

Pelatihan Media Belajar Anak di Masa Pandemi

Diah Nugraheni¹⁾, Dyah Setyaningrum Winarni²⁾, Khasanah³⁾, Marini⁴⁾

^{1, 2, 3, 4} Universitas Ivet

diah85heni@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.31331/manggali.v2i1.1968>

Info Articles

Sejarah Artikel:

Disubmit : Nopember 2021

Direvisi : Desember 2021

Disetujui : Januari 2022

Keywords:

Media belajar anak; bermain
edukatif

Abstrak

Sejak pandemi Covid 19 melanda Indonesia, pemerintah membuat kebijakan bahwa semua kegiatan dilakukan di rumah yang kini telah menjadi titik sentral kegiatan apa pun bagi semua anggota keluarga. Sebagai anak-anak, mereka masih menjalankan tugas dan kewajibannya sebagai siswa yang belajar di rumah. Banyak waktu luang yang bisa dimanfaatkan. Salah satunya adalah melakukan aktivitas menggunakan media belajar. Media belajar yang tepat tentu berimbas pada bagaimana mengkonstruksi bahan menjadi sesuatu yang menarik dan mudah dipahami. Anak-anak tetap dapat melakukan aktivitas belajar dan bermain yang menyenangkan baik di dalam maupun luar ruangan bersama dengan orang tua selama masa pandemi demi kesehatan fisik, mental, dan sosial melalui media belajar. Tujuan kegiatan ini adalah mengetahui teknis pelaksanaan pelatihan Media Belajar Anak di Masa Pandemi dan manfaat dari pelatihan bagi orangtua. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode ceramah dalam memberikan materi kepada guru-guru PAUD dan Mahasiswa Universitas Ivet, diskusi/tanya jawab, pemberian contoh-contoh permainan sains dengan alat dan bahan sederhana, serta memberikan tips bermain edukatif dari rumah. Simpulan kegiatan ini adalah peserta mengetahui media belajar anak yang bisa dilakukan selama pandemi.

Abstract

Since the Covid 19 pandemic hit Indonesia, the government has made a policy that all activities are carried out at home which has now become the central point of any activity for all family members. As children, they still carry out their duties and obligations as students who study at home. Lots of free time that can be used. One of them is doing activities using learning media. The right learning media certainly has an impact on how to construct materials into something interesting and easy to understand. Children can still do fun learning and play activities both indoors and outdoors with their parents during the pandemic for physical, mental and social health through learning media. The purpose of this activity is to know the technical implementation of Children's Learning Media training in the Pandemic Period and the benefits of training for parents. The method used in this activity is the lecture method in providing material to PAUD teachers and Ivet University students, discussions/questions and answers, giving examples of science games with simple tools and materials, and providing tips for playing educational games from home. The conclusion of this activity is that participants know children's learning media that can be done during the pandemic.

✉Alamat Korespondensi:

E-mail: diah85heni@gmail.com

p-ISSN : 2715-5757

e-ISSN : 2798-4435

PENDAHULUAN

Indonesia mengalami pandemi Covid 19 pada 2020, dengan kebijakan pemerintah bahwa semua kegiatan seperti bekerja, belajar dan beribadah dilakukan di rumah. Karena itu, dikenal dengan istilah *work from home* (WFH), *study from home* (SFH), atau *pray in house* (PIH). Kini, rumah telah menjadi titik sentral kegiatan apa pun bagi semua anggota keluarga. Sebagai anak-anak, mereka masih menjalankan tugas dan kewajibannya sebagai siswa yang belajar di rumah. Siswa mengerjakan semua pelajaran, pekerjaan rumah (*homework*), maupun tugas-tugas sekolah di rumah atau dikenal pembelajaran online (Nugraheni & Winarni, 2021). Savickas (2013) mendefinisikan bahwa kematangan anak dalam berkarir kedepannya adalah keberhasilan seseorang dalam menyelesaikan tugas perkembangan vokasional yang khas bagi tahap perkembangan tertentu. Setelah belajar anak tetap belajar sebagaimana seperti biasanya sebagai siswa sekolah, namun semuanya itu dikerjakan di rumah. Pola belajar ini perlu juga dukungan guru sebagai pengajar dalam menciptakan media atau bahan ajar yang mampu mencakup kebutuhan akan kompetensi yang harus dimiliki anak sesuai taraf usia perkembangannya (Bujuri, 2018). Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2017 tentang profesionalisme guru, bahwa guru mempunyai tugas untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, hingga mengevaluasi dari proses yang dilakukan. Untuk itu perlu peningkatan kompetensi guru dalam mengelola kelas (Sari et al., 2021), sebagai upaya optimalisasi guru dalam melaksanakan pendidikan terutama bagi anak usia dini (PAUD).

