

MEDIA EDUKASI SISWA USIA DINI DI MASA PANDEMI

Hanjar Ikrima Nanda¹,
Emil Cahyaning Pratiwi²,
Indana Risma Nurul Fadila³,
Nira Arsita Budhi Maharani⁴,
Vilawati Aziza Putri Ardono⁵

¹Akuntansi, Universitas Negeri
Malang.

²Kependidikan Sekolah Dasar dan
Prasekolah, Universitas Negeri
Malang.

³Manajemen, Universitas Negeri
Malang.

⁴Pendidikan Jasmani dan Kesehatan,
Universitas Negeri Malang.

⁵Kependidikan Sekolah Dasar dan
Prasekolah, Universitas Negeri
Malang.

Artikel

Diterima : 8 Juli 2020

Disetujui : 27 Juli 2020

Email : hanjar.ikrima.fe@um.ac.id

Abstrak

Anjuran untuk *School From Home* di masa pandemi Covid-19, membuat pembelajaran di RA Riyadlotul Uqul, Dusun Lowok, berjalan kurang maksimal. Pembelajaran secara *online* berlangsung dalam bentuk pemberian tugas, dan bagi mereka yang tidak memiliki *gadget* tetap belajar di sekolah secara berrgantian. Tujuan dari pengabdian ini adalah mengembangkan media pembelajaran yang sesuai untuk situasi pandemi di RA Riyadlotul Uqul. Hasil diskusi dengan guru di sekolah tersebut menyebutkan ada tiga media yang sesuai untuk dikembangkan yaitu video animasi, permainan tongkat estafet, dan boneka tangan, di mana semua produk dilengkapi dengan buku panduan penggunaannya sehingga guru dan orang tua siswa mudah untuk menerapkannya di rumah. Metode pengembangan produk mengadopsi ADDIE. Hasilnya menunjukkan bahwa guru merasa terbantu dengan adanya media edukasi yang dikembangkan sebagai variasi teknik mengajar, dan juga membangun karakter baik siswa, dimana di dalam buku panduan telah memuat manfaat menggunakan media yang dikembangkan. Guru, selaku pengguna, memberikan saran agar video diupload di youtube, dan buku panduan telah dikopikan sehingga mempermudah guru untuk menyalurkan ke orang tua siswa. Harapannya orang tua dapat kebersamai anak untuk belajar sambil bermain di rumahnya.

Kata Kunci: Media, Usia Dini, Teknologi, Pandemi

Abstract

A suggestion to School From Home during Covid-19 pandemic made learning process at RA Riyadlotul Uqul, Dusun Lowok, less optimally. Online learning takes place in the form of assignments, and those who haven't gadgets continue to study at school in turn. The purposes of this service activity is to develop learning media that is suitable for the pandemic situation in RA Riyadlotul Uqul. The results of discussions with teachers at that school stated that there were three suitable media to be developed, animated video, relay stick games, and hand puppets, where all products were equipped with user manuals book, so that teacher and parents could easily apply them at home. The product development method adopt ADDIE. The result shows that teacher feels helped by the existence of educational media that is developed, as a variation of teaching techniques, and also build good character for students, which guidebook contains the benefits of using developed media. The teacher, as user, gave suggestions that the video should be uploaded on YouTube, and the guidebook has been copied to make it easier for the teacher to distribute it to the parents of students. The hope is that parents can accompany children to learn while playing at their home.

Keywords: Media, Early Childhood, Technology, Pandemic

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 merubah tatanan hidup sebagian besar orang, termasuk yang ada di dunia pendidikan. *Global lockdown* telah membuat pendidikan dilaksanakan kembali sebagai aktivitas jarak jauh berbasis rumah, yang dimungkinkan oleh teknologi, tanpa kontak fisik (Harris, 2020). Guru disibukkan dengan mengajar melalui daring atau luring terbatas. Siswa, dan bahkan orang tua, juga ikut merasakan sulitnya beradaptasi dengan *Study from Home* (SFH). Hal tersebut menjadi kondisi yang wajar, karena kita baru saja beradaptasi dengan keadaan ini. Ledakan yang telah terjadi menawarkan kemungkinan mendesain ulang pendidikan yang lebih baik untuk semua, dimana kesetaraan, keunggulan dan kesejahteraan siswa akan menjadi fondasi untuk merekonstruksinya (Fullan dan Gallagher, 2020).

