

Mendesain Media Pembelajaran dalam Mereduksi Kejenuhan Belajar Anak Didik

Andi Sugiati¹, Musdalifah Syahrir², Muhajir Muhajir^{3*}

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar

*Corresponding author, e-mail: muhajir@unismuh.ac.id.

Abstrak

Taman Kanak-Kanak PKK Batua Raya terletak di Di Kelurahan Paropo, Kecamatan Panakukang, Kota Makassar. Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) Batua Raya Seperti kebanyakan Pendidikan TK lainnya, TK PKK Batua Raya juga dilengkapi dengan ruang kelas dan sekaligus tempat bermain anak, akan tetapi pengelolaan dan media pembelajaran masih perlu dilakukan pengembangan untuk menunjang kualitas pendidikan TK tersebut. Oleh karena itu tujuan dan target khusus yang ingin dicapai adalah Melakukan Pendampingan dan Mendesain Media Pembelajaran dalam Mereduksi Kejenuhan Belajar Anak Didik di TK, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan Pendidikan TK khususnya menyusun materi ajar, mendesain media pembelajaran yang sesuai dengan dengan karakteristik anak usia Taman Kanak-kanak yaitu bermain, bercerita, demonstrasi, dan pembagian tugas, dengan adanya pembelajaran yang lebih menarik dan variatif, guru dapat bervariasi media tersebut sehingga menarik minat anak dalam pembelajaran, dan anak tidak mudah jenuh menerima pembelajaran. Pendekatan yang ditawarkan untuk mencapai tujuan tersebut adalah melalui media pengembangan, yang meliputi beberapa tahapan antara lain: (1) Analisis Situasi (2) Perumusan dan Klarifikasi Permasalahan, (3) Hipotesis Tindakan, (4) Perencanaan Tindakan, (5) Implementasi tindakan dan memonitoringnya, (6) Evaluasi hasil tindakan, dan (7) Refleksi dan pengambilan keputusan untuk pengembangan selanjutnya. Untuk mencapai target luaran yang diharapkan maka pelaksanaan yang akan digunakan adalah pelatihan dan pendampingan pada Pendidikan TK Batua Raya Kelurahan Paropo Kecamatan Panakukang Kota Makassar.

Keyword: Pendidikan TK; Pendampingan; Pelatihan.

Abstract

PKK Batua Raya Kindergarten is located in Paropo Village, Panakukang District, Makassar City. Batua Raya Kindergarten Education (TK) Like most other Kindergarten Education, Batua Raya PKK Kindergarten is also equipped with classrooms and at the same time a place for children to play, but the management and learning media still need to be developed to support the quality of the kindergarten education. Therefore, the specific goals and targets to be achieved are to provide assistance and design learning media in reducing the learning saturation of students in kindergarten, so that they can increase knowledge of kindergarten education, especially compiling teaching materials, designing learning media that are in accordance with the characteristics of kindergarten-aged children. children namely playing, storytelling, demonstrations, and division of tasks, with more interesting and varied learning, the teacher can vary the media so that it attracts children's interest in learning, and children are not easily bored receiving learning. The approach offered to achieve these goals is through media development, which includes several stages including: (1) Situation Analysis (2) Problem Formulation and Clarification, (3) Action Hypothesis, (4) Action Planning, (5) Action Implementation and monitoring it, (6) Evaluation of action results, and (7) Reflection and decision making for further development. To achieve the expected output targets, the implementation that will be used is training and mentoring in Batua Raya Kindergarten Education, Paropo Village, Panakukang District, Makassar City.

Keywords: Kindergarten education; Mentoring; Training.

How to Cite: Sugiati, A., Syahrir, M., & Muhajir, M. (2023). Mendesain Media Pembelajaran dalam Mereduksi Kejenuhan Belajar Anak Didik. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(2), 298-305.



Pendahuluan

Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media, proses kegiatan belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya. Penggunaan media diharapkan akan menimbulkan dampak positif, seperti timbulnya proses pembelajaran yang lebih kondusif, terjadi umpan balik dalam proses belajar mengajar, dan mencapai hasil yang optimal. Berbicara mengenai media, tentu memiliki cakupan yang luas. Oleh karena itu, masalah media akan dibahas dibatasi ke arah yang relevan dengan pembelajaran Anak Usia Dini yaitu media pembelajaran (Media Kartu).

