

Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital bagi Guru TK dan PAUD Kecamatan Bojongsoang dengan Menggunakan Aplikasi Interaktif

Fitriyani¹, Shaufiah², Nurul Ikhsan³

^{1,2,3} Telkom University, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Fitriyani

E-mail: fitriyani@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Guru-guru TK dan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) saat ini dituntut untuk dapat menguasai teknologi dan memanfaatkannya untuk manajemen kelas dan pengajaran. Mitra sasar dari pelatihan ini adalah Guru-guru TK dan PAUD di Kecamatan Bojongsoang. Salah satu permasalahan mitra adalah bagaimana memanfaatkan media digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Solusi yang ditawarkan adalah pelatihan membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi digital interaktif. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru-guru untuk membuat proses pembelajaran lebih kreatif dan menarik. Pada pelatihan ini peserta belajar membuat instrumen pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Berdasarkan hasil kuesioner pelaksanaan kegiatan, 95% peserta setuju bahwa pelatihan yang dilakukan sudah sesuai dengan kebutuhan peserta dan berharap kegiatan ini akan terus dilanjutkan.

Kata kunci – aplikasi digital, guru PAUD, interaktif, Kahoot, pelatihan

Abstract

The teachers of kindergarten and Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) are currently being demanded to be able to master technology and use it for classroom management and teaching. The target partners of this training are the teachers of PAUD Bojongsoang. One of the partners' concerns is how to use digital media to improve the quality of the learning process. The solution offered is training to create learning media using interactive digital applications. This training is expected to enhance the ability of teachers to make the learning process more creative and exciting. In this training, participants learn to create learning instruments using the Kahoot application. Based on the results of the implementation questionnaire, 95% of participants agreed that the training carried out was in line with the needs of the participants and hoped that this activity would continue.

Keywords -digital application, teachers, interactive, Kahoot, training

PENDAHULUAN

Anak-anak generasi saat ini hidup dalam dunia digital yang serba canggih. Penggunaan gawai atau perangkat digital seperti tablet, laptop, atau *smartwatch*, serta peramban canggih seperti Google, Mozilla, Opera, atau Internet Explorer, menjadi bagian dari keseharian generasi saat ini. Bahkan, gawai dapat dikatakan sebagai gaya hidup di era ini. Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) memberi istilah “Generasi *Digital Native*”, yaitu anak-anak yang sudah mengenal media digital sejak lahir.

Kemudahan akses internet dan penggunaan gawai mengubah strategi pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, termasuk pendidikan anak usia dini (PAUD). Di antara pro dan kontra pengaruh gawai pada tumbuh kembang anak, tidak dipungkiri bahwa lembaga PAUD pun ikut memanfaatkan kemudahan teknologi informasi dan komunikasi di era ini untuk bahan pembelajaran anak. Pendidikan bagi anak usia dini sebaiknya ikut mengantisipasi era digital karena anak-anak adalah generasi penerus bangsa dalam dua puluh hingga tiga puluh tahun yang akan datang.

Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru mengamanatkan empat kompetensi yang harus dikuasai guru, yaitu kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial. Ada 2 (dua) kompetensi yang berkaitan dengan TIK: 1) kompetensi pedagogik, yaitu memanfaatkan TIK untuk kepentingan pembelajaran; dan 2) kompetensi profesional, yaitu memanfaatkan TIK untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri

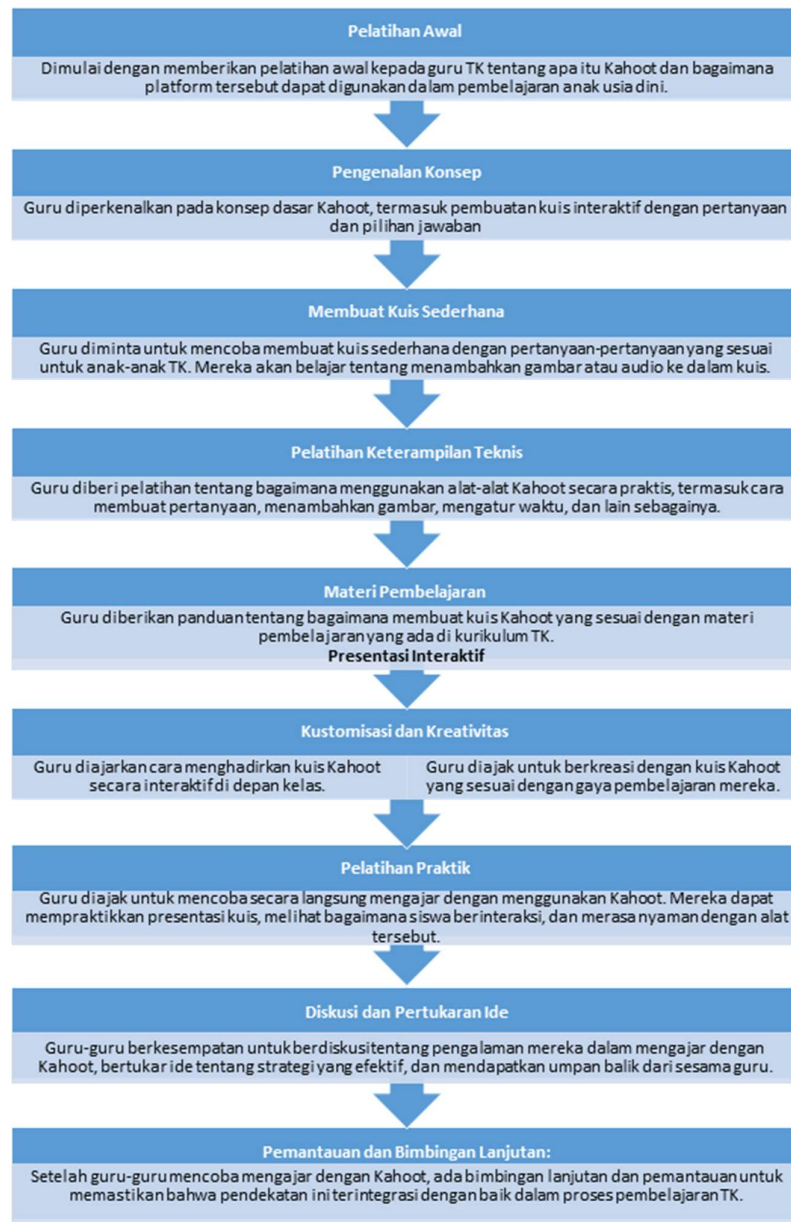
METODE

Dalam menghadapi era digital, penting bagi para guru Taman Kanak-Kanak (TK) untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan platform interaktif *online* seperti Kahoot. Kahoot adalah aplikasi pembelajaran digital yang dapat memperkaya pengalaman belajar anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Berikut adalah beberapa manfaat Kahoot dalam pembelajaran TK:

- 1) Interaktif dan menarik
Kahoot memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif, sehingga menciptakan suasana bermain sambil belajar yang dapat meningkatkan keterlibatan dan minat anak-anak terhadap pelajaran.
- 2) Pembelajaran berbasis permainan
Anak-anak belajar melalui permainan, dan Kahoot dapat menghadirkan permainan di dalam kelas. Guru dapat membuat tantangan dan kompetisi yang sehat yang mendorong anak-anak untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
- 3) Diversifikasi pembelajaran:
Guru dapat menggabungkan berbagai jenis media pembelajaran seperti teks, gambar, dan suara dalam satu kuis. Hal ini memungkinkan kreativitas dalam penyajian materi yang dapat mengakomodir berbagai gaya pembelajaran anak-anak.
- 4) Kolaborasi dan kreativitas:
Guru dapat bekerja sama dalam pembuatan media pembelajaran, saling berbagi ide dan materi pembelajaran. Ini merangsang kolaborasi di antara para pendidik.