Namun bukan hal yang mudah mendesain ulang pendidikan anak usia dini untuk terjadi dengan bantuan daring. Masalah yang sering ditemukan ketika belajar di rumah adalah hanya mampu mengantarkan peserta didik untuk mengonsumsi informasi dan pengetahuan, daripada menciptakan ide dan solusi baru untuk masalah di kehidupan nyata (Sahlberg, 2020). Padahal tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk membuat mereka siap masuk pendidikan dasar, oleh karena itu di dalamnya melibatkan orang tua dalam tumbuh kembang anak (Rahmasari, 2015). Beberapa penelitian tersebut menunjukkan adanya tantangan tersendiri dalam membuat siswa usia dini belajar di rumah.

Belum lagi masalah keterbatasan jenis kemampuan yang dikuasai siswa ketika SFH, di mana belajar tidak hanya untuk menguasai apa yang diajarkan guru, namun juga untuk menaklukkan teknologi. Azorin (2020) menemukan bahwa ada serangkaian alasan mengapa sistem pendidikan Spanyol sangat rentan terhadap konsekuensi yang disebabkan oleh Covid-19, antara lain guru yang wajib memperbaharui kompetensi digital mereka. Hal ini rupanya juga terjadi di Indonesia, khususnya di RA Riyadlotul Uqul di Dusun Lowok, yang memiliki dua guru dengan 26 siswa. Ibu Intan, salah satu guru di RA Riyadlotul Uqul, mengakui keterbatasan guru di sekolah tersebut dalam memanfaatkan teknologi masa kini. Ketersediaan TV di sekolah juga belum dimanfaatkan sebagai media belajar, padahal jika di-*explore* maka dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih maksimal.

Ibu Intan juga mengungkapkan jika mengajar secara daring merupakan hal baru dan mendadak, sehingga tidak terpikirkan untuk memanfaatkan video online (youtube). Kurangnya pengalaman bersentuhan dengan teknologi turut menghambat kreativitas dalam mengajar secara *online*. Selama ini lembar tugas konvensional untuk dikerjakan di rumah masih menjadi andalan dalam mengajar. Belum lagi fenomena dimana tidak semua memiliki *gadget*, atau juga kuota internet yang terbatas, turut menghambat pembelajaran daring dapat berlangsung maksimal. Fenomena lain terjadi ketika ujian sekolah dimana guru di RA Riyadlotul Uqul memilih mendatangi siswa dari rumah ke rumah untuk memberi soal yang harus dikerjakan, daripada secara daring.

Upaya para guru tersebut patut dihargai, demi menggerakkan murid-muridnya untuk terus belajar, meskipun dengan segala keterbatasan yang ada. Para murid yang masih tergolong anak-anak

