

Barcode-Based Flascard Making Training at TK Plus Tunas Rimba

Pelatihan Pembuatan Flascard Berbasis Barcode pada TK Plus Tunas Rimba

Finita Dewi^{*1}, Lulu Mamluatul Adibah², Ayu Mutiara³, Cut Anisa Syafira Prasetyo⁴, Kurnia Rachmawati⁵, Melani Indah Pertiwi⁶

¹⁻⁶Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Purwakarta, Indonesia

Article Info
Submitted:
01/04/2023
Accepted:
02/04/2023
Approved:
29/04/2023
Published:
04/05/2023.

ABSTRAK

Media pendidikan berteknologi dapat memberikan gambaran dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik. Perkembangan teknologi saat ini dapat dijadikan solusi inovasi dalam pengembangan media pendidikan untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Pengabdian ini bertujuan agar pendidik dapat memanfaatkan teknologi dalam membuat media pembelajaran. Pengabdian ini dilaksanakan di TK Plus Tunas Rimba dengan peserta berjumlah 9 guru. Kegiatan pengabdian ini terdiri dari beberapa tahap, yakni persiapan dan penentuan target kelompok sasaran serta pelaksanaan. Adapun hasil dari kegiatan yang sudah dilakukan yaitu (1) guru mengetahui manfaat dan fungsi media flascard berbasis barcord untuk anak usia dini. (2) guru mengetahui cara membuat media flascard berbasis barcord menggunakan aplikasi canva dan vocaroo. (3) guru mengetahui cara menggunakan media flascard berbasis barcord dengan menscan barcord dalam aplikasi google lens.

Kata Kunci: Barcode, Canva dan Vocaroo, Flashcard, Tunas Rimba.

ABSTRACT

Technological educational media can provide an overview in developing more interesting learning methods. Current technological developments can be used as innovative solutions in the development of educational media to attract students' interest in the learning process. This service aims to enable educators to utilize technology in making learning media. This service was carried out at TK Plus Tunas Rimba with 9 teachers participating. This service activity consists of several stages, namely preparation and targeting of the target group and implementation. The results of the activities that have been carried out are (1) the teacher knows the benefits and functions of barcord-based flashcard media for early childhood. (2) the teacher knows how to make barcord-based flashcard media using the Canva and Vocaroo applications. (3) the teacher knows how to use barcode-based flashcard media by scanning barcodes in the Google Lens application.

Keywords: Barcodes, Canva and Vocaroo, Flashcards, Tunas Jungle.

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab I pasal I butir 14 pendidikan anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar anak memiliki kesiapan ddalam memasuki pendidikan ke jenjang selanjutnya. Para ahli menyebutkan bahwa usia emas (*golden age*) yaitu perkembangan otak pada anak sangat

berkembang pesat, sehingga dapat menerima berbagai saran dari lingkungan yang ada disekitarnya dan sangat terbuka dalam menerima berbagai macam pembelajaran dan stimulasi yang diberikan.

Proses pembelajaran terjadi sebagai akibat adanya interaksi dalam penyampaian informasi melalui alat penyampaian materi. Alat penyampaian informasi ini dikatakan sebagai media pendidikan. Media pendidikan berteknologi dapat memberikan gambaran dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik.

* Correspondence Address

E-mail: finita@upi.edu

Perkembangan teknologi saat ini dapat dijadikan solusi inovasi dalam pengembangan media pendidikan untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh dua komponen yaitu metode mengajar dan metode media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga mudah untuk dipahaminya. Maka dari itu perlu diadakannya pelatihan untuk guru-guru dalam pembuatan media pembelajaran *flashcard* dengan menggunakan barcode.

Flashcard adalah media pembelajaran yang berupa gambar atau berupa tulisan kosakata beserta artinya. Gambar yang tersedia merupakan kata-kata yang paling dikenal dan dekat dengan lingkungannya (Umroh, 2019). *Flashcard* merupakan media yang sangat tepat untuk peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Barcode adalah simbol yang dibaca oleh pemindai dan digunakan untuk memfasilitasi entri data otomatis (legowo, 2014). Barcode terdiri dari beberapa baris spasi dan garis vertikal dengan warna berbeda, yang ditafsirkan sebagai string karakter. Barcode pada *flashcard* adalah kode-kode yang tercetak pada kartu flash yang berfungsi sebagai pengenalan atau identifikasi unik dari kartu tersebut. Setiap kartu flash biasanya memiliki barcode yang berbeda-beda, sehingga setiap kartu dapat dengan mudah diidentifikasi dan dipindai untuk mendapatkan informasi yang terkait dengan kartu tersebut. Kode barcode yang tercetak pada kartu flash tersebut biasanya dapat dibaca oleh perangkat ponsel yang dilengkapi dengan aplikasi scanbarcode.

Dalam penggunaan *flashcard* digital berbasis barcode, kode barcode pada kartu flash digunakan untuk menghubungkan antara kartu flash dengan konten pembelajaran digital yang terkait.

