

## Pengenalan Pembelajaran TIK di TK Indo Global Mandiri

---

**Herri Setiawan<sup>1</sup>, Tasmi<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Prodi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Indo Global Mandiri

<sup>2</sup>Prodi Sistem Komputer, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Indo Global Mandiri

Email: <sup>1</sup>herri@uigm.ac.id, <sup>2</sup>tasmi@uigm.ac.id

### Abstract

*Community Service (PkM) is one of the pillars of the Tri Dharma of Higher Education, in addition to the dharma of education and teaching as well as the dharma of research. Indo Global Mandiri Kindergarten (IGM) is one of the schools that has been registered with the Ministry of Education and Culture which will implement independent curriculum implementation learning based on the decision of the Head of the Ministry of Education and Culture's Education Standards, Curriculum and Assessment Agency for Research and Technology number 027/H/KR/2022 concerning curriculum education implementing units independent through the independent path in 2022/2023 phase II. In line with this, the aim of the PkM activities at TK IGM is an effort to optimize the digitalization of learning as a form of responsibility to students, and will continue to be evaluated through the full support of the Indo Global Mandiri Foundation for further ongoing programs. The entire series of training activities ran smoothly and received support from the training participants. The training has been able to increase IGM Kindergarten teachers' understanding of ICT Learning for Early Childhood (PAUD), so that it can develop school quality and also increase stimulation of character development in early childhood properly according to the nature of the era.*

**Keywords:** PkM, Tri Dharma, IGM, TIK, PAUD

### Abstrak

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) merupakan salah satu pilar Tri Dharma Perguruan Tinggi, disamping dharma pendidikan dan pengajaran serta dharma penelitian. TK Indo Global Mandiri (IGM) merupakan salah satu sekolah yang sudah terdaftar di Kemendikbudristek yang akan menerapkan pembelajaran implementasi kurikulum merdeka mandiri berdasarkan keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Assesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi nomor 027/H/KR/2022 tentang satuan Pendidikan pelaksana kurikulum merdeka melalui jalur mandiri pada tahun 2022/ 2023 tahap II. Sejalan dengan hal tersebut, tujuan dari kegiatan PkM di TK IGM ini adalah upaya optimalisasi digitalisasi pembelajaran sebagai bentuk tanggung jawab kepada anak didik, dan akan terus dievaluasi melalui dukungan penuh Yayasan Indo Global Mandiri untuk keberlanjutan program selanjutnya. Seluruh rangkaian kegiatan pelatihan berjalan dengan lancar dan mendapat dukungan dari segenap peserta. Pelatihan telah dapat meningkatkan pemahaman guru TK IGM tentang Pembelajaran TIK kepada Anak Usia Dini (PAUD), sehingga dapat mengembangkan

mutu sekolah dan juga meningkatkan stimulasi pengembangan karakter pada anak usia dini dengan baik sesuai dengan kodrat zamannya.

**Kata Kunci:** *PkM, Tri Dharma, IGM, TIK, PAUD*

## **Pendahuluan**

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) merupakan salah satu pilar Tri Dharma Perguruan Tinggi (Panduan Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 2023), (Ariani, 2019), (Lian, 2019) disamping dharma pendidikan dan pengajaran serta dharma penelitian, yang merupakan pelaksanaan pengamalan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya langsung pada masyarakat secara kelembagaan melalui metodologi ilmiah sebagai penyebaran Tri Dharma Perguruan Tinggi serta tanggung jawab yang luhur dalam usaha mengembangkan kemampuan masyarakat, sehingga dapat mempercepat laju pertumbuhan tercapainya tujuan pembangunan nasional.

