

Penggunaan Media Pembelajaran Pada Pengajaran Jarak Jauh Bagi Anak Usia Dini

Somawati¹, Rita Karmila Sari²

^{1,2}Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

e-mail: ¹somadasay@gmail.com, ²karmilasari_rita@yahoo.com

Abstrak

Setiap pembelajaran yang diberikan pada anak hendaknya mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangannya. Media sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran. Media itu sendiri merupakan semua hal yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima untuk menerangkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian anak sehingga proses belajar terjadi. Bila dikaitkan dengan pembelajaran anak usia dini, maka media dimaksudkan sebagai alat yang menjadi perantara dalam menyampaikan pembelajaran pada anak usia dini. Tujuan kegiatan ini agar kemampuan guru-guru khususnya dalam penggunaan dan pemanfaatan game edukasi sebagai media pembelajaran mengalami peningkatan dan siswa/i KB GODWILLING meningkatkan kemampuan belajar dan prestasi akademiknya sehingga guru dan sekolah mengetahui potensi mereka selama pembelajaran daring berlangsung. Metode kegiatan ini yaitu ceramah atau presentasi dan bimbingan. Hasil dan pembahasan dari kegiatan ini yaitu materi yang disampaikan dianggap hal baru bagi para guru sehingga mereka membutuhkan proses dalam menerima materi dan mempraktekkan game edukasi ini dalam pengajaran mereka. Serta dari 5 aplikasi yang dijelaskan yaitu *kahoot*, *quizizz*, *quizlet*, *educandy*, dan *wordwall*, umumnya guru-guru lebih menyukai aplikasi *quizizz* karena dianggap lebih mudah dan banyak perpustakaan soal-soal yang dapat mereka akses sehingga memudahkan membuat bahan pelajaran. Simpulan dalam kegiatan ini yaitu terdapat 5 aplikasi yang dijelaskan dalam kegiatan yaitu *Kahoot*, *Quizizz*, *Quizlet*, *Educandy*, dan *wordwall*. Selain itu, hasil sosialisasi ini juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga kualitas Pendidikan siswa juga semakin baik. Para guru dapat menjelaskan materi dengan lebih menarik dengan aplikasi game edukasi dan sekolah juga dapat meningkatkan kualitas dan mutu para tenaga pendidikannya.

Kata Kunci: media pembelajaran, jarak jauh, usia dini

Abstract

Every learning given to children should be able to stimulate various aspects of their development. Media as a tool used to convey the content of learning. The media itself is all things that can be used as a message from sender to receiver to explain the child's thoughts, feelings, attention, and interests and attention so that the learning process occurs. When associated with early childhood learning, then the media is intended as a tool that becomes an intermediary in conveying learning in early childhood. The



purpose of this activity is so that the ability of teachers, especially in the use and utilization of educational games as a learning medium, has increased and students / kb GODWILLING improve their learning skills and academic achievement so that teachers and schools know their potential during online learning. This method of activity is a lecture or presentation and guidance. The results and discussion of this activity are considered new to teachers so they need a process in receiving the material and practicing this educational game in their teaching. As well as the 5 applications described, namely kahoot, quizizz, quizlet, educandy, and wordwall, generally teachers prefer quizizz applications because it is considered easier and many libraries of questions that they can access so that it is easier to make lesson materials. The conclusion in this activity is that there are 5 applications described in the activity, namely Kahoot, Quizizz, Quizlet, Educandy, and wordwall. In addition, the results of this socialization can also improve student learning outcomes so that the quality of student education is also possible good. Teachers can explain the material more interestingly with educational game applications and schools can also improve the quality and quality of their educators.