TK Plus Tunas Rimba Cabang Purwakarta sebagai lokasi Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) terletak di Jl. Siliwangi No. 31, Nagri Kidul, Kecamatan Purwakarta, Kabupaten Purwakarta. TK Plus Tunas Rimba memiliki 9 orang guru terdiri

dari 1 orang kepala sekolah dan 5 orang guru TK, 2 orang guru kober dan 1 orang guru ekstrakurikuler.

Tahap awal yang dilakukan oleh tim pelaksana pengabdian (Ayu Mutiara, Cut Annisa Prasetyo, Kurnia Rachmawati, Lulu Maluatual Adibah dan Melani Indah Pertiwi) yaitu melakukan observasi awal untuk mengetahui permasalahan yang dialami oleh TK Plus Tunas Rimba. Hasil dari observasi awal yaitu menunjukkan bahwa guru tk mengalami kendala dalam membuat media yang lebih modern.

Permasalahan sekolah TK Plus Tunas Rimba sebagai mitra ada beberapa kendala yang dialami oleh guru yaitu : (1). Guru belum sepenuhnya mengetahui manfaat dan fungsi media *flashcard* berbasis barcode bagi anak usia dini, (2). Guru belum mengetahui cara membuat media *flashcard* berbasis barcode, (3). Guru belum mengetahui cara penggunaan *flashcard* berbasis barcode.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dalam program pengabdian ini dapat dilakukan dengan kegiatan pelatihan membuat *flashcard* berbasis barcode untuk membantu memudahkan guru dalam mengetahui penggunaan *flashcard* berbasis barcode untuk menyampaikan materi.

Tujuan pengabdian masyarakat (PKM) di TK Plus Tunas Rimba Cabang Purwakarta, antara lain : (1) Mengetahui manfaat dan fungsi media *flashcard* berbasis barcode bagi anak usia dini. (2). Mengetahui cara pembuatan media *flashcard* berbasis barcode. (3). Mengetahui cara penggunaan *flashcard* berbasis barcode.

METODE

Kegiatan PKM dilaksanakan dengan cara penyuluhan dan pelatihan, sasaran dari PKM ini ialah guru di Taman kanak kanak Plus Tunas Rimba. Media *flash card* ini digunakan sebagai media pembelajaran sehari-hari. Penyuluhan dan pelatihan pembuatan *flash card* ini menggunakan beberapa metode ialah ceramah, tanya jawab, proyek dan dokumentasi.

1. Metode ceramah digunakan untuk memberikan penyampaian materi mengenai pengertian, fungsi, manfaat, dan jenis dari *flash card* digital berbasis *barcode* kepada guru selaku peserta.

Metode ceramah ini dilakukan sebagai salah satu cara pendekatan narasumber kepada peserta kegiatan penyuluhan dan pelatihan.

2. Metode tanya jawab digunakan untuk melibatkan interaksi secara aktif antara narasumber dan peserta kegiatan. Melalui proses tanya jawab peserta dapat mengajukan pertanyaan dan narasumber dapat menjawab serta melengkapi hal-hal yang belum tersampaikan.
3. Metode proyek digunakan untuk mendorong partisipasi secara aktif guru-guru saat mengikuti kegiatan PKM, serta memberikan pengalaman secara langsung pada guru-guru dalam proses pembuatan *flashcard digital*.
4. Metode Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan informasi terkait kegiatan PKM *Flash card digital berbasis barcode*, seperti saat proses penyuluhan, pelatihan dan proyek pembuatan *flash card* yang dilaksanakan oleh guru-guru. Pada kegiatan PKM ini dokumentasi diambil berupa foto dan video yang dapat digunakan sebagai bukti atau referensi dalam evaluasi kegiatan PKM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap persiapan dan penentuan target kelompok sasaran

Flashcard adalah media pembelajaran yang berupa gambar atau berupa tulisan kosakata beserta artinya. Gambar yang tersedia merupakan kata-kata yang paling dikenal dan dekat dengan lingkungannya (Umroh, 2019). *Flashcard* merupakan media yang sangat tepat untuk peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Tahap pertama yang dilakukan oleh tim pelaksana pengabdian (Lulu Mamluatul Adibah, Ayu Mutiara, Kurnia Rachmawati, Cut Annisa Syafira, dan Melani Indah Pertiwi) yaitu melakukan observasi awal untuk mengetahui permasalahan yang dialami oleh TK plus tunas rimba. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa guru TK mengalami kendala dalam membuat media yang lebih modern. Beberapa kendala yang dialami guru sebagai berikut: (1) guru belum sepenuhnya mengetahui manfaat dan fungsi media *flashcard* berbasis barcode bagi anak usia dini.

(2) guru belum mengetahui membuat media *flashcard* berbasis barcode. (3) guru belum mengetahui cara penggunaan *flashcard* berbasis barcode.

