

**PELATIHAN PEMBUATAN PAPAN PINTAR TEMA PROFESI
DENGAN APLIKASI KAIN PERCA SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK TENAGA PENGAJAR ANAK USIA DINI
DI TK BHAKTI BUNDA DI KABUPATEN BANDUNG JAWA BARAT**

Wuri Handayani, Annisa Fitra

Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD), Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI)
Bandung Jl. Buahbatu No. 212 Bandung 40265
e-mail : wuri08handayani@gmail.com, jasminezjibril@gmail.com

ABSTRAK

Pengabdian kepada masyarakat ini mengarah kepada pengembangan media pembelajaran bagi tenaga pengajar anak usia dini (4 sd 6 tahun). Pengabdian ini berlokasi di TK Bhakti Bunda Jl. Pasirluhur RT. 01 RW. 11 Kel. Padasuka Kec. Cimenyan Kabupaten Bandung Jawa Barat. Target peserta pelatihan mencakup para tenaga pengajar TK Bhakti Bunda. Media pembelajaran yang akan dikembangkan melalui penggunaan atau pembuatan papan pintar dari aplikasi kain perca yang belum pernah dikembangkan di sekolah TK Bhakti Bunda. Melalui pelatihan ini diharapkan dapat menambah wawasan para pengajar terkait media pembelajaran Anak Usia Dini dan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Kegiatan pelatihan ini dilakukan dalam beberapa tahap, diantaranya: tahapan awal atau pengumpulan data mengenai situasi sekolah Tk Bhakti Bunda, keadaan sekolah dan bagaimana kondisi media pembelajaran para siswa yang berada di Tk Bhakti Bunda. Selanjutnya tim pengusul melakukan seminar sebagai bentuk pengenalan boneka puppet dan kain perca dan workshop atau pelatihan dengan target yang diharapkan para pengajar Tk Bhakti Bunda mampu menghasilkan media pembelajaran baru, dan berkontribusi pada pengalian dan pengembangan pemanfaatan perca kain dengan tujuan mengurangi sampah kain.

Kata kunci: Papan Pintar, Kain Perca, Media Pembelajaran, Anak Usia Dini

ABSTRACT

This community service leads to the development of learning media for early childhood teachers (4 to 6 years). This service is located at TKN Cimenyan, Bandung Regency, West Java. The target of the training participants includes the teaching staff of TKN Cimenyan, learning media that will be developed through the use or manufacture of puppets from patchwork applications that have never been developed at TKN Cimenyan schools. Through this training, it is hoped that it can add insight to the teachers regarding Early Childhood learning media and to increase the creativity of early childhood. This training activity was carried out in several stages, including: the initial stage or data collection regarding the situation of the Cimenyan TKN school, the state of the school and the condition of the learning media of the students in Cimenyan TKN. Furthermore, the proposing team conducted a seminar as a form of introducing puppets and patchwork and workshops or training with the target that the Cimenyan TKN teachers were able to produce new learning media, and contribute to the multiplication and development of the use of patchwork with the aim of reducing cloth waste.

Keywords: Puppet Dolls, Patchwork, Learning Media, Early Childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan usia dini diyakin menjadi dasar bagi penyiapan sumber daya manusia yang berkualitas dimasa yang akan datang. Oleh karena itu Pendidikan usia dini harus dirancang den-

gan seksama dengan memperlihatkan perkembangan anak, perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi serta budaya yang berkembang. Pendidikan anak usia dini akan memberikan pengalaman dan kehidupan baru dilingkungan anak dan

sangat berpengaruh terhadap kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya, selain itu bentuk pendidikan anak usia dini yang berperan penting untuk mengembangkan kepribadian anak, kreativitas anak serta mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menemukan atau menciptakan gagasan, ide, produk yang pada dasarnya baru atau belum ada sebelumnya. Menurut Angelou (Sujiono, 2010) kreativitas ditandai dengan adanya kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan sesuatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif. Kreativitas tersebut kaitannya dengan aspek seni, karena di dalam kegiatan seni hal yang paling penting yaitu tingkat kreativitas anak. Pengembangan kreativitas anak juga membutuhkan stimulus yang tepat agar berkembang secara optimal sehingga menghasilkan inovasi baru. Eliyawati mengemukakan salah satu prinsip pendidikan anak usia dini yaitu: "Anak belajar harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu dengan nyata" (Eliyawati, 2005), Lingkungan yang kaya akan seni akan berpengaruh terhadap kreativitas anak.

