



PKM Penerapan ICT Bagi Kelompok Bermain Anak Usia Dini di Kelurahan Matani 1 Tomohon

Olivia E. S. Liando

Keywords :

ICT;
Kelompok Bermain

Corespondensi Author

Universitas Negeri Manado
Email: olivialiando@unima.ac.id

History Artikel

Received: 01-10-2019;
Reviewed: 08-10-2019;
Revised: 10-10-2019;
Accepted: 01-12-2019;
Published: 31-12-2019;

ABSTRAK

Sebagai mitra dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah kelompok bermain F'Kids Matani 1 Tomohon yang berada di bawah Yayasan Pendidikan Doktor Jopy Liando. Anggotanya ini terdiri dari anak-anak yang berusia 2-5 tahun yang berdomisili di Kelurahan Matani 1 Tomohon. Keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran, tidaklah cukup untuk dijadikan sebagai modal dalam menciptakan suasana belajar yang kreatif dan menarik. Pemanfaatan dan penguasaan ICT dalam proses pembelajaran perlu ditingkatkan. Permasalahan utama yang sering muncul adalah masih terbatasnya fasilitas berbasis ICT dan SDM yang masih kurang memanfaatkan ICT dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan PKM ini ditawarkan solusi bagi permasalahan utama yang dihadapi oleh mitra, yaitu kepada para pengajar dan anak-anak F'Kids sebagai mitra diberikan kursus dan pelatihan singkat, serta pendampingan untuk meningkatkan pemahaman, mengembangkan keterampilan menggunakan dan menerapkan ICT dalam proses pembelajaran dan juga pengembangan keterampilan/kreatifitas individu. Luaran berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan dan kreatifitas pemanfaatan ICT dalam proses pembelajaran baik untuk tenaga pengajar maupun individu anak.

ABSTRACT

As a partner in the implementation of community service activities is the play group F'Kids Matani 1 Tomohon, which is under the Jopy Liando Doctoral Education Foundation. The members consist of children aged 2-5 years who live in the Village of Matani 1 Tomohon. Skills and knowledge in the learning process, is not enough to be used as capital in creating a creative and interesting learning atmosphere. Utilization and mastery of ICT in the learning process needs to be improved. The main problem that often arises is the still limited facilities based on ICT and human resources that still do not utilize ICT in the learning process. Through this PKM activity offered a solution to the main problems faced by partners, namely to the teachers and children of F'Kids as partners given short courses and training, as well as mentoring to improve understanding, develop skills in using and applying ICT in the learning process and also individual skill / creativity development. Output in the form of increased knowledge, skills and creativity in the use of ICT in the learning process both for teaching staff and individual children.

Analisis Situasi

Dunia pendidikan pada masa sekarang ini telah menunjukkan kemajuan yang sangat pesat seiring dengan kemajuan IPTEK. Kemajuan dan perkembangan tersebut menuntut adanya usaha dari seluruh pihak yang terlibat dalam proses pendidikan agar dapat turut serta dalam upaya pengembangan IPTEK. Kemampuan untuk memanfaatkan teknologi dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan tentu sangat bergantung pada jumlah dan kemampuan para ahli dalam bidang pendidikan. Kenyataan yang ada pada sekarang ini, ICT yang modern telah memberikan perubahan diberbagai aspek kehidupan, salah satunya dengan adanya inovasi ICT dalam proses pembelajaran.

Dalam perkembangan ICT yang semakin pesat dikalangan masyarakat, terutama pada anak yang kategorinya adalah siswa didik mereka tahu yang namanya game. Game berasal dari bahasa inggris yang berarti permainan. Dalam setiap game terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis game semakin bervariasi dan menarik untuk dimainkan. Kebanyakan anak zaman sekarang sangat suka memainkan game baik itu melalui komputer maupun smartpone. game tersebut dapat dijadikan sebuah alat untuk hiburan saat mereka sedang tidak ingin

belajar. Namun anak-anak zaman sekarang sebagian besar yang suka bermain game-game yang tidak bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan, dan mereka malah ketagihan untuk memainkan game tersebut. Bahkan, ada beberapa anak yang sengaja ingin membawah laptop dan smartphone mereka kesekolah hanya untuk digunakan online dan bermaingame pada saat jam sekolah. Padahal game yang mereka mainkan terkadang tidak patut mereka gunakan untuk dimainkan karena tidak mendidik.