juga menjadi tantangan tersendiri karena karakter uniknya, dan masih membutuhkan bantuan orang lain dalam belajar, terutama penggunaan *gadget*. Oleh karena itu apa yang disajikan pendidik, akan sangat mempengaruhi kualitas pendidikan anak. RA Riyadlotul Uqul sudah melakukan pembelajaran online selama pandemi yang dilakukan secara fleksibel. Anak-anak yang kesulitan belajar secara daring, karena orang tuanya yang bekerja atau tidak memiliki fasilitas yang mendukung, maka dapat belajar di sekolah secara bergantian. Setiap harinya siswa yang masuk berjumlah 5 anak, mulai pukul 07.00 WIB sampai maksimal pukul 11.00 WIB. Siswa yang tidak bergiliran masuk, tetap melakukan SFH.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk membantu guru di RA Riyadlotul Uqul selama mengajar di masa pandemi adalah dengan membuat media pembelajaran edukatif konvensional dan berbasis teknologi. Video pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam menyediakan media belajar yang menarik selama SFH maupun ketika belajar di sekolah, menggunakan fasilitas TV. Video animasi dikembangkan untuk membiasakan diri siswa dalam berdoa, berlatih bernyayi, membaca (Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris), dan juga berhitung. Permainan botol estafet, yang dibuat menggunakan barang bekas, juga cocok untuk diadakan karena dapat melatih motorik siswa. Motorik itu sendiri merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan gerakan-gerakan tubuh. Secara umum, kemampuan motorik terbagi menjadi dua macam, yaitu keterampilan motorik kasar atau *gross motor skills* dan motorik halus atau *fine motor skills* seperti yang diungkapkan (Andriani, dkk 2019:34). Motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Pengembangan gerakan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat mereka dapat melompat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dalam satu kaki (Sujiono, 2014). Diharapkan, permainan botol estafet juga dapat melatih konsentrasi dan mengembangkan sikap sportif, bekerja sama, disiplin, jujur dan bertanggung jawab.

Media belajar juga dilengkapi oleh boneka tangan yang bertema islami untuk menarik perhatian siswa dalam belajar sambil bermain. Keseluruhan media pembelajaran yang dikembangkan juga disajikan dalam bentuk buku panduan, sehingga memudahkan guru maupun orang tua siswa dalam belajar dan bermain bersama anak. Hal ini mendukung pembelajaran secara daring maupun luring. Pengembangan media ini dilaksanakan dalam salah satu program kerja Kuliah Kerja Nyata (KKN) Reguler dari Universitas Negeri Malang.

METODE

Pengabdian dalam rangkaian kegiatan KKN Reguler ini dilaksanakan di Dusun Lowok, Desa Permanu RT 01/RW 01, Kecamatan Pakisaji, Kabupaten Malang, tepatnya di RA Riyadlotul Uqul. Taman Kanak-Kanak tersebut memiliki total 26 siswa, dimana masing-masing jenjang terdiri dari 13 siswa. Sekolah tersebut memiliki dua pengajar, dimana salah seorangnya merangkap sebagai kepala

sekolah. Pembuatan program untuk membantu guru di sekolah tersebut dalam menyediakan media ajar yang dapat digunakan di masa pandemi, dilaksanakan selama kurang lebih 30 hari.

Pengembangan media pembelajaran edukatif dilakukan dengan bentuk penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan kemudian direvisi dan seterusnya. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode pengembangan ADDIE. Model yang sederhana, mudah dipelajari, dan juga strukturnya yang sistematis menjadi kelebihan model ADDIE (Pribadi, 2009). Lebih lanjut Pribadi (2014) menyebutkan ada 5 tahapan pengembangan model ADDIE yaitu *analysis* (analisa), *design* (desain/ perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi /eksekusi), *evaluate* (evaluasi). Tahapan yang sederhana tersebut diharapkan membantu menyelesaikan masalah dalam waktu singkat. Berikut merupakan tahapan dalam pengembangan media yang dilakukan:

1. *Analysis* (Analisa)

Upaya menggali lebih lanjut terkait permasalahan yang disebabkan oleh Covid-19 dalam proses pembelajaran di RA Riyadlotul Uqul, dilakukan perwakilan tim KKN dengan mendatangi sekolah. Tim bertemu dengan salah satu guru yang selesai mengajar. Tim melakukan wawancara lebih lanjut untuk mendapatkan informasi terkait dengan jumlah dan kondisi belajar mengajar selama pandemi. Tim juga melakukan observasi untuk mengetahui kondisi sekolah untuk melakukan pembelajaran berbasis teknologi, dimana situasi pandemi menuntut dunia pendidikan untuk mengubah teknik pembelajaran dari luring menjadi daring. Diskusi dengan pengajar di RA Riyadlotul Uqul juga dilakukan, dan akhirnya menghasilkan perlunya penyediaan media belajar yang dapat digunakan oleh siapa pun dan juga dimana pun.