Kehadiran media pembelajaran dalam proses pengajaran diharapkan dapat menyentuh aspek-aspek psikologis sehingga terjadi proses belajar mengajar dalam diri siswa tersebut. media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat digunakan menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian siswa agar proses belajar terjadi. Dalam (Nurrita, 2018) juga dinyatakan bahwa media pembelajaran adalah Media pembelajaran adalah adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Dengan menggunakan istilah media pembelajaran, (Irsan, S. R, 2018) manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci misalnya mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang berguna bagi pendidik dalam membantu tugas kependidikannya yang berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar tergantung adanya interaksi siswa dengan media. Dengan penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, tentunya akan mempertinggi hasil belajar. Menurut (Nurgiyantoro, 2005) bahwa setiap tahapan perkembangan kejiwaan anak memiliki karakteristik yang berbeda, dan itu berarti harus berbeda pula tanggapan anak terhadap buku bacaan yang dihadapi. Tahapan-tahapan perkembangan anak, yang menjadi perhatian dalam memberikaan media pembelajaran yaitu:

1. Tahap Sensorimotor. Tahap sensorimotor terjadi pada bayi usia 0-2 tahun. Menurut Piaget, setiap bayi lahir dengan refleks bawaan dan keinginan untuk mengeksplorasi sekitarnya. Pada usia ini, kemampuan bayi masih sangat terbatas pada gerak refleks dan panca indra. Gerakan-gerakan refleks pun nantinya akan berkembang menjadi kebiasaan. Pada tahapan ini, si Kecil belum bisa mempertimbangkan keinginan orang lain. Ia hanya mau keinginannya yang terpenuhi. Mungkin terkesan egois ya, tetapi itulah yang terjadi. Nah pada usia 18 bulan, si Kecil sudah bisa memahami fungsi barang yang dekat dengannya sehari-hari. Ia juga bisa melihat hubungan antar peristiwa dan mengenali orang-orang seperti anggota keluarganya.
2. Tahap Praoperasional. Tahap praoperasional adalah tahap perkembangan bayi usia 2-7 tahun. Pada masa ini, si Kecil sudah bisa bersosialisasi dengan lingkungannya. Ia juga bisa mengelompokkan berbagai barang berdasarkan warna, bentuk, dan lain sebagainya.
3. Tahap Operasional Konkret. Ketika si Kecil memasuki usia 7-11 tahun, ia sudah memasuki tahap operasional konkret. Ia mampu mengurutkan dan mengklasifikasikan objek serta situasi-situasi yang dihadapi. Ia juga sudah mampu mengingat dan berpikir secara logis. Anak-anak di tahapan perkembangan ini mulai memahami konsep sebab akibat secara sistematis dan rasional. Ini adalah waktu yang tepat untuk belajar membaca dan matematika. Sikap egoisnya pun menghilang secara perlahan, karena ia mulai memahami suatu permasalahan dan sudut pandang orang lain.
4. Tahap Operasional Formal. Tahapan perkembangan ini berkisar dari usia 11 tahun ke atas. Si Kecil sudah mulai mampu berpikir abstrak dan menggunakan nalarnya. Ia sudah bisa menarik kesimpulan dari berbagai informasi yang diterima. Ia mulai memahami konsep mulai melihat kalau hidup tidak selalu hitamataupun putih. Tahapan terakhir ini adalah persiapan si Kecil menuju dewasa.

Berdasarkan (Nurtaniawati, 2017) tersebut bahwa Taman Kanak-kanak, yang selanjutnya disingkat TK, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Permasalahan yang ditemukan di lapangan berdasarkan observasi awal yang dilakukan adalah masih rendahnya guru itu sendiri untuk melihat tahapan-tahapan perkembangan anak dalam memberikan media pembelajaran guru lebih banyak yang berperan aktif, kurang dalam pengembangan kreativitas dan proses-proses intelektual lainnya, misalnya memberikan karya nyata, eksperimen dan lain sebagainya. Ini yang kurang dilakukan sehingga cepat menimbulkan rasa jenuh atau bosan dalam belajar, padahal melalui suatu karya nyata, setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan khayalannya.