Penggunaan mobile phone dikalangan masyarakat saat ini sudah bukan merupakan hal yang baru lagi. dan sudah menjadi salah satu hiburan untuk manusia, seperti bermain game, mendengar musik, online dan lain-lain. khususnya dikalangan anak-anak mobile phone sangatlah berpengaruh penting dalam berbagai hal, contohnya mobile phone bisa merupakan media pembelajaran yang sangat efektif. , anak-anak bisa menggunakan mobile phone sebagai alat media pembelajaran di rumah dengan tujuan agar anak tersebut bisa bermain sambil belajar dirumah. Dengan begitu dapat membantu kreatifitas anak, untuk itu peran orang tua sangatlah penting. Penerapan game untuk media pendidikan atau yang disebut education game bermula dari perkembangan video game yang sangat

pesat dan menjadikannya sebagai media alternatif untuk kegiatan pembelajaran. Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa kelebihan dari game edukasi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satunya pemain lebih menikmati proses belajar karena adanya interaksi permainan.

Anak usia dini merupakan pribadi unik yang mampu menarik perhatian orang dewasa bahkan tingkah pola mereka mampu membuat para orang tua terhibur. Namun pada umumnya anak usia dini sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Ia selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali memang kegiatan tersebut selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan. Anak usia dini juga sangat ingin tahu tentang dunia sekitarnya sehingga mereka sering melakukan hal-hal baru untuk memenuhi rasa ingin tahunya terhadap sesuatu yang mereka lihat.

Anak pada usia 2-5 tahun perkembangan pola pikir mereka sangat rentang terhadap segala hal disekitar mereka terutama pada Buah. Anak-anak saat ini masih banyak yang belum mengetahui macam-macam buah, mereka hanya mengetahui buah yang ada di sekitar mereka saja ataupun yang sering mereka konsumsi padahal sebenarnya masih banyak macam-

macam buah yang harus mereka ketahui, maka dari itu diperlukan sebuah game pembelajaran agar media tersebut boleh membantu memperkenalkan berbagai macam buah yang ada saat ini.

Berdasarkan program pemerintah dalam bidang pendidikan, bahwa pendidikan di Indonesia diselenggarakan sejak usia dini dalam bentuk kelompok bermain atau PAUD. Sekarang ini banyak kelompok bermain atau PAUD yang didirikan baik oleh pemerintah maupun swasta. Salah satunya adalah kelompok bermain F'Kids Matani I Tomohon yang berada di bawah Yayasan Pendidikan Doktor Jopyy Liando. Kelompok Bermain F'Kids Matani I Tomohon merupakan salah satu Kelompok Bermain untuk anak usia dini yang berada di Kelurahan Matani I Kecamatan Tomohon Tengah Kota Tomohon. Kelompok Bermain ini menampung anak-anak berada di seputaran Kelurahan Matani I, namun ada juga yang berasal dari kelurahan yang lain. Kelompok Bermain ini terletak strategis di pusat Kota Tomohon. Kota ini berada sekitar 25 km dari Ibukota propinsi Sulawesi Utara yaitu Kota Manado Dibandingkan dengan kota dan kabupaten lain yang ada di Sulawesi Utara, Tomohon tergolong kota dengan wilayah yang kecil. Daerahnya sejuk karena berada di daerah pegunungan yaitu tepat dibawah kaki gunung Lokon. Tomohon

merupakan salah satu kota dari pemekaran kabupaten Minahasa. Usianya masih tergolong muda, namun sudah cukup berkembang. Hal ini bisa dilihat dari pembangunan fisik kota yang terus berlangsung dari tahun ke tahun. Dilihat dari penduduknya, masyarakat Tomohon tergolong masyarakat yang maju dan mengikuti perkembangan ICT, termasuk juga dengan anak-anak usia dini.