2. *Design* (Perancangan)

Media belajar yang disepakati berdasarkan hasil analisis adalah video pembelajaran, permainan estafet, boneka tangan, dan buku panduan untuk melakukan pembelajaran secara mandiri. Perancangan produk senantiasa dikonsultasikan dengan kepala RA Riyadlotul Uqul dan juga dosen pendamping KKN.

3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan produk dilakukan di rumah masing-masing mahasiswa peserta KKN, dengan pembagian tugas yang telah disepakati. Produk yang telah jadi kemudian dikonsultasikan dengan kepala RA Riyadlotul Uqul dan juga dosen pendamping KKN, dan dilakukan evaluasi jika diperlukan.

4. *Implementation* (Implementasi)

Kegiatan penerapan media pembelajaran dilakukan di RA Riyadlotul Uqul pada 23 Juni 2020. Siswa kelas A dan B yang memiliki giliran masuk menjadi subjek dalam implemementasi produk yang dikembangkan. Kegiatan implementasi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu pemutaran video pembelajaran, permainan botol estafet, dan yang terakhir bermain dengan boneka tangan. Guru

juga diberikan kesempatan untuk memahami secara mandiri terkait teknik penerapan produk yang dikembangkan, dengan melihat buku panduan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir adalah evaluasi terhadap media pembelajaran yang dibuat dan diuji cobakan. Kelebihan dan kelemahan media yang digunakan oleh pengguna terbatas (beberapa siswa dan juga guru) direkam dalam bentuk wawancara. Hasilnya digunakan untuk merevisi produk yang telah dikembangkan.

HASIL & PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan dilakukan secara *online* dan *offline*. Pembatasan ruang gerak membuat diskusi *online* harus dilakukan, untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi di RA Riyadlotul Uqul. Hasilnya menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar untuk kelas B dilakukan secara daring, namun terbatas pada pemberian tugas. Pembelajaran di sekolah juga dilakukan hanya untuk Kelas A, dan sebagian untuk kelas B yang tidak memiliki *gadget*. Namun pembelajaran di sekolah dilakukan secara bergantian, dengan maksimal 5 anak pada setiap jenjangnya.

Media pembelajaran berupa video dirasa sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran alternatif pada saat situasi pandemi. Ibu Kurnia mengungkapkan jika selama ini siswa belum pernah belajar dengan memanfaatkan teknologi, padahal di sekolah terdapat TV dan juga guru mampu membawa laptop pribadi jika diperlukan. Beberapa orang tua siswa memiliki kemampuan dalam menghadirkan teknologi, seperti *gadget* untuk belajar. Oleh karena itu media video diharapkan efektif digunakan, baik untuk belajar di sekolah maupun di rumah. Ibu Kurnia mengungkapkan jika sebaiknya video dikirimkan ke youtube agar mudah diakses orang tua siswa. Berikut kutipan wawancara dengan Ibu Kurnia.

“Mbak nanti videonya disambungkan ke mana gitu ya agar mudah dilihat, youtube bisa, tapi ajari saya untuk menambahkan video-video ke sana ya. Saya ingin bisa”

Media selanjutnya yang diinisiasi untuk dikembangkan berbentuk permainan-permainan edukatif yang dilengkapi dengan buku panduan. Permainan tongkat estafet dipilih oleh guru karena permainan ini sering dilombakan dan seringkali disukai siswa. Permainan tersebut dapat melatih motorik siswa dan juga mudah untuk diaplikasikan di rumah bersama orang tua. Selain itu media belajar menggunakan boneka tangan atau *hand puppet* juga dipilih dengan harapan kedekatan antara siswa dengan orang tua juga semakin erat. Boneka tangan ini mudah dibuat dan juga memberikan warna dalam suasana belajar siswa. Keseluruhan media yang dikembangkan diharapkan oleh Ibu Intan untuk dikemas dalam buku panduan, sehingga media belajar dapat digunakan di sekolah dan juga di rumah siswa dengan pendampingan wali.

