



Pelatihan Implementasi *Blended Learning* di Taman Kanak-kanak pada Guru TK Negeri Pembina Banjarmasin Timur

Maimunah*, dan Celia Cinantya

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat

maimunah@ulm.ac.id

Abstrak: Permasalahan yang ditemukan di sekolah mitra adalah motivasi belajar siswa yang menurun akibat terlalu lama belajar dari rumah di tengah kondisi pandemi Covid-19. Selain itu pembelajaran daring yang diberikan juga kurang bervariasi. Untuk itu, Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada Guru-Guru TK tentang metode pembelajaran *blended learning* dan pelatihan menggunakan aplikasi *educandy* sebagai alternatif media membuat pembelajaran berbasis permainan yang menarik bagi peserta didik dalam pembelajaran daring. Pelatihan ini dilaksanakan di TK Pembina Kecamatan Banjarmasin Timur, Banjarmasin pada tanggal 18 November 2020, dan diikuti oleh 16 peserta. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah ceramah, tanya jawab dan demonstrasi. Kemudian dilanjutkan dengan pelatihan dan praktek langsung oleh peserta. Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah peserta memahami konsep dasar *blended learning* sebagai pendekatan pembelajaran yang bisa digunakan saat Pandemi Covid-19, juga Guru-guru memiliki keterampilan dalam menggunakan aplikasi *educandy* sebagai media membuat materi pembelajaran berbasis permainan.

Kata Kunci: *Blended Learning; Covid-19; Educandy; Pelatihan*

Abstract: *The problem found in partner schools is that students' learning motivation has decreased due to taking too long to study from home during the Covid-19 pandemic. In addition, the online learning provided is also less varied. For this reason, this Community Service aims to provide kindergarten teachers with information about the Blended Learning learning method and training using the Educandy application as an alternative media to create interesting game-based learning for students in online learning. This training was held at the Pembina Kindergarten in East Banjarmasin District, Banjarmasin, on November 18, 2020, and was attended by 16 participants. The methods used in this activity are lectures, questions and answers and demonstrations. They were then continued with training, and hands-on practise by the participants. The result of this community service activity is that participants understand the basic concepts of Blended Learning as a learning approach that can be used during the Covid-19 pandemic, and teachers have skills in using Educandy applications as a medium for making game-based learning materials.*

Keywords: *Blended Learning, Covid-19; Educandy; Training*

© 2021 Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Received : 28 November 2020 Accepted : 31 Agustus 2021 Published : 31 Agustus 2021

DOI : <https://doi.org/10.20527/btjpm.v3i3.2722>



How to cite: Maimunah & Cinantya, C. (2021). Pelatihan implementasi blended learning di taman kanak-kanak pada guru tk negeri pembina banjarmasin timur. *Bubungan Tinggi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 224-229.

PENDAHULUAN

Sekolah mulai mempersiapkan kegiatan pembelajaran di Era *New Normal*. Perlu adanya desain pembelajaran yang sedemikian rupa serta memperhatikan protokol kesehatan. Hal tersebut menjadi salah satu prinsip pelaksanaan pembelajaran di sekolah di masa pandemik ini, yaitu mengutamakan kesehatan dan keselamatan peserta didik dari bahaya penularan wabah Covid-19 (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

Model *blended learning* adalah solusi yang efektif digunakan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran tersebut (Kirom, 2017). *Blended learning* merupakan integrasi pembelajaran tatap muka dan metode pembelajaran *online* (Husamah, 2014).

Penggunaan *blended learning* dilaksanakan melalui pemanfaatan internet. Salah satu implementasi dari pemanfaatan internet untuk pembelajaran adalah *game-based learning*. *Game based learning* merupakan gabungan dari metode pengajaran dan teknologi sebagai media dalam belajar dengan metode permainan (Prasetya, Sakti, Patmanthara, 2013). Salah satu aplikasi yang digunakan dalam pembuatan *Game Based Learning* adalah *educandy*.

