



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 245-258

Vol. 4, No. 1, Juli 2023

DOI: 10.37985/murhum.v4i1.142

Pelatihan Pembuatan *Flash Card* untuk Mengembangkan Kreativitas Guru PAUD dalam Mengajar

Nurul Novitasari¹, Eka Alfatur Rosyida², Siti Maslakah³, Chilyatul Azkiyya⁴, Aina Shofiyana⁵.

^{1,2,3,4}, PIAUD, Fakultas Tarbiyah, IAI Al Hikmah Tuban

⁵, PGMI, Fakultas Tarbiyah, IAI Al Hikmah Tuban

ABSTRAK. Guru adalah fasilitator bagi siswanya yang mana dituntut harus kreatif dalam menyiapkan bahan pembelajaran. Guru juga harus mengetahui 6 aspek perkembangan anak yang harus distimulasi agar dapat berkembang secara optimal. Berbagai macam penerapan pembelajaran dapat diimplementasikan melalui pelatihan. Oleh karena itu, PKM ini bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas guru dalam mengajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Participation Action Research (PAR), dan pendampingan guru berkolaborasi dengan mahasiswa Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), PAR merupakan pendekatan dalam penelitian yang mendorong peneliti dan orang-orang yang mengambil manfaat dari penelitian untuk bekerja bersama-sama secara penuh dalam semua tahapan penelitian. PKM ini memberikan gambaran salah satu upaya untuk mengembangkan kreatifitas guru dalam mengajar dengan menggunakan bahan pembelajaran yang menarik bagi siswa contohnya yaitu pembuatan flas card. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: upaya mengembangkan Mengembangkan Kreatifitas Guru dalam Mengajar Di Kelompok Bermain & Raudlatul Athfal Bismilah Parengan peneliti mengajak guru untuk membuat salah satu Alat Permainan Edukatif (APE). Guru sangat bersemangat dan antusias dalam proses pembuatan mulai dari: mencari tema flas card, membuat desain, menempel di kertas karton serta mengguntingnya.

Kata Kunci: Flash Card; Kreativitas Guru; Mengajar.

ABSTRACT. The teacher is a facilitator for students who are required to be creative in preparing learning materials. The teacher must also know the 6 aspects of child development that must be stimulated in order to develop optimally. Various kinds of learning applications can be implemented through training. Therefore, this study aims to develop teacher creativity in teaching. The method used in this research is Participation Action Research (PAR), and teacher assistance in collaboration with Community Service students (PKM). PAR is an approach in research that encourages researchers and people who benefit from research to work together collaboratively. fully in all stages of the research. This PKM provides an overview of one of the efforts to develop teacher creativity in teaching by using interesting learning materials for students, for example, making flash cards. The results of this study indicate that: in an effort to develop teacher creativity in teaching in playgroups & Raudlatul Athfal Bismilah Parengan, researchers invite teachers to make one of the educational game tools (APE). The teacher is very enthusiastic and enthusiastic in the process of making it starting from: looking for flash card themes, making designs, sticking them on cardboard and cutting them out.

Keywords: Flash card; Teacher Creativity; Teaching.

Copyright (c) 2023 Nurul Novitasari dkk.

✉ Corresponding author : Nuru Novitasari

Email Address : novi.sumawan@gmail.com

Received 14 Desember 2022, Accepted 3 Juni 2023, Published 7 Juni 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan seseorang, dengan pendidikan pula seseorang dipandang terhormat serta bertingkah sesuai norma. Oleh karena di Era globalisasi menuntut perubahan di segala aspek kehidupan manusia, termasuk dalam lingkungan pendidikan. Sebagai salah satu aspek yang krusial dalam pembentukan manusia, pendidikan diharapkan mampu menyesuaikan dirinya untuk mengejar cepatnya perubahan yang terjadi pada jaman modernisasi ini. Sekolah-sekolah yang mengutamakan kreatifitas yang diprediksi dapat bertahan dan unggul dalam persaingan di era digital. Karenanya setiap lembaga pendidikan wajib mengupayakan tumbuh kembangnya kreatifitas guru khususnya dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang bermuara pada optimalisasi output pendidikan (1). Anak disebut usia dini dari rentang usia 0 sampai 6 tahun, disaat inilah orang tua harus menanamkan hal-hal baik pada seorang anak. Sikap yang dimiliki akan cenderung menetap sepanjang hidupnya. Implikasinya adalah kita dapat memprediksi bagaimana perkembangan seorang anak di masa yang akan datang, selain itu anak usia dini juga mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang sangat pesat. Sel-sel tubuh anak tumbuh dan berkembang amat cepat. Selain pertumbuhan dan perkembangan fisik dan motorik, perkembangan moral (termasuk kepribadian, watak, dan akhlak), sosial, emosional, intelektual dan bahasa juga berlangsung amat pesat [2].