Penerapan program-program pembelajaran TIK di TK IGM telah dilaksanakan sejak tahun ajaran 2022/2023 seperti yang terlihat pada Gambar 1. Hal itu dapat terlaksana berkat dorongan dari berbagai pihak antara lain warga sekolah dalam hal ini pengawas internal, kepala sekolah, para guru, siswa dan juga wali siswa serta dukungan pemberian dana dari Yayasan Indo Global Mandiri untuk membiayai segala kegiatan program pembelajaran tersebut. Program-program yang dilakukan untuk mengembangkan mutu sekolah dan pemberian pembelajaran, dan juga stimulasi pengembangan karakter pada anak usia dini (PAUD) dengan baik sesuai dengan kodrat zamannya, selain itu program-program yang dilaksanakan ini dikemas melalui kegiatan bermain yang bermakna yang diintegrasikan dalam pembelajaran sesuai dengan Kurikulum K13 (ADINATA RUSMEN IDRIS, 2018; Noviza Rizkia et al., 2018) dan juga implementasi kurikulum merdeka.

Berdasarkan berdasarkan keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Assesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi nomor 027/H/KR/2022 tentang satuan Pendidikan pelaksana kurikulum merdeka melalui jalur mandiri pada tahun 2022/ 2023 tahap II (Satuan Pendidikan Pelaksana Implementasi Kurikulum Merdeka Melalui Jalur Mandiri, 2022), TK IGM merupakan salah satu sekolah yang sudah terdaftar di Kemendikbudristek yang menerapkan pembelajaran implementasi kurikulum merdeka mandiri. Oleh sebab itu pembelajaran kurikulum k13 juga diintegrasikan poin-point pembelajaran yang terdapat pada kurikulum merdeka diantaranya adalah pengembangan karakter, budaya positif, pengintegrasian TIK anak usia dini dalam pembelajaran serta penerapan penguatan profil pelajar Pancasila.



Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran TIK

Bentuk kegiatan TIK di lingkungan TK IGM diantaranya adalah sebagai berikut:

#### 1. Pembelajaran Komputer

Komputer adalah hasil karya manusia yang mampu membawa perubahan besar dalam berbagai bidang pekerjaan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, komputer sebagai hasil teknologi modern telah menjadi bagian penting sebagai media pembelajaran. Komputer dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau ide-ide yang terkandung dalam pembelajaran kepada siswa (Abrianto & Sitompul, 2014; Ayu Agustina, 2014; Darman & Hasnawati, 2021; Jepri Dianta et al., 2019). Komputer dapat juga digunakan sebagai media untuk memudahkan siswa belajar mandiri karena komputer dapat memuat komponen multimedia (teks, gambar, audio, animasi, dan video) (*Eksplorasi Konsep - Penggunaan Komputer Dalam Pendidikan*, 2023).

TK IGM saat ini sudah memiliki Laboratorium Komputer yang merupakan salah satu fasilitas pendukung untuk keterlaksanaan program ini. Pada kegiatan *In House Training* (IHT) sebelumnya, program ini juga sudah sesuai spesifikasi pembelajaran TIK seperti apa yang dilakukan. Program Pembelajaran komputer di TK IGM sudah dilaksanakan pada bulan Agustus 2022 sesuai dengan silabus pembelajaran yang dibuat yang merujuk pada STPPA anak pada kurikulum k13. Pembelajaran ini dilakukan dengan praktek langsung dan juga pengintegrasian melalui lagu. Hasil observasi secara langsung dan respon dari wali siswa, semua pembelajaran berjalan dengan baik, anak-anak mengerti dengan bagian-bagian komputer, anak-anak dapat menggunakan mouse, buka tutup monitor dan juga menggambar serta mewarnai dalam aplikasi paint pada komputer. Selanjutnya akan terus dievaluasi untuk peningkatan yang lebih baik lagi.

#### 2. Multi Media Activity (MMA)

Seperti yang diketahui bahwa penggunaan teknologi multimedia meningkatkan pemahaman proses pembelajaran karena menampilkan visual dan audio terhadap anak didik (Pineda et al., 2008), (Mauri & WSEAS (Organization), 2008).