Pendidikan anak dapat dimulai sejak usia dini lewat lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD). Pada anak yang berusia kurang dari 6 tahun bukan diberi materi pelajaran seperti murid Sekolah Dasar (SD) atau jenjang yang lebih tinggi, melainkan berupa rangsangan atau stimulus untuk mendukung tumbuh kembangnya secara optimal. Pola belajar anak terutama dalam masa pertumbuhan antara usia balita hingga 10 tahun memang usia yang masih ada peran bermain dan berpikir pada keadaan logis atau nyata yang mampu ditangkap oleh pancaindera saja. Untuk itu perlu pembelajaran dan media yang tepat dalam membelajarkan topik atau tema tertentu (Khadijah, 2016; Mansyur, 2020). Pengajar atau guru perlu memperhatikan aspek pada perkembangan kognitif yang tentunya berdampak pada perubahan dalam menyusun strategi belajar (Habsari, 2017). Pada anak usia dini pola belajar dengan memanfaatkan lingkungan yang ada disekitar

atau yang paling dekat adalah kunci keberhasilan pembelajaran (Erviana, 2015; Mansyur, 2020). Untuk itu perlu adanya strategi dengan media belajar yang tepat dalam membelajarkan anak sesuai perkembangan umurnya.

Media belajar yang tepat tentu berimbas pada bagaimana mengkonstruksi bahan menjadi sesuatu yang menarik dan mudah dipahami. Media belajar sendiri adalah alat-alat bantu yang digunakan untuk menunjang pelaksanaan proses belajar mengajar, mulai dari buku sampai penggunaan perangkat elektronik di kelas (Yudasmara & Purnami, 2015). Media pembelajaran berfungsi untuk menjelaskan atau memvisualisasikan suatu materi (Yudasmara & Purnami, 2015) yang sulit dipahami jika hanya menggunakan ucapan verbal. Dengan begitu, media pembelajaran penting diterapkan pada saat belajar mengajar untuk meningkatkan semangat belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang perlu upaya peningkatan kompetensi guru terutama dalam mengembangkan media belajar anak di masa pandemi, sehingga anak tetap dapat melakukan aktivitas belajar dan bermain yang menyenangkan baik di dalam maupun luar ruangan bersama dengan orang tua selama masa pandemi demi kesehatan fisik, mental, dan sosial. Identifikasi permasalahan pada pengabdian ini adalah 1) bagaimana teknis pelatihan Media Belajar Anak di Masa Pandemi? dan 2) seberapa besar manfaat yang diperoleh dari pelatihan ini bagi orang tua khususnya anak-anak selama masa pandemi?

METODE

Pengabdian masyarakat ini dilakukan secara virtual melalui *zoom meeting* dengan peserta kegiatan pengabdian adalah guru-guru PAUD/TK dan Mahasiswa PG PAUD Universitas Ivet. Waktu pelaksanaan pengabdian pada bulan Maret sampai dengan Juli 2021 tentang media belajar dan cara pembuatan media belajar anak di masa pandemi yang dapat dilakukan di rumah dan tersedia di lingkungan rumah. Narasumber pelatihan ini adalah dosen Universitas Ivet dengan kolaborasi bidang keahlian pada pendidikan anak usia dini oleh ibu Khasanah, M.Pd dan ibu Dr. Marini, M.Pd., sedangkan untuk bidang keahlian IPA oleh ibu Diah Nugraheni, M.Pd., dan ibu Dyah Setyaningrum Winarni, M.Pd. Model kegiatan pengabdian ini adalah memberikan informasi/pengetahuan mengenai bermain yang aman dan menyenangkan di masa covid, melatih kreativitas anak dengan permainan sains, dan tips bermain edukatif dari rumah pada anak di masa