Dalam menciptakan karya nyata bukan hanya kreativitas yang akan berkembang dengan baik, tetapi juga kemampuan kognitif anak. Strategi ini akan mendorong anak menggunakan imajinasinya untuk mencoba sesuatu yang baru bagi dirinya baik berupa benda atau bangunan tertentu. Ketika anak menciptakan suatu karya nyata terjadi proses internalisasi antara imajinasi dan kemampuan kreatifnya. Karya nyata anak dapat berupa sesuatu yang baru bagi dirinya atau merupakan inovasi dari karya-karya yang sudah ada, dan setiap anak akan menunjukkan bentuk karya yang berbeda-beda sesuai dengan kemampuan dan daya imajinasinya. Strategi pengembangan kreativitas melalui suatu karya nyata ini memberikan kesempatan pada setiap anak untuk menciptakan benda buatan sendiri yang belum pernah ditemuinya. Mereka juga bisa memodifikasi sesuatu dari benda yang telah ada sebelumnya. Oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak, sebab saat paling baik seorang anak untuk memperoleh pendidikan yang tepat adalah pada usia dini, sebab anak pada masa ini biasa meniru atau mengikuti nilai perilaku yang ada di sekitarnya. Lingkungan keluarga maupun lingkungan sekitarnya. Penanaman pendidikan perlu diberikan sejak usia dini, karena di usia inilah anak memasuki masa keemasan (*golden age*) yang hanya terjadi sekali dalam hidupnya. Usia dini merupakan masa yang sangat penting untuk mengembangkan kecerdasan anak. Pentingnya pendidikan pada anak usia dini, diharapkan agar terbentuk manusia yang cerdas. Taman kanak-kanak merupakan basis pembentukan karakter manusia, sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar selanjutnya dapat menjadi warganegara yang baik sesuai harapan. Taman kanak-kanak bertujuan mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Solusi yang ditawarkan pada permasalahan tersebut yaitu melakukan pendampingan pada guru bagaimana mendesain media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia Taman kanak-kanak yaitu bermain sambil belajar dengan menggunakan Media Kartu. (Sukidi, 2019) menyatakan dengan tegas agar menggunakan media yang memiliki kesesuaian dengan kebutuhan belajar. Dengan demikian, secara sederhana media apapun dapat digunakan dalam aktivitas belajar mengajar asal sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengajaran itu sendiri.

Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan adalah terlebih dahulu melakukan adalah:

- a. Observasi dilakukan untuk mengetahui lokasi penelitian dan situasi yang ada pada lokasi penelitian agar memudahkan dalam melakukan tindakan.
- b. Identifikasi Permasalahan. Pelaksanaan ini dilakukan untuk mengetahui tentang permasalahan yang ada pada objek penelitian
- c. Analisis Masalah. Setelah mengidentifikasi masalah, dilakukan analisis masalah guna mencari solusi dari permasalahan yang ada, dan diselesaikan berdasarkan tingkatan masalah yang ditemukan
- d. Perencanaan Tindakan. Setelah menganalisis masalah, pelaksanaan membuat rencana tindakan atau rencana kerja atau kegiatan yang akan diterapkan.
- e. Implementasi tindakan dan Memonitoringnya. Setelah menganalisis masalah, merumuskan masalah dan membuat rencana tindakan maka yang dilakukan adalah melakukan implementasi tentang permasalahan tersebut yaitu melakukan Pelatihan dan Pendampingan, khususnya dalam perbaikan administrasi serta pengembangan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakter anak usia Taman Kanak-kanak dan memonitoring pelaksanaan kegiatan tersebut.
- f. Evaluasi hasil tindakan untuk semua program kegiatan dan mengevaluasi sesuai target luaran.
- g. Refleksi dan pengambilan keputusan untuk pengembangan selanjutnya.