Proses transfer pengetahuan pengajaran Kahoot kepada guru TK dan PAUD dilakukan melalui tahapan berikut:



Gambar 1.
Proses transfer pengetahuan

Proses pada Gambar 1 memastikan bahwa guru-guru TK dan PAUD dapat memahami dan memanfaatkan Kahoot dengan efektif dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan Kahoot dalam pembelajaran TK dan PAUD, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif bagi anak-anak, sambil tetap memenuhi tujuan kurikulum.

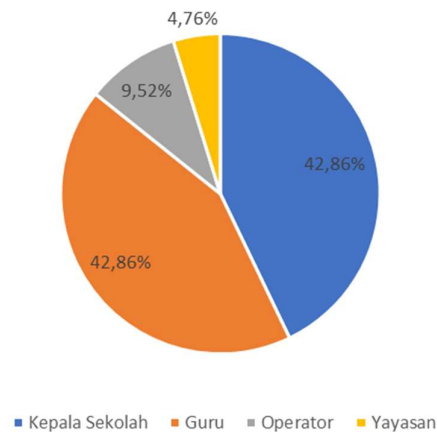
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan terdiri dari dua kegiatan utama, yaitu peserta mencoba materi/kuis yang sudah disiapkan oleh panitia (dosen) dan peserta membuat sendiri materi/kuis. Aplikasi yang digunakan adalah Kahoot. Kegiatan pembuatan materi dilakukan dengan pemaparan dari panitia dan praktik yang didampingi oleh panitia dan asisten (mahasiswa pendamping), seperti pada Gambar 2. Selama kegiatan berlangsung, peserta terlihat antusias dan mengikuti pelatihan dengan baik. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan pada 9 Desember 2023 dan dihadiri oleh 40 orang peserta kegiatan secara penuh.



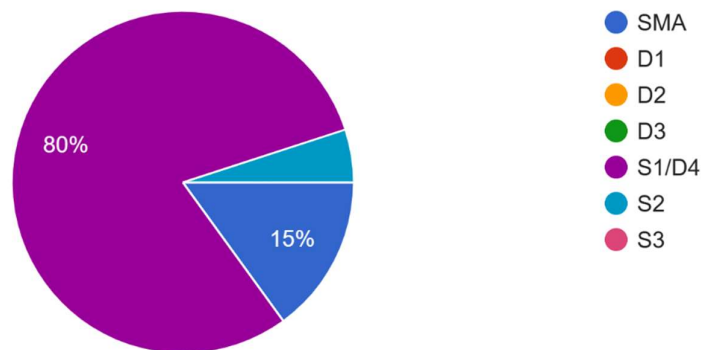
Gambar 2.
Kegiatan Pelatihan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan pada 9 Desember 2023 dan dihadiri oleh 40 orang peserta. Peserta merupakan guru-guru PAUD dan TK se Kecamatan Bojongsoang, yang terdiri dari Kepala Sekolah, guru, operator, atau pihak pengelola/yayasan. Sebagian besar peserta adalah Kepala Sekolah dan Guru sebagaimana disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3.
Latar Belakang Peserta

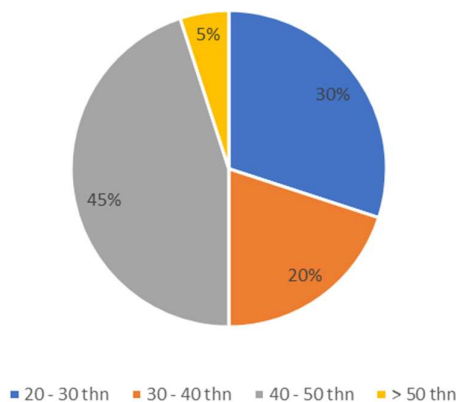
Adapun latar belakang pendidikan peserta sebagian besar adalah lulusan S1/D4, yaitu 80%, seperti terlihat pada Gambar 3. Kemudian 5% peserta berpendidikan S2 dan sekitar 15% berpendidikan SMA. Gambar 4 menyajikan komposisi latar belakang pendidikan peserta.



