13 Windi Artikel Pengabdian Jurnal Kacanegara

by utamapenelitian@gmail.com 1

Submission date: 07-Oct-2022 09:52AM (UTC-0400)
Submission ID: 1918794092
File name: 13._Windi_Wulandari_Iman_Utama.docx (699.27K)
Word count: 2380
Character count: 16064

Pelatihan pembuatan media pembelajaran Finger Puppet sebagai media pembelajaran dan ekonomi kreatif guru PAUD

Windi Wulandari Iman Utama[1,*], Yanuar Bagas Arwansyah[2], Muncar Tyas Palupi[3]
[1]Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta
[2,3]Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta

Received July 15, 2022
Accepted September 5, 2022
Published January 1, 2023

Kata Kunci:

Profesionalisme
Guru PAUD
Kreativitas

ABSTRAK

Pengabdian pada masyarakat yang telah dilaksanakan bertujuan untuk memberikan sosialisasi terkait urgensi media pembelajaran untuk anak usia dini dan pelatihan keterampilan pembuatan media pembelajaran berbahan dasar eva foam yang memungkinkan menjadi salah satu alternatif ekonomi kreatif kepada guru Gugus PAUD I dan Gugus PAUD II Kecamatan Pajangan Bantul Yogyakarta. Sosialisasi dilaksanakan melalui ceramah dan diskusi. Pelatihan dilaksanakan secara bertahap dan dilakukan pendampingan secara berkala dalam proses produksi dan diskusi pemasran produk secara luring maupun daring. Outcome dari pelatihan ini ialah pengetahuan dan keterampilan serta inovasi dalam menciptakan media pembelajaran untuk anak usia dini dan pemahaman tentang peluang alternative ekonomi kreatif bagi guru PAUD.

Check for updates

1. PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan media pembelajaran yang merupakan sarana untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik termasuk untuk anak usia dini. Kreativitas dalam menggunakan dan menciptakan media pembelajaran merupakan sebuah keharusan bagi setiap pendidik agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan maksimal. Ketika media pembelajaran yang diciptakan oleh guru melalui kreativitasnya dapat menjadi sebuah produk yang selain memiliki nilai edukatif juga memiliki nilai jual sehingga bermanfaat secara finansial merupakan nilai tambah yang akan sangat bermanfaat bagi guru. Kondisi finansial sangat mempengaruhi kehidupan sehari-hari pada setiap individu, tuntutan kebutuhan yang semakin mendesak pada era globalisasi ini menjadikan setiap individu melakukan berbagai upaya untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Pendapatan yang rendah sering kali menjadi penyebab individu untuk melakukan beberapa pekerjaan sekaligus demi mendapatkan pemasukan lebih dari cukup, akibatnya hal ini menjadi faktor pada profesionalitas seseorang dalam profesinya menjadi tidak maksimal. Keterampilan hidup pada era globalisasi yang harus dimiliki oleh setiap individu adalah kemampuan untuk membuat keputusan keuangan dalam kehidupan. Setiap individu seharusnya memahami kompleksitas keuangan, pasar dan produk sehingga individu menjadi semakin bertanggung jawab atas kesejahteraan finansial mereka sendiri [1]. Tomuletiu menekankan bahwa dalam kondisi keuangan yang mengalami krisis berdampak pada motivasi guru di negara Rumania, pendapatan yang minimal ini berpengaruh pada kondisi kinerja guru dan motivasi profesional guru yang berdampak tidak menyenangkan dalam proses pendidikan. Dampak profesionalitas dapat dilihat dari capaian pembelajaran siswa [2]. Sejalan dengan hal tersebut Syamra menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara kompensasi finansial secara langsung terhadap motivasi keprofesionalitas dan kinerja guru [3]. Sedangkan guru harus memiliki kemampuan dalam memberikan pembelajaran yang tepat dan maksimal dengan pengetahuan terkait cara mendidik secara mendalam sesuai dengan bidang keahlian serta memiliki kepribadian dan kemampuan sosial yang baik [4]. Namun nondisi finansial setiap individu dalam segala profesi termasuk profesi guru berpengaruh terhadap profesionalitas pada pekerjaannya.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perhatian, dan kemauan anak dalam pembelajran. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran, mampu membantu anak dalam memahami pembelajaran yang diberikan, serta mampu meningkatkan minat dan motivasi anak dalam proses pembelajaran[5], [6], [7]. Oleh karena itu salah satu keterampilan yang dikembangkan dalam profesi guru adalah dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu merancang, menggunakan dan membuat media pembelajaran [8]. Guru adalah sosok penting yang dapat membawa kemajuan bagi sekolah. Peran guru sangat besar bagi perkembangan akademik, sosial, mental dan