Pasca kegiatan analisis kebutuhan yang dilakukan secara *offline*, tim KKN berdiskusi secara *online* untuk memutuskan teknis membantu RA Riyadlotul Uqul. Diskusi dilaksanakan dengan tim yang tidak dapat hadir di lokasi dan juga dengan dosen pendamping. Hasilnya tim menyepakati untuk

mengembangkan media pembelajaran berbentuk video, permainan tongkat estafet, *hand puppet* dan juga buku panduan. Pada hari itu juga tim langsung membuat akun youtube dan mengajarkan ke Ibu Kurnia tentang teknik mengoperasikan youtube. Kegiatan wawancara dan pembuatan akun *Youtube* dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Kegiatan wawancara kebutuhan dan pembuatan akun Youtube untuk RA Riyadlotul Uqul

Tahap perancangan dan pengembangan produk dilakukan secara *online*, dikarenakan tim KKN yang tidak tinggal dalam satu rumah, bahkan di luar pulau. Pembagian tugas segera ditentukan, tanpa mengurangi esensi kerjasama secara *online* agar semua anggota memiliki kesamaan pola pikir dalam pengembangan produk. Keterbatasan ini diminimalisir dengan komunikasi intens dengan pendamping KKN melalui pengisian buku harian dan juga diskusi di grup salah satu sosial media. Peran serta pengguna, yaitu guru di RA Riyadlotul Uqul juga penting dalam pengembangan ini, mengingat durasi KKN yang cukup singkat dan juga penyelenggaraannya lebih banyak secara online, sehingga menyita waktu. Produk yang disepakati untuk dikembangkan adalah video pembelajaran yang harus ada konten islami, mengingat RA Riyadlotul Uqul merupakan sekolah Islam. Ibu kepala sekolah, yaitu Ibu Kurnia, menyatakan jika produk video sudah sesuai dengan karakter RA, dan juga sudah sesuai harapan karena sudah mencakup materi bernyanyi, berdoa, membaca, berhitung, dan juga berbahasa inggris. Namun guru di sana menyadari jika masih perlu belajar teknologi modern, sehingga pendampingan terkait dengan teknis penggunaan TV yang ada di sekolah untuk memutar video masih diperlukan. Sayangnya media TV belum dapat digunakan karena membutuhkan alat lain untuk menghubungkannya, selanjutnya hal ini disiasati dengan memanfaatkan laptop yang dimiliki oleh guru untuk mengoperasikan video. TV hanya digunakan untuk menayangkan siaran pembelajaran yang disediakan pemerintah, misalnya melalui saluran TVRI.

Produk lain yang dikembangkan yaitu permainan botol estafet. Botol estafet dibuat dengan menggunakan botol plastik bekas, sebagai salah satu upaya memanfaatkan sampah yang ada di sekitar rumah salah satu anggota tim yang ditunjuk. Botol bekas ini selanjutnya diberikan warna dari cat yang tidak berbahaya jika dihirup oleh anak. Teknik pembuatan produk dan juga teknis permainan botol estafet akan dijelaskan secara rinci di buku panduan, termasuk contoh jenis penghargaan dan hukuman

bagi siswa ketika aturan tercapai/tidak tercapai. Buku panduan akan memudahkan guru atau orang tua dalam melakukan permainan-permainan yang ada di dalamnya.