Keywords: learning media, distance, early age

Pendahuluan

Dampak wabah covid-19 masih dapat dirasakan sampai saat ini, terutama pada bidang pendidikan [1]. Mulai dari jenjang pendidikan anak usia dini sampai pada tingkat perguruan tinggi [2]. Seluruh jenjang pendidikan diwajibkan untuk mengikuti pembelajaran jarak jauh atau dalam jaringan (daring) guna mencegah penularan covid-19 [3]. Di lapangan kemampuan belajar secara daring masih belum mahir dilakukan oleh banyak siswa maupun pengajar [4]. Pembelajaran daring adalah pemanfaatan jaringan internet pada proses pembelajaran [5]. Dengan pembelajaran daring baik siswa maupun pengajar mempunyai keleluasaan pada pelaksanaannya [6]. Adapun platform yang dapat dipakai pada pembelajaran jarak jauh ini antara lain: permainan edukasi, google classroom, goggle meet, zoom, Whats App dan banyak platform gratis lainnya yang didapat dari media daring [7].

Setiap pembelajaran yang diberikan pada anak hendaknya mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangannya [8]. Tentu dalam pembelajaran ini tidak terlepas dari penggunaan media. Media sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran [9]. Kehadiran media dapat membantu pembelajaran lebih mudah dicerna oleh anak [10]. Media itu sendiri merupakan semua hal yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima untuk menerangkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian anak sehingga proses belajar terjadi [11]. Bila dikaitkan dengan pembelajaran anak usia dini, maka media dimaksudkan sebagai alat yang menjadi perantara dalam menyampaikan pembelajaran pada anak usia dini [12]. Dalam konteks ini terdapat banyak media yang bisa di gunakan untuk pembelajaran anak usia dini [13]. Prinsipnya media yang akan digunakan tersebut dapat memberikan rangsangan semangat atau motivasi anak usia dini, untuk dapat

belajar dengan mudah dan menyenangkan sehingga mereka tidak merasa jenuh atau bosan dalam mengikuti proses pembelajaran [14]. Setidaknya ada beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran bagi anak usia dini, yaitu menarik perhatian anak, memperjelas isi/pesan pembelajaran, mengatasi keterbatasan waktu, ruang, tenaga, serta membuat pembelajaran lebih interaktif [15].

Permainan atau yang sangat familiar dalam pelafalan masyarakat Indonesia yaitu game (kosakata bahasa Inggris) mempunyai peranan cukup krusial dalam kehidupan sehari-hari [16]. Tak terkecuali di dunia pendidikan, game digunakan sebagai sarana edukasi atau pembelajaran yang menyenangkan dan berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik [17]. Dengan fitur-fitur yang disajikan dan penggunaannya yang relatif mudah menjadikan game sangat digemari oleh semua kalangan, tak terkecuali anak-anak. Adanya potensi ini, maka tidak menutup kemungkinan game bisa dijadikan sebagai sarana untuk media pembelajaran. Permainan sebagai media pembelajaran, yaitu melibatkan siswa dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan, mendapatkan inspirasi, terdorong untuk berpikir kreatif, dan berintegrasi dalam kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan [18]. Walaupun siswa melakukan kegiatan yang sama dengan teman-temannya, tetapi proses pengalaman batinnya dalam mengembangkan potensinya sendiri mungkin berbeda-beda. Bermain sambil belajar dengan fitur-fitur game edukasi, dapat dimanfaatkan oleh siswa baik secara mandiri maupun dengan bimbingan guru atau orang tua [19]. Peran game edukasi sebagai media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pembelajaran dimana perkembangannya saat ini media bukan lagi dipandang sekedar alat bantu tetapi merupakan bagian yang penting dalam sistem pendidikan dan pembelajaran [20]. Mengingat begitu besarnya peran media dalam pembelajaran maka perlu adanya sosialisasi yang nantinya diharapkan dapat membantu sekolah terutama di KB GODWILLING dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh selama pandemi.