Gambar 4.
Pendidikan Peserta

Kemudian, jika dilihat dari usia peserta, sebagian besar berusia diatas 40 tahun, bahkan ada peserta yang sudah berusia di atas 50 tahun.

Gambar 5 menyajikan latar belakang peserta berdasarkan usia. Berdasarkan latar belakang peserta, dapat disimpulkan bahwa lebih dari 90% peserta adalah kepala sekolah/ guru, lebih dari 80% berpendidikan minimal S1/D4, dan sekitar 50% berusia lebih dari 40 tahun.



Gambar 5.
Usia Peserta

Dampak kegiatan pelatihan dievaluasi melalui survei dan observasi partisipan. Hasil survey menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman guru terhadap pemanfaatan media pembelajaran digital Kahoot.

Tabel 1 menyajikan hasil kuesioner yang disebarakan kepada peserta kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan.

Table 1.
Hasil Kuesioner *Feedback*

		STS (%)	TS (%)	N (%)	S (%)	SS (%)
1	Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan mitra/peserta	0	0	5	50	45
2	Waktu pelaksanaan kegiatan ini relatif sesuai dan cukup	0	5	10	60	25
3	Materi/kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami	0	0	15	60	25
4	Panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan	0	0	5	35	60
5	Masyarakat menerima dan berharap kegiatan-kegiatan seperti ini dilanjutkan di masa yang akan datang	0	0	5	40	55

Secara umum, sebagian besar peserta mendapatkan manfaat dari kegiatan. Perhatikan bahwa 95% peserta setuju bahwa materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan mitra/peserta, 95% peserta setuju bahwa materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami. Kemudian 95% peserta berharap kegiatan ini dapat dilanjutkan di masa mendatang.

KESIMPULAN

Berdasarkan lima aspek yang dievaluasi melalui kuissoner pada peserta pengabdian masyarakat, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan telah sesuai dengan tujuan kegiatan. Peserta dapat mengikuti kegiatan pelatihan dengan baik, dan setelah pelatihan peserta dapat membuat materi/ kuis menggunakan aplikasi Kahoot. Skill yang diperoleh pada pelatihan meningkatkan kemampuan guru TK dan PAUD dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Hasil positif ini tentu akan memberikan sumbangan nyata terhadap peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini di Kecamatan Bojongsoang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada PPM Telkom University yang telah memberikan dana untuk penyelenggaraan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Terima kasih juga kepada Yayasan Pendidikan dan Sosial Zaid bin Tsabit Bandung atas kerjasamanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Ayubi, Shalehuddin (2022). Teknologi Pembelajaran untuk Guru PAUD. Diakses dari: <http://pusdatin.kemdikbud.go.id/teknologi-pembelajaran-untuk-guru-paud/>
- Fadila, Sisca Nurul (2022). Eksplorasi penggunaan teknologi informasi pada pembelajaran anak usia dini di tk bunga bangsa. Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education 7.1 : 11-20.
- Hasbi, Muhammad dkk(2020). Pedoman Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020)
- Latip, Abdul. (2020). Peran literasi teknologi informasi dan komunikasi pada pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19. EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran 1.2 : 108-116.
- Murray, J. (2017). Building Knowledge in Early Childhood Education: Young Children Are Researchers. United Kingdom: Taylor & Francis.

Nisa', Luthfatun (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal ThufuLA:
Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Vol 8, No 1
Technology and Digital Media in the Early Years: Tools for Teaching and Learning. Diakses dari:
[Technology and Digital Media in the Early Years | Tools for Teaching a \(taylorfrancis.com\)](https://www.taylorfrancis.com)