



Penggunaan Papan Angka dan Misteri Box sebagai media pembelajaran di PAUD Qu Mutiara Anbiya Dusun Kutakantere Pangandaran.

Galih Agung Putra Mahardhika, Guntur Gilang Maulana, Intan Dea Hartini, Neng Wifa Miladia, Rohana Nadia Azzahra, Tina Mar'atu solihah, Zulfitria Saelawati Asmara, Budi Hendrawan

Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

Corresponding Author: nengwifamiladia@gmail.com

Article Info:

Submitted: 6 Oktober 2024

Revised: 15 November 2024

Accepted: 24 Desember 2024

Abstrak: *Media Pembelajaran merupakan suatu bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan kepada anak dalam keberlangsungan proses belajar dikelas. Media pembelajaran termasuk salah satu program Desa Pintar yang dilaksanakan oleh Kelompok 15 KKN TEMATIK UMTAS, salah satunya di PAUD Qu Mutiara Anbiya Dusun Kutakanyere, Desa Sindangsari, Kecamatan Cimerak. Media pembelajaran yang dibuat merupakan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran di PAUD Qu Mutiara Anbiya. Penggunaan media pembelajaran ini adalah bentuk pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk mencerdaskan sumber daya manusia. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Dusun Kutakanyere, Desa Sindangsari, Kecamatan Cimerak, Kabupaten Pangandaran. Pengabdian masyarakat dilaksanakan pada tanggal 08 Agustus – 08 September 2022. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk membantu pengembangan pendidikan PAUD dengan penerapan media pembelajaran yang lebih menyenangkan untuk anak di Dusun Kutakanyere, Desa Sindangsari, dan mengenalkan kepada masyarakat di sana bahwa pendidikan anak usia dini itu menyenangkan melalui media pembelajaran papan angka dan mystery box. Metode pengabdian masyarakat ini berupa mengikutsertakan seluruh warga sekolah di PAUD Qu Mutiara Anbiya untuk mengikuti seminar dan workshop yang diselenggarakan oleh mahasiswa KKN TEMATIK Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya. Sasaran dari pengabdian masyarakat ini adalah seluruh warga yang ada di Sekolah PAUD Qu Mutiara Anbiya, berikut siswa, kepala sekolah, dan guru, berjumlah 25 orang. Adapun pelaksanaan yang dilakukan adalah melakukan kegiatan seminar tentang pentingnya media pembelajaran bagi pendidikan anak usia dini, kegiatan workshop, serta digunakannya media pembelajaran pada pembelajaran di PAUDQu Mutiara Anbiya. Hasil yang diperoleh dari penggunaan media pembelajaran papan angka dan mystery box di PAUDQu Mutiara Anbiya yaitu kegiatan belajar mengajar di sekolah lebih menyenangkan, anak lebih mudah memahami dan mengaplikasikan angka dan alfabet dalam kehidupan sehari-hari. Kesimpulannya, media pembelajaran papan angka dan mystery box dapat membantu perkembangan pendidikan dimulai dari pendidikan anak usia dini di Dusun Kutakanyere, Desa Sindangsari, Kecamatan Cimerak, Kabupaten Pangandaran.*

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Anak Usia Dini, pengabdian*



PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan kepada anak usia 0 sampai 6 tahun, sedangkan menurut NAEYC, anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan PAUD dan sekolah dasar kelas awal. Masa ini adalah masa emas atau yang biasa disebut dengan masa golden age, di mana pada masa ini kemampuan otak anak dalam berpikir berkembang pesat hingga mencapai 80%. Hal ini menjadi dasar utama mengapa pendidikan penting untuk anak usia dini. Sebagaimana pada tahap-tahap perkembangan anak, terdapat enam aspek perkembangan yang dapat distimulasi dalam pendidikan anak usia dini, yaitu aspek perkembangan nilai moral dan agama, aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan sosial emosional, aspek perkembangan kognitif, dan aspek perkembangan seni.

Bagi anak usia dini, penutut ilmu dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan, seperti berlarian, bermain dengan benda nyata, melakukan percobaan-percobaan kecil, bahkan bercocok tanam, karena pendidikan anak usia dini berorientasi pada kegiatan bermain. Sebagaimana kita ketahui, anak belajar dan mendapatkan banyak pengalaman melalui bermain.