Adapun tujuan pemberian sosialisasi game edukasi sebagai media pembelajaran daring di KB GODWILLING, yaitu agar kemampuan guru-guru khususnya dalam penggunaan dan pemanfaatan game edukasi sebagai media pembelajaran mengalami peningkatan. Kemudian untuk siswa/i KB GODWILLING dapat meningkatkan kemampuan belajar dan prestasi akademiknya sehingga guru-guru dan sekolah mengetahui potensi mereka selama pembelajaran daring berlangsung di masa pandemi ini. Selanjutnya untuk proses pembelajaran, guru dan siswa cenderung dapat memanfaatkan media pembelajaran yang beragam dengan banyaknya platform game edukasi yang gratis digunakan secara daring, sehingga pendidik maupun peserta didik tidak mudah bosan selama proses pembelajaran.

Metode

Adapun metode dalam sosialisasi penggunaan media pembelajaran pada pengajaran jarak jauh bagi anak usia dini di KB GODWILLING yaitu ceramah atau presentasi dan bimbingan [21]. Adapun tahapan pelaksanaan sosialisasi ini dimulai dari persiapan,

sebelum pelaksanaan sosialisasi tentunya dilakukan persiapan-persiapan guna kelancaran kegiatan. Persiapan yang dilakukan antara lain survei tempat pelaksanaan kegiatan sosialisasi, pembuatan jadwal kegiatan sosialisasi untuk mengetahui implementasi game edukasi sebagai media pembelajaran anak usia dini yang akan digunakan dalam pelatihan. Selanjutnya pembuatan bahan materi/modul sebagai bekal dalam kegiatan sosialisasi dan panduan peserta untuk memahami lebih lanjut tentang materi sosialisasi. Kemudian membuat jadwal sosialisasi yang tentunya disesuaikan dengan agenda para guru di KB GODWILLING yang dikoordinasikan dengan kepala sekolah. Terakhir pada tahap ini yaitu melakukan koordinasi dalam penyediaan fasilitas sosialisasi.

Tahapan selanjutnya yaitu melaksanakan agenda sosialisasi. Kegiatan sosialisasi penggunaan media pembelajaran pada pengajaran jarak jauh bagi anak usia dini di KB GODWILLING akan dilaksanakan setelah semua perijinan dan persiapan sosialisasi selesai dilakukan. Kegiatan sosialisasi penggunaan media pembelajaran pada pengajaran jarak jauh bagi anak usia dini di KB GODWILLING akan berbeda dengan kegiatan belajar mengajar pada umumnya. Kegiatan sosialisasi penggunaan media pembelajaran pada pengajaran jarak jauh bagi anak usia dini di KB GODWILLING dibuat semenarik mungkin, *fun learning*, dan selain menambah pengetahuan, guru-guru juga diberi motivasi terkait implementasi game edukasi dalam kegiatan pembelajaran daring. Adapun pelaksanaan kegiatan sosialisasi penggunaan media pembelajaran pada pengajaran jarak jauh bagi anak usia dini di KB GODWILLING meliputi kegiatan sosialisasi yang mencakup tentang dasar-dasar game edukasi. Untuk target kuota kegiatan pelatihan ini adalah seluruh guru-guru yang merupakan tenaga pendidik di KB GODWILLING. Tempat pelatihan berlokasi di KB GODWILLING yang beralamat di Jl. Damai I No.28, Mampang, Kec. Pancoran Mas, Kota Depok, Jawa Barat 16433. Adapun fasilitas seperti laptop, papan tulis atau whiteboard dan Projector disediakan sesuai kebutuhan, bisa dari pihak seolah maupun dari pihak pelaksana kegiatan. Terakhir pada tahap ini dilakukan sosialisasi ini diselenggarakan dengan perpaduan antara teori dan praktek dengan perbandingan 30 : 70. Sejumlah penelitian membuktikan praktek langsung dapat meningkatkan pemahaman dalam belajar.

