

Pelatihan Pembuatan Media Ajar Pintu Lestari Indonesia (PITARIA) sebagai Alat Peraga untuk Memperkenalkan Budaya Indonesia pada IGTKI-PGRI Kabupaten Tanggamus (*Training on Making Indonesian Sustainable Harvest Teaching Media (PINTARIA) as a Teaching Tool to Introduce Indonesian Culture at IGTKI-PGRI Tanggamus Regency*)

Ferly Ardhy^{1*}, Salman Alfarisi Salimu², Fitra Endi Fernanda³, Rahelia Hidayat⁴, Dava Ikhsan Almasir⁵

Universitas Aisyah Pringsewu, Lampung^{1,2,3,4,5}

ferly@aisyahuniversity.ac.id^{1*}, salman@aisyahuniversity.ac.id², fitraendi@aisyahuniversity.ac.id³, raheliahidayat19@gmail.com⁴, almasird@gmail.com⁵



Riwayat Artikel

Diterima pada 29 November 2023

Revisi 1 pada 7 Desember 2023

Revisi 2 pada 21 Desember 2023

Revisi 3 pada 30 Desember 2023

Disetujui pada 3 Januari 2024

Abstract

Purpose: This activity aims to, (1) improve the abilities and skills of teachers who are members of Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak – Persatuan Guru Republik Indonesia (IGTKI-PGRI) in Tanggamus Regency in creating and developing innovative teaching media, (2) introducing regional culture through more innovative learning media, (3) making the process of introducing culture more interesting and attractive for students

Methodology: This community service program is carried out in the form of training to groups (IGTKI-PGRI) for Tanggamus Regency. Activities were carried out by: (1) socialization about innovative learning media conducted by Aisyah Pringsewu University Lecturers, (2) Training on Skills in making Pintu Lestari Indonesia (PITARIA) teaching media using makeshift materials to produce interesting learning media, (3) implementing the use of PITARIA teaching media in the classroom directly to see students' interest in PITARIA teaching media.

Result: This training results in an increased understanding of the use of creative and innovative teaching media, as well as improved teacher skills in making interesting and innovative learning media to make learning about culture easier for students to understand.

Limitation: The program's sustainability could be limited if there is no plan in place for ongoing support, training, or resource provision after the initial program period.

Contributions: This community service program is able to provide results under its initial purpose, which is to help improve teachers' skills in making teaching media and introducing regional culture.

Keywords: *Pitaria Learning Media, Learning, Children.*

How to cite: Ardhy, F., Salimu, S. A., Fernanda, F. E., Hidayat, R., Almasir, D. I. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Ajar Pintu Lestari Indonesia (PITARIA) sebagai Alat Peraga untuk Memperkenalkan Budaya Indonesia pada IGTKI-PGRI Kabupaten Tanggamus. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 327-336.

1. Pendahuluan

Seperti yang diketahui, kualitas pendidikan di Indonesia masih menjadi perhatian utama. Pada tahun sebelumnya, lembaga US News and World Report, BAV Group, dan Wharton School of the University

of Pennsylvania melakukan pemeringkatan negara berdasarkan pendidikan. Proses ini melibatkan survei ribuan responden di 78 negara untuk menilai dan merangking kualitas pendidikan. Pada tahun 2020, Indonesia menempati peringkat ke-55 dari 78 negara yang disurvei (Kusumah1* et al., 2023). Dengan melihat fakta ini, dapat disimpulkan bahwa perbaikan signifikan di bidang pendidikan diperlukan di Indonesia. Pendidikan seharusnya menjadi agen perubahan yang memberikan dampak positif pada strata sosial individu, dengan memastikan akses pendidikan merata dan setara. Tujuan nasional pendidikan, seperti mencerdaskan kehidupan bangsa dan menciptakan keadilan sosial, perlu didukung oleh sistem pendidikan yang terintegrasi dan dibangun secara bersama-sama. Pentingnya terus mengembangkan implementasi pendidikan sesuai dengan perkembangan zaman juga ditekankan, mengingat pendidikan merupakan landasan utama untuk menghadapi kehidupan yang semakin maju dan kompleks (Abdurahman et al., 2023). Kurikulum memegang peranan penting dalam konteks pendidikan. Kurikulum yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak-anak akan memberikan peluang kepada guru untuk menyusun materi pembelajaran yang cocok dengan pemahaman dan minat mereka pada setiap fase perkembangan. Dengan cara ini, proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan memberikan manfaat yang signifikan bagi perkembangan spiritual anak-anak. Selain itu, pemanfaatan kreativitas dalam metode pengajaran juga diakui sebagai strategi yang sangat berarti dalam konteks pelayanan guru di sekolah (Ginting et al 2023).