Menurut UU No.23 Tahun 2017 mengatakan bahwa “guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah” [3]. Pembelajaran yang efektif memerlukan model pembelajaran yang disesuaikan dengan situasi kelas yang ada. Model pembelajaran yang digunakan dapat memberikan kemudahan kepada guru untuk menyampaikan materi ajar, memberikan kemudahan untuk menyusun pembelajaran di kelas, dan digunakan untuk memudahkan siswa memahami materi pelajaran [4]. Dijelaskan bahwa sosok guru yang profesional pasti memiliki tanggung jawab yang besar. Salah satu tanggung jawab yang besar adalah membantu menumbuhkan kreatifitas anak didiknya. Kreatifitas siswa dapat berkembang dengan adanya guru membimbing siswa, untuk menunjang kreatifitas siswa. Begitu banyak cara yang bisa guru berikan kepada siswa. Kreatifitas ini sangat penting karena jika siswa memiliki jiwa yang kreatif akan membuat siswa berfikir secara luas, mampu melakukan sesuatu, ataupun mampu membuat sesuatu yang akan berguna untuk kedepannya [5].

Metode pembelajaran penting dalam proses pembelajaran, dikarenakan metode pembelajaran merupakan strategi yang digunakan untuk mentransfer materi. Keberhasilan metode pembelajaran tidak terlepas dari adanya media atau alat permainan edukatif yang menunjang materi yang akan disampaikan oleh pendidik. Ada banyak Alat Permainan Edukatif (APE) yang sangat membantu anak dalam memberikan stimulasi terhadap perkembangan bahasa anak, antara lain alat peraga berupa buku gambar / poster, mendengar lagu, menonton film, mendengarkan suara kaset, membaca buku cerita, atau mendongeng. Segala aktivitas yang dapat merangsang kemampuan

anak dalam berbahasa dapat diciptakan sendiri. Pendidik dapat menggunakan berbagai aktivitas yang dirancang sendiri di sekolah sesuai dengan target dan perkembangan anak [6].

Berdasarkan hasil penelitian oleh Rahayuningrum yaitu pada saat pre test sebagian besar anak prasekolah memiliki pengetahuan kurang (68,2%) dan sikap yang negatif (86,4%). Pada saat post test sebagian besar anak prasekolah memiliki pengetahuan baik (72,7%) dan sikap yang positif (63,6%). Hasil uji statistik *Wilcoxon Signed Ranks Test* pada pengetahuan dan sikap diperoleh nilai $p=0,000$ ($p<0,05$), menunjukkan terdapat pengaruh media flash card terhadap pengetahuan dan sikap tentang pencegahan pada anak prasekolah [7]. Senada dengan hasil penelitian Wulandari menyimpulkan bahwa media pembelajaran kartu untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini ini memenuhi unsur aspek pendidikan, aspek tampilan, baik dan layak [8]. Kelompok Bermain & Raudlatul Athfal Bismillah terletak di Kecamatan Parengan Kabupaten Tuban. 13 tahun yang lalu lembaga ini sangat muda usianya untuk ditempati, yang mana sarana prasarana yang belum memadai untuk melakukan aktifitas pembelajaran yang efektif. Efek samping dari sebuah pembelajaran anak usia dini adalah memaksa guru untuk melakukan hal-hal yang kreatif.

Kreatif itu sendiri memiliki jangkauan arti yang sangat luas. Menurut KBBI, "memiliki daya cipta; memiliki kemampuan untuk menciptakan, bersifat (mengandung) daya cipta". Dapat disimpulkan bahwa kreatif adalah suatu kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru dan unik. Tujuan peningkatan kemampuan kreativitas guru selain untuk menunjang mutu pendidikan tujuannya adalah agar guru bisa menghadapi tantangan pada kondisi apapun, karena pada era ini merupakan era globalisasi yang penuh dengan persaingan [9]. Dalam hal ini, seorang guru harus mempunyai ide-ide kreatif untuk menambah semangat siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yang biasa digunakan untuk pembelajaran anak usia dini yaitu Alat Permainan Edukatif (APE). Alat ini dapat kita temukan mulai dari APE Luar dan APE dalam. Contoh APE Luar : permainan jungkat-jungkit, ayunan dll. Adapun contoh dari APE Dalam meliputi : alat permainan peraga, *puzzle*, *lego flas card*, dll. Prinsip-prinsip APE merupakan prinsip produktifitas, kreatifitas, aktifitas, efektif dan efisien, serta menarik dan menyenangkan. Dari sudut pandang materinya, APE harus mampu mengembangkan daya pikir (kognisi), daya cepat, aspek bahasa, motorik dan ketrampilan [10].

Media pembelajaran merupakan alat yang bisa digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat memudahkan komunikasi antara guru dan anak ketika belajar, sehingga dengan menghadirkan media maka guru akan terbantu agar tidak terlalu banyak menjelaskan karena dengan hadirnya media akan memudahkan anak untuk mengerti apa yang ingin guru sampaikan [11]. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar [12]. Media *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya sekitar 25×30 cm. Gambar yang ada pada media ini merupakan rangkaian

pesan yang disajikan dengan keterangannya [13]. Sedangkan Chatib, menjelaskan bahwa media flashcard adalah kartu yang berisi gambar atau tulisan berhubungan dengan konsep [14]. Definisi lain diungkapkan oleh Windura, bahwa media *flash card* atau kartu kilas adalah kartu yang digunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang dalam proses belajar. Jadi, media *flash card* merupakan media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti: definisi atau istilah, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus, dan lain-lain. Selanjutnya anak juga terlihat belum mampu menyebutkan huruf, serta rendahnya motivasi anak dalam menjawab dan bertanya dilihat dari lambatnya merespon yang diberikan anak sehingga guru harus lebih aktif dan kreatif membantu anak berfikir dan menyiapkan media yang dapat menstimulasi perkembangan bahasa anak khususnya berbicara. Untuk itu dibutuhkan media yang tepat dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak seperti flash card [15].