Selanjutnya tahap evaluasi sosialisasi penggunaan media pembelajaran pada pengajaran jarak jauh bagi anak usia dini di KB GODWILLING. Setelah kegiatan sosialisasi berakhir, tentu perlu dilaksanakan tahapan evaluasi untuk melihat sejauh mana hasil yang didapatkan dari proses sosialisasi dan melihat kekurangan dari pelaksanaan kegiatan. Selama kegiatan juga dilakukan pengamatan target capaian dari sosialisasi ini, sekaligus membahas tentang kendala-kendala yang mungkin ditemui dalam pelaksanaan.

Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran jarak jauh atau dalam jaringan (daring) dalam jangka waktu yang lama sangat mudah menjadikan siswa menjadi kurang motivasi ketika belajar. Apalagi bagi

anak-anak usia dini yang fokus belajarnya adalah sambil bermain. Anak-anak usia dini biasanya belum memahami konsep belajar. Guru biasanya menyelipkan materi sambil bermain bersama mereka. Setiap guru berusaha mempersiapkan pelajaran yang menarik dan membuat siswa menjadi lebih ingin mempelajari materi – materi baru tanpa harus dipaksa. Permainan edukasi dirancang dalam rangka menarik siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar. Pengembang yang membuat game edukasi ini sudah memperhitungkan berbagai hal agar permainan tersebut benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan, dan meningkatkan keterampilan pemain (dalam hal ini siswa) yang memainkannya (Hartono, Purnomo, Kurdhi, & Firdiana, 2016). Diasumsikan bahwa secara luas permainan dapat memberikan siswa kondisi belajar yang menarik untuk eksplorasi, menciptakan interaksi dan menambah pengetahuan. Para ahli teori pembelajaran kognitif juga mendukung gagasan ini dengan menyatakan bahwa bermain dapat memotivasi secara intrinsik dan memungkinkan pembelajaran yang terjadi lebih mendalam karena siswa menghabiskan lebih banyak usaha dan waktu untuk belajar sambil bermain sebab siswa menikmati aktivitas tersebut (Molin, 2017).

Kondisi yang ada di sekolah-sekolah, banyak guru masih mengabaikan peran permainan dalam pengajaran karena mereka kurang pengetahuan mengenai game edukasi yang tersedia daring dan dapat diakses secara gratis. Dengan adanya kondisi ini, kami ingin memberikan pengetahuan tambahan kepada para guru dalam bentuk sosialisasi game edukasi dalam pengajaran mereka. Tujuannya adalah agar guru-guru dapat membuat pengajaran yang tidak monoton dan menarik minat siswa dalam belajar secara daring. Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini telah berhasil dilakukan dengan melihat tingkat partisipasi para guru selama kegiatan.

Berikut adalah hasil dan pembahasan pada kegiatan sosialisasi penggunaan media pembelajaran pada pengajaran jarak jauh bagi anak usia dini di KB GODWILLING:

1. Materi yang disampaikan pada kegiatan sosialisasi penggunaan media pembelajaran pada pengajaran jarak jauh bagi anak usia dini di KB GODWILLING dianggap hal baru bagi para guru sehingga mereka membutuhkan proses dalam menerima materi dan mempraktekkan game edukasi ini dalam pengajaran mereka.
2. Guru-guru sangat antusias dalam proses merancang pembelajaran dengan menerapkan game edukasi, tetapi mereka banyak mengajukan pertanyaan dalam pelaksanaannya dikarenakan belum terbiasa memanfaatkan aplikasi game edukasi tersebut.
3. Dari 5 Aplikasi yang dijelaskan yaitu *kahoot*, *quizizz*, *quizlet*, *educandy*, dan *wordwall*, umumnya guru-guru lebih menyukai aplikasi *quizizz* karena dianggap lebih mudah dan banyak perpustakaan soal-soal yang dapat mereka akses sehingga memudahkan membuat bahan pelajaran.