Produk berupa boneka tangan juga turut dikembangkan. Sulianto, dkk (2014) menyebutkan jika boneka tangan dapat dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran yang terbuat dari potongan kain flannel, katun, kaos tangan, kaos kaki, dan sebagainya. Kemudian dibentuk dan dihias sedemikian rupa sehingga dapat ditampilkan menjadi beragam tokoh dengan berbagai karakter. Boneka tangan yang dikembangkan akan memiliki gaya islami, untuk mendukung RA Riyadlotul Uqul sebagai sekolah Islam. Pembuatan Boneka tangan ini selanjutnya dituliskan secara rinci di buku panduan, dan dilengkapi oleh beberapa cerita berbentuk dialog yang dapat digunakan guru/orang tua untuk belajar bersama siswa. Cerita yang diangkat mengandung pesan moral yang baik untuk anak. Selanjutnya keseluruhan produk yang dikembangkan juga ditulis dalam buku panduan yang juga memuat konteks dalam kehidupan, sehingga pengguna memiliki gambaran terkait manfaat melakukan permainan tersebut.

Pengembangan produk tersebut senantiasa disertai dengan diskusi bersama dosen pendamping dan juga guru di RA Riyadlotul Uqul, agar semua pihak memiliki kesepahaman yang sama tentang produk yang dikembangkan. Revisi pun selalu dilakukan dengan cepat agar produk bisa segera digunakan. Langkah selanjutnya yaitu tahap implementasi, yang dilakukan pada 23 Juni 2020. Kegiatan pertama yang dilakukan adalah memberikan sambutan kepada seluruh siswa dan memperkenalkan seluruh permainan yang telah dibuat yaitu boneka tangan, video pembelajaran animasi, dan permainan botol estafet. Kemudian, seluruh siswa diajak untuk menyaksikan video animasi pembelajaran yang bertema “Aktivitasku”. Video yang diputar dalam bentuk video animasi berisikan beberapa materi seperti bernyanyi lagu makan apa yang diunduh pada situs *Youtube* ‘Lagu Anak Indonesia’. Konten video selanjutnya yaitu aktivitas membaca kata dan berbahasa Inggris, berdo’a, dan berhitung. Seluruh siswa terlihat antusias mengikuti dan menirukan materi sesuai dengan apa yang ada di dalam video animasi yang telah diputar oleh tim pengabdian, sebagaimana ada di gambar 2.



Gambar 2. Kegiatan menyaksikan video animasi pembelajaran

Video animasi pembelajaran tersebut bermanfaat untuk memperkenalkan siswa TK akan teknologi. Manfaat lain yaitu menjadikan siswa agar mau belajar secara mandiri serta bijak dalam menggunakan teknologi. Pemutaran video animasi pembelajaran ini dapat menarik siswa untuk

membiasakan berdoa sebelum melakukan sesuatu, melatih membaca, mengenal kata dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, dan juga melatih berhitung. Selanjutnya tim pengabdian melakukan sesi tanya jawab kepada beberapa siswa mengenai materi yang ada di dalam video pembelajaran animasi tersebut. Hasilnya siswa belum *familiar* dengan lagu “Makan Apa?” Terkait konten yang ada di dalamnya, siswa belum bisa mengikuti, namun siswa antusias menyaksikan video. Hal ini dapat terjadi karena siswa baru pertama menyaksikan video ini.

Setelah selesai menyaksikan video pembelajaran berbentuk animasi, kegiatan kedua adalah bermain botol estafet. Permainan ini dimainkan secara berkelompok yang terdiri dari tim putra dan tim putri. Setiap kelompok berbaris lurus untuk mengoper botol, dan pada barisan yang paling akhir membawa botol dan memasukkannya ke dalam kardus berwarna putih. Bagi tim yang mendapatkan perolehan botol paling sedikit dianggap kalah dan mendapatkan sanksi berupa hafalan do'a sehari-hari. Manfaat bermain botol estafet adalah untuk mengembangkan kemampuan motorik. Kemampuan ini akan melatih siswa dalam mengkoordinasikan otot-otot mereka, yang salah satunya dengan berlari (Sujiono, 2014). Selain itu, permainan botol estafet dapat menjadi alternatif untuk mengatasi ke jenuhan apabila siswa mendapatkan pembelajaran yang terlalu banyak. Pada saat melaksanakan permainan botol estafet siswa terlihat sangat senang dan memperlakukannya secara kompak dan sesuai dengan peraturan permainan. Kegiatan bermain botol estafet dapat dilihat pada gambar 3 dan gambar 4.