Menurut hasil observasi dari beberapa permainan yang sudah disebutkan ada beberapa permainan yang sangat mudah untuk pembuatannya, tanpa harus membeli di toko. *Flas card* salah satu permainan yang mudah untuk cara pembuatannya, di lembaga Kelompok Bermain & Raudlatul Athfal Bismillah sudah memiliki beberapa media pembelajaran. Namun, yang disayangkan dalam pemilihan media ini guru-guru tersebut kurang kreatif untuk membuat media tersebut. Mereka lebih memilih alat media yang tersedia di toko. Dalam usaha mengembangkan anak didik, guru (pendidik) khususnya pendidik PAUD seharusnya mampu mensinergiskan aktivitas antara kedua belahan otak anak secara selaras [16]. Lembaga Kelompok Bermain & Raudlatul Athfal Bismillah yang cenderung menggunakan alat permainan edukatif dengan praktis sering menimbulkan efek-efek yang negatif dalam penilaian segi kreatifnya. Guru di lembaga ini juga mengalami kondisi yang relatif sama dengan kondisi sebelum-sebelumnya. Sebagai seorang guru PAUD haruslah memiliki ide-ide unik untuk meningkatkan kreatifitas. Adapun alasan utama dari pendampingan guru dalam pelatihan pembuatan *flas card* di lembaga ini adalah untuk membantu meningkatkan kreatifitas-kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran untuk anak, yang mana media tersebut dapat dijadikan acuan dalam mengimplementasikan karya-karya unik kepada anak didik. Menurut Edgar Dale "hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (konkrit), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak)" [17].

Setelah melakukan wawancara bersama kepala sekolah, Peneliti mengetahui bahwa guru di KB & TK Bismillah belum memiliki rasa kreativitas yang tinggi dalam membuat ape sederhana. Menyiapkan media sebelum terlaksananya pembelajaran adalah hal yang paling sulit untuk beberapa guru ditempat, ini bisa terjadi karena guru belum mempunyai modal yang tepat. Hal ini dapat dilihat di beberapa kelas KB maupun TK Bismillah Parengan bahwa media pembelajaran atau bisa disebut alat permainan edukatif di setiap kelas memang terbilang cukup banyak akan tetapi akan tetapi peserta didik belum dikenalkan sebuah media yang mana media itu beda dari media yang lain. Dapat dikatakan guru di lembaga lebih memilih membeli alat permainan edukatif ditoko

dari pada membuatnya sendiri, contohnya APE *Flas Card*. Setelah berdiskusi dengan Ibu kepala sekolah, beliau menginginkan untuk mengadakan pelatihan pembuatan APE sederhana, mudah dan tidak membutuhkan waktu yang lama. Seperti yang sekarang lagi viral yaitu *Flas card*. Yang mana pembuatannya sangat mudah dan banyak disukai anak karena memiliki banyak gambar yang berwarna warna.

Oleh karena itu Tim mengadakan Pelatihan Pembuatan *Flas Card* Untuk Mengembangkan Kreatifitas Guru Dalam Mengajar. Secara umum program hibah kompetensi ini ditunjukkan untuk mengembangkan kreatifitas guru dalam mengajar. Kebanyakan guru lupa akan salah satu karakteristik belajar anak yang bunyinya: cara befikir anak masih konkret, serta memiliki komunikasi yang terbatas (banyak menggunakan bahasa tubuh). Seorang guru harusnya menggunakan sesuatu hal yang dapat memungkinkan anak untuk belajar secara konret, sehingga akan berdampak pada siswa salah satunya ialah siswa hanya membayangkan sesuatu yang tidak tahu pastinya seperti contoh dalam pembelajaran guru menjelaskan tentang angka-angka seperti nyanyian angka contohnya angka satu seperti lidi, angka dua seperti bebek, angka tiga seperti burung, angka empat kursi terbalik, lima seperti badut, enam ular melingkar, tujuh tongkat kakek, delapan telur bertumpuk, Sembilan balon terbang, sepuluh lidi dan bola.