kognitif peserta didik [9]. Pembaharuan disetiap bidang pendidikan yang modern dan profesional dengan berorientasi pada pendidikan [10] Praktik terbaik dalam pengembangan profesional dan kesepakatan akan muncul karakteristik utama termasuk orientasi kompetensi, pelatihan agar dapat melaksanakan tugas-tugasnya dengan baik sesuai dengan profesi yang dijalani [11] [12], [13]. Sadar akan urgensi profesionalitas guru dalam bidang pendidikan dan peningkatan finansial guru PAUD non PNS maka diperlukan sebuah pelatihan dalam merancang media pembelajaran yang dapat diproduksi dengan kreatifitas guru serta bernilai ekonomi yang tinggi. Pembuatan media pembelajaran yang mengutamakan kreatifitas akan memberikan motivasi pada guru untuk mampu membaca peluang dalam segi ekonomi kreatif. Ekonomi Kreatif merupakan era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan pada ide dan *stock of knowledge* (bekal pengetahuan) dari sumber daya manusia (SDM) sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya [14]. Dalam hal ini sebuah inovasi sangat diperlukan untuk bisa menciptakan ekonomi kreatif yang di inginkan. Adapun yang dimaksud dengan inovasi adalah sebuah gagasan, produk atau proses yang memiliki potensi untuk digunakan sebagai pemacu daya saing sebuah bangsa, wilayah, industri, organisasi, individu atau gabungan dari kategori- kategori ini [15]. Melalui pelatihan ini diharapkan guru tetap terjaga keprofesionalitasnya namun tetap memperoleh peningkatan finansial dalam kehidupannya melalui kreativitas dan pengetahuan dalam menciptakan produk bernilai jual yang dapat dimanfaatkan untuk peningkatan pendapatan tambahan serta dapat dimanfaatkan dalam kegiatan yang mendukung keprofesionalitasnya.

Program pelatihan yang dilaksanakan oleh penulis merupakan program pelatihan dan pendampingan dalam bidang ekonomi kreatif melalui cara sosialisasi dan pelatihan dengan meningkatkan keterampilan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dengan mengutamakan kreativitas yang tidak terbatas. Melalui kreativitas guru akan mampu menciptakan sebuah media pembelajaran inovatif, menarik, dan bermanfaat untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini dan berdampak pada peningkatan ekonomi kreatif yang bernilai jual ekonomi tinggi. Terobosan tersebut berupa pelatihan pembuatan *finger puppets* berbahan *eva foam* sebagai media pembelajaran dan ekonomi kreatif guru di Gugus PAUD Guwosari Pajangan Bantul. *Eva foam* dipilih karena berdasarkan hasil survei bahwa eva foam merupakan bahan baku yang mudah didapatkan dengan harga terjangkau namun apabila sudah diolah dengan kreatifitas akan menjadi media pembelajaran yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran kepada anak usia dini juga mempunyai bernilai jual tinggi.

2. METODE

Pelatihan pembuatan *finger puppet* berbahan dasar eva foam bagi guru-guru anggota Gugus PAUD I dan Gugus PAUD II bertujuan untuk memberikan pemahaman keprofesionalitas sebagai guru dan memberikan bekal keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran berbahan dasar *eva foam* yang dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran untuk anak didik guna mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menarik dan bermakna. Selain itu, proses pelatihan ini akan memberikan wawasan terkait ekonomi kreatif bagi guru melalui kretaifitasnya dalam menciptakan media pembelajaran yang memiliki nilai jual sehingga akan bermanfaat pula untuk asppek finansial para guru. Metode pelaksanaan kegiatan yaitu melalui sosialisasi dan pelatihan. Pelaksanaan sosialiasi sebagai langkah awal dalam rangka pendekatan kepada anggota gugus serta menyampaikan rencana dan urgensi pelaksanaan kegiatan yang akan dilakukan.

Pada tahap pelatihan dilakukan kepada guru-guru PAUD dengan praktek langsung dalam membuat *finger puppet* berbahan dasar eva foam. Pelatihan pembuatan produk ini merupakan sarana sebagai ilmu dan pengetahuan untuk membuat media pembelajaran yang dapat dijadikan peluang usaha bagi para guru. Media pembelajaran yang dibuat dengan bahan eva foam yang mudah ditemukan dengan harga terjangkau namun bernilai jual tinggi. Hasil dari kegiatan pelatihan ini yaitu meningkatnya kemampuan dan pemahaman guru dalam menciptakan produk media pembelajaran yang dapat menjadi sebuah peluang usaha sehingga guru dapat terjaga keprofesionalitasnya dengan menciptakan media pembelajaran yang menarik serta dapat menjualnya untuk meningkatkan perekonomian.