Adapun tujuan dari pelaksanaan pendampingan (Workshop) ini adalah:

1. Memberikan solusi permasalahan melalui pelatihan dan pendampingan dan menambah pengetahuan tentang pentingnya pengelolaan pembelajaran, mulai mempersiapkan murid sebelum memberikan materi, bagaimana alat atau media yang digunakan yang akan agar nantinya anak didik tidak mudah jenuh dalam menerima pembelajaran dari gurunya.
2. Memberikan pendampingan dalam membuat atau mendesain media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak.

Tujuan tersebut sejalan dengan pendapat (Abdul, 2018) mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a. Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka
- b. Makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat di pahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata di dasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata
- d. Murid lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanyamendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Hasil dan Pembahasan

Pendampingan (Workshop) dilaksanakan pada hari rabu tanggal, 28 September 2022, pada jam 8.30-16.30 wita yang pelaksanaannya dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Batua Raya, Kelurahan Paropo, Kecamatan Panakukang, Kota Makassar yang di ikuti oleh guru dan tenaga pengajar. Peserta workshop sebanyak 5 orang, terdiri dari guru 2 orang dan pendampingan 3 orang. Dan juga 5 mahasiswa yang magang. Adapun jumlah murid adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Jumlah Murid Pendampingan

No	Murid	Jumlah
1.	Laki-laki	7 orang
2.	Perempuan	6 orang



Gambar 1. Dokumentasi pada saat Pembukaan Pelatihan yang di ikuti oleh peserta dan dihadiri oleh orang tua murid serta mahasiswa magang

Pada tahap pelatihan dan pendampingan ini tim pendamping pertama-tama memberikan materi kepada peserta pelatihan tentang:

Pentingnya pengelolaan media pembelajaran

Setiap kegiatan dalam pendidikan hendaklah diatur dengan baik, mulai dari perencanaan, proses, bahkan evaluasinya untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dengan pengelolaan yang baik, semua perangkat pendidikan akan dapat bersinergi dengan baik sehingga kegiatan yang diselenggarakan dapat berjalan dengan baik pula. Konsep dan prinsip-prinsip yang diterapkan dengan baik dan benar akan berdampak pada efektifitas pelaksanaan program, meningkatkan kualitas, dan produktivitas pendidikan yang pada akhirnya akan menjadikan guru tersebut bermutu. Pengelolaan media pembelajaran dalam pelaksanaan program pendidikan bukanlah tujuan, melainkan sebuah alat atau metode untuk mencapai

mutu dan meningkatkan *performance* yang diharapkan. Pada pelatihan ini pemateri menfokuskan pada bagaimana mendesain media pembelajaran.



Gambar 2. Salah satu Pemateri mendampingi Peserta Workshop Mendesain Media Pembelajaran

Memberikan Pelatihan dan Pendampingan tentang Metode/Media Pembelajaran

Pemateri memaparkan bagaimana mempersiapkan anak didik sebelum pembelajaran dimulai, bagaimana mempersiapkan materi, bagaimana mempersiapkan alat atau media yang akan digunakan. Berbagai variasi media pembelajaran dan diharapkan agar nantinya anak didik tidak jenuh selama proses pembelajaran berlangsung dan diharapkan guru lebih kreatif dalam menciptakan suasana yang nyaman agar materi yang diberikan oleh gurunya dapat diperhatikan dengan baik.

Pada tahap pelatihan dan pendampingan pembuatan atau mendesain media pembelajaran langkah yang dilakukan adalah:

- 1) Guru membagikan kartu kepada siswa
- 2) Beberapa siswa diminta membaca kartu kata yang dimilikinya
- 3) Guru meminta siswa memilih dua kata dari kartunya
- 4) Siswa diminta membuat kalimat yang logis dari kata yang dipilihnya



Gambar 3. Dokumentasi pada saat Guru membagikan kartu kepada siswa

Langkah-langkah yang dilakukan pada pendampingan tersebut sejalan dengan teori (Rumidjan et al., 2017) yang mengatakan bahwa Media Kartu Kata adalah:

- 1) Guru membagikan kartu kepada siswa
- 2) Beberapa siswa diminta membaca kartu kata yang dimilikinya
- 3) Guru meminta siswa memilih dua kata dari kartunya
- 4) Siswa diminta membuat kalimat yang logis dari kata yang dipilihnya
- 5) Guru meminta beberapa siswa untuk membuat contoh kalimat tersebut
- 6) Guru meminta siswa dari masing-masing kelompok kemudian mengumumkan padakelas, bahwa orang ini akan menyampaikan ceritanya dengan dua kata yang dipilih
- 7) Guru meminta siswa untuk membalikkan badan setelah semuanya mengungkapkan kanceritanya
- 8) Siswa di kelas memilih siapa yang terbaik pertama, kedua, ketiga dan keempat.

Pada pelatihan ini pemateri memaparkan beberapa manfaat bermain sambil belajar antara lain:

- 1) Bermain dapat mengembangkan otot-otot di saat anak terlibat dalam aktivitas-aktivitas yang menuntut pikirannya
- 2) Bermain dapat mengembangkan keterampilan intelektual disaat anak terlibat dalam aktivitas-aktivitas yang menuntut pikirannya
- 3) Bermain dapat mengembangkan ketrampilan sosial di saat sejumlah anak terlibat aktif dalam suatu interaksi dengan orang lain
- 4) Bermain dapat mengemangkan aspek emosi bodi saat anak belajar mengendalikan emosinya.

Peran pendidik sangatlah berpengaruh sebagai fasilitator yang penuh perhatian terhadap aktivitas-aktivitas yang dilakukan anak untuk memfasilitasi aktivitas bermain anak. Para pendidik perlu melakukan aktifitas sebagai berikut:

- 1) Menyediakan dan mendesain lingkungan dan perlengkapan bermain yang kaya dan aman.
- 2) Menyediakan waktu atau mengatur jadwal untuk aktivitas bermain yang fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan.
- 3) Mengamati aktivitas anak saat bermain.



Gambar 4. Piramida Pengalaman

Secara umum, media pembelajaran berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar tergantung adanya interaksi siswa dengan media. Dengan penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, tentunya akan mempertinggi hasil belajar. Ini sejalan dengan teori "*Cone Experience*" yang dikemukakan oleh (Jackson, 2016), yang menjadi pokok penggunaan media dalam pembelajaran.

Inti dari teori tersebut adalah pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan menggunakan kata verbal. Siswa akan memahami pengetahuan dalam bentuk kata, tanpa mengetahui apa yang terkandung dalam pengetahuan tersebut. Sebaliknya, semakin ke bawah dalam gambar di atas, siswa akan semakin konkret dan tidak salah persepsi. Jadi, agar siswa memiliki pengalaman yang konkret salah satu caranya adalah penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Jika fungsi dari media di atas dikaitkan dalam pembelajaran, tentunya akan terlihat bahwa media adalah yang digunakan guru sebagai penjelas, media yang dapat memunculkan suatu permasalahan yang nantinya akan dikaji siswa lebih lanjut dan media merupakan sumber belajar bagi siswa. Selain itu, sudah selayaknya jika media itu tidak hanya dipandang sebagai alat bantu bagi guru mengajar namun sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan. Sebagai pembawa pesan, media juga tidak hanya berguna bagi guru tapi dapat pula digunakan siswa. Oleh karena itu guru sebagai penyalur pesan dan penyaji dalam hal-hal tertentu hendaknya dapat menyampaikan informasi kepada siswa secara lebih baik.

Dalam pelatihan ini pemateri melakukan aktivitas yang mempraktikkan kemampuan dalam kegiatan tersebut, terlihat antusias siswa yang penuh perhatian terhadap aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh pemateri.

Untuk mendapatkan hasil yang optimal siswa harus belajar dengan giat. Belajar merupakan aktivitas yang paling utama dalam upaya memberikan bekal kompetensi kepada peserta didik. Kompetensi yang diharapkan jelas akan mewujudkan perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan secara individu dan kolektif. Rousseau yang dikutip oleh Sadirman mengatakan bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri, dengan

fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis. Hal ini menunjukkan bahwa setiap orang yang belajar harus aktif sendiri. Tanpa ada aktivitas dari siswa proses pembelajaran tidak mungkin berlangsung dengan baik.