Berdasarkan analisis situasi tersebut, maka perlu dilaksanakan sebuah kegiatan untuk peningkatan keterampilan pemanfaatan ICT dalam proses pembelajaran. Program ini dinamakan PKM Penerapan ICT Bagi Kelompok Bermain Anak Usia Dini Di Kelurahan Matani I Tomohon.

Permasalahan Mitra

Keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran, tidaklah cukup untuk dijadikan sebagai modal dalam menciptakan suasana belajar yang kreatif dan menarik. Pemanfaatan dan penguasaan ICT dalam proses pembelajaran perlu ditingkatkan. Permasalahan utama yang sering muncul adalah masih terbatasnya fasilitas berbasis ICT dan SDM yang masih kurang memanfaatkan ICT dalam proses pembelajaran.

Melalui kegiatan PKM ini ditawarkan solusi bagi permasalahan utama yang dihadapi oleh mitra, yaitu kepada para pengajar dan anak-anak F²Kids sebagai mitra diberikan kursus dan pelatihan singkat, serta pendampingan untuk meningkatkan pemahaman, mengembangkan keterampilan menggunakan dan menerapkan ICT dalam proses pembelajaran dan juga pengembangan keterampilan/kreatifitas individu.

Berikut ini adalah hasil identifikasi terhadap permasalahan yang dihadapi dan harus dipecahkan oleh mitra, yang dilihat dari berbagai sudut pandang yang relevan :

1. Para pengajar belum memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan ICT.
2. Masih terbatasnya fasilitas/peralatan yang digunakan
3. Penggunaan ICT dalam kegiatan belajar mengajar belum dioptimalkan.
4. Rendahnya minat belajar anak. Hal ini disebabkan karena media yang digunakan dalam pembelajaran di kelas kurang menarik minat anak.

Dari beberapa identifikasi masalah yang ada, kegiatan PKM ini menitikberatkan pada permasalahan yang berhubungan dengan penggunaan dan penerapan ICT dalam kegiatan pembelajaran (mitra).

Selanjutnya permasalahan dalam kegiatan ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Seberapa jauh pemahaman mitra dalam hal pentingnya penerapan ICT dalam proses pembelajaran?
2. Seberapa besar kemauan dan kesanggupan para pengajar dalam belajar menggunakan dan menerapkan ICT sebagai media untuk pengembangan proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif?
3. Bagaimana penerapan para pengajar (mitra) setelah diberikan pelatihan menggunakan menggunakan aplikasi pembelajaran ?
4. Seberapa besar nilai tambah bagi mitra baik pengajar maupun anak didik dengan menerapkan ICT sebagai media informasi bantu dalam proses pembelajaran?

METODE

Identifikasi Permasalahan Prioritas Mitra

Beberapa hal yang menjadi permasalahan mitra yang perlu segera diberikan solusinya adalah:

1. Para pengajar belum memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan ICT.

2. Masih terbatasnya fasilitas/peralatan yang digunakan
3. Penggunaan ICT dalam kegiatan belajar mengajar belum dioptimalkan.
4. Rendahnya minat belajar anak. Hal ini disebabkan karena media yang digunakan dalam pembelajaran di kelas kurang menarik minat anak.

Program Solutif untuk Pemecahan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah yang ada, tim Dosen UNIMA menawarkan solusi berupa kegiatan Pelatihan ICT berupa penggunaan aplikasi Game Edukasi bagi anak-anak usia dini.