Adapun lokasi yang dijadikan tempat pelaksanaannya adalah Gugus PAUD I, Desa Guwosari, Kapanewon Pajangan, Kabupaten Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Alasan pemilihan Gugus PAUD I dan Gugus PAUD II dikarenakan Sebagian besar guru merupakan guru Non PNS dengan pendapatan jauh di bawah UMR sehingga membutuhkan pendampingan untuk mengembangkan potensinya dalam keprofesionalan dan peningkatan finansial melalui ekonomi kreatif.

Analisis SWOT digunakan dalam mengidentifikasi terhadap situasi dalam menentukan suatu kondisi berada pada kategori sebagai kekuatan, kelemahan, peluang ataupun ancaman. Dalam pelaksanaan analisis mitra, Tim PKM menggunakan analisis SWOT (strengths, weaknesses, opportunities, threats). Pada tahap **Strengths** guru-guru tentunya sudah memiliki kreativitas tinggi dalam pembuatan media pembelajaran. Pada tahap **Weaknesses** terdapat kurangnya kesadaran dalam membaca peluang ekonomi kreatif yang memungkinkan untuk dilakukan bersamaan dengan profesinya sebagai guru. **Opportunities** melakukan perancangan dan menciptakan media pembelajaran *finger puppet* berbahan dasar eva foam yang dapat dijadikan media pembelajaran disekolah, namun juga dapat dipasarkan untuk menambah penghasilannya.

Threats membuat media pembelajaran berbahan dasar eva foam sehingga guru tetap dapat menjalankan profesinya secara professional dan tetap mendapatkan penghasilan tambahan dengan memasarkan media pembelajaran yang diciptakan.

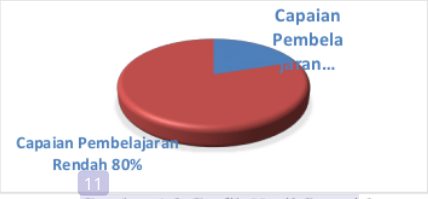
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru-guru yang menjadi anggota gugus PAUD I dan Gugus PAUD II menyambut baik pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran finger puppet berbahan dasar eva foam untuk meningkatkan ekonomi kreatif guru PAUD yang dilaksanakan. Peran guru PAUD adalah menghadiri dan berpartisipasi pelatihan pembuatan produk media pembelajaran yang diselenggarakan. Berikut penjelasan rincian kegiatan yang dilakukan beserta output kegiatan pelatihan dari kegiatan yang dilakukan.

a. Tahap survey atau analisis kebutuhan mitra

Tim pengabdi berkerja sama dengan pengurus Gugus PAUD untuk melakukan survei melaui pretest terkait peran guru dalam menciptakan media pembelajaran, dan hasil capaian pembelajaran anak. Tim melakukan survei terhadap 49 guru dan diperoleh data pada grafik survei 1 dan grafik survei 2. Grafik survei 1 menunjukkan peran guru dalam menciptakan media pembelajaran. Sedangkan grafik survei 2 menunjukkan capaian pembelajaran anak dalam mengikuti pembelajaran dikelas.

Gambar 1.1 Grafik Hasil Survei 1



Gambar 1.2 Grafik Hasil Survei 2

Berdasarkan dari hasil survei 1 dapat ditarik kesimpulan bahwa 80% guru atau 39 dari 49 guru membeli media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk anak didik. Berdasarkan dari hasil survei 2 dapat ditarik kesimpulan bahwa 80% anak atau 18 dari 20 anak dengan capaian pembelajaran rendah. Hasil survei ini menjadi pedoman untuk menentukan tahap-tahap dalam melakukan pelatihan.

b. Sosialisasi

Sosialisasi dilaksanakan melalui penyajian data-data akurat tentang urgensi media pembelajaran untuk anak usia dini. Sosialisasi juga berisi tentang langkah-langkah yang harus dipersiapkan guru dalam proses pelatihan pembuatan media. Produk dalam sosialisasi ini adalah panduan atau langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbahan dasar *eva foam*.

c. Pelatihan

Pelatihan yang diberikan ditujukan untuk meningkatkan kemampuan mitra dalam melaksanakan inovasi pembelajaran. Pelatihan yang dilakukan meliputi pelatihan pembuatan materi media pembelajaran, kemudian dilanjutkan pelatihan membuat media pembelajaran berbahan dasar *Eva Foam*.