METODE

PKM ini dapat dikategorikan sebagai penelitian dengan menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR), PAR adalah *participatory* yang memiliki arti partisipasi atau turut serta, *action* adalah aksi atau kegiatan, sedangkan *research* adalah penelitian. Sebagian besar para ahli mengatakan bahwasannya penelitian PAR merupakan pendekatan dalam penelitian yang mendorong peneliti dan orang-orang yang mengambil manfaat dari penelitian untuk bekerja bersama-sama secara penuh dalam semua tahapan penelitian. Dengan pembahasan Mengembangkan Kreatifitas Guru dalam Mengajar Di Kelompok Bermain & Raudlatul Athfal Bismilah Parengan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara serta aksi (*action*). Tim penelitian dalam hal observasi ini sangat membutuhkan banyak data. Oleh sebab itu tim sering kali mengunjungi lembaga untuk observasi sekaligus wawancara bersama guru ditempat. Wawancara disini peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah yang memahami dan lebih faham cara guru dalam menyiapkan materi pembelajaran. Wawancara ini biasanya dilakukan tim setelah kegiatan KBM kegiatan belajar mengajar selesai. Untuk *action* disini peneliti mengajak para guru untuk berlatih membuat media atau APE yang sangat disukai oleh siswanya. Sedangkan strategi yang digunakan dalam melakukan program ini adalah dengan Mengembangkan Kreatifitas Guru dalam Mengajar Di Kelompok Bermain & Raudlatul Athfal Bismilah Parengan. Beberapa langkah dalam membangun atau mengembangkan kreativitas guru dalam mengajar seperti melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran. Dalam hal ini tim mengajak semua guru untuk membuat media *flas card* dengan mengundang pelatih yang

ahli dalam pembuatan APE. Bentuk-Bentuk Kreativitas memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1. Kelancaran berpikir (fluency of thinking), 2. Keluwesan berpikir (fleksibilitas), 3. Elaborasi (elaboration), 4. Originalitas (originality/keaslian).[18]

Adapun dalam implementasinya pelatihan ini telah dilakukan dengan menggunakan tahap-tahap berikut:

Tabel 1. Tahap-Tahap Pelatihan

No	Tahap-Tahap
1	Identifikasi masalah terhadap problem yang dihadapi guru, khususnya dalam mengembangkan kreatifitas guru dalam menyiapkan materi pembelajaran
2	<i>Focus group discussion</i> serta analisis masalah dalam proses belajar mengajar guru
3	Tahap persiapan aksi program sesuai dengan hasil analisis masalah yang dilakukan bersama para subyek dampingan
4	Sosialisasi program
5	Pelaksanaan program
6	Monitoring serta evaluasi program

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai bentuk perantara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keefektifan dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran [19]. Media pembelajaran adalah alat atau perantara dimana fungsinya yaitu sebagai penyampai pesan untuk merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan belajar sehingga dapat merangsang atau mendorong proses belajar agar semakin menarik. flashcard adalah media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti: definisi atau istilah, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus, dan lain-lain [20]. Media pembelajaran berperan memberikan stimulus kepada anak untuk dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Anak usia dini sangat peka terhadap stimulus yang diberikan, sehingga hal tersebut bisa dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan konsep dasar yang kuat bagi anak [21].

Dalam proses perencanaan aksi, ada dua tahapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan pendampingan, yaitu: **Pra Pendampingan**, sebelum melakukan pendampingan, tim pengabdian melaksanakan FGD (*Focus Group Discussion*) sebanyak satu kali. Diskusi pertama dilakukan pada tanggal 08 Oktober 2022 dengan kepala dan guru KB dan RA Bismillah Desa Parangbatu Parengan Tuban. Adapun hasil diskusi tersebut diperoleh data tentang permasalahan-permasalahan yang dihadapi guru saat mengajar siswa-siswi di KB dan RA Bismillah, seperti anak mudah bosan, kurang focus saat mengikuti kegiatan dalam kelas, serta latar belakang keluarganya. **Preliminary Research**, dilakukan untuk melihat posisi atau keadaan mitra dampingan, baik dari guru, siswa, maupun wali murid. Kegiatan *preliminary Research* ini dilaksanakan dalam dua tahapan. Yakni *Focus Group Discussion* (FGD) kepada mitra dampingan dilakukan

pada hari Sabtu, 08 Oktober 2022. Yang dapat mengidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi oleh guru saat proses belajar mengajar. Tujuan dari dinamika proses perencanaan aksi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Tujuan Dinamika Proses Perencanaan Aksi

No.	Nama Program	Kegiatan Inti	Hasil yang diperoleh
1	Pra Pendampingan	FGD	<ul style="list-style-type: none"> • Kondisi siswa yang masih kurang tertarik dengan pembelajaran • Siswa mudah bosan saat mengikuti pembelajaran • Kurangnya dukungan psikologis pada anak
2	Preliminary Research	Identifikasi masalah atau kendala yang dihadapi saat proses belajar mengajar dan upaya penanganannya	<ul style="list-style-type: none"> • Identifikasi bersama masalah yang dihadapi oleh guru • Mengetahui cara mengatasi pembelajaran yang menyenangkan
		Identifikasi anak kurang focus dan kurang tertarik pada pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Memperoleh data spesifik tentang kondisi siswa • Membuat pembelajaran yang menarik untuk siswa yang mudah bosan
		Sosialisasi Program Dampingan	<ul style="list-style-type: none"> • Mitra dampingan mengetahui program dampingan yang akan dilaksanakan • Mitra dampingan memberikan masukan terkait program dampingan yang akan dilakukan

Dalam upaya meningkatkan keterampilan guru dalam proses mengajar di KB & RA Bismillah Parang Batu Parengan Tuban, maka tim pengabdian melaksanakan beberapa kegiatan meliputi, tanya jawab seputar kendala-kendala dalam proses belajar mengajar (Parenting Guru) serta Aksi (Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif) sebagai salah satu upaya dalam memecahkan masalah. Berikut disajikan proses aksi pemecahan masalah yang dilakukan oleh tim pengabdian.