Program multi media ini merupakan salah satu bentuk kegiatan pemanfaatan kegiatan belajar dengan menggunakan perangkat TIK, antara lain : televisi, laptop dan media elektronik lainnya . Penggunaan multi media diharapkan anak-anak

dapat memperoleh informasi secara langsung, lebih terperinci dan terbaru. Selain itu kegiatan pembelajaran dengan multi media ini dapat mempermudah guru dalam memberikan materi ajar dan juga merupakan kegiatan yang menyenangkan tetapi bermakna bagi anak-anak usia dini. Semua program dan kegiatan yang dilakukan di TK IGM baik yang diperuntukan untuk siswa maupun guru telah dibuat jadwal/*time table* secara khusus perindividu dan perkelas untuk memperlancar proses pembelajaran dan kegiatan.

### **Metode Pengabdian**

Kegiatan PKM bersama TK Indo Global Mandiri Palembang sebagai mitra dilaksanakan oleh 2 (dua) orang dosen tetap dan 2 orang mahasiswa dari Program Studi yang berbeda. Adapun pelaksanaan PkM ini dibagi menjadi beberapa tahapan kegiatan antara tim pelaksana dan mitra, dengan rincian sebagai berikut:

- 1) Melakukan diskusi dengan tim pelaksana tentang kegiatan PKM yang akan dilakukan serta materi yang akan disampaikan serta menetapkan jadwal kegiatan.
- 2) Persiapan materi yang disampaikan
  - a. Persiapan infrastruktur yang diperlukan dalam pengenalan pembelajaran Teknolgi Informasi dan Komunikasi (TIK).
  - b. Pemanfaatan kegiatan belajar dengan menggunakan perangkat TIK, dan kegiatan pembelajaran dengan multimedia
- 3) Persiapan perlengkapan untuk proses pembelajaran.  
Komponen komputer/laptop/tablet beserta perlengkapan untuk digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai berikut:
  - a. Komputer/laptop/tablet standar dengan sistem operasi windows
  - b. Kelengkapan lain seperti mouse, keyboard, printer dan projector.
  - c. Referensi dari beberapa media yang berbasis *on-line*.
- 4) Tahap sosialisasi kepada guru-guru TK dan tahap pendampingan penggunaan alat pembelajaran untuk murid TK didampingi para guru.
- 5) Pelaksanaan Kegiatan dilakukan dan dipraktekkan langsung oleh seluruh anak-anak di lingkungan TK Plus IGM.
- 6) Tahap evaluasi pelaksanaan dan pelaporan.

Kegiatan PkM dilaksanakan di TK IGM yang berlokasi di Jalan Kol. Haji Burlian Km. 10, Sukarami, Kec. Sukarami, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30961.

### **Hasil dan Pembahasan**

Pembelajaran TIK menggunakan media Tablet sebagai alat untuk memberikan pembelajaran pada anak-anak TK, menggunakan web secara online seperti *Quiziz*, *Wordwall* dan *Canva*. Guru-guru membuat soal ataupun pembelajaran diakukan masing-masing yang disesuaikan dengan mata pelajaran atau bidang pengembangan yang ingin dikembangkan, yang nantinya akan diajarkan kepada anak-anak dengan menggunakan tablet dan komputer seperti terlihat pada Gambar 2 dan Gambar 3. Pada prakteknya, setiap anak diberikan 1 tablet sehingga dapat menggunakannya secara mandiri dengan instruksi guru. Pembelajaran ini dikemas melalui permainan bermakna sesuai dengan kreatifitas guru masing-masing.



Gambar 2. Penggunaan perangkat TIK dalam Pembelajaran

Dalam upaya memaksimalkan digitalisasi pembelajaran di TK IGM, penggunaan media tablet dapat digunakan untuk semua mata pelajaran atau 6 bidang pengembangan untuk anak anak TK. Adapun contoh hasil pembelajaran di TK IGM seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pembelajaran di TK IGM