1) Pelatihan tentang materi media pembelajaran anak usia dini

Pelatihan diawali dengan melakukan analisis kebutuhan kepada mitra terhadap pelatihan perancangan media pembelajaran anak usia dini. Tim berdiskusi bersama ketua gugus dan pengurus gugus serta perwakilan guru dan kepala sekolah mitra. Selanjutnya, tim melaksanakan diskusi yang bertujuan untuk menyusun materi yang akan disampaikan di gugus mitra. Tim melaksanakan sosialisasi kegiatan dnegan melibatkan ketua gugus, pengurus gugus, serta anggota gugus. Tim menjelaskan program dan susunan kegiatan yang akan dilaksanakan di sekolah mitra. Peserta diberikan pemahaman terkait media pembelajaran bersis eva foam dan peluang produksi ekonomi kreatif bagi guru PAUD.

Gambar2 Pemberian Materi

2) Pelatihan materi cara membuat media pembelajaran berbahan dasar *Eva Foam*

Pelatihan dengan memberikan materi dan cara membuat media pembelajaran berbahan dasar *Eva Foam* dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. selain itu dilakukan simulasi perancangan dan penerapan media pembelajaran berbahan dasar *Eva Foam* dalam pembelajaran oleh kepala sekolah dan guru.

3) Pelatihan dan praktik cara membuat media pembelajaran berbahan dasar *Eva Foam*

Tim melaksanakan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbahan dasar *Eva Foam* dengan melibatkan ketua gugus, pengurus gugus dan anggota gugus dalam membuat media pembelajaran berbahan dasar *Eva Foam*. Pelatihan ini bertujuan agar guru PAUD memiliki kemampuan dalam merancang dan membuat media pembelajaran berbahan dasar *Eva Foam* yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah untuk mewujudkan pembelajaran yang menarik dan inovatif dan bernilai ekonomi kreatif bagi guru.

Gambar 3 Pelatihan Pembuatan media Pembelajaran Berbahan Dasar Eva Foam

d. Pendampingan

Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbahan dasar *Eva Foam* membutuhkan pendampingan berkelanjutan dalam proses implementasinya. Oleh karena itu, dilaksanakan pendampingan selama 6 (enam) bulan setelah pelaksanaan kegiatan.

1) Pendampingan produksi

Pendampingan produksi dilakukan secara kontinyu pada setiap Gugus PAUD dengan menvalidasi kesesuaikan karakter finger puppet dengan tema-tema atau topik pembelajaran di sekolah. Berikut adalah dokumentasi foto pelaksanaan dalam pendampingan pembuatan media pembelajaran yang dapat dilihat pada gambar 5 dan hasil beberapa media pembelajaran yang diciptakan oleh guru pada gambar 6.

Gambar 5 Pendampingan Produksi Media Pembelajaran Berbahan Eva Foam

Gambar 6 produk-produk media finger puppet berbahan dasar eva foam sebagai media pembelajaran dan ekonomi kreatif guru

2) Pendampingan penggunaan dan pemasaran produk

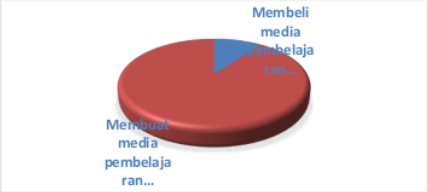
Pendampingan pemasaran produk dilaksanakan setelah proses produksi berakhir. Pemasaran produk diarahkan melalui media social seperti Instagram, e-commerce dan applikasi pesan *(whatsapp story)*. Kegiatan pendampingan dalam penggunaan media pembelajaran secara luring dan pendampingan pemasaran secara daring yang dilakukan dalam program pelatihan dapat dilihat pada gambar 7 dan gambar 8.

Gambar 7 Pendampingan dan Curah Pendapat Penggunaan Produk Luring

Gambar 8 Pendampingan dan Curah Pendapat Pemasaran Produk secara Daring

e. Hasil Program Pelatihan

Setelah terlaksana serangkaian kegiatan sosialisasi dan pelatihan, dilakukan evaluasi melalui post test kepada guru-guru PAUD dan melihat hasil kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berbahan dasar eva foam dan diperoleh data pada grafik survei 1 dan grafik survei 2. Grafik survei 1 menunjukkan peran guru dalam menciptakan media pembelajaran setelah mendapatkan sosialisasi dan pelatihan pembuatan media pembelajaran. Sedangkan grafik survei 2 menunjukkan capaian pembelajaran anak dalam mengikuti pembelajaran dikelas setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang diciptakan oleh guru.



