

DESAIN TEKNOLOGI APE: FLANELEVAYA KNIGA UNTUK PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI ERA NEW NORMAL

Nurmalina

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
e-mail: nurmalina18des@gmail.com

Abstrak

Orang tua memiliki keterbatasan cara, pengetahuan, dan alat permainan edukatif yang mampu membantu mereka untuk membimbing anak-anak mereka dalam pembelajaran. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberi pelatihan pembuatan desain teknologi APE: *flanelevaya kniga* untuk pembelajaran anak usia dini. Metode kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode ceramah, demonstrasi, metode tanya jawab dan melakukan praktik bimbingan kelompok untuk anak usia dini. Hasil pengabdian ini adalah pengusaha Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini di Desa Sungai Pinang memerlukan pemahaman tentang pentingnya APE yang berkualitas, memberikan kemampuan kepada pengusaha untuk menyusun Flaga dengan tujuan dapat membantu mereka dalam mencapai target pemasaran, pelatihan ini memberikan solusi yang tepat untuk permasalahan pengusaha dalam menjalankan usaha.

Kata Kunci: *Flanelevaya Kniga, Pembelajaran New Normal*

Abstract

Parents have limited ways, knowledge, and educational game tools that can help them to guide their children in learning. This Community Service activity aims to provide training on the design of APE technology: *flanelevaya kniga* for early childhood learning. The method of this community service activity uses the lecture method, demonstration, question and answer method and practice group guidance for early childhood. The result of this service is that entrepreneurs of Educational Game Equipment for Early Childhood in Sungai Pinang Village need an understanding of the importance of quality APE, provide entrepreneurs with the ability to develop Flaga with the aim of helping them achieve marketing targets, this training provides the right solution for entrepreneurs' problems in running a business.

Keyword: *Flanelevaya Kniga, New Normal Learning*

PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 merubah seluruh tatanan kehidupan dan tata cara pelaksanaan pembelajaran. Tidak hanya pendidikan menengah, namun juga pendidikan untuk anak usia dini. Guru harus melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran secara daring. Keadaan ini memunculkan berbagai permasalahan yang dihadapi oleh guru dan orang tua. Namun, aspek perkembangan anak usia dini tetap harus berkembang karena pada usia inilah dikenal sebagai pondasi masa depan seseorang.

Orang tua memiliki keterbatasan cara, pengetahuan, dan alat permainan edukatif yang mampu membantu mereka untuk membimbing anak-anak mereka dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pengusul berusaha mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh orang tua melalui *Flanel Book*. *Flanel Book* ini sudah banyak disediakan oleh Mitra. Namun, *Flanel Book* yang ada hanya sebatas *flanel book* biasa yang berisikan satu tema dongeng dengan tujuan mengembangkan aspek bahasa saja. Sedangkan Alat permainan Anak Usia Dini harus mampu memfasilitasi semua aspek perkembangan anak usia dini. Hal ini mengakibatkan persoalan pada aspek pemasaran *flanel book* yang fluktuatif. Inilah yang menjadi permasalahan mitra dan tergambar pada produk-produk yang dipasarkan selama ini.

Permasalah lain yang dihadapi mitra selain penjualan yang fluktuatif dan tema *flanel book* yang hanya bertema dongeng, yaitu packaging untuk produk masih sekedar packaging biasa seperti plastik. Hal ini berdampak pada tampilan *flanel book* yang tidak kekinian. Permasalahan ini tergambar pada foto packaging berikut ini.

Berdasarkan observasi dan diskusi langsung dengan mitra didapatkan beberapa permasalahan yang dihadapi yaitu: Mitra dari PKK Desa Danau Bingkuang, hasil penjualan produk *flanel book* fluktuatif, produk *flanel book* terbatas hanya *flanel book* bertema dongeng dan tidak dilakukan upgrad pada produk akhir sehingga pemasaran kurang memuaskan, belum dilakukan pelabelan dengan baik, manajemen produksi dan analisis ekonomi belum benar.

METODE

Pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan penerapan Teknologi Tepat Guna (PKM) ini di antaranya: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai (dosen dan mahasiswa), Pemerintah Daerah (dalam hal ini diwakili oleh Pemerintah Desa, Kepala Desa dan semua perangkatnya), dan Masyarakat (dalam hal ini mitra UKM UKM Vi gallery).

