

Devotion to Roudhoh Kindergarten Plus Teachers Using the Learning Apps Application

Pengabdian Kepada Guru TK Plus Roudhoh Menggunakan Aplikasi Learning Apps

Idat Muqodas^{*1}, Luthfiyyah Ghaida Sajidah², Nafa Hidayaturrachman³, Nida Imtinan jayaputri⁴, Ria Yuliana Prasojo⁵

¹⁻⁵Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Indonesia

Article Info

Submitted:

12/04/2022

Accepted:

29/04/2022

Approved:

09/05/2023

Published:

17/05/2023

ABSTRAK

Artikel ini mengulas tentang pembelajaran berbasis teknologi untuk anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan pembelajaran kepada guru cara membuat media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya e-learning dalam web yaitu learning apps. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif adapun instrumen penelitiannya yaitu observasi peneliti menemukan hasilnya yaitu guru dapat melakukan pembuatan media pembelajaran melalui learning apps dengan berbagai tema. Perkembangan teknologi saat ini, memudahkan manusia dalam melakukan berbagai aktifitas. Pembelajaran menggunakan learning apps dapat menambah pengalaman dan wawasan bagi guru. Serta memudahkan guru dalam memberikan tugas kepada anak yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun, anak pun dapat menggunakan kembali ketika ingin belajar sambil bermain.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Teknologi, LearningApps.

ABSTRACT

This article reviews technology-based learning for early childhood. This study aims to provide learning knowledge to teachers on how to create technology-based learning media, especially e-learning on the web, namely learning apps. This type of research is qualitative research while the research instrument is the observation of the researcher finding the result that the teacher can make learning media through learning apps with various themes. Current technological developments make it easier for humans to carry out various activities. Learning using learning apps can add experience and insight for teachers. As well as making it easier for teachers to give assignments to children that can be used anywhere and anytime, children can reuse them when they want to learn while playing.

Keywords: Early Childhood, Technology, LearningApps.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini, memudahkan manusia dalam melakukan berbagai aktifitas (Abdullah et al., 2018). Baik di dalam dan luar ruangan, kemudahan teknologi juga bisa dimanfaatkan dalam bidang pendidikan anak usia dini. Saat ini banyak anak yang sudah tahu gadget, laptop, dan computer. Selanjutnya orang tua dan guru mendukung anak untuk belajar melalui gadget, hal ini pun bisa membuat anak tidak merasa bosan ketika belajar, karena nyatanya ketika anak diberikan pembelajaran di rumah, masih menggunakan kertas lembar kerja anak (Adhi et al., 2022).

Konsep e-learning pun saat ini sudah diterima oleh masyarakat, serta cukup mudah untuk diakses, terutama ketika terjadinya pandemic Covid-19. Terbukti dengan banyaknya pembelajaran e-learning di lembaga pendidikan. Penggunaan e-learning mengharuskan anak untuk self-learning, dimana anak memotivasi diri sendiri supaya mau belajar (Hilyana & Khotimah, 2021). Pembelajaran melalui e-learning pun bisa menghemat dalam penggunaan kertas.

Kegiatan pembelajaran di paud biasanya dilakukan dengan metode konvensional yaitu dengan bertatap muka, dengan adanya interaksi antara guru dan anak

* Correspondence Address

E-mail: idatmuqodas@upi.edu

untuk menciptakan suasana menyenangkan, pembelajaran dikatakan efektif apabila anak dibekali dengan pengalaman yang bermakna (Alashry et al., 2019; Hilyana & Khotimah, 2021). Karena hakikatnya pembelajaran memberikan anak pengalaman yang menyenangkan, menantang, kreatif dan konstruktif agar kedepannya anak mampu memecahkan suatu masalah dan memecahkan suatu masalah dan menekankan pada secara aktif (Arif, 2022), hal ini sejalan dengan Aufa et al., (2021) bahwa anak belajar lewat pengalaman interaksi sosial.

Dampak dari Covid-19 ini mengharuskan semua guru paud mampu menggunakan pembelajaran e-learning. Hanya saja tidak semua guru di TK mengerti cara penggunaannya, adapun yang belum mengenal learning apps. Oleh sebab itu pelatihan bertujuan untuk membantu para guru dalam pembelajaran e-learning, khususnya e-learning dalam web yaitu learning apps. *Learning apps* adalah sebuah media pembelajaran yang bisa diakses di <https://learningapps.org/>, serta bisa diakses kapan pun, dengan berbagai macam metode pembelajaran yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan.