Oleh karena itu, sangat diperlukan metode pembelajaran yang menarik bagi Anak Usia Dini. Salah satu metode pembelajaran yang diterapkan pada Pendidikan Anak Usia Dini yaitu dengan diberlakukannya media pembelajaran tiap kali pembelajaran berlangsung, karena itu dapat menarik perhatian anak dalam memahami suatu tema pembelajaran. Di PAUD Qu Mutiara Anbiya tepatnya di Dusun

Kutakanyere, Cimerak, Pangandaran, telah digunakan media pembelajaran yang menarik perhatian anak, yaitu media pembelajaran Papan Angka dan Mystery Box. Media pembelajaran tersebut yakni hasil karya tangan mahasiswa KKN Kelompok 15. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran Papan Angka dan *Mystery Box* ini yaitu untuk membantu guru dalam mengembangkan kreativitasnya ketika proses pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Dusun Kutakanyere, Desa Sindangsari, Kecamatan Cimerak, Kabupaten Pangandaran. Pengabdian masyarakat dilaksanakan pada tanggal 08 Agustus – 08 September 2022. Sasaran dari pengabdian masyarakat ini adalah sumber daya manusia di lingkup Dusun Kutakanyere. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk membantu pengembangan pendidikan di Dusun Kutakanyere, Desa Sindangsari, dan mengenalkan kepada masyarakat di sana bahwa pendidikan anak usia dini itu menyenangkan melalui media pembelajaran papan angka dan *mystery box*. Metode pengabdian masyarakat ini berupa mengikutsertakan masyarakat setempat.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini melalui penggunaan media pembelajaran papan angka dan *mystery box* terdiri dari beberapa tahapan seperti berikut ini.

1. Tahap persiapan

Pada tahap ini kami mengobservasi terlebih dahulu dengan melakukan kunjungan ke Sekolah PAUD Qu Mutiara Anbiya untuk menentukan keadaan di sekolah tersebut, metode pembelajarannya, model pembelajaran, dan media



pembelajaran yang digunakan. Setelah memahami kondisi di sekolah tersebut, kami melakukan diskusi terkait perencanaan-perencanaan yang akan dilakukan dan kemudian diterapkan di sekolah tersebut.

2. Tahap pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan, kami melakukan kegiatan bantuan mengajar terlebih dahulu dalam upaya lebih memahami karakter pengajar, model dan pembelajaran yang diterapkan dengan melakukan diskusi singkat di sela-sela pembelajaran. Setelah kami memahami bagaimana proses pembelajaran berikut karakter anak, guru, dan masyarakat sekitar, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan yaitu pembelajaran kelompok, sedangkan metode yang digunakan adalah metode pembelajaran konvensional. Adapun kondisi pengajar dan masyarakat sekitar kurang peduli terhadap pendidikan anak sejak usia dini. Stigma masyarakat itu terus-menerus diwariskan kepada generasi selanjutnya. Maka dari itu kami mencoba untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang pentingnya pendidikan sejak dini, penerapan media pembelajaran dan metode yang seharusnya diterapkan di jenjang pendidikan anak usia dini melalui acara seminar dan workshop dengan tema "*Teacher HASTIVE (Happiness, Smart, Creative) Of Early Childhood Education*". Setelah acara tersebut selesai, kami beserta pengajar menerapkan papan angka dan *mystery box* ini sebagai media pembelajaran di PAUDQu Mutiara Anbiya, Dusun Kutakanyere, Desa Sindangsari, Kecamatan Cimerak, Kabupaten Pangandaran.

3. Tahap evaluasi

Pada tahap evaluasi ini, kami mengevaluasi minat anak dan pemahaman guru terhadap penggunaan papan angka

dan *mystery Box* sesudah selesai dijadikan media pembelajaran di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kunjungan Observasi ke Sekolah PAUDQu Mutiara Anbiya

Kunjungan observasi dapat dilakukan di sekolah sendiri ataupun di sekolah milik orang lain. Tujuan dari kunjungan sekolah ini adalah untuk mengetahui beberapa aspek, di antaranya aktivitas guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, cara menggunakan media pembelajaran, metode pembelajaran, ketepatan penggunaan media dengan materi, ketepatan penggunaan metode dengan materi, dan kondisi peserta didik dalam proses pembelajaran (Hadi, S., 2019). Minggu pertama kami melakukan kunjungan sekaligus observasi di Sekolah PAUDQu Mutiara Anbiya. Kami diterima dengan sangat baik di sekolah tersebut sehingga kami dapat menjalankan program Desa Pintar dengan lancar.



Gambar 1. Foto Bersama Anak-anak PAUDQu

2. Bantuan mengajar di PAUDQu Mutiara Anbiya

Bantuan mengajar merupakan salah satu poin yang harus direalisasikan dari program Desa Pintar, karena bantuan mengajar ini bertujuan untuk lebih memahami kondisi



sekolah, siswa, guru dan masyarakat sekitar.



Gambar 2. Kegiatan Bantuan Mengajar

3. Pelaksanaan acara seminar dan Workshop

Seminar adalah suatu pertemuan yang bersifat massal atau diikuti oleh banyak orang yang membahas suatu pendapat berdasarkan topik kajian yang melibatkan proses diskusi dan memberikan solusi yang ilmiah (Durahman, N., Noer, Z. M., & Hidayat, A., 2019). Sedangkan workshop berasal dari bahasa Inggris dan biasa disebut dengan lokakarya atau pelatihan. Kegiatan *workshop* inilah yang dijadikan sebagai tempat untuk menjajakan banyak ilmu yang diterapkan dalam penyajian materi beserta praktiknya. Workshop adalah acara pertemuan banyak orang yang memiliki latar belakang profesi yang sama di mana peserta akan diberikan pelatihan (Manik, P. 2018).