Simpulan dan Saran

Simpulan dalam kegiatan sosialisasi penggunaan media pembelajaran pada pengajaran jarak jauh bagi anak usia dini di KB GODWILLING yaitu pengajaran jarak jauh bagi anak usia dini adalah hal yang tidak mudah. Kondisi pandemi yang tidak terduga mengharuskan guru untuk dapat berkreasi dan terus memotivasi anak usia dini ini dalam belajar secara daring. Salah satu solusi yang ditawarkan oleh kami adalah memberikan sosialisasi game edukasi dalam pengajaran bagi para guru di KB GODWILLING. Terdapat 5 aplikasi yang dijelaskan dalam kegiatan yaitu *Kahoot*, *Quizizz*, *Quizlet*, *Educandy*, dan *wordwall*. Diharapkan dengan kegiatan ini, para guru dapat menjelaskan materi dengan lebih menarik dan sekolah juga dapat meningkatkan kualitas dan mutu para tenaga pendidiknya. Selain itu, diharapkan juga hasil sosialisasi ini juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga kualitas Pendidikan siswa juga semakin baik.

Saran dalam kegiatan sosialisasi penggunaan media pembelajaran pada pengajaran jarak jauh bagi anak usia dini di KB GODWILLING yaitu kegiatan sosialisasi game edukasi dalam pengajaran sangat membantu guru dalam mengkreasi pengajaran mereka. Selain itu sosialisasi ini juga menambah pengetahuan mereka tentang aplikasi daring yang dapat dimanfaatkan secara gratis sehingga dapat memotivasi anak usia dini dalam belajar. Tim Abdimas Universitas Indraprasta PGRI menyarankan untuk terus melaksanakan sosialisasi serupa untuk membantu para tenaga pendidik dalam melaksanakan pembelajaran daring dan meningkatkan kompetensi serta kualitas sekolah.

Penghargaan

Pada kegiatan sosialisasi penggunaan media pembelajaran pada pengajaran jarak jauh bagi anak usia dini di KB GODWILLING, kami mengucapkan terima kasih atas bantuan dan dukungan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dan semoga dapat bermanfaat untuk mitra. Ucapan terima kasih kami untuk civitas akademik Universitas Indraprasta PGRI yang telah mendukung kami untuk dapat melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat serta untuk KB GODWILLING sebagai mitra kami yang turut serta berpartisipasi dalam kegiatan ini.

Daftar Pustaka

- [1] K. Sa'diyah and Amiruddin, "Pentingnya Psychological Well Being di Masa Pandemi Covid 19," *J. Kariman*, 2020, doi: 10.52185/kariman.v8i02.149.
- [2] I. Lathifah and W. N. Azizah, "PENERAPAN PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK USIA DINI SEBAGAI UPAYA PERUBAHAN PENDIDIKAN DI KELOMPOK BERMAIN MUTIARA BUNDA KABUPATEN CILACAP," *Al-Munqidz J. Kaji. Keislam.*, 2020, doi: 10.52802/amk.v8i2.252.
- [3] M. Afif, "Penerapan Metode Sorogan dalam Meningkatkan Baca Kitab di Pondok Pesantren Tarbiyatun Nasyi'in," *KABILAH J. Soc. Community*, 2019, doi: 10.35127/kbl.v4i2.3592.