Seperti yang dijelaskan oleh Azis et al., (2022) tentang kesiapan guru, yaitu guru yang mampu untuk menghadapi kondisi apapun sangat berpengaruh terhadap kualitas program pendidikan di sekolah dan dapat meningkatkan kualitas guru dan hasil belajar anak. Berarti kesiapan guru sangat penting dalam pembelajaran, apalagi dengan kondisi saat ini yang mengharuskan seorang guru untuk siap dalam pelaksanaan pembelajaran e-learning. Namun berbanding terbalik dengan penelitian yang dilakukan oleh Zamora-Polo et al., (2019) yang mengatakan bahwa guru masih belum siap dengan pembelajaran e-learning karena sarana dan prasarana yang digunakan oleh guru maupun orang tua yang belum memadai dan proses pembelajaran harus terus berjalan demi mencapai perkembangan anak pada indikator dapat terlaksana dengan baik.

Dalam pelatihan yang sudah dilakukan pada guru-guru TK Plus Roudhoh Purwakarta masih menggunakan kertas lembar kerja anak, masih banyak juga guru yang belum mengenal learning apps, untuk pembelajaran di rumah yang bisa diakses

kapan pun. Selain itu guru masih bingung dalam menggunakan learning apps karena banyaknya metode pembelajaran dalam learning apps.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan yang dilakukan merupakan salah satu kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai edukasi bagi guru PAUD dalam membuat permainan untuk anak usia 4-6 Tahun. Kegiatan pengabdian ini menggunakan salah satu aplikasi atau website yang bernama Learning Apps di TK Plus Roudhoh Purwakarta. Tujuannya diadakan pengabdian ini guna membantu pendidik dalam melakukan pembelajaran melalui sebuah aplikasi yang akan membuat anak-anak tertarik dalam belajar. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di TK Plus Roudhoh Purwakarta, yang berlokasi di Jl. Veteran no 61 RT 31/04 Kel. Nagri Kaler Kec. Purwakarta, Nagri Kaler, Kec. Purwakarta, Kab. Purwakarta Prov. Jawa Barat 41115.

Sebelum pelaksanaan, untuk mengetahui permasalahan yang ada maka hal yang harus pertama kali dilakukan adalah diskusi dengan pihak sekolah dan semua guru. Pada hasil diskusi yang didapat yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan aplikasi atau bisa juga melalui web.site Learning Apps sebagai wadah pembelajaran dan penugasan agar tersampaikan dengan baik bagi anak dirumah secara online maupun di sekolah secara offline melalui pengawasan langsung oleh gurunya. Diawali dengan membuat RPPM dan RPPH terlebih dahulu menyesuaikan dengan tema yang akan dibuatnya. Dalam penggunaannya juga kegunaan aplikasi Learning Apps belum banyak guru yang mengetahui kebermanfaatannya dan kegunaan dari aplikasi tersebut sehingga perlu adanya pendampingan dalam melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi Learning Apps.

1. Tahap Persiapan

Pada saat kegiatan akan dilaksanakan, tentu ada beberapa hal yang harus dipersiapkan terlebih dahulu, yaitu :

- a. Melakukan koordinasi bersama pihak sekolah mengenai rencana pelaksanaan kegiatan pengabdian yang bertema

- edukasi guru dalam pembuatan media pembelajaran yang dikemas melalui aplikasi Learning Apps bagi anak usia 4-6 Tahun di TK Plus Roudhoh Purwakarta.
- b. Membuat perizinan dengan pihak sekolah dan dosen pembimbing PPLSP.
 - c. Pengumpulan data dengan studi pustaka yang tepat untuk menentukan materi pelatihan media pembelajaran menggunakan aplikasi Learning Apps.
 - d. Mempersiapkan perlengkapan peralatan untuk pelaksanaan kegiatan.
 - e. Melakukan sosialisasi kepada pihak sekolah tentang jadwal pelaksanaan dan rangkaian acara kegiatan pelatihan media pembelajaran menggunakan aplikasi Learning Apps.
2. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan tahap pelatihan aplikasi Learning Apps sebagai media pembelajaran daring maupun offline. Pada kegiatan ini, para pendidik diajarkan tentang cara belajar menggunakan aplikasi Learning Apps untuk dijadikan pembelajaran yang lebih simpel dan mampu digunakan secara praktis karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