Gambar 9.1 Grafik Hasil Survei 1

Gambar 9.2 Grafik Hasil Survei 2

Berdasarkan dari hasil survei 1 dapat ditarik kesimpulan bahwa 90% guru atau 44 dari 49 guru mampu mengimplementasikan hasil pelatihan dalam membuat media pembelajaran dengan keterampilannyadan menggunakan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran untuk anak didik. Berdasarkan dari hasil survei 2 dapat ditarik kesimpulan bahwa 85% anak atau 17 dari 20 anak setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang menarik telah mencapai capaian pembelajaran dengan baik.

4. KESIMPULAN

Kegiatan yang dilaksanakan merupakan kegiatan untuk meningkatkan pendapatan guru PAUD Non PNS. Kegiatan dalam Pengabdian Pada Masyarakat (PPM) dilaksanakan oleh tim pengabdian dengan guru paud Gugus PAUD I dan Gugus PAUD II Pajangan Bantul. Pelaksanaan kegiatan pelatihan dilaksanakan melalui kegiatan survey dengan didukung penggunaan pre test yang menunjukkan keterampilan guru dalam menciptakan media pembelajaran menunjukkan 80% membeli media pembelajaran, hasl ini berdampak pada hasil capaian pembelajaran anak dengan hasil 80% anak belum berhasil mencapai capaian pembelajaran dengan baik, setelah itu dilakukan sosialisasi urgensi media pembelajaran untuk keberhasilan tujuan pembelajaran, kemudian dilakukan pelatihan dilaksanakan dengan memberikan pelatihan materi serta perancangan dan Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbahan dasar *Eva Foam* yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini, dan pendampingan pembuatan dan penggunaan media pembelajaran yang dibuat serta pendampingan pemasaran produk. Setelah dilaksanakan program ini, hasil yang didapatkan ialah pengembangan produk finger puppet serta pemahaman dan kesadaran dalam membaca peluang usaha dalam bidang keprofesian guru. Setelah mengikuti serangkaian kegiatan ini diharapkan para guru PAUD Non PNS diharapkan mampu membaca peluang usaha yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan pendapatan namun tetap terjaga keprofesionalistasnya. Perubahan setelah dilakukannya program pelatihan ini menunjukkan bahwa 90% guru mampu membuat media pembelajaran untuk anak dan menggunakannya dalam kegiatan pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil capaian pembelajaran anak yang mencapai 85% atau 17 dari 20 anak telah mencapai capaian pembelajaran dengan baik.

13 Windi Artikel Pengabdian Jurnal Kacanegara

ORIGINALITY REPORT

15%	14%	7%	3%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ojs.unida.ac.id Internet Source	3%
2	ejournals.stta.ac.id Internet Source	2%
3	ojs.uho.ac.id Internet Source	1%
4	ejournals.itda.ac.id Internet Source	1%
5	www.scribd.com Internet Source	1%
6	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
7	Dadan Suryana, Aini Hijriani. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021 Publication	1%
8	www.researchgate.net Internet Source	

		1 %
9	123dok.com Internet Source	1 %
10	repository.usd.ac.id Internet Source	1 %
11	Alvina Putri Nabilah, Karima Nurul Fitri, Rahmi Kharisma Primastuti, Rifqa Tsania Khoirunnisaa, Anju Anju, Ernawati Ernawati. "Pengaruh Pandemi Covid-19 Terhadap Pola Konsumsi Mahasiswa", POPULIKA, 2021 Publication	<1 %
12	obsesi.or.id Internet Source	<1 %
13	journal.yrpipku.com Internet Source	<1 %
14	irdessumsel.blogspot.com Internet Source	<1 %
15	rajapresentasi.com Internet Source	<1 %
16	Istiqomah Istiqomah, Denik Agustito, Fitria Sulistyowati, Rika Yuliani, Muhammad Irsyad. "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Kemampuan 3N (Niteni,	<1 %

Nirokke, Nambahi)", Community Empowerment, 2021
Publication

17	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
18	journal.unj.ac.id Internet Source	<1 %
19	journal.uny.ac.id Internet Source	<1 %
20	repository.unair.ac.id Internet Source	<1 %
21	www.neliti.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes	Off	Exclude matches	Off
Exclude bibliography	Off		

13 Windi Artikel Pengabdian Jurnal Kacanegara

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6