pandemi. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode ceramah dalam memberikan materi kepada guru-guru PAUD dan Mahasiswa Universitas Ivet, diskusi/tanya jawab, pemberian contoh-contoh permainan sains dengan alat dan bahan sederhana, serta memberikan tips bermain edukatif dari rumah. Adapun tahap-tahap kegiatan pengabdian yang dilakukan yaitu:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan diskusi untuk merancang kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu a) menyusun materi pengabdian media belajar anak di masa pandemi, b) melakukan koordinasi dengan tim pengabdian mengenai konsep pelaksanaan pengabdian, c) melakukan koordinasi dengan tim pengabdian mengenai menentukan waktu dan tempat pelatihan dan cakupan materi yang disajikan dalam pelatihan.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, tim pengabdian memberikan informasi/pengetahuan mengenai bermain yang aman dan menyenangkan di masa covid, melatih kreativitas anak dengan permainan sains, dan media pembelajaran menggunakan papan flanel. Langkah kegiatan dengan mempersiapkan contoh bahan atau materi tertentu yang dapat dilakukan di rumah. Tim pengabdian melakukan diskusi dan tanya jawab dengan peserta bisa mempraktikkan sendiri di rumah atau sekolah bersama dengan anak-anak. Hasil praktik yang dilakukan kemudian dilanjutkan dengan diskusi hasil praktik dari kegiatan pembelajaran menggunakan media yang ada di lingkungan sekitar, mengetahui respon yang terjadi dari hasil praktik menggunakan media pembelajaran yang ada di lingkungan rumah.

3. Tahap Evaluasi dan Pembuatan Laporan

Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan evaluasi terhadap keseluruhan kegiatan pelatihan mulai dari persiapan proposal, materi pengabdian, kegiatan pengabdian, dan respon peserta pengabdian dari hasil apa yang sudah dipraktikkan. Selanjutnya, setelah dilakukan evaluasi, tim pengabdian menyusun laporan pengabdian.

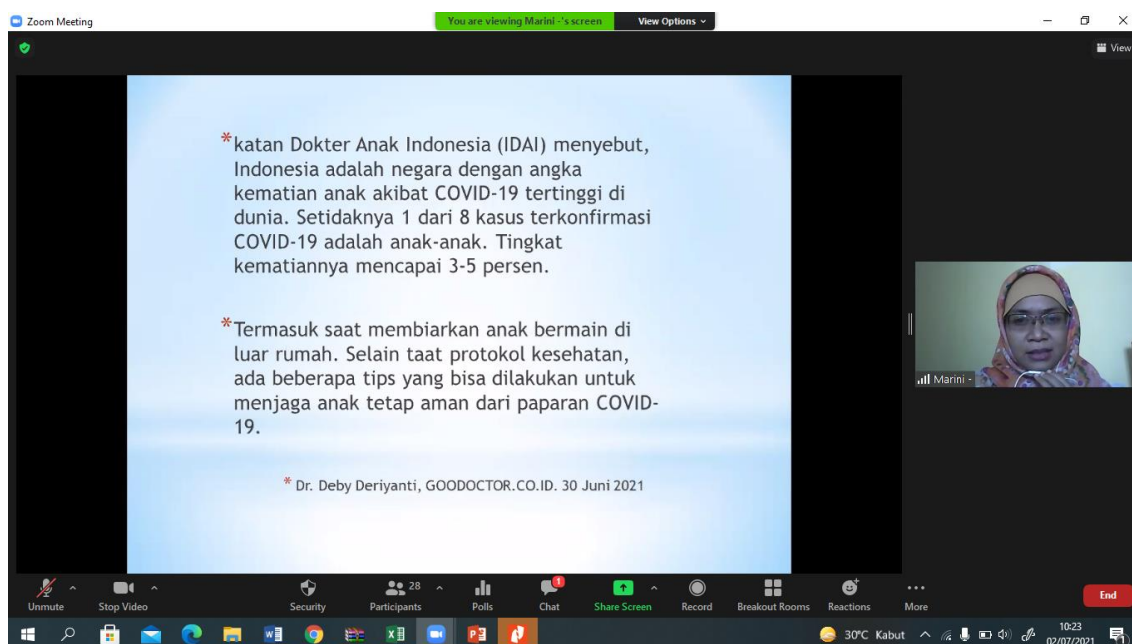
HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan dalam jangka waktu 5 (lima) bulan, yaitu mulai dari bulan Maret 2021 sampai bulan Juli 2021 yang meliputi pembuatan proposal, persiapan, pelaksanaan, evaluasi hasil pengabdian, penyusunan, dan

pengumpulan laporan. Kegiatan pelatihan dilaksanakan menggunakan platform *zoom meeting*. Materi pelatihan meliputi: 1) Bermain Masa Covid, 2) Melatih Kreativitas Anak, dan 3) Media Pembelajaran Papan Flanel.

Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh guru-guru PAUD dan mahasiswa. Guru-guru PAUD dan mahasiswa ini dapat meneruskan informasi yang diperoleh dari kegiatan pengabdian kepada siswa dan sebagai modal mahasiswa juga dalam merancang kegiatan yang edukatif untuk mampu membelajarkan dan meningkatkan kemampuan anak sesuai pada taraf perkembangannya meskipun dalam kondisi pembelajaran terbatas yang dilakukan di rumah. Oleh karena itu guru harus mampu mengolah sumber belajar dan media pembelajaran yang digunakan dalam keadaan daring maupun luring (Setyaningsih et al., 2021). Kegiatan pelatihan ini mengajarkan cara-cara membelajarkan anak dengan bermain sesuai ketersediaan sumber belajar yang ada di rumah. Salah satu yang disampaikan dalam pelatihan ini adalah pentingnya pembelajaran dengan cara bermain dan menyenangkan seperti pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Pentingnya konsep belajar dengan bermain bagi anak usia dini.

Untuk memperkaya pembelajaran pada anak usia dini, perlu juga ditunjang dengan kegiatan sains di rumah menggunakan pewarna makanan atau alat dan bahan yang ada di rumah, seperti pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan belajar sains menggunakan alat dan bahan yang tersedia di rumah atau lingkungan sekitar.

Pada gambar 2 peserta dilatih dalam mempersiapkan pembelajaran menggunakan bahan yang tersedia di lingkungan, terutama bahan makanan yang tidak berbahaya bagi anak. Hasil pelatihan ini kemudian diterapkan di kepada anak dalam belajar. Respon peserta setelah mengimplementasikan media belajar beragam. Ada respon yang sangat membantu, dan ada respon yang menyatakan kesulitan menghentikan pembelajaran, karena anak antusias dalam melakukan permainan sains.

PEMBAHASAN

Pelatihan ini dilakukan dengan mengedepankan pada hasil observasi dari sebelum kegiatan pengabdian sebelumnya yang membahas berbagai media, dan diketahui bahwa guru PAUD dan mahasiswa calon guru lebih memerlukan upaya atau cara yang diperlukan dalam membelajarkan anak dengan media atau bahan yang tersedia di rumah. Hal ini mengingat dalam masa pandemi covid ini anak lebih banyak belajar di rumah dengan bimbingan dari orang tua. Tentu perlu adanya media pembelajaran yang orang tua tidak mengalami kesulitan, dan guru juga mampu memandu orang tua dan mengarahkan anak untuk belajar, meskipun di rumah masing-masing dan dibimbing orang tua masing-masing.

Selama kegiatan pengabdian berlangsung, antusiasme peserta sangat tinggi. Hal ini dilihat berdasarkan banyaknya pertanyaan yang diajukan oleh peserta kepada tim pengabdian. Pertanyaan ditarik simpulan pertanyaan, mengarah pada pertanyaan antara lain: 1) bagaimana cara mengedukasi anak untuk menerapkan protokol kesehatan saat bermain dengan teman di masa pandemi? 2) permainan apa saja yang dapat merangsang kreativitas siswa? 3) bagaimana cara memanfaatkan alat dan bahan yang ada di sekolah/rumah sehingga bisa digunakan untuk melatih kreativitas siswa? 4) bagaimana cara merancang kegiatan yang menarik perhatian dan rasa ingin tahu anak? Berdasarkan pertanyaan yang disampaikan tersebut, berkembang berbagai pertanyaan lain yang didasarkan pada hasil penerapan kegiatan belajar menggunakan media yang sudah dipaparkan dalam pelatihan. Hasilnya ada yang mampu mengolahnya menjadi satu bentuk karya atau kreativitas anak, namun ada juga kesulitan dalam meminta orang tua membantu membimbing belajar anak dengan media tersebut. Hal ini dikarenakan bagi orang tua yang bekerja dan memiliki anak usia dini lebih dari satu anak, menjadi problematikan baru bagi guru PAUD dalam membelajarkan anak di rumah. Keberhasilan pembelajaran di rumah tentu sangat didorong peran orang tua (Hadi et al., 2020), sehingga pola-pola media atau sumber belajar yang diberikan oleh guru tentu tidak lepas pada karakter dan lingkungan belajar anak, apakah anak mampu berkembang sesuai dengan taraf perkembangannya di lingkungan rumah, atau perlu bimbingan lebih dari guru dalam membelajarkan ke anak, mungkin dengan *home visit* atau aktivitas lain.