- a. Mengenalkan aplikasi/web.site Learning Apps sebagai inti pokok dalam menyusun atau merencanakan pembelajaran untuk anak-anak usia 4-6 tahun.
- b. Mengenalkan beberapa fitur lainnya seperti mencocokkan gambar, berhitung, menyusun kata, dan sebagainya.
- c. Mengajarkan cara mengakses dan membuat beberapa template di fitur Learning Apps sehingga setiap pendidik mampu memodifikasi sesuai kreatifitas yang dimilikinya.
- d. Kemudian para pendidik diberikan arahan terlebih dahulu untuk menyusun konsep pembelajaran digital yang akan dibuat.
- e. Setelah desain konsep selesai guru memasukkan bahan pembelajaran baik berupa gambar atau teks ke dalam aplikasi Learning Apps yang telah dirancang dan dibuat berdasarkan tema dan sub-tema pembelajaran yang sesuai dengan RPPM dan RPPH.

- f. Kegiatan tersebut dilakukan dalam satu kali saja di ruangan perkumpulan TK Plus Roudhoh. Kegiatan ini dilakukan penyampaian materi terlebih dahulu oleh salah satu mahasiswa UPI Kampus Purwakarta yang sedang melaksanakan PPLSP di sekolah TK Plus Roudhoh Purwakarta sebagai pendampingan kegiatan pelatihan.

3. Tahap Evaluasi dan Laporan

Pada tahap evaluasi ini dilakukan dengan cara melihat kemampuan para pendidik sejauh mana sudah memahami penggunaan aplikasi Learning Apps untuk media pembelajaran berbasis teknologi. Sedangkan laporan akhir kegiatan ini menjelaskan bagaimana pelaksanaan kegiatan serta hasil kegiatan yang sudah dilakukan di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim dari praktik PPLSP Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta pada Februari 2023, sosialisasi dilakukan menggunakan aplikasi atau website bernama Learning Apps. Learning Apps adalah sebuah media pembelajaran yang dapat diakses melalui <https://learningapps.org/>. Aplikasi ini menyediakan berbagai macam metode pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru dalam pembelajaran e-learning, khususnya dalam bentuk web. adapun dokumentasi hasil kegiatan dapat dilihat pada gambar 1.

Sosialisasi tersebut bertujuan untuk membantu para guru dalam memahami dan menggunakan Learning Apps untuk membuat lembar kerja anak. Beberapa faktor pendukung kegiatan sosialisasi ini antara lain:

1. Kemauan Peserta: Para peserta sosialisasi memiliki kemauan yang besar untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan mengenai Learning Apps serta cara penggunaannya dalam membuat lembar kerja anak. Motivasi ini merupakan hal yang penting dalam menerapkan pembelajaran e-learning menggunakan Learning Apps.



Gambar 1. Pengabdian Learning Apps di TK Plus Roudhoh

2. Dukungan Guru: Kegiatan sosialisasi ini didukung oleh guru setempat yang secara aktif berpartisipasi baik secara langsung maupun tidak langsung dalam pelaksanaan pelatihan tersebut. Guru-guru tersebut menyadari pentingnya penggunaan Learning Apps dalam pembelajaran, dan mereka mendukung penggunaannya dengan menyesuaikan dengan tema pembelajaran dan kebutuhan sekolah.

Selain faktor-faktor tersebut, pihak sekolah setempat juga memberikan dukungan dengan menyediakan fasilitas tempat yang cukup representatif untuk melaksanakan sosialisasi tersebut. Hal ini menunjukkan komitmen sekolah dalam meningkatkan penggunaan Learning Apps sebagai alat pembelajaran.

Sosialisasi mengenai Learning Apps dan penggunaannya bagi sekolah di Kabupaten Kober dan TK Plus Roudhoh memiliki kontribusi yang besar bagi perkembangan anak. Penggunaan Learning Apps dapat memberikan dampak positif pada tumbuh kembang anak sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses seperti Learning Apps, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif dalam mencapai tujuan Pendidikan (Baker & Clark, 2010; Chaidi & Drigas, 2022; Engeness, 2021; Wanarti et al., 2016).

Selain faktor-faktor pendukung yang telah disebutkan sebelumnya, ada beberapa penjelasan tambahan mengenai kegiatan sosialisasi Learning Apps di Kabupaten Kober dan TK Plus Roudhoh:

1. Ketersediaan Sumber Daya: Kegiatan sosialisasi ini juga didukung oleh ketersediaan sumber daya yang memadai,

seperti akses internet yang stabil dan perangkat komputer yang mencukupi. Dengan adanya fasilitas tersebut, para guru dapat dengan mudah mengakses Learning Apps dan menggunakannya dalam pembelajaran.