Pendampingan Guru dalam Mengatasi Kendala-Kendala Proses Belajar Mengajar, langkah pertama yang dilakukan Tim Pengabdian dalam pemecahan masalah upaya meningkatkan keterampilan guru dalam proses mengajar adalah pendampingan kepada guru. Dalam hal ini Peneliti mengajak guru untuk berdiskusi tentang kendala-kendala yang dialami guru selama kegiatan belajar mengajar kegiatan ini sangat penting dilakukan guna memberikan informasi kepada guru terkait upaya meningkatkannya

keterampilan guru dalam proses mengajar. Dalam proses mengajar Guru di KB & RA Bismillah terbilang cukup baik, hanya saja ada beberapa kendala yang sering dialami Guru seperti, Anak sering bosan dan tidak memperhatikan saat pembelajaran berlangsung, Orang tua yang tidak memperhatikan keperluan anaknya sebelum berangkat sekolah, Kurangnya informasi guru dalam mempersiapkan media belajar siswa Dll.

Kendala – kendala seperti ini bahkan sering dialami oleh seluruh guru Anak Usia Dini. Oleh karena itu Tim Peneliti memberikan beberapa tips cara mengatasi masalah yang menjadi kendala berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar. Berikut adalah data guru beserta pertanyaanya oleh tim pengabdian.

Tabel 3. Kendala Kendala Guru Dalam Proses Belajar Mengajar

No.	Nama	Kelas	Kendala Kendala Guru Dalam Proses Belajar Mengajar
1	Siti Irma Alfiana, S.Pd.I	RA "B"	Anak sering bosan dan tidak memperhatikan saat pembelajaran berlangsung
2	Irma Jauharotul Husna,S.Pd	RA "A"	Orang tua yang tidak memperhatikan keperluan anaknya sebelum berangkat sekolah
3	Beniwati,S.Pd	KB	Kurangnya informasi guru dalam mempersiapkan media belajar siswa
4	Sri Indarwati		Siswa sering mencari perhatian dan selalu ingin didiperhatikan guru
5	Siti Muhimmatu Khoiriyah,S.Pd. I	RA "B"	Siswa sering berbicara yang sulit difahami oleh guru
6	Nindya	KB	Siswa sering mengantuk/tidak bersemangat saat sekolah
7	Sumarsih,S.Pd.,	RA "A"	Guru masih sedikit kesulitan dalam memilih bahan ajar Anak sering bosan dan tidak memperhatikan saat pembelajaran berlangsung

KB & RA Bismillah memiliki 3 cabang/gedung yang berbeda desa di Kecamatan Parengan. Lembaga ini memiliki 8 guru yang memiliki beberapa kendala yang dialami saat proses belajar mengajar. Oleh karena itu peneliti menyimpulkan beberapa tips upaya mengatasi kendala kendala yang dialami guru salah satunya yaitu : pertama, mengadakan Parenting Orang tua, parenting adalah kegiatan yang mengajak orang tua untuk ikut aktif dalam mengasuh anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Adanya kegiatan parenting di sekolah sangatlah penting karena dalam hal ini guru dan orang tua bisa bekerjasama dalam mengembangkan aspek aspek perkembangan anak secara optimal. Perkembangan anak usia dini perlu stimulus yang dilakukan oleh orang tua dan pendidik karena stimulus harus dilakukan dilingkungan keluarga dan dilingkungan sekolah [22]. Melalui parenting orang tua akan memiliki pengetahuan serta

keterampilan yang sangat bermanfaat bagi tumbuh kembang anak, misalnya pengetahuan tentang pola asuh yang baik dalam membentuk kepribadian anak. Kegiatan parenting ini juga salah satu wujud dari pendidikan ramah anak. Saatnya orang tua menjadikan anak sebagai satu titik fokus terpenting untuk perkembangan dan masa depan anak itu sendiri. Sehingga masa pertumbuhan dan perkembangan anak lebih terarah dan menghasilkan psikologi anak yang baik pula [23]. Menurut Nulaela, lingkungan keluarga merupakan faktor yang paling penting untuk menentukan karakter, kepribadian dan kecerdasan anak karena pendidikan paling dasar itu berasal dari keluarga dan orangtua. Peranan orang tua di rumah sangat penting sekali untuk menentukan perkembangan anak [24].