Prinsip tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai penyaluran pesan-pesan dan penyajian informasi sehingga informasi yang disampaikan kepada anak usia dini dapat diterima dan diserap anak dengan baik dan akhirnya diharapkan terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap dan keterampilan dan terjadi perubahan atau peningkatan terhadap kemampuan dasar anak yaitu kemampuan kognitif, bahasa, sosial emosional, dan kemampuan dasar lainnya.

Kebutuhan akan media semakin hari semakin meningkat seiring perkembangan teknologi saat ini dan diharapkan sekolah dapat menyediakan dan memelihara media pembelajaran, serta diha-

ruskan kemampuan guru dalam mengelola media pembelajaran dengan baik sehingga media pembelajaran dapat menarik perhatian anak dan tujuan pendidikan anak usia dini dapat tercapai.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, peneliti melihat TK Bhakti Bunda belum menerapkan pengelolaan media pembelajaran dengan baik, hal ini didukung dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah satu Guru TK Bhakti Bunda, bahwa di TK Bhakti Bunda media yang digunakan dalam pembelajaran belum dapat menarik perhatian anak, dikarenakan penyesuaian media pembelajaran belum terlaksana dengan baik, hal ini diakibatkan oleh beberapa faktor diantaranya, kurangnya media pembelajaran sehingga pembelajaran tidak optimal dan kurangnya perhatian guru terhadap pemeliharaan media yang sudah ada (Siti, 2024).

Berangkat dari permasalahan di atas perlu adanya perhatian terhadap pengelolaan media pembelajaran sehingga anak tertarik untuk belajar. Mengembangkan kemampuan anak pada usia dini perlu adanya proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk anak usia dini. Dan salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh tenaga pengajar untuk menarik perhatian anak untuk belajar adalah dengan menggunakan media yang tepat dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu guru dituntut mampu mengelola media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dan mampu mengembangkan media pembelajaran bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang dan masalah di atas maka peneliti tertarik untuk melaksanakan pelatihan pembuatan Papan Pintar tema Profesi Dengan Aplikasi Kain Perca sebagai media pembelajaran Untuk Tenaga Pengajar Anak Usia Dini Di Tk Bhakti Bunda Di Kabupaten Bandung Jawa Barat" dengan menitikberatkan pada bagaimana pembuatan media pembelajaran anak usia dini di TK Bhakti Bunda melalui papan pintar dengan ap-

likasi kain perca dan apa dampak pengembangan media pembelajaran untuk para tenaga pengajar dan siswa TK Bhakti Bunda.



Gambar 1. Lokasi TK Bhakti Bunda
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

HASIL DAN PEMBAHASAN

TK Bhakti Bunda didirikan dengan tujuan untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial-emosional, kognitif, Bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar. Adapun strategi pembelajaran yang dikembangkan adalah pembelajaran aktif dan atraktif. Berbagai aktivitas perlu diterapkan dalam kegiatan pembelajaran seperti, bermain, menari, olahraga, gerak tangan dan kaki, dan apa pun yang merupakan aktivitas positif.

Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang menekankan keaktifan anak didik untuk mengalami sendiri, untuk berlatih, untuk berkegiatan, sehingga baik dengan daya pikir, emosi, dan keterampilannya mereka belajar dan ber-

latih. Pembelajaran atraktif adalah suatu proses pembelajaran yang mempesona, menarik, mengasyikkan, menyenangkan, tidak membosankan, bervariasi, kreatif, dan indah. Dalam proses pembelajaran di lembaga pendidikan PAUD sangat diperlukan pembelajaran yang atraktif. Hal ini karena pada umumnya anak-anak usia dini cepat bosan belajar dan berlatih. Kegiatannya ditentukan oleh suasana hati dan menyenangi hal-hal yang indah, warna-warni, menggembirakan, dan mengumbang daya imajinasi yang tinggi. Kedua proses pembelajaran di atas merupakan strategi yang sangat sesuai untuk diterapkan di lembaga pendidikan PAUD, karena strategi pembelajaran anak usia dini harus menekankan pada kegiatan bermain, mampu menyentuh seluruh aspek perkembangan anak dengan memberi keseempatan langsung pada anak untuk belajar memahami dirinya dan kemampuannya, memahami orang lain dan lingkungannya. Saat bermain anak memiliki kebebasan untuk berimajinasi, mengeksplorasi, dan berkreasi. Hal ini sesuai dengan semboyan yang telah banyak dikenal di dunia pendidikan anak usia dini yaitu “Belajar Sambil Bermain Dan Bermain Sambil Belajar”

Keterbatasan sarana dan prasarana di TK Bhakti Bunda sangat penting diperlukan pengembangan media pembelajaran sebagai solusi permasalahan yang ada dilapangan, media yang digunakan belum dapat menarik perhatian anak usia dini secara maksimal, keterbatasan media pembelajaran disebabkan oleh kurangnya pemeliharaan terhadap media yang tersedia dan sumber pengadaan media di TK Bhakti Bunda yang sangat terbatas. Media pembelajaran yang akan dibuat dalam pelatihan ini adalah papan pintar dengan aplikasi kain perca, melalui permainan merangkai boneka 2D dan pendukungnya siswa melakukan aktivitas untuk menambah pengetahuan terkait pakaian profesi dan terjadi interaksi antara guru dan siswa, diharapkan audiens (para siswa TK)

mampu untuk memahami apa yang disampaikan oleh seorang pencerita (para guru).

Menurut Sadiman dalam jurnal (Ulfah, 2020:4) media papan pintar merupakan media pembelajaran yang efektif juga bagus yang dapat memberikan pesan kepada target. Sedangkan menurut Hujair AH. Sanaky (2011:61) papan pintar flanel merupakan salah satumedia pembelajaran visual dua dimensi, yang dibuat dari kain flanel yang ditempelkan pada sebuah papan atau tripleks, kemudian dibuat guntingan-guntingan kain flanel atau kertas rempelas yang diletakkan pada bagian belakang gambar-gambar yang berhubungan dengan bahan-bahan pelajaran. Berdasarkan beberapa pengertian di atas bisa disimpulkan, papan pintar adalah suatu media pembelajaran berupa papan yang dapat dibuat dengan dilapisi kain dan dapat digunakan di dalam kelas untuk membantu proses belajar siswa. Papan pintar yang dimaksud dalam kegiatan ini adalah papan pintar yang disesuaikan dengan tema pembelajaran kebutuhanku sub tema pakaian.

Papan pintar dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak, diantara kelebihan menggunakan papan pintar yaitu, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif serta membantu meningkatkan minat dalam pembelajaran, menghasilkan visual yang menarik, adanya peningkatan keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran melalui interaksi langsung dengan papan pintar, pengembangan keterampilan kognitif anak-anak, seperti pemecahan masalah, berfikir kritis dan kreativitas serta mendukung pembelajaran kolaboratif seperti bekerjasama dalam kelompok dan meningkatkan intearksi sosial.