Metode dan tahapan dalam penerapan PKM kepada masyarakat, dimulai dari identifikasi kebutuhan masyarakat, perancangan, pembuatan, uji operasi, pendampingan operasional, dan penerapan PKM dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1 Uraian Tahapan Kerja PKM

Tahapan Implementasi PKM	Uraian	Kegiatan yang Dilakukan
Identifikasi Kebutuhan Masyarakat	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Upgrading</i> terhadap produk untuk peningkatan kualitas dan pemasaran 2. Pelatihan dan pendampingan pembuatan Flaga 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sosialisasi Flaga 2. Pelatihan intensif dan pendampingan berkelanjutan mengenai Flaga dan pemasaran
Perencanaan PKM	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rancangan <i>Flanel Book</i> berdasarkan tema 2. Rancangan <i>sound</i> 3. Rancangan Buku Digital sesuai dengan masing-masing kegiatan 4. Kombinasi <i>Flanel book, sound, dan buku digital</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diskusi pelatihan intensif dan pendampingan berkelanjutan dalam membuat Flaga
Pembuatan Produk	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembuatan <i>Flanel Book</i> 2. Penyusunan <i>sound</i> 3. Penyusunan buku digital 4. Pengkombinasian Flaga 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendampingan dan pelatihan pembuatan Flaga
Uji Operasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyusunan iklan melalui media <i>online</i> dan <i>offline</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun iklan melalui media <i>online</i> dan <i>offline</i>
Pendampingan Operasional	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendampingan berkelanjutan pemasaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendampingi mitra secara berkelanjutan pemasaran
Penerapan PKM kepada Mitra	<ol style="list-style-type: none"> 1. Implementasi <i>Flanel Book</i> berbasis IT 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kualitas dan kuantitas pemasaran meningkat dan stabil

Deskripsi PKM yang akan diterapkan pada mitra adalah produk *Flanel Book* yang dikombinasikan dengan IT dalam bentuk *sound* dan *QR-Code*. Implementasi teknologi pada produk *flanel book* berupa penambahan perangkat dalam bentuk *QR-Code* yang bisa di scan oleh pengguna melalui *smartphone*. Sehingga pengguna mendapatkan petunjuk penggunaan *flanel book*, hasil akhir tiap-tiap kegiatan, tolok ukur keberhasilan masing-masing aspek perkembangan anak usia dini (kognitif, bahasa, seni, motorik halus, dan moral agama). *Flanel book* akan dirancang sesuai dengan tema-tema yang diterapkan di Pendidikan Anak Usia Dini (diri sendiri, tanaman, binatang, rekreasi, alam semesta, dan kebutuhanku). Masing-masing tema akan dipasangkan *QR-Code* sesuai dengan rancangan teknologi tepat guna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM yang dilaksanakan dengan acara tatap muka dan praktik penyusunan Flaga sebagai Alat Permainan Edukatif berjalan dengan baik dan lancar. Pertemuan tatap muka dengan metode demonstrasi, dilanjutkan latihan/praktik untuk membuat *Flaga*, mulai dari Identifikasi Kebutuhan Masyarakat, Perencanaan PKM, Pembuatan Produk, Uji Operasi, Pendampingan Operasional, dan Penerapan PKM kepada Mitra. Kegiatan ini dilaksanakan selama 1 bulan. Jumlah pertemuan 2 kali dalam seminggu yaitu setiap hari Senin dan hari Kamis dari pukul 07.30-12.00 WIB. Peserta kegiatan berjumlah 3 orang pekerja di Vi Gallery di Desa Sungai Pinang.

Pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan oleh 3 (tiga) orang tim pengabdian dengan pokok bahasan yang disampaikan mengenai:

1. *Upgrading* terhadap produk untuk peningkatan kualitas dan pemasaran,
2. Pelatihan dan pendampingan pembuatan Flaga,
3. Rancangan *Flanel Book* berdasarkan tema,
4. Rancangan *sound*,
5. Rancangan Buku *Digital* sesuai dengan masing-masing kegiatan,
6. Kombinasi *Flanel book*, *sound*, dan buku digital,
7. Pembuatan *Flanel Book*,
8. Penyusunan *sound*,
9. Penyusunan buku *digital*,
10. Pengkombinasian Flaga, dan
11. Pendampingan berkelanjutan pemasaran.