Metode Pendekatan

Pelaksanaan program ini disusun secara sistematis pada alur kerja dengan pendekatan: 1) Partisipatif, 2) Penyadaran; 3) Pembelajaran (teori dan praktik), serta 4) Pendampingan dengan uraian sebagai berikut:

1. Pendekatan Partisipatif

Dilakukan secara koordinatif, melibatkan Pelaksana (Dosen dan mahasiswa) dengan Mitra pengurus, pengajar dan anak-anak F'Kids dan stakeholder. Forum komunikasi dan koordinasi ini sebagai wadah strategis untuk

membahas persoalan administratif, teknis, pendanaan, secara terbuka dan demokratis untuk menemukan solusinya bagi pihak-pihak yang dilibatkan.

2. Pendekatan Konseptual

Dilakukan di wilayah mitra melalui Pelatihan aplikasi game edukasi oleh ahli di bidangnya. Harapannya mitra di wilayah mitra memiliki pengetahuan, kreatifitas, dan minat dalam belajar.

3. Pendekatan Teori dan Praktik

Dilakukan melalui kegiatan pembelajaran, tatap muka dan penugasan baik teori maupun praktik.

4. Pendekatan Reflektif

Dilakukan dengan evaluasi kegiatan selanjutnya dilakukan refleksi dan keberlanjutan dalam bentuk monitoring dan pendampingan, baik terprogram maupun insidental guna menjaga kualitas hasil kegiatan serta meningkatkan kemitraan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan pencapaian target hasil diuraikan menurut runtutan metode pelaksanaan dengan beberapa modifikasi

sesuai kondisi lapangan, dan selanjutnya secara detail diuraikan berikut.

Ketua Pelaksana melakukan pertemuan dengan Pengurus dan PAUD F'Kids mengenai persiapan kegiatan PKM bagaimana situasi dan kondisi pengelolaan usaha setempat. Pertemuan awal dimaksudkan untuk menggali kebutuhan apa saja yang perlu diajarkan.

Pengabdian ini dilaksanakan pada Hari Jumat, 9 Agustus 2019 di PAUD F'Kids Tomohon. Kegiatan berlangsung dari pukul 07.00 sampai 12.00. kegiatan pengabdian dilaksanakan dengan memberikan pelatihan penggunaan game edukasi bagi guru dan anak-anak yang ada di F'Kids Tomohon pada peserta. Hasil kegiatan ini, para guru bertambah pengetahuan dalam hal inovasi dan kreatifitas dalam mengajar, bagi anak-anak dapat meningkatkan minat belajar. Suasana belajar jadi lebih menarik.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari rangkaian proses kegiatan PKM Penerapan ICT Bagi Kelompok Bermain Anak Usia Dini di Kelurahan Matani I Tomohon, dapat ditarik kesimpulan bahwa Pelaksanaan Pelatihan ini sebagai program utama dapat terlaksana dengan baik sesuai

dengan waktu dan tempat yang telah direncanakan sebelumnya dengan hasil 100 % pelaksanaan.

Suyanto, M. 2003. Multimedia (alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing). Yogyakarta : Penerbit Andi, 2003

Saran

1. Pengelolaan program pelatihan berkelanjutan.
2. Pelatihan yang serupa dengan penambahan bahan ajar.
3. Beberapa hasil program pengabdian maupun hasil kajian/penelitian terkait yang telah ada hendaknya dikompilasi dan dijadikan sebagai satu kesatuan yang terpadu dalam kaitan dengan pendokumentasian kegiatan tri-dharma perguruan tinggi yang diemban oleh UNIMA khususnya pada item pengabdian kepada masyarakat.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Kadir dkk. 2003. Pengenalan Teknologi Informasi, Yogyakarta : ANDI Yogyakarta, 2003
- Burch, Johm, G. Dkk. 1989. Information System Theory and Practice. Edition : John Wiley & Sins, Inc, 1989
- Lucas Henry J. 2000. Information Technology for Management. Irwin/MacGraw Hill, 2000
- Munir. 2012. Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta, 2012

THIS PAGE IS INTENTIONALLY LEFT BLANK