

PKM PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ONLINE DI RA/TK NURUL HUDA

Suryaman

apip.suryaman@yahoo.com

Rochadi Santoso

rochadi.santoso@yahoo.com

Dede Ropik

ddrofiq@gmail.com

SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI (STIE) EKUITAS

ABSTRAK

Maraknya permainan anak di dunia maya yang seringkali tidak sesuai dengan norma dan budaya bangsa menyebabkan rasa toleransi dan nasionalisme pada jiwa anak-anak agak berkurang. Sementara itu perkembangan teknologi khususnya internet memang tidak akan pernah bisa kita bendung, untuk itu kita selaku masyarakat yang telah mengerti baik buruknya dampak internet harus dapat menyiasati agar penggunaan internet di kalangan anak-anak tidak berdampak buruk. Permasalahan yang dihadapi mitra adalah menurunnya minat belajar pada siswa karena siswa lebih tertarik bermain game online. Solusi yang ditawarkan adalah dengan cara mengenalkan pembelajaran interaktif berbasis online kepada anak-anak sedini mungkin sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Diharapkan melalui pembelajaran interaktif anak-anak dapat belajar mengenal norma dan budaya Indonesia dengan cara bermain, sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Agar pembelajaran interaktif dapat dinikmati juga oleh anak-anak di daerah, maka tim pengabdian memberikan bantuan berupa pelatihan pembelajaran interaktif lengkap dengan pengadaan sarana dan prasarana. Pengabdian dilaksanakan di RA/TK Nurul Huda, di daerah yang mayoritas anak-anaknya belajar di sekolah agama. Penentuan lokasi pengabdian didasarkan alasan agar anak-anak di daerah tersebut mempunyai pondasi agama dan teknologi yang baik, sehingga diharapkan kelak akan menjadi generasi penerus yang kuat imannya dan luas pengetahuannya. Hasil dari pengabdian ini meningkatnya minat belajar pada siswa, ini ditunjukkan dari hasil belajar yang meningkat khususnya dalam pelajaran mengenal huruf dan menghafal doa-doa pendek. Dampak dari pengabdian ini adalah meningkatnya kemampuan guru dalam metode pembelajaran online dan meningkatnya minat belajar pada siswa.

Kata kunci: *Packaging, Lamikro, Laporan Keuangan EMKM.*

1. PENDAHULUAN

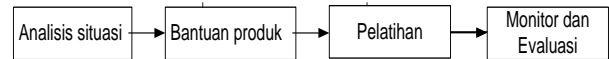
Perkembangan teknologi khususnya internet tidak saja berdampak kepada masyarakat dewasa, akan tetapi berdampak

pula hingga ke kalangan anak-anak balita. Sudah pemandangan yang lumrah kalau pada saat ini anak-anak lebih suka bermain dengan menggunakan handphone dibanding bermain bersama dengan teman-

temannya. Jenis permainan yang tersedia di aplikasi online kadangkala tidak mendapat perhatian khusus dari orangtua, sehingga seringkali anak-anak akan mengunduh permainan yang tidak sesuai dengan norma dan budaya bangsa. Akibat buruk dari perkembangan teknologi pada anak-anak ini adalah (1) anak-anak menjadi kurang bersosialisasi, berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungannya dan (2) aplikasi permainan yang tidak terkontrol orangtua menyebabkan perilaku anak-anak berubah kearah negatif seperti cepat marah, suka tawuran, dan lain-lain, (3) menurunnya minat belajar siswa karena siswa lebih tertarik bermain game online. Permasalahan utama mitra adalah menurunnya minat belajar siswa dikarenakan siswa lebih suka bermain game online (khususnya mata pelajaran mengenal huruf dan menghafal doa-doa pendek). Hal ini dapat dilihat dari siswa sebanyak 43 orang, diperoleh rata-rata nilai mata pelajaran mengenal huruf hanya 72 (baik), dan rata-rata nilai menghafal doa-doa pendek hanya 68 (cukup). Nilai tersebut jelas perlu ditingkatkan lagi, agar siswa kelak bisa belajar di sekolah dasar tanpa mengalami kesulitan

2. METODOLOGI PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian ini dimulai dengan analisis situasi. Tujuan dari analisis situasi ini adalah agar permasalahan dapat diidentifikasi dengan tepat, sehingga solusi yang diberikan dapat sesuai dengan permasalahan mitra. Setelah terdeskripsikan dengan jelas masalah dan solusinya, maka langkah selanjutnya adalah dengan memberikan bantuan berupa pemberian produk dan pelatihan. Mekanisme dari pengabdian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



3. HASIL DAN LUARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menghasilkan suatu metode, yaitu metode pembelajaran interaktif berbasis online dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dalam menunjang proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar. Metode ini sangat baik diterapkan kepada guru dan staf RA/TK mengingat masih sulitnya cara untuk menarik minat para siswa dalam belajar sehingga berbagai cara perlu dilakukan salah satunya dengan melalui pembelajaran interaktif berbasis online sehingga dapat menarik minat siswa untuk belajar sambil bermain dan menciptakan kebiasaan siswa agar terbiasa memanfaatkan kemajuan teknologi untuk hal-hal yang positif agar mereka semakin tertarik dalam menjalankan proses belajar melalui pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mendapat respons positif dari mitra pengabdian. Pelatihan diikuti oleh guru dan staf RA/TK Nuruh Huda setelah mendapat pelatihan sudah bisa membuat materi pembelajaran berbasis online agar bisa menarik perhatian minat siswa dalam belajar. Peserta pelatihan dalam praktek langsung telah terbiasa menggunakan internet untuk mencari tambahan materi pembelajaran dan membuat contoh soal dalam bentuk permainan yang interaktif agar dapat menarik minat siswa untuk belajar.