No.	Mata Pelajaran/Bidang Pengembangan	Kegiatan
1	Nilai Agama & Budi Pekerti	Anak anak dapat melihat dan mendengar lantunan surat pendek, hadist sederhana serta huruf hijaiyah melalui video pembelajaran atau you tube.
2	Fisik Motorik	Anak anak dengan instruksi guru melakukan Ice Breaking, bernyanyi, melalui video
3	Sosial Emosional	Anak anak sebelum memulai pembelajaran melakukan Teknik Stop sebagai Teknik kesadaran emosi anak untuk mengenali emosi anak Ketika datang dan pulang sekolah melalui music instrument.
4	Kognitif	Anak anak dapat memperoleh pembelajaran tentang Pengenalan simbol angka, jumlah benda. konsep warna, geometri, dll dengan menggunakan media Tablet melalui web dengan materi yang dibuat di akun guru seperti Quiziz, Word wall, dan Canva
5	Bahasa ( Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris )	Anak anak dapat memperoleh pembelajaran tentang Pengenalan symbol huruf dan. kosakata Bahasa inggris,
6	Seni	Anak anak dapat memperoleh pembelajaran tentang musik dengan mendengar suara alat musik atau gambar gambar alat musik, lagu lagu melalui

		media Tab. Selain itu melalui aplikasi Paint anak-anak dapat Mewarnai, menggambar, menulis symbol angka dan huruf.
--	--	--



Gambar 3. Peserta Pelatihan Guru dan Anak didik

### Simpulan

Kegiatan pembelajaran TIK telah terlaksana di TK IGM dengan baik dan lancar. Terjadi peningkatan kemampuan baik bagi anak-anak dan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis TIK sehingga lebih siap menghadapi pesatnya kemajuan perkembangan zaman. Kegiatan ini diharapkan dapat terlaksana secara berkelanjutan, dengan harapan anak-anak dapat mendapat pembelajaran yang baik dan semua aspek perkembangan anak usia dini dapat tercapai sesuai dengan era digitalisasi saat ini.

### Daftar Pustaka

- Abrianto, D., & Sitompul, H. (2014). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dan Sikap Inovatif Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 1(1), 50–62. [www.scribid.com/doc/3582545/TIK-](http://www.scribid.com/doc/3582545/TIK-)
- Adinata Rusmen Idris. (2018). Penerapan Kurikulum 2013 Di SMA dan MA. *Azkiya*, 1(2).
- Ayu Agustina, D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 5 Palembang. *Profit*, 1(1), 17–24.
- Darman, & Hasnawati. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Berorientasi Model Drills And Pratices. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.51454/decode.v1i1.1>

- Eksplorasi Konsep - Penggunaan Komputer dalam Pendidikan.* (2023). SPADA Indonesia.
- Jepri Dianta, Y., Putri, A., Negeri, S., Hilir, S., & Mutiara Harapan, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Relasi Dan Fungsi. In *PRINSIP Pendidikan Matematika* (Vol. 2, Issue 1).
- Panduan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, (2023).
- Satuan Pendidikan Pelaksana Implementasi Kurikulum Merdeka Melalui Jalur Mandiri, (2022).
- Lian, B. (2019). Tanggung Jawab Tridharma Perguruan Tinggi Menjawab Kebutuhan Masyarakat. *Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 100–106.
- Mauri, J. Lloret., & WSEAS (Organization). (2008). *New aspects of engineering education: proceedings of the 5th WSEAS/IASME international conference on engineering education (EE'08)*. WSEAS.
- Noviza Rizkia, Sabarni, Azhar, Elita, Rahmah Diana, & Fitri. (2018). Analisis Evaluasi Kurikulum 2013 Revisi 2018 Terhadap Pembelajaran Kimia SMA. *Lantanida*, 8(2), 96–188.
- Pineda, M. G., Mauri, J. L., & Seguí, F. B. (2008). Multimedia Activities As Reinforcement To The Learning In Subjects Related With Computer Networks. *International Association of Technology, Education and Development*.
- Ariani, S. S. (2019). Persepsi Mahasiswa Dalam Pengimplementasian Tridharma Perguruan Tinggi. *At-Tadbir STAI Darul Kamal*, 3(1), 59–77. <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/atTadbir>