Kedua, Sering Mengikuti Seminar Maupun Pelatihan, Banyak sekali manfaat yang akan didapat guru jika sering mengikuti seminar pendidikan maupun pelatihan seputar Anak Usia Dini, seperti guru dapat memperdalam ilmu pengetahuan tentang Anak Usia Dini, guru dapat bertukar pengetahuan dan pengalaman serta dapat menjadi wadah untuk mengidentifikasi masalah dan mencari cara pemecahan masalah. Hasil pengabdian serupa dilakukan oleh Ndoet menyimpulkan bahwa melalui kegiatan pendampingan, diharapkan buku penghubung yang dihasilkan dapat benar-benar mengoptimalkan keterlibatan orang tua dalam menstimulasi perkembangan anak. Guru dan orang tua bersama-sama mewujudkan lahirnya generasi baru yang berkualitas dan berkembang optimal [25]. Hasil penelitian lain menyimpulkan bahwa evaluasi kegiatan seminar nasional *online* ini didapatkan bahwa reaksi peserta sangat positif. Penilaian pada level 1, Reaksi peserta, terkait dengan: 1) Penyelenggaraan, meliputi (a) kepesertaan, seperti kejelasan informasi kegiatan, kemudahan akses kepesertaan (b) kepanitiaan, manajemen waktu kegiatan (c) akomodasi: pemberian materi seminar, sertifikat, dan kesesuaian materi dengan harapan, 2) Pemateri, meliputi a) materi pemaparan presentasi, b) isi materi, c) kesesuaian materi dengan issue, d) kebermanfaatan materi dan e) cara menjelaskan dari pemateri. Hampir semua peserta ingin mengikuti jika diselenggarakan kegiatan selanjutnya [26].

Ketiga, membuat media pembelajaran sederhana. Guru bisa membuat beberapa media yang sederhana, mudah dibuat dan tidak memerlukan waktu lama dengan memanfaatkan barang bekas maupun dengan bahan-bahan sederhana. Untuk membuat media pembelajaran guru bisa memanfaatkan teknologi seperti youtube, facebook, instagram, google dan media lainnya untuk mencari tutorial pembuatan media pembelajaran (APE), atau guru bisa juga mengikuti pelatihan-pelatihan. Media pembelajaran merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan [27]. Stimulasi tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik pada menyajikan topik pelajaran, hal inilah salah satu unsur yang menyebabkan tema pelajaran yang dipelajari belum sepenuhnya diserap oleh semua anak [28].

Melalui program pengabdian ini juga, tim pengabdian memberikan pendampingan serta Pelatihan kepada guru upaya meningkatkan keterampilan guru dalam proses mengajar dengan pembuatan Alat Permainan Edukatif yang sangat mudah sekali dibuat

oleh guru. Pemaparan materi disampaikan oleh tim pengabdian kepada guru bertempat di ruang kelas.



Gambar 1. Pelaksanaan FGD

Tabel 4. Materi Pendampingan kepada Guru

No.	Narasumber	Materi Dampingan
1.	Siti Maslakah	Macam-macam Kendala saat proses Belajar Mengajar serta Upaya Penanganannya
2.	Nurul Novitasari, S.Pd.I., M.Pd.I	Pengertian Media Pembelajaran, Manfaat Media Pembelajaran serta Pelatihan Pembuatan Flascard

Terdapat banyak sekali upaya meningkatkan keterampilan guru dalam proses mengajar di KB & RA Bismillah, oleh karena itu Tim Peneliti mengambil untuk Mengadakan Pelatihan Pembuatan APE yaitu *Flascard*. Proses aksi pengabdian dalam upaya meningkatkan keterampilan guru dalam proses mengajar di KB & RA Bismillah Parang Batu Paranggen Tuban melibatkan Guru untuk lebih kreatif lagi dalam menyiapkan media belajar siswa Selama ini menurut informasi yang didapatkan tim pengabdian dari salah satu Guru ditempat bahwa pihak sekolah belum pernah mengikuti pelatihan pelatihan dalam pembuatan APE.

Kegiatan Pelatihan diadakan oleh tim pengabdian dengan tujuan memberikan pemahaman kepada guru akan pentingnya media pembelajaran dalam ketercapaian tujuan tahap perkembangan siswa. Kegiatan Pelatihan seharusnya diikuti oleh seluruh Guru 8 orang bersama guru dan Kepala Sekolah, tetapi karena terkendala hadir jadi hanya 4 guru saja yang mengikuti kegiatan sampai selesai. Materi Pelatihan dengan judul upaya meningkatkan keterampilan guru dalam proses mengajar di KB & RA Bismillah Parang Batu Paranggen Tuban yang diantaranya tentang Pengertian Media Pembelajaran, Manfaat Media Pembelajaran serta Pelatihan Pembuatan Flascard. Kegiatan Pelatihan ini diikuti para guru dengan penuh antusias dengan harapan Guru dapat meningkatkan keterampilan dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) salah satunya dengan membuat beberapa *Flascard* dengan Tema yang berbeda.



Gambar 2. Beberapa penjelasan manfaat APE bersama Narasumber

Flashcard atau kartu pengingat adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang dapat mengingatkan dan menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Atau bisa disebut media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya sekitar 10x15 cm. Bahan-bahan yang digunakan meliputi: siapkan gambar flascard, kertas karton putih, gunting, catter, penggaris, pensil, dan tempat flas card. Cara membuat desain flash card: mencari gambar di internet sesuai dengan tema kartu yang inginkan mulai desain Anda dari awal, beri kotak pada gambar dengan ukuran 7x11, 10x15 dll, tambahkan informasi Anda ke template {nama lembaga}, ubah warna, font, dan gambar hingga Anda puas dengan desain akhirnya, unggah dalam format apa pun (JPEG, PNG, atau PDF), print dokumen dengan kertas stiker, Potong flascard sesuai bentuknya, dan Tempel dikertas karton putih lalu gunting.