Educandy adalah aplikasi berbasis *website* yang digunakan untuk permainan kata/huruf. Dengan konsep bermain yang seru dan tampilan layar yang menarik, akan mampu membantu meningkatkan semangat anak untuk belajar Bahasa melalui bermain kata atau huruf. Aplikasi ini bisa diakses oleh siapa saja sehingga mudah untuk digunakan dan dimainkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru di TK Negeri

Pembina Banjarmasin Timur, diperoleh bahwa guru kesulitan dalam menerapkan model *blended learning* di Taman Kanak-kanak, seperti keterbatasan guru dalam mengemas pembelajaran, membuat video pembelajaran, menggunakan aplikasi dan lain-lain.

Berdasarkan analisis situasi di atas, maka Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) mengadakan pelatihan implementasi *blended learning* di taman kanak-kanak pada guru-guru di TK Negeri Pembina Banjarmasin Timur. Tujuan kegiatan pelatihan ini memberikan wawasan dan pengetahuan tentang pembelajaran *blended learning*. Selain itu, menambah keterampilan dalam membuat pembelajaran yang interaktif dan menarik dengan memanfaatkan aplikasi *educandy*.

METODE

PkM ini bermitra dengan TK Negeri Pembina Banjarmasin Timur. Kegiatan Pelatihan dilaksanakan pada hari Rabu, 18 November 2020. Kegiatan tersebut dihadiri oleh Kepala Sekolah dan 15 Guru. Kegiatan diawali dengan sambutan dari Kepala Sekolah, kemudian dilanjutkan dengan pemberian materi dan bimbingan teknis penggunaan aplikasi.

Kegiatan pelatihan *blended learning* ini dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab dan demonstrasi. Peserta terlebih dulu diberikan materi mengenai konsep *blended learning*, pembelajaran berbasis permainan, dan aplikasi yang digunakan sebagai *game based learning*. Setelah itu, dilanjutkan dengan pelatihan menggunakan salah satu aplikasi *game based learning* yaitu *educandy*. Para peserta diajarkan bagaimana menyiapkan konten pembelajaran berbasis permainan, membagikan permainan kepada siswanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan implementasi *blended learning* dimulai dengan memberikan materi secara teoritis tentang paradigma pendidikan Indonesia di masa pandemic Covid-19 dan konsep dasar *blended learning*. Seperti yang tampak pada Gambar 1.



Gambar 1 Penyampaian Materi oleh Narasumber 1

Sejak WHO menetapkan Virus Covid-19 sebagai pandemik global. Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan kebijakan melalui Surat Edaran Menteri No. 4 Tahun 2020 yang salah satu poin kebijakannya adalah menghentikan sementara pembelajaran tatap muka dan menggantinya dengan Belajar dari Rumah (BDR) (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

Terdapat keunggulan BDR antara lain waktu belajar lebih fleksibel, siswa bisa belajar kapan saja dan dimana saja dengan sumber belajar yang beragam. Apalagi dengan berkembangnya teknologi dan informasi, maka BDR akan lebih optimal dilakukan dengan cara daring dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang terkoneksi dengan internet, seperti aplikasi *whatsapp*, *google classroom*, *power point*, *Microsoft word* dan lain-lain (Kumar & Nanda, 2018). Disisi lain, pembelajaran daring justru memiliki keterbatasan, antara lain keterbatasan sarana prasarana dan minimnya jaringan dan kuota internet. Selain itu, pembelajaran daring/ BDR juga membuat motivasi belajar anak menurun. Pembelajaran daring membuat

anak-anak jenuh, di rumah dan ingin bermain dengan teman-temannya (Purwanto et al., 2020). Pembelajaran daring sulit menumbuhkan minat belajar anak, karena beberapa faktor, yaitu jenuh, kurangnya pendampingan orang tua dan lain-lain (Putra & Irwansyah, 2020). Selain itu penurunan motivasi belajar siswa disebabkan karena keterbatasan Guru mengontrol dan menjaga iklim belajar di ruang virtual (Sari, Rusmin, & Deskoni, 2018). Dan penyebab lainnya adalah kurangnya variasi dalam pemberian tugas atau materi (Redaksi, 2020).