Gambar 3. Kegiatan bermain botol estafet



Gambar 4. Kegiatan menghitung perolehan botol estafet

Wawancara dengan guru di RA Riyadlotul Uqul menunjukkan bahwa permainan botol estafet seru dan disukai siswa. Berikut kutipan wawancara dengan salah satu guru.

“Permainannya seru, terutama untuk estafet sering dimainkan di lomba tingkat Kabupaten, namun dikombinasikan dengan holahop. Permainan ini bisa dilakukan saat anak-anak jenuh, terutama kelas B sangat senang bermain, karena mulai bulan Maret sudah lama tidak pergi ke sekolah dan baru hari ini tadi ke sekolah. Kelas A sudah setiap hari masuk sekolah, tiap hari bermain jadinya tidak sesemangat kelas B.”

Kegiatan yang ketiga adalah bermain boneka tangan. Permainan boneka tangan ini dilakukan oleh beberapa siswa dengan cara bermain peran sesuai dengan kebiasaannya. Manfaat penggunaan boneka tangan dalam kegiatan pembelajaran adalah setiap anak akan memperoleh pengalaman baru untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Hal ini selaras dengan apa yang ditemukan oleh Khairunnisa dan Aryanti (2018) bahwa terdapat pengaruh signifikan perenarpan media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa. Selain itu, kegiatan bercerita menggunakan boneka tangan dapat membuat anak lebih mudah dalam menerima materi yang diberikan karena tidak hanya membayangkan. Kegiatan ini juga dapat menjadikan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan bercerita. Kegiatan bermain boneka tangan dapat dilihat pada gambar 5. Salah satu guru RA Riyadlotul Uqul berkata jika permainan boneka tangan dapat digunakan sesuai tema, agar anak tidak jenuh, dan lebih menarik. Buku panduan juga memuat beberapa contoh cerita bermain peran menggunakan boneka tangan.



Gambar 5. Kegiatan mempermainkan boneka tangan

Secara keseluruhan Ibu Kurnia dan Ibu Intan, selaku guru di RA Riyadlotul Uqul mengungkapkan jika siswa tampak lebih bersemangat ketika belajar dengan menggunakan boneka tangan. Hal tersebut kemungkinan disebabkan karena satu siswa memegang satu boneka tangan, sehingga mereka tidak berebut dan dapat bermain peran dengan lebih maksimal. Kemudian pada saat bermain tongkat estafet, siswa juga bersemangat, meskipun masih malu-malu ketika diberikan hukuman. Ibu Kurnia mengungkapkan jika hal tersebut wajar terjadi untuk anak usia dini.

“Permainan estafet ini sering dilombakan, bisa jadi alternatif kalau anak-anak bosan, mereka senang ... tadi kan tepuk tepuk. ramai kan, tapi namanya anak kecil.. suka malu, tidak mau dengan hukuman, padahal mereka sebenarnya bisa menyebutkan doa sebelum makan.”

Ketika media video diputar, Ibu Kurnia mengungkapkan jika siswa belum terbiasa bernyanyi lagu “makan apa”, sehingga hening ketika lagu diputar. Saran yang diberikan adalah membantu Ibu Kurnia dalam upload video ke youtube, dan juga memberikan file buku panduan sehingga bisa dengan mudah dikopi orang tua siswa, sebagai variasi pembelajaran daring. Diharapkan orang tua bisa kebersamai siswa untuk belajar bersama di rumah, dan pembelajaran online tidak sekedar memberi tugas untuk dikerjakan, namun juga berbentuk permainan bersama orang tua.

