siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran mereka dengan lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan adanya aplikasi berbasis android ini diharapkan minat belajar dari peserta didik akan terus meningkat.

5. Kesimpulan

Dari hasil kegiatan PkM yang dilakukan tim pengabdian pada TK. Kana Nasional maka dapat ditarik beberapa kesimpulan berdasarkan survei dan wawancara yang dilakukan yakni:

- a. Media penyampaian materi pembelajaran yang digunakan pada YK. Kana Nasional masih kurang menarik dan efektif karena masih menggunakan media kertas dan papan tulis.
- b. Minat dan motivasi belajar para peserta didik lemah dalam menerima materi ajar yang disampaikan oleh para guru
- c. TK. Kana Nasional membutuhkan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar para peserta didik

Setelah melakukan sosialisasi pemanfaatan media pembelajaran berbasis mobile learning sebagai solusi maka dipastikan bahwa proses belajar mengajar di TK, Kana Nasional akan berjalan dengan lebih nyaman dan menyenangkan.

6. Saran

- a. Dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar anak dibutuhkan guru pendamping dan bimbingan serta pengawasan dari orang tua para peserta didik selama penggunaan aplikasi mobile learning ini.
- b. Untuk pengembangan selanjutnya diharapkan aplikasi mobile learning dapat diimplementasikan pada multi platform dan multi Operating System
- c. Diharapkan pada pengembangan selanjutnya aplikasi mobile learning menyediakan fasilitas yang dapat melakukan evaluasi kinerja para guru dan kemampuan para peserta didik

7. Ucapan Terimakasih

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terimakasih kepada Yayasan TK Kana Nasional beserta guru dan orangtua murid yang memberikan dukungan kepada tim PkM Universitas Mandiri Bina Prestasi dalam pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan sehingga dapat berjalan dengan lancar dan menyenangkan. Juga tidak lupa tim PkM mrngucapkan terimakasih kepada LPPM Universitas Mandiri Bina Prestasi yangtelah mendukung terlaksanaanya kegiatan PkM di TK. Kana Nasional melalui penerbitan Surat Tugas pelaksanaan PkM



Gambar 5. Photo bersama Ketua Yayasan, Guru dan Tim PkM

Referensi

- [1] Butsianto, S. (2017), “Aplikasi Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android”, Jurnal teknologi Pelita Bangsa SIGMA, Volume 6 nomor 2 maret 2017 ISSN: 2407-3903.
- [2] Wahyuningsih, S., dkk, (2020), “Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun”, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, ISSN: 2549-8959 Online) 2356-1327 (Print), Volume 4 Issue 1 (2020) Pages 305-311
- [3] Senduk, E. P.,Sinsuw, A. A. E., & Karouw, S. D. S. (2016); “M-Learning Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality”, E-Journal Teknik Informatika Vol.9 No 1 (2016), ISSN: 2301- 8364.
- [4] Anshori, S., (2016), “Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran”, Civic- Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya,ISSN 2579-9924 (Online), ISSN 2579-9878 (Cetak) Hal. 88-100
- [5] Rahmawati & Budi, (2018); “Pengaruh Media Pembelajaran Abjad Berbasis Mobile Terhadap Peningkatan Kecerdasan Kognitif” , Artikel Magister Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta dan Fakultas Ilmu Komputer Universitas ndonesia.
- [6] Sugiyono. (2017). “Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D”, Alfabeta Bandung