Blended learning dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan di masa pandemi ini. *Blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran konvensional dan pembelajaran dalam jaringan dengan memanfaatkan teknologi dan jaringan komunikasi internet (Koohang, 2009). Penerapan *blended learning* dapat meningkatkan akses dan meningkatkan efektivitas biaya (Sukarno, 2010). Selain itu, menggunakan *blended learning* juga membantu memotivasi kembali peserta didik yang merasa jenuh dan bosan dengan PJJ. Karena *blended learning* memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertemu kembali dengan teman-teman dan gurunya saat pembelajaran tatap muka.

Pada kegiatan ini juga materi *game-based learning* dan aplikasinya. Berikut dokumentasi penyampaian materi oleh Narasumber 2 dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Penyampaian Materi oleh Narasumber 2

Game based learning merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada pembelajar yang menggunakan *game* elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran (Prasetya dkk., 2013). Pendekatan *game* pembelajaran mampu menstimulus emosional, intelektual, dan psikomotorik anak (Prensky, 2010).

Game Based learning sendiri merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara materi pembelajaran kedalam pendidikan agar peserta didik saling terlibat satu sama lain (Coffey, 2009). Penggunaan *game* dengan tujuan pembelajaran, sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan (Dewantara, Misbah, & Wati, 2020; Pratiwi & Musfiroh, 2014). *Game-based learning* mampu membuat siswa merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dan menjalin kerjasama antar teman (Anjani, Fatchan, & Amirudin, 2016).

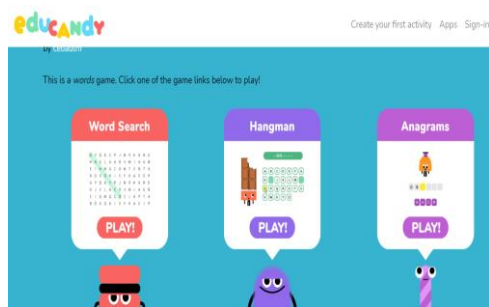
Aplikasi yang dikenalkan dalam kegiatan pelatihan ini adalah *educandy*. *Educandy* adalah sebuah *platform* berbasis *website* yang digunakan untuk membuat *game* untuk pembelajaran yang interaktif dalam bentuk pengolahan kata/ huruf. Siapa saja bisa mempunyai akses untuk membuat atau bermain *games educandy*. Sehingga membuat aplikasi ini mudah dijangkau dan digunakan. Tampilan layar pada *educandy* juga penuh warna dan terkesan ceria sehingga menarik bagi penggunaannya. Hal tersebut sejalan dengan slogan *Educandy* yaitu '*making learning sweeter*' yang mempunyai makna membuat belajar lebih manis/ menyenangkan. *Educandy* mempunyai 3 jenis permainan, yaitu *words*, *matching pairs*, dan *quiz questions*. Ketiga jenis permainan tersebut bisa dipilih oleh pembuat *game* dan disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Penggunaan aplikasi *educandy* diajarkan kepada guru-guru TK Pembina

Banjarmasin Timur sebagai alternatif cara yang bisa digunakan dalam pembelajaran daring yang merupakan bagian dari *blended learning*. Penggunaan aplikasi tersebut adalah salah satu cara yang bisa digunakan dalam *game-based learning* agar pembelajaran daring tidak monoton hanya memberikan tugas melalui media komunikasi seperti *WhatsApp*, *google classroom* atau *web meeting* saja.

Materi yang diberikan dalam pelatihan membuat *games educandy*, antara lain cara membuat akun/ masuk ke laman akun, memilih jenis permainan yang akan dibuat, membuat permainan olah huruf/ kata, membagikan permainan ke pengguna/ siswa. Permainan pada *educandy* ini sangat cocok untuk pembelajaran olah kata/ huruf, untuk pengenalan keaksaraan bagi anak usia dini. Selain itu penggunaan aplikasi ini menjadi daya tarik baru bagi pembelajaran di tengah kondisi belajar jarak jauh saat ini. Sesuatu yang baru, menarik dan menyenangkan bagi anak tentu saja akan meningkatkan motivasi belajar anak. Sesuai pendapat Ulya (2021) yang menyatakan bahwa *educandy* dianggap sebagai alternatif belajar yang menyenangkan dan cocok untuk pembelajaran bahasa.