Keterbatasan waktu pertemuan mengakibatkan tidak semua materi dapat disampaikan dengan detail. Kegiatan yang diawali dengan diskusi dan demonstrasi ini kemudian dilanjutkan praktik. Dari kegiatan praktik tampak bahwa mereka memang belum menguasai cara pengembangan Alat Permainan Edukatif. Acara kemudian dilanjutkan sesi tanya jawab.

Program pengabdian pada masyarakat berupa pelatihan pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) dengan nama Flaga yang sudah dilaksanakan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, keterampilan, dan lebih percaya diri dalam menjalankan profesinya. mereka akan lebih semangat dan termotivasi untuk mengembangkan diri. Hasil pelatihan ini akan bermanfaat bagi masyarakat dengan media pembelajaran yang lebih bervariasi.

Hasil kegiatan PKM secara garis besar mencakup beberapa komponen sebagai berikut:

1. Keberhasilan target jumlah peserta pelatihan
2. Ketercapaian tujuan pelatihan
3. Ketercapaian target materi yang telah direncanakan
4. Kemampuan peserta dalam penguasaan materi

Target peserta pelatihan seperti direncanakan sebelumnya adalah paling tidak 4 orang pengusaha di Desa Sungai Pinang. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini diikuti oleh 4 orang peserta. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa target peserta tercapai 100%. Angka tersebut menunjukkan bahwa kegiatan PPM dilihat dari jumlah peserta yang mengikuti dapat dikatakan berhasil/ sukses.

Ketercapaian tujuan pendampingan pengembangan APE Flaga secara umum sudah baik, namun keterbatasan waktu yang disediakan mengakibatkan tidak semua materi tentang pengembangan media pembelajaran dapat disampaikan secara detil. Namun dilihat dari hasil latihan para peserta yaitu kualitas APE yang telah dihasilkan, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan kegiatan ini dapat tercapai.

Ketercapaian target materi pada kegiatan PKM ini cukup baik, karena materi pendampingan telah dapat disampaikan secara keseluruhan. Materi pendampingan yang telah disampaikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh simpulan bahwa: Pengusaha Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini di Desa Sungai Pinang memerlukan pemahaman tentang pentingnya APE yang berkualitas, memberikan kemampuan kepada pengusaha untuk menyusun Flaga dengan tujuan dapat membantu mereka dalam mencapai target pemasaran, pelatihan ini memberikan solusi yang tepat untuk permasalahan pengusaha dalam menjalankan usaha.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Vi Gallery yang telah memberikan waktu kepada peneliti untuk melaksanakan pengabdian mengenai desain teknologi APE: Flanelevaya Kniga untuk Pembelajaran Anak Usia Dini Era New Normal. Terimakasih juga kepada semua pihak yang telah memberikan banyak saran berharga dan turut mensukseskan kegiatan program pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Mufliharsi, R. (2017). Pemanfaatan Busy Book pada Kosakata Anak Usia Dini di PAUD Swadaya PKK. *Jurnal Universitas PGRI Indraprasta*, 5(2).

Prakarsi, Endah., Kasrono, Kasrono., & Dewi., Kusma, N. (2020). Penggunaan Media Busy Book Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Pola Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal KUMARA CENDEKIA*, 8(2).

Romadhona, Widhyas Asyifa, dkk. (2017). Mengurangi Perilaku Maladaptif Melalui Pembelajaran Berbantuan Media My Busy Book Pada Anak Autisme. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(8).

Safitri, Diyah, dkk. (2019). Penggunaan Media Busy Book Untuk Meningkatkan

Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B1 di RA Panglima Sudirman Sumber Sekar Dau Malang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2).

Samik Nuroh Ramadhani dan Sudarsini. (2018). Media Quiet Book dalam Meningkatkan Keterampilan Memakai Baju Berkancing Bagi Tunagrahita. *Journal Ortopedagogia*, 4(1).

Suwatra, Wayan, dkk. (2019). Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Problem Solving Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2).

Ulfa, azra aulia, & Rahmah, E. (2017). Pembuatan dan Pemanfaatan Busy Book dalam Mempercepat Kemampuan Membaca untuk Anak Usia Dini di PAUD Budi Luhur Padang Azra. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 6(September), 28–37.