Supaya semua isi dari kurikulum dapat bermakna bagi peserta didik dibutuhkan peralatan atau media pembelajaran supaya dapat tersampaikan dengan baik. Peralatan fisik yang digunakan untuk menyajikan pembelajaran adalah buku paket, peralatan visual, audio, komputer, atau peralatan lainnya dapat diklasifikasikan sebagai media pembelajaran (Reiser et al 2012). Media memiliki peran yang sangat strategis dalam proses pembelajaran, karena selain sebagai sarana komunikasi, teknologi media juga memiliki perangkat berupa alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis yang bisa digunakan untuk menangkap, memproses, serta menyusun kembali informasi visual atau verbal (Chotijah Fanaqi et al 2022). Produk media pembelajaran berbasis permainan yang dikembangkan terbukti memberikan peningkatan keterampilan sesuai dengan kompetensi yang diharapkan pada setiap mata pelajaran (Mulyo H. et al 2021). Oleh karena itu proses pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru dapat diimbangi dengan pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif kepada peserta didik, sehingga pengenalan budaya Indonesia yang akan disampaikan dapat disimulasikan dengan lebih baik. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Menurut (Rubhan Masykur et al 2017) media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan. Namun, banyaknya jenis dan karakteristik media pembelajaran menjadi kendala utama bagi para pendidik atau guru dalam memilih media yang sesuai untuk digunakan agar dapat menarik minat peserta didik, karena perkembangan teknologi seperti penggunaan internet yang kemungkinan besar dapat menurunkan keaktifan peserta didik di kelas. Untuk itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan dapat menjadi solusi permasalahan tersebut diantaranya dengan penggunaan APE (Alat Permainan atau Peraga Edukatif).

Menurut (Salsabila et al 2020) Media pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa lebih antusias untuk belajar tapi tidak menghilangkan atau menurunkan makna dan pemahaman peserta didik mengenai materi. Karena media merupakan pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan, sehingga media memiliki peran yang sangat krusial (Rusman, 2013). Akan tetapi berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada beberapa sekolah TK di Kabupaten Tanggamus para guru masih mengajar hanya dengan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik, oleh karena itu anak tidak antusias untuk memperhatikan dan menyimak apa yang disampaikan oleh gurunya. Selain melakukan observasi kami juga melakukan wawancara kepada Ibu Ulfa Tania, S.Pd. (Selaku Kepala IGTKI-PGRI kabupaten Tanggamus), menurutnya guru-guru yang mengajar belum memiliki kreatifitas yang mumpuni untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal inilah yang membuat anak - anak TK di kabupaten Tanggamus lebih tertarik dengan gadget dibandingkan melakukan proses pembelajaran.

Selain itu juga Ibu Ulfa Tania S.Pd, seorang pendidik yang memiliki pandangan mendalam terhadap kondisi pendidikan di Kabupaten Tanggamus, mengungkapkan perhatiannya terhadap keterbatasan pengalaman dan keterampilan para guru Taman Kanak-Kanak yang tergabung dalam Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak Indonesia (IGTKI) di wilayah tersebut. Menurutnya, pengajar-pengajar tersebut belum sepenuhnya memiliki keahlian yang memadai dalam merancang pembelajaran yang memiliki makna signifikan bagi peserta didik. Dalam konteks ini, Ibu Ulfa Tania S.Pd menyampaikan harapannya agar diselenggarakan berbagai program pelatihan dan pendampingan yang dapat membantu para guru meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman mereka dalam menciptakan media pembelajaran yang memikat dan bermakna. Pelatihan tersebut diharapkan tidak hanya memberikan wawasan konseptual, tetapi juga memungkinkan para guru untuk mengaplikasikan konsep-konsep tersebut dalam konteks pembelajaran sehari-hari. Lebih jauh, Ibu Ulfa Tania S.Pd menggarisbawahi pentingnya upaya kolaboratif dan berkelanjutan antara pendidik dan pihak-pihak terkait untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inspiratif. Dengan demikian, para guru dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam merancang media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga mampu memotivasi dan menggugah minat belajar peserta didik. Kreativitas adalah kemampuan kreatif seseorang yang dicirikan oleh orisinalitas yang diekspresikan oleh imajinasi (Sarjono1 et al., 2020). Harapan Ibu Ulfa Tania S.Pd mencerminkan kesadaran akan perlunya peningkatan profesionalisme guru dalam rangka menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih baik dan bermakna bagi generasi penerus.