Limbah Perca Perca adalah kain sisa hasil produksi atau jahitan yang merupakan bagian dari limbah tekstil. Tekstil berhubungan erat dengan serat karena berkaitan dengan jahitan, rajutan, dan pakaian itu sendiri, secara umum merupakan bentuk terakhir dari kain dan telah mengalami

beberapa tahap produksi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia perca merupakan sobekan (potongan) kecil kain sisa dari jahitan dan sebagainya dengan ukuran perca 5-20 cm, biasa disebut juga sebagai kain sisa hasil produksi/jahitan yang merupakan bagian dari limbah tekstil, kain

kain sisa guntingan yang sudah tidak utuh lagi tersebut biasa disebut dengan perca kain. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa perca merupakan sisa potongan kain yang sudah tidak utuh hasil produksi pakaian yang sudah tidak terpakai dan masih bisa dimanfaatkan untuk dijadikan suatu produk maupun kerajinan yang berguna dan memiliki nilai jual. Didalam kegiatan PKM ini perca yang dipakai adalah perca dari bahan kaos yang di nilai sesuai dengan kebutuhan pembuatan pakaian boneka yang harus memiliki tekstur lembut untuk keamanan pengguna dan bahan kaos memiliki warna yang tidak terbatas serta mudah diaplikasikan.



Gambar 2 . Papan Pintar dan kain Perca
(Sumber Dokumentasi Peneliti)

Metode Pelaksanaan

Metode pendampingan program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dibagi menjadi dua, yang pertama yaitu metode pengenalan data awal untuk menginformasikan media pembelajaran yang akan diperkenalkan, Metode yang kedua adalah pelatihan/workshop. Berikut metoda pela-

tihan pembuatan media pembelajaran menggunakan pembuatan papan pintar dari aplikasi kain perca dan flanel :

1. Tahap Awal (Pengenalan Media Pembelajaran)



Gambar 3. Proses Pengenalan dan Pembelajaran Melalui Modul
(Sumber Dokumentasi Peneliti)

2. Tahapan Pelatihan/Workshop

- a. Memperkenalkan Alat dan Bahan pembuatan Papan Pintar
- b. Membuat Pola papan Pintar
- c. Membuat Pola Badan, Kaki, Tangan Karakter Manusia 2D
- d. Membuat Pola Baju Sesuai dengan Profesi Dari Kain Perca
- e. Memulai Langkah Kerja
- f. Menyiapkan Kain Flanel dan Kain Perca
- g. Membuat karakter Manusia 2D
- h. Membuat/Menjahit lapisan dengan Kain
- i. Membuat pola baju sesuai dengan profesi dari kain flannel/perca
- j. Tahapan Akhir



Gambar 4. Proses Pelatihan/workshop Pembuatan Papan Pintar Boneka Profesi
(Sumber Dokumentasi Peneliti)

3. Hasil Akhir



Gambar 5. Boneka profesi yang sudah ditempel di papan pintar
(Sumber Dokumentasi Peneliti)

Hasil akhir dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah Papan Pintar dan Boneka dengan menggunakan baju profesi dari bahan Flanel dan dari bahan perca yang dapat dibongkar pasang dengan tujuan dapat dilakukan pembuatan baju boneka dengan tema lainnya.

PENUTUP

Pelatihan ini diharapkan membantu mengenalkan media pembelajaran yang menarik, sebagai penyaluran pesan-pesan dan penyajian informasi sehingga informasi yang disampaikan kepada anak usia dini dapat diterima dan diserap anak dengan baik dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di ruang kelas. Pelatihan ini masih awal sehingga kedepannya di mungkin ada penelitian lanjutan terkait pengembangan

gan tema Papan Pintar dan pengembangan teknik pembuatan boneka profesi untuk mendukung srama pembelajaran anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Eliyawati. (2005). *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Siswanto. Fais, M. Z., Listyarini, I., & Tsalatsa, A. N. (2019). *Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika*. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan.
- Sudjana & Rivai. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Bandung.
- Sujiono, Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.

Website

- www.bahankain.com
www.kbbi.web.id

Wawancara

- Siti Nurdjanah, Kepala Sekolah TK Bhakti Bunda
(February, 2024)
-