Selama kegiatan pelatihan, peserta mengikuti pengabdian dengan sungguh-sungguh dan di akhir kegiatan, peserta memberikan apresiasi dan langsung ingin mencoba permainan yang sudah dicontohkan oleh tim pengabdian. Respon peserta sangat takjub dengan konsep sains yang ditunjukkan walaupun hanya dengan permainan sederhana tersebut. Permainan ini bisa menjadi sarana orangtua/guru untuk lebih mendekatkan diri kepada anak dan memberi ruang bermain untuk anak

SIMPULAN

Simpulan pengabdian media belajar anak di masa pandemi, bahwa 1) kegiatan pengabdian ini secara umum dikatakan berhasil dengan indikator jumlah peserta yang mencapai target dan antusiasme peserta yang tinggi dibuktikan dengan keaktifan dalam bertanya dan berpartisipasi dan 2) kegiatan pengabdian memberikan informasi atau

pengetahuan mengenai aktivitas belajar dan bermain yang menyenangkan baik di dalam maupun luar ruangan bersama dengan orang tua selama masa pandemi.

Saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam kegiatan pelatihan ini adalah 1) perlu diadakan pengabdian lain yang sejenis agar guru-guru PAUD dan mahasiswa memiliki wawasan yang luas dan 2) pelatihan di masa mendatang dapat terus berlanjut sehingga dapat menambah kreativitas dan produktivitas di tingkat yang lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Erviana, L. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan Sebagai Sarana Praktikum IPA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Di SMP-It Ar Rahmah Pacitan. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 7(2), 71–77. <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/Dinamika/article/view/936>
- Habsari, Z. (2017). Dongeng Sebagai Pembentuk Karakter Anak. *BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 1(1), 21–29. <https://doi.org/10.17977/um008v1i12017p021>
- Hadi, L., Tanjungpura, U., Prof, J., Hadari, H., & Pontianak, N. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Student Perceptions of Online Learning During Covid-19 Pandemic. *Jurnal Zarah*, 8(2), 56–61.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://core.ac.uk/download/pdf/53037014.pdf&ved=2ahUKEwjO79-u9vHrAhVLfSsKHYYWkCSgQFjAAegQIAxAB&usg=AOvVaw0_S_abnQpYEkF4FJ8At0XT
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia. *Education and Learning Journal*, 1(2), 113. <https://doi.org/10.33096/eljour.v1i2.55>
- Nugraheni, D., & Winarni, D. S. (2021). Pembelajaran online Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19.

Seminar Nasional IPA XI Inovasi Pembelajaran IPA Yang Berwawasan Lingkungan Di Masa Pandemi, 396–400.

- Sari, D. S., Hidayati, D. W., Wahyuni, A., Lestari, R. S., & Awaliyah, N. A. (2021). Pengembangan Kompetensi Pedagogik Guru SD melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif di Era Pandemi Covid-19. *Manggali*, 1(2), 167–176. <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/manggali/article/view/1750>
- Savickas, M. L. (2013). *Handbook of Vocational Psychology*. <https://doi.org/10.4324/9780203143209>
- Setyaningsih, S., Widiastuti, E. H., Zusrotin, Z., & Ramadhani, L. K. (2021). Pembelajaran Daring dan Luring Masa Pandemi Covid-19 di SMA Muhammadiyah 4 Kendal. *Manggali*, 1(2), 222-230.
- Yudasmara, G. A., & Purnami, D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 48(1–3), 1–8.