- [4] J. Sabaryati, Z. Zulkarnain, M. Isnaini, and A. Manan, "COBEK (COMUNITAS BELAJAR AKTIF) DENGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ONLINE (MI-O) SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA BERBASIS PROYEK," *SELAPARANG J. Pengabdi. Masy. Berkemajuan*, 2020, doi: 10.31764/jpmb.v4i1.3320.
- [5] Q. Hasanah, "Pemanfaatan Aplikasi Whastapp sebagai Media E-Learning Masa Covid-19 pada Mata Kuliah Biomolekul dan Metabolisme di Tadris IPA IAIN Bengkulu," *Indones. Sci. Educ. J.*, 2020.
- [6] A. M. Irfanudin and I. Jamil, "PENYULUHAN MANAJEMEN PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ) DENGAN PEMANFAATAN GOOGLE CLASS ROOM (GCR) UNTUK SISWA/I SEKOLAH SELAMA PERIODE BELAJAR DARI RUMAH (BDR) DI TK ISLAM AL-KAMAL," *Dedik. PKM*, 2020, doi: 10.32493/dedikasiipkm.v2i1.8507.
- [7] A. N. Rasyid, S. Amaliyah, and A. I. Nurlaili, "Kajian Kritis Penggunaan Aplikasi Tele-Conference Zoom dalam Perkuliahan Online Selama Masa Tanggap COVID-19," *VEKTOR J. Pendidik. IPA*, 2020, doi: 10.35719/vektor.v1i2.7.
- [8] R. R. Pasberkala, "Kepekaan Sosial (Social Awareness) Anak Usia Dini Berdasarkan pada Tingkat Pendidikan Orangtua di Paud Islam Al Madina," *Thesis (Under Grad. Univ. Negeri Semarang*, 2019.
- [9] A. R. KS, "PENGEMBANGAN MEDIA HAND PUPPET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BICARA AWAL ANAK USIA DINI," 2020.
- [10] A. Zamsuri, F. Suandi, and R. Novendra, "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Multimedia : Studi Kasus Videografi," *J. Intra Tech*, 2019.
- [11] B. P. Wiguna, "SPRITUALITAS IBADAH DALAM TRADISI METHODIST DI TENGAH PANDEMI COVID-19," *Voice Wesley J. Ilm. Musik dan Agama*, 2020, doi: 10.36972/jvow.v3i2.55.
- [12] B. Asmara, "PENGUNAAN MEDIA BAHAN DAUR ULANG UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MAHASISWA S1 PG-PAUD DI UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SURABAYA," *Educ. Hum. Dev. J.*, 2019, doi: 10.33086/ehdj.v4i1.1083.
- [13] A. B. Wijaya and R. O. Andriyono, "Penerapan HOTs Pada Media Pembelajaran Game Matematika Dengan Metode DGBL," *JITU J. Inform. Technol. Commun.*, 2020, doi: 10.36596/jitu.v4i2.258.
- [14] N. Fathonah and E. Ladyawati, "IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN EDUKATIF UNTUK POS PAUD TERPADU (PPT) DI KELURAHAN BALAS KLUMPRIK KECAMATAN WIYUNG KOTA SURABAYA," *WAHANA*, 2016, doi: 10.36456/wahana.v6i2.496.
- [15] I. J. Shodiq and H. S. Zainiyati, "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING MENGGUNAKAN WHASTAPP SEBAGAI SOLUSI DITENGAH PENYEBARAN COVID-19 DI MI NURULHUDA JELU," *Al-Insyiroh J. Stud. Keislam.*, 2020, doi: 10.35309/alinsyiroh.v6i2.3946.
- [16] S. Ayuni Kaffah *et al.*, "Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Mengenai Pengenalan Nama Buah dalam Tiga Bahasa untuk Anak Usia Dini," *Indones. J. Early*

Child. J. Dunia Anak Usia Dini, 2020.

- [17] T. Hidayat, A. Hidayatullah, and R. Agustini, "Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Deiksis J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, 2019, doi: 10.33603/dj.v6i2.2111.
- [18] Y. Apsari, I. Lisdawati, and E. R. Mulyani, "Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris," *Abdimas Siliwangi*, 2020.
- [19] H. D. Pramono, "Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Game Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Berbasis Mobile," *J. Inf. Technol.*, 2018.
- [20] P. R. Sandri, A. Trisnadoli, and E. S. Nugroho, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahasa Inggris Dasar untuk Anak TK," *SMATIKA J.*, 2020, doi: 10.32664/smatika.v9i02.384.
- [21] G. Irianto and A. Lestari, "Peningkatan Pengetahuan Care Giver Dalam Merawat Lansia Di Pslu Natar," *J. Kreat. Pengabd. Kpd. Masy.*, 2021, doi: 10.33024/jkpm.v4i3.3842.