2. Konteks Pembelajaran yang Relevan: Sosialisasi mengenai Learning Apps dilakukan dengan mempertimbangkan konteks pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan sekolah di Kabupaten Kober dan TK Plus Roudhoh. Tema pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum dan tujuan sekolah akan membantu guru dalam menerapkan Learning Apps secara efektif dan mengintegrasikannya dengan materi pembelajaran yang sedang diajarkan.

ACKNOWLEDGMENTS

Terimakasih kepada Bapak Dr. Idat Muqodas, M.Pd, Kons. Selaku Dosen Pembimbing Lapangan, terimakasih kepada Ibu Cucun Yunianingsih, M.Pd selaku Kepala Sekolah TK Plus Roudhoh yang sudah memberikan kesempatan dalam Pelaksanaan Pengabdian. Terimakasih juga kepada Guru Pamong kelas A Ibu Rian Purwanti, S.Pd, Guru Pamong kelas B2 Ibu Dhea Ardiyanti, S.Pd, Guru pamong kelas B1 S.Pd, Ibu Lida Setiawan, S.Pd, dan terimakasih juga kepada guru lainnya di TK Plus Roudhoh yang sudah ikut membantu dalam Pelaksanaan Pengabdian.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan learning apps dapat menambah pengalaman dan wawasan bagi guru. Serta memudahkan guru dalam

memberikan tugas kepada anak yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun, anak pun dapat menggunakan kembali ketika ingin belajar sambil bermain

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.

Kepentingan yang bersaing

Para penulis menyatakan tidak ada kepentingan bersaing.

REFERENSI

- Abdullah, A. H., Yaman, S. K., Mohammad, H., & Hassan, P. F. (2018). Construction manager's technical competencies in Malaysian construction projects. *Engineering, Construction and Architectural Management*, 25(2), 153-177. <https://doi.org/10.1108/ECAM-07-2016-0176>
- Adhi, S., Achmad, D., & Herminarto, S. (2022). Developing a blended learning model in islamic religious education to improve learning outcomes. *International Journal of Information and Education Technology*, 12(2), 100-107.
- Alashry, S. A. A.-N., Qoura, A. A.-S., & Gohar, R. H. A.-A. (2019). The Impact of Frayer Model and Contextual Redefinition strategy on Improving Preparatory Stage Pupils' Vocabulary Learning. *Journal of Research in Curriculum Instruction and Educational Technology*, 4(4), 11-36. <https://doi.org/10.21608/jrciet.2019.31954>
- Arif, K. M. (2022). Revisiting Behaviourism Theory of Learning: An outline with Islamic Education. *TSAQAFAH*, 18(2), 291-314.
- Aufa, M. N., Rusmansyah, R., Hasbie, M., Jaidie, A., & Yunita, A. (2021). The Effect of Using e-module Model Problem Based Learning (PBL) Based on Wetland Environment on Critical Thinking Skills and Environmental Care Attitudes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7(3), 401-407. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v7i3.732>
- Azis, A., Abou-Samra, R., & Aprilianto, A. (2022). Online Assessment of Islamic Religious Education Learning. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 3(1), 60-76.
- Baker, T., & Clark, J. (2010). Cooperative learning—a double-edged sword: A cooperative learning model for use with diverse student groups. *Intercultural Education*, 21(3), 257-268.
- Chaidi, I., & Drigas, A. (2022). Emotional Intelligence and Learning, and the Role of ICTs. *Technium Social Sciences Journal*, 35, 56. <https://heinonline.org/HOL/Page?handle=hein.journals/techssj35&id=56&div=&collection=>
- Engeness, I. (2021). Developing teachers' digital identity: Towards the pedagogic design principles of digital environments to enhance students' learning in the 21st century. *European Journal of Teacher Education*, 44(1), 96-114.
- Hilyana, F. S., & Khotimah, T. (2021). Analysis of Student Activities in E-learning Based on Multiple Intelligences. *Journal of Physics: Conference Series*, 1779(1), 012054.
- Wanarti, P., Ismayanti, E., Peni, H., & Yamasari, Y. (2016). The Enhancement of Teaching-Learning Process Effectiveness through The Development of Instructional Media Based on E-learning of Surabaya's Vocational Student. *6th International Conference on Educational, Management, Administration and Leadership*.
- Zamora-Polo, F., Corrales-Serrano, M., Sánchez-Martín, J., & Espejo-Antúnez, L. (2019). Nonscientific university students training in general science using an active-learning merged pedagogy: Gamification in a flipped classroom. *Education Sciences*, 9(4), 297.