Gambar 3. Desain *Flascard*



Gambar 4. Pelatihan Pembuatan *Flascard* bersama Guru di KB & RA bismillah

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan program PKM ini dengan menggunakan *metode Participatory Action Research (PAR)* dengan pelatihan pembuatan *Flas card* yang bertema “Pelatihan Pembuatan *Flas Card* Untuk Mengembangkan Kreativitas Guru PAUD Dalam Mengajar”. Langkah-langkah yang digunakan meliputi *Focus Grup Discussion (FGD)*, Aksi, dan Tindakanlanjut. Pelatihan ini membantu keberhasilan menyelenggarakan pendidikan dapat dilihat sejauh mana proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru, karena untuk mencapai proses

pembelajaran itu berhasil atau tidaknya ditentukan oleh guru yang dapat menjalankan proses belajar mengajar secara kreatif, inovatif dan potensial. Pelatihan *Flas Card* ini sebagai proses pengembangan kreativitas guru dalam menyampaikan materi maupun praktik pembelajaran. Pendidik sebagai sosok yang berperan dalam perkembangan anak, harus dapat menyiapkan dan melaksanakan pembelajaran dengan tepat agar meningkatkan kreativitas anak. Pelatihan *Flas Card* yang diutamakan adalah bagaimana memotivasi guru agar mereka mau melakukan kegiatan tanpa ragu dan penuh percaya diri untuk menyiapkan bahan pembelajaran sesuai kreatifitas mereka dengan imajinasi masing-masing guru. Hasil dari pelatihan ini memiliki banyak kelebihan atau manfaat yang didapatkan oleh guru, sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran secara tepat.

PENGHARGAAN

Terimakasih penulis ucapkan kepada Kepala sekolah dan guru di KB dan RA Bismillah Parengan Tuban yang terlibat dan membantu terlaksananya penelitian ini. Tidak lupa diucapkan terima kasih kepada editor dan reviewer jurnal *Murhum* yang sudah memberikan kesempatan sehingga jurnal bisa untuk dipublish/diterbitkan. Terima kasih juga penulis sampaikan Kepada IAI Al Hikmah Tuban yang mana terlaksananya program LPPM agar mahasiswa terus memperoleh pengalaman baru dan dapat digunakan bekal untuk kemajuan diri dan lembaga. Dan tak lupa terimakasih juga Kepada Mahasiswa Tim PPKM IAI Al Al Himah Tuban yang telah menggunakan kesempatan sebaik-baiknya, memberikan ide baru sebuah pembelajaran ke sekolah yang di tempati. belajar bertanggung jawab dengan tugasnya. semua bisa dilakukan asalkan kita mau, dan mengamalkan ilmu yang telah diperoleh.

REFERENSI

- [1] R. Ghifar, A. E. Yusuf, S. Sumardi, and F. Wulandari, "Peningkatan Kreativitas Guru Melalui Pengembangan Supervisi Kepala Sekolah dan Iklim Organisasi," *J. Manaj. Pendidik.*, vol. 7, no. 2, pp. 790–799, Sep. 2019, doi: 10.33751/jmp.v7i2.1328.
- [2] I. A. Sugiantiningsih and P. A. Antara, "Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara," *J. Ilm. Pendidik. Profesi Guru*, vol. 2, no. 3, pp. 298–308, Sep. 2019, doi: 10.23887/jippg.v2i3.15728.
- [3] P. Indriawati, N. Maulida, D. N. Erni, and W. H. Putri, "Kinerja Guru dalam Mutu Pendidikan di SMAN 02 Balikpapan," *J. Penelitian, Pendidik. dan Pengajaran JPPP*, vol. 3, no. 3, pp. 204–215, Dec. 2022, doi: 10.30596/jppp.v3i3.12795.
- [4] I. N. Pertiwi and A. Dwi, "Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis," *Mimb. PGSD Undiksha*, vol. 7, no. 3, pp. 261–270, 2019, doi: 10.23887/jjgsd.v7i3.19412.
- [5] L. Anhusadar, "Kreativitas Pendidik di Lembaga PAUD," *Al-TA'DIB J. Kaji. Ilmu Kependidikan*, vol. 9, no. 1, pp. 76–93, 2016, [Online]. Available: <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/al-tadib/article/view/503>