Ketercapaian materi dalam pelatihan ini telah disampaikan secara keseluruhan. Begitu pula dengan pendampingan teknis pembuatan pembelajaran berbasis permainan menggunakan aplikasi *educandy*. Dilihat dari hasil latihan peserta, yaitu kualitas hasil penggunaan aplikasi *educandy*, peserta mampu membuat permainan mengolah kata atau huruf dalam bentuk *anagram*, *word search* dan *hangman*, maka dapat disimpulkan bahwa hasil dan tujuan dari kegiatan pelatihan ini tercapai. Hasil pembuatan materi pembelajaran berbasis permainan interaktif menggunakan *educandy* tampak pada Gambar 4.



Gambar 2 Aplikasi Educandy

SIMPULAN

Kegiatan PkM dilaksanakan dengan baik dan berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan rencana kegiatan pelatihan yang telah direncanakan sebelumnya. Metode *game based learning* sebagai alternatif cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa saat pembelajaran *blended learning*. Peserta pelatihan sangat antusias dalam mengikuti pelatihan dengan praktik menggunakan *educandy* peserta menguasai dengan baik materi yang disampaikan sehingga mereka dapat membuat permainan kata atau huruf menggunakan *educandy* secara mandiri. Dengan demikian pelatihan ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman Guru dalam pendekatan *blended learning* dan penggunaan aplikasi *educandy* sebagai variasi kegiatan belajar menggunakan metode *game-based learning*. Hal ini akan berdampak pada keterampilan guru dalam mengembangkan Pembelajaran daring untuk kegiatan Belajar Dari Rumah yang inovatif dan bermakna bagi siswa di masa pandemic Covid-19 ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, K. D., Fatchan, A., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh pembelajaran berbasis turnamen dan games terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(9), 1787–1790.
- Coffey. (2009). *E-Business and e-commerce managemen*. United Kingdom: Prentice Hall.
- Dewantara, D., Misbah, M., & Wati, M. (2020). The implementation of blended learning in analog electronic learning. In *Journal of Physics: Conference Series*, 1422(1), 012002. IOP Publishing.
- Husamah. (2014). *Pembelajaran bauran (blended learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kirom, A. (2017). Peran guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis multikultural. *Al Murabbi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 69–80.
- Koohang, A. (2009). A learner-centered model for blended learning design. *International Journal of Innovation and Learning*, 6(1).
- Pratiwi, A. S., & Musfiroh, T. (2014). Pengembangan media game digital edukatif untuk pembelajaran menulis laporan perjalanan siswa sekolah menengah pertama. *LingTera*, 1(2), 123–135.
- Prasetya, D. D., Sakti, W., Patmanthara, S. (2013). Digital game-based learning untuk anak usia dini. *Tekno*, 2 (20), 45-50.
- Prensky, M. (2001). *Digital game based learning*. USA: McGraw Hill.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P. B., Wijayanti, L. M., Hyun, C. C., & Putri, R. S. (2020). Studi eksploratif dampak pandemi covid-19 terhadap proses pembelajaran online di sekolah dasar. *Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1).
- Putra, R., & Irwansyah, I. (2020). Media komunikasi digital, efektif namun tidak efisien studi media richness theory dalam pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi di masa pandemi.

- Ilmu Sosial Dan Politik*, 3(2), 1–13.
- Redaksi. (2020). Corona dan ancaman bencana motivasi belajar siswa. Retrieved from www.tintahijau.com
- Sari, D. P., Rusmin, & Deskoni. (2018). Pengaruh iklim kelas terhadap motivasi belajar peserta didik di sman 3 tanjung raja. *Jurnal Profit: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 5(1).
- Ulya, M. (2021). penggunaan educandy dalam evaluasi pembelajaran bahasa indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1).