Tahap pelatihan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 20 Maret 2023 di ruang kelas TK. Materi yang disampaikan kepada guru-guru TK plus tunas rimba oleh pematris sebagai berikut: manfaat *flashcard*, cara membuat *flashcard* berbasis barcode, dan cara menggunakan *flashcard* berbasis barcode.

Pada tahap pertama pematris menjelaskan tentang manfaat dan fungsi dari media *flashcard* berbasis digital. Kemudian tahap kedua pematris memberikan pelatihan. Kegiatan ini dimulai dengan menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat media *flashcard* berbasis barcode. Alat dan bahan yang digunakan yaitu laptop, aplikasi canva, dan web vocaroo. Tahap selanjutnya adalah cara membuat *flashcard*. Proses pembuatan media ini, dilakukan dengan cara mendemonstrasikan langkah-langkah dari membuat *flashcard* berbasis barcode. Kegiatan *flashcard* berbasis barcode berlangsung dengan lancar. Peserta semangat dan antusias dalam mengikuti pelatihan. Hal tersebut terlihat dari hasil *flashcard* berbasis barcode yang dibuat oleh peserta. Media *flashcard* yang dibuat oleh peserta sangat menarik dan bervariasi dalam membuat gambar juga suara yang unik.

Kemudian tahap akhir pematris kembali memaparkan cara menggunakan *flashcard* berbasis barcode yang sudah dibuat oleh guru ketika mengajar anak usia dini disekolah. Penggunaan media *flashcard* harus disesuaikan dengan tema pembelajaran dan tahap perkembangan anak. Hal tersebut sejalan dengan Ahmad Susanto (2011:108) bahwa permainan *flashcard* dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin kuat menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak.

Adapun hasil dari kegiatan pengabdian yaitu (1) guru mengetahui manfaat dan fungsi media *flashcard* berbasis barcode untuk anak usia dini. (2) guru mengetahui cara membuat media *flashcard* berbasis barcode menggunakan aplikasi canva dan vocaroo. (3) guru mengetahui cara menggunakan media

flascard berbasis barcord dengan menscan barcord dalam aplikasi google lens.



Gambar 1 Penyampaian Pemateri



Gambar 2 Pelaksanaan Pelatihan



Gambar 3 pelaksanaan pembuatan flascard

Seluruh kegiatan berjalan dengan lancar dan tertib sesuai dengan apa yang telah disepakati oleh tim pengabdian sebelumnya. Para peserta terdiri dari 9 orang guru tk yaitu kepala sekolah, guru kelompok a, guru kelompok b dan guru kober. peserta sangat antusias dan semangat dalam mengikuti kegiatan pelatihan flascard berbasis barcord. Kegiatan ini diharapkan memberikan manfaat yang baik bagi guru-guru tk plus tunas rimba agar dapat kreatif dalam membuat media pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan

teknologi yang sedang berkembang seperti aplikasi canva dan vocaroo yang merupakan teknologi yang mudah digunakan untuk pemula dalam membuat media flascard berbasis barcord.

ACKNOWLEDGMENTS

Terima kasih kepada pihak yang terlibat terutama pihak sekolah TK Tunas Rimba Cabang Purwakarta.

SIMPULAN

Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh dua komponen yaitu metode mengajar dan metode media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga mudah untuk dipahaminya. Maka dari itu perlu diadakannya pelatihan untuk guru-guru dalam pembuatan media pembelajaran *flashcard* dengan menggunakan barcode.

Adapun hasil dari kegiatan yang sudah dilakukan yaitu (1) guru mengetahui manfaat dan fungsi media flascard berbasis barcord untuk anak usia dini. (2) guru mengetahui cara membuat media flascard berbasis barcord menggunakan aplikasi canva dan vocaroo. (3) guru mengetahui cara menggunakan media flascard berbasis barcord dengan menscan barcord dalam aplikasi google lens.

Deklarasi penulis

Kontribusi dan tanggung jawab penulis

Para penulis membuat kontribusi besar untuk konsepsi dan desain penelitian. Para penulis mengambil tanggung jawab untuk analisis data, interpretasi dan pembahasan hasil. Para penulis membaca dan menyetujui naskah akhir.

Pendanaan

Penelitian ini tidak menerima pendanaan eksternal.

Ketersediaan data dan bahan

Semua data tersedia dari penulis.

Keuntungan yang bersaing

Para penulis menyatakan tidak ada keuntungan bersaing.

REFERENSI

- Jijon R. Sagala, Paska Marto Hasugian, P. S. H. (2022). Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Untuk Guru-Guru Sd Swasta Putri Deli Namorambe. *Multidisiplin Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 02.
- Legowo, Antonius Indra. (2014). Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Website Dengan Menggunakan Barcode Scanner Pada SMK Negeri 3 Kendal. *J.Univ. Dian Nuswantoro*
- Rizka, O. S. (2022). Pengembangan Media Flashcards Berbasis Qr-Code Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Parts Of Body Kelas V (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung)
- Umroh, I. L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Study Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 1 Sd Negeri Tlogorejo Sukodadi Lamongan). *Studi Keagamaan*, 6, 39-58.