- [6] D. N. Adhani, "Meningkatkan Perkembangan Bahasa dengan Media Flash Card pada Anak Usia Dini di Desa Sanan Rejo Kabupaten Malang," *J. PG-PAUD Trunojoyo J. Pendidik. dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, pp. 109–117, 2016, doi: 10.21107/pgpaudtrunojoyo.v3i2.3494.
- [7] L. M. Rahayuningrum and E. Lihattus Sa'adah Fariastutik, "Pengaruh Media Flash Card terhadap Pengetahuan dan Sikap tentang Pencegahan Covid-19 pada Anak Prasekolah," *Journals Ners Community*, vol. 13, no. 1, pp. 106–117, Jun. 2022, doi: 10.55129/jnerscommunity.v13i1.1665.
- [8] H. Wulandari, K. Komariah, and W. Nabilla, "Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, pp. 78–89, Jul. 2022, doi: 10.37985/murhum.v3i1.91.
- [9] R. Sundari and F. Zahro, "Peningkatan Kreativitas Melalui Pelatihan Finger Painting Bagi Guru PAUD," *J. Early Child. Character Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 73–90, Feb. 2021, doi: 10.21580/joece.v1i1.6610.
- [10] J. Ambarita and I. Purnamasari, "Kreativitas Guru PAUD Dalam Pembuatan Media Limbah (Paint Teachers Creativity in Making Education Game- Based Learning Media From Natural and Waste Materials)," *DIDAXEIJurnal Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 20–34, 2020, [Online]. Available: <http://e-journal.iaknambon.ac.id/index.php/DX/article/view/171>
- [11] Y. Sari, B. Zaman, and O. Setiasih, "Profil Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran," *Edukid*, vol. 15, no. 2, pp. 103–112, Oct. 2019, doi: 10.17509/edukid.v15i2.20515.
- [12] F. Italiana and S. Watini, "Implementasi TV Sekolah sebagai Media Pembelajaran di TK dalam Meningkatkan Kreativitas Guru," *JiIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 3, pp. 813–816, Mar. 2022, doi: 10.54371/jiip.v5i3.486.
- [13] E. D. Lestari, "Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Kelas 1 SD Negeri 01 Sitiung Kabupaten Dharmasraya," *Cons. Educ. Couns. J.*, vol. 1, no. 2, p. 112, Oct. 2021, doi: 10.36841/consilium.v1i2.1098.
- [14] R. I. P. Maryanto and I. A. Wulanata, "Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado," *PEDAGOGIA*, vol. 16, no. 3, p. 305, Dec. 2018, doi: 10.17509/pdgia.v16i3.12073.
- [15] S. Febiola and Y. Yulsyofriend, "Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 4, no. 2, pp. 1026–1036, 2020, doi: 10.31004/jptam.v4i2.566.
- [16] B. Asmara, "Implementasi Media Pembelajaran Sains pada AUD terhadap Kreativitas Guru PAUD di TK Kreatif Cendekia Surabaya," *Pedagog. J. Anak Usia Dini dan Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, 2021.
- [17] T. Rahman, S. Sumardi, and F. Fuadatun, "Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Flashcard," *J. PAUD AGAPEDIA*, vol. 1, no. 1, pp. 118–128, Jun. 2017, doi: 10.17509/jpa.v1i1.7167.
- [18] R. Abdullah, "Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran," *Lantanida J.*, vol. 4, no. 1, p. 35, Sep. 2017, doi: 10.22373/lj.v4i1.1866.
- [19] Fahrudin, I. Rachmayani, B. N. Astini, and N. Safitri, "Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak," *J. Classr. Action Res.*, vol. 4, no. 1, pp. 49–53, 2022, doi: 10.29303/jcar.v4i1.1378.

- [20] S. W. Saputri, "Pengenalan Flashcard sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris," *ABDIKARYA J. Pengabd. dan Pemberdaya. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 56–61, Apr. 2020, doi: 10.47080/abdikarya.v2i1.1061.
- [21] N. L. P. Susantini and M. G. R. Kristiantari, "Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 3, p. 439, Aug. 2021, doi: 10.23887/paud.v9i3.37606.
- [22] M. Shaleh, B. Batmang, and L. Anhusadar, "Kolaborasi Orang Tua dan Pendidik dalam Menstimulus Perkembangan Keaksaraan Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 5, pp. 4726–4734, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i5.2742.
- [23] N. Novitasari, "Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak," *Al-Hikmah Indones. J. Early Child. Islam. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 167–188, Dec. 2019, doi: 10.35896/ijecie.v3i2.77.
- [24] E. N. Junita and L. Anhusadar, "Parenting Dalam Meningkatkan Perkembangan Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun," *Yaa Bunayya J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 57–63, 2021, doi: 10.24853/yby.v5i2.11002.
- [25] F. Ndeot, P. R. Partus Jaya, and B. Palmin, "Pelatihan Membuat Buku Penghubung Di PAUD Wejang Asih," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 28–37, Dec. 2020, doi: 10.37985/murhum.v1i2.15.
- [26] D. A. S. Jasmidalis, T. Astari, I. Yulianingsih, N. N. Cahyanti, and S. Sarah, "Evaluasi Seminar Nasional Online, Program Bermain Bersama Anak Selama Masa Pandemi Covid 19," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 65–78, Jul. 2020, doi: 10.37985/murhum.v1i1.7.
- [27] R. Ardiana, "Implementasi Media Berbasis TIK untuk Pembelajaran Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 103–111, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.117.
- [28] M. Marwah, "Stimulasi Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Media Bergambar," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 34–42, 2022, doi: 10.37985/murhum.v3i1.76.