Prinsip aktivitas di atas menurut pandangan psikologis bahwa segala pengetahuan harus diperoleh melalui pengamatan dan pengalaman sendiri. Jiwa memiliki energi sendiri dan dapat menjadi aktif karena didorong oleh kebutuhan-kebutuhan. Jadi, dalam pembelajaran yang mengolah dan mencerna adalah peserta didik sesuai dengan kemauan, kemampuan, bakat dan latar belakang masing-masing, guru hanya merangsang keaktifan peserta didik dengan menyajikan bahan pelajaran (Muis, 2013).

Menurut (Hasanah, 2018), teori pembelajaran sangat beragam salah satunya pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif adalah kegiatan-kegiatan pembelajaran yang melibatkan para pelajar dalam melakukan suatu hal dan memikirkan apa yang sedang mereka lakukan. Pembelajaran aktif itu diambil dari asumsi bahwa belajar pada dasarnya adalah proses yang aktif, dan orang yang berbeda, belajar dalam cara yang berbeda pula. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti merekalah yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Mereka menggunakan otak secara aktif, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Keberhasilan dalam proses pembelajaran di kelas memang tidak semata tergantung pada guru, tetapi melibatkan banyak faktor, diantaranya keaktifan siswa. Mengajar adalah membimbing kegiatan belajar siswa sehingga ia mau belajar. Dengan demikian aktivitas siswa sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil Workshop ini sangat bermanfaat:

1. Bagi sekolah terutama bagi guru karena setelah mengikuti Pelatihan dan pendampingan ini proses belajar dan mengajar akan lebih bervariasi dan menarik
2. Dengan adanya pelatihan ini pengembangan media pembelajaran akan menambah keterampilan guru dalam menyiapkan materi, alat peraga atau media pembelajaran yang akan digunakan
3. Dengan adanya pelatihan ini guru akan termotivasi untuk senantiasa mengembangkan media pembelajarannya agar anak didiknya semangat dan tidak mudah jenuh dalam menerima materi dari gurunya

Kesimpulan

Terselenggaranya Pengabdian Masyarakat (PKM), bagi tenaga pengajar di TK. Batua Raya sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan guru-guru yang ada di TK Batua Raya dalam mengelola pembelajarannya. Program tersebut terlaksana melalui beberapa rangkaian persiapan yang bertujuan untuk mengoptimalkan kegiatan tersebut. Guru sebagai agen pembelajaran perlu dan berinovatif, kreatif dalam mendesain media pembelajaran yang digunakan sebagai media penunjang proses belajar guna mendorong anak untuk lebih bersemangat, bergairah dan termotivasi dan merangsang kecerdasan menerima pembelajaran serta tumbuh kembang anak.

Daftar Pustaka

- Abdul, I. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Hasanah, U. (2018). Strategi Pembelajaran Aktif Untuk Anak Usia Dini. *Insania: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23(2), 204–222. <https://doi.org/10.24090/insania.v23i2.2291>
- Irsan, S. R. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Axiom*, 7(1), 91–96.
- Jackson, J. (2016). Myths of Active Learning: Edgar Dale and the Cone of Experience. *HAPS Educator*, 20(2), 51–53. <https://doi.org/10.21692/haps.2016.007>
- Muis, A. A. (2013). Prinsip-prinsip Belajar dan Pembelajaran. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 1(1), 29–30.
- Nurgiyantoro, B. (2005). Tahapan perkembangan anak dan tahapan perkembangan sastra anak. *Cakrawala Pendidikan*, 2, 197–222.
- Nurrita, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187.
- Nurtaniawati, N. (2017). Peran Guru dan Media Pembelajaran Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 3(1), 1–20. <http://www.e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/315>

- Rumidjan, R., Sumanto, S., & Badawi, A. (2017). Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 Sd. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 26(1), 62–68. <https://doi.org/10.17977/um009v26i12017p062>
- Sukidi, M. (2019). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas III SDN Kebaron I Tulangan Sidoarjo. *JPGSD*, 6(13), 2458–2467.