Gambar 3. Pelaksanaan Seminar dan Workshop
Setelah selesai dengan kunjungan

observasi dan bantuan mengajar, kami mengadakan acara seminar dan *workshop* di PAUDQu Mutiara Anbiya dengan sasaran kepada guru dan siswa. Tema seminar dan *workshop* yang dilaksanakan adalah "*Teacher HASTIVE (Happiness, Smart, Creative) of Early Childhood Education*".

4. Penerapan Media Pembelajaran Papan Angka dan Mystery Box di PAUDQu Mutiara Anbiya

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Khadijah, 2016).

Selain itu, media juga diartikan sebagai sesuatu yang terletak di tengah-tengah. Maksudnya di sini adalah suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan, dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi (Khadijah, 2016).

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari sumber kepada anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Media memegang peranan penting dalam proses pembelajaran pada anak usia dini. (Asmariansi, A. 2016).

Menurut *Association for Education and Communication Technology (AECT) dalam Dhini dkk., 2007*, media didefinisikan sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. *Education Association (NEA) dalam Dhini dkk., 2007* mengartikan media sebagai



benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, dan dibicarakan beserta instrumen yang digunakan, baik dalam kegiatan belajar mengajar, yang dapat memengaruhi efektivitas program instruksional. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan (Dhine, Nurbiana, dkk., 2007).

Media pembelajaran yang diterapkan di PAUDQu Mutiara Anbiya terdiri dari dua media pembelajaran diantaranya

1. Papan angka

Papan angka merupakan media pembelajaran perhitungan, yaitu penjumlahan dan pengurangan. Papan angka adalah media yang terbuat dari kain flanel yang dijahit dengan bentuk angka dari 8, 9. Cara menggunakan papan angka yaitu guru maupun siswa dapat menempelkan angka-angka yang telah dilengkapi prepet ke papan angka yang telah disediakan. Manfaat media papan angka yaitu untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak seperti kognitif, bahasa, sosioemosional dan motorik halus.

2. Mystery Box

Mystery box merupakan media pembelajaran pengenalan huruf alfabet, yaitu A hingga Z. Mystery box adalah media yang terbuat dari kain flanel yang dijahit dengan pola bentuk huruf alfabet. Cara menggunakan mystery box yaitu siswa diperintahkan untuk mengambil huruf secara acak di dalam box tanpa melihat ke dalam isi box tersebut. Manfaat media pembelajaran Mystery Box yaitu untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak seperti kognitif, bahasa, sosioemosional dan motorik halus.



Gambar 4. Penggunaan Media Mystery Box

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan selama 32 hari melalui kegiatan KKN Tematik UMTAS 2021 dengan melaksanakan salahsatu program desa pintar yaitu penggunaan media pembelajaran papan angka dan *mystery box* di PAUDQu Mutiara Anbiya dusun Kutakanyere, Desa Sindangsari, Kecamatan Cimerak, Kabupaten Pangandaran, mulai dari kunjungan Observasi ke Sekolah PAUDQu Mutiara Anbiya, Bantuan mengajar di PAUDQu Mutiara Anbiya, Pelaksanaan acara seminar dan *Workshop*, Penerapan Media Pembelajaran Papan Angka dan *Mystery box* di PAUDQu Mutiara Anbiya. Hasil dari diselenggarakannya kegiatan-kegiatan ini adalah mengembangkan kreativitas guru dalam mengajar, membuka stigma masyarakat akan pentingnya pendidikan, menarik minat anak dalam belajar.

Adapun saran dari kami diantaranya:

1. Diharapkan guru PAUDQu lebih memahami karakter setiap anak dalam proses belajar-mengajar.
2. Diharapkan guru PAUDQu menerapkan konsep mengajar yang ceria, kreatif dan pintar.
3. Diharapkan guru PAUDQu memahami cara penggunaan media belajar yang telah diberikan dan mampu mengembangkan atau memperbanyak



penggunaan media belajar edukatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Dhine, Nurbiana, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Durahman, N., Noer, Z. M., & Hidayat, A. (2019). Aplikasi seminar online untuk pembinaan wirausaha baru. *Jurnal manajemen informatika (JUMIKA)*, 6(2).
- Hadi, S. (2019). Supervisi akademik kunjungan kelas oleh kepala sekolah dalam rangka meningkatkan kinerja guru. *Fondatia*, 3(2), 114-135
- Khadijah, 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Asmariansi, A. (2016). Konsep media pembelajaran PAUD. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).