Untuk mengukur tingkat ketertarikan maka antusiasme guru dan staf ketika menjalani pelatihan menjadi bahan

penilaian tim pengabdian. Materi pelatihan yang diberikan disesuaikan dengan kebutuhan para guru dan staf, di RA/TK dalam menunjang proses belajar mengajar,

Hasil dari pengabdian ini terdiri dari,

1. Memberikan pengayaan materi pada guru dan staf, yang terkait dengan cara mengembangkan media pembelajaran interaktif.

2. Materi yang disampaikan menarik dan mudah dipahami, sehingga meningkatkan minat belajar guru dan staf.

3. Guru dan staf mempunyai kesempatan untuk mengemukakan masalah dalam sesi tanya jawab dan tim pengabdian membantu mencari solusi. Sesi ini mendekati secara emosional antara guru, staf, dan tim pengabdian sehingga pelatihan dapat berjalan dengan suasana yang akrab dan kekeluargaan.

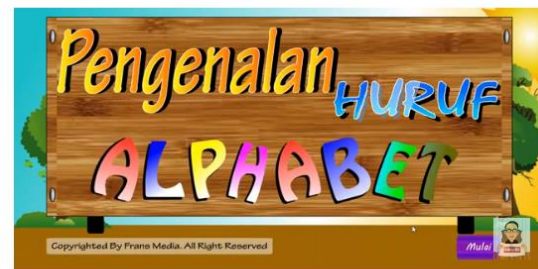
Potensi dan kemampuan peserta pelatihan para guru dan staf RA/TK Nurul Huda memang masih berada di bawah kemampuan para guru dan staf yang bekerja di sekolah yang mempunyai fasilitas teknologi dan elektronik yang mumpuni, sehingga dampak positif dari kegiatan ini adalah terbantunya guru dan staf dalam proses belajar mengajar. Kenaikan minat belajar siswa berdampak pada kenaikan rata-rata nilai yaitu rata-rata nilai mata pelajaran mengenal huruf dari 72 (baik) menjadi 86 (sangat baik), dan rata-rata nilai menghafal doa-doa pendek dari 68 (cukup) menjadi 89 (sangat baik).

Adapun media untuk melaksanakan pembelajaran interaktif diberikan melalui software pembelajaran interaktif untuk anak-anak sehingga bisa menarik minat siswa dalam belajar sambil bermain serta

pelatihannya kepada guru dan staf yang selanjutnya digunakan oleh guru untuk mengajar. Luaran dari pengabdian ini adalah pemberian perangkat komputer, printer dan software pembelajaran interaktif kepada RA/TK Nurul Huda, berikut adalah beberapa contoh dari gambar-gambar pembelajaran interaktif yang diminat siswa,



Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=I43OcWOYKMc>



Media Pembelajaran Interaktif | Pengenalan Huruf Alphabet

Sumber : https://www.youtube.com/watch?v=o_4bC7Z_bf0

Dalam pelaksanaannya, keberhasilan program pengabdian ini tidak terlepas dari beberapa faktor yang mendukung dan menghambat.

1. Faktor Penghambat

- Lahan yang sempit dan terbatas
- Lokasi yang cukup jauh masih di daerah pedalaman
- Sarana dan prasarana yang belum memadai dalam mendukung pelaksanaan pelatihan pembelajaran interaktif.

- Kemampuan para guru dalam pengetahuan teknologi komputer
2. Faktor Pendukung
- Lokasi pengabdian yang berada di kabupaten Bandung
 - Dukungan finansial yang di berikan STIE Ekuitas.
 - Antusiasme guru dan staf dalam menerima ilmu baru.
 - Antusiasme guru dan staf dalam menjalankan program pembelajaran ini.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Empat kesimpulan dapat diambil dari kegiatan pengabdian ini yaitu:

1. Pelatihan ini meningkatkan kualitas mengajar melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif.
2. Bahan pelatihan berisikan materi yang mudah dimengerti sehingga menjadikan pelatihan ini menjadi lebih kondusif. Program pelatihan dalam bentuk kegiatan melalui teori dan praktek cukup efektif, sehingga peserta dapat melihat langsung dan mempraktekan yang disampaikan sehingga para guru RA/TK antusias mengikuti pelatihan. .
3. Program pelatihan ini sangat bermanfaat dalam upaya meningkatkan kemampuan para guru dan staf dalam mengikuti pelatihan dengan penerapan kemampuan memanfaatkan media online yang baik khususnya dalam kegiatan proses belajar mengajar di sekolah.
4. Dampak dari pengabdian ini adalah meningkatnya kemampuan guru dalam metode pembelajaran online dan meningkatnya minat belajar pada siswa.

Beberapa kendala yang dihadapi oleh pelaksana, antara lain:

1. Kesulitan menentukan jadwal pertemuan, hal ini dikarenakan

- aktivitas masing-masing mitra yang berbeda.
2. Keinginan beberapa mitra masih terkesan enggan untuk lebih baik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Azmi, N. (2015). *Contoh Model Pembelajaran Interaktif*. <http://nandaazmi204.blogspot.co.id/2013/05/contoh-model-pembelajaran-interaktif.html>
- Arsyad, Ashar. (1996). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Barbara. (2013). *Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: Gramedia
- <https://www.youtube.com/watch?v=l43OcWOYKMc>
- https://www.youtube.com/watch?v=o_4bC7Z_bf0.