Kegiatan terakhir pada tanggal 30 juni 2020 tim pengabdian memberikan buku panduan yang telah direvisi kepada salah satu guru RA Riyadlotul Uqul yang berjudul “Buku Panduan Media Edukatif di Masa Pandemi”. Buku panduan ini berisi tentang tujuan, manfaat, serta langkah-langkah dari setiap permainan yang sudah dibuat. Nilai karakter yang ada didalamnya diharapkan memperkuat alasan guru atau orang tua siswa untuk melakukan permainan yang ada di dalamnya. Selain buku panduan, tim KKN juga memberikan flashdisk yang berisikan video anak-anak yang diunduh dari Youtube. Kumpulan video tersebut diharapkan membantu guru dalam memvariasikan pembelajaran dengan menggunakan teknologi modern. Video dokumentasi aktivitas siswa RA Riyadlotul Uqul ketika memanfaatkan media yang telah dibuat oleh tim pengabdian juga diberikan, dengan harapan dapat digunakan sebagai media promosi sekolah. Kegiatan memberikan buku panduan dan flashdisk kepada salah satu guru RA Riyadlotul Uqul dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Kegiatan foto memberikan buku panduan dan flashdisk bersama salah satu guru RA Riyadlotul Uqul.

SIMPULAN

Kesimpulan

Pembelajaran di masa pandemi di RA Riyadlotul Uqul selama ini dilaksanakan secara daring dan luring. Pembelajaran daring belum maksimal karena hanya berbentuk penugasan konvensional. Hasil wawancara dan juga dikusi dengan guru-guru yang ada di sana menunjukkan pentingnya mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi, permainan tongkat estafet, pembuatan

boneka tangan, yang semuanya juga dienkangi dengan buku panduan. Buku ini diharapkan membantu guru dan orang tua siswa untuk memahami tujuan, dan teknik penggunaan media yang dikembangkan. Hasil dari media yang dikembangkan oleh tim yang berdiskusi online ini telah mengalami beberapa kali revisi, baik dari saran dosen pendamping maupun saran dari guru RA Riyadlotul Uqul Tahap implementasi menunjukkan kepuasan guru di sekolah tersebut terhadap media yang dikembangkan, dan berharap media ini menjadi variasi dalam mengajar secara online, agar tidak hanya berbentuk pemberian tugas. Orang tua diharapkan mampu terjuan langsung untuk membersamai anaknya dalam belajar sambil bermain.

Saran

Pengembangan produk ini hendaknya dilanjutkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, sehingga produk yang dikembangkan dapat dengan mudah digunakan sesuai tema. Ketersediaan jaringan internet, baik di sekolah maupun di rumah siswa juga harus diperhatikan. Guru pun harus senantiasa belajar agar kreatif memanfaatkan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Y., dkk. 2019. Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Melalui Permainan Estafet Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Lestari Desa Srikaton Blok V Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(10) : 32-40.
- Fullan, M. dan Gallagher, M.J. 2020. *The Devil Is in the Details: System Solutions for Equity, Excellence, and Student Well-Being*. Thousand Oaks: SAGE Publication
- Harris, A. 2020. *Leading a School During Lockdown*, (Online), (<https://my.chartered.college/2020/04/leading-a-school-during-lockdown>, diakses 5 Juli 2020).
- Khairunnisa dan Aryanti, D. 2018. Penerapan Media Boneka Tangan dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IIIb MI At-Thayyibah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2):107-116.
- Pribadi, B. A. 2009. Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat.
- , 2014. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Kencana.
- Rahmasari, H.D. 2015. *Pendidikan Usia Dini PAUD?*, (Online), (<https://www.kompasiana.com/harlinadwurahmasari/54f834d0a333118a5e8b4818/pendidikan-anak-usia-dini-paud>, diakses 5 Juli 2020).
- Sujiono, dkk. 2014. *Metode Pengembangan Fisik*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sulianto, dkk. 2014. Media Boneka Tangan dalam Metode Bercerita untuk Menanamkan Karakter Positif Kepada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. 15(2) : 94-104.