Selain meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran, pelatihan ini juga ditujukan untuk meningkatkan literasi budaya dari peserta didik. Menurut (Koentjaraningrat, 2015), kebudayaan dapat diartikan sebagai totalitas gagasan dan karya yang manusia pelajari dan hasilkan. Dalam konteks bahasa Inggris, istilah "kebudayaan" berasal dari kata Latin "colera" yang berarti mengolah atau mengerjakan. Seiring waktu, kata ini berkembang menjadi "culture" yang mengacu pada upaya dan usaha manusia dalam mengubah lingkungan alam. Pentingnya memperkenalkan budaya daerah kepada para peserta didik tidak dapat diabaikan. Kebudayaan Indonesia selalu mengalami transformasi dari masa ke masa, yang dipicu oleh dorongan masyarakat untuk berubah. Perubahan ini terjadi dengan cepat, terutama karena dampak masuknya unsur-unsur globalisasi ke dalam kehidupan budaya Indonesia. Proses globalisasi ini terjadi tanpa terkendali, secara intens meresapi keberagaman kebudayaan nasional (Tabroni, 2012). Di tengah era globalisasi ini, pengaruh budaya barat atau kebarat-baratan menjadi salah satu faktor yang menyebabkan redupnya keberlanjutan budaya Indonesia. Hal ini disebabkan oleh penetrasi nilai-nilai budaya barat yang semakin masuk ke dalam struktur nilai budaya Indonesia (Siregar, S. M., n.d.).

Kenyataannya, masyarakat Indonesia kini cenderung memilih budaya asing yang dianggap lebih menarik, unik, dan praktis. Budaya lokal banyak yang terkikis karena kurangnya minat generasi penerus untuk belajar dan mewarisi nilai-nilainya (Mulyana, 2005). Masyarakat perlu memiliki pemahaman yang mendalam dan pengetahuan yang luas mengenai beragam kebudayaan yang dimilikinya. Pemerintah juga dapat lebih fokus pada pengembangan pendidikan lokal yang mencakup kekayaan budaya daerah. Selain upaya-upaya tersebut, terdapat metode lain dalam menjaga kelestarian budaya lokal, sebagaimana disarankan oleh (Yunus, 2014).

- 1) Meningkatkan kompetensi sumber daya manusia dalam mendukung kemajuan budaya lokal.
- 2) Mendorong partisipasi masyarakat untuk mengoptimalkan potensi budaya lokal serta melakukan pemberdayaan dan pelestariannya.
- 3) Memulihkan semangat toleransi, keramahan, dan solidaritas yang tinggi.
- 4) Konsisten dalam melestarikan budaya Indonesia agar tidak punah, dengan mengupayakan agar masyarakat mampu mengelola keberagaman budaya lokal.

Oleh karena itu, edukasi mengenai budaya sebaiknya dimulai sejak usia dini. Namun, saat ini banyak yang tidak lagi menganggap esensial untuk memahami dan mempelajari budaya lokal. Fenomena ini terbukti dengan minimnya perhatian pada bidang sosial budaya dalam setiap perencanaan pembangunan pemerintah. Padahal, melalui proses pembelajaran budaya, kita dapat menyadari betapa pentingnya peran budaya lokal dalam membentuk identitas bangsa, dan bagaimana cara mengakomodasi nilai-nilai budaya tersebut dalam konteks perkembangan zaman, terutama di era globalisasi (Sedyawati, 2006).

Mengingat dampak negatif dari luntarnya budaya lokal dan pembelajaran yang kurang menarik yang dapat menghambat pemahaman mereka terhadap warisan budaya lokal. Fenomena di mana peserta didik lebih tertarik dengan budaya asing melalui media sosial dan internet daripada budaya daerahnya sendiri dapat menjadi tantangan serius dalam melestarikan identitas lokal. Tidak mengenalkan budaya daerah sejak dini kepada anak-anak dapat mengakibatkan kehilangan kecintaan mereka terhadap warisan budaya sendiri seiring berjalannya waktu. Dalam jangka panjang, hal ini dapat mengakibatkan penurunan generasi yang memiliki kesadaran akan budaya daerah dan bahkan berpotensi mengancam keberlanjutan budaya tersebut.

Menghadapi permasalahan ini, timbul gagasan dan inisiatif untuk memberdayakan guru-guru Taman Kanak-Kanak (TK) di Kabupaten Tanggamus. Upaya ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menciptakan dan menggunakan media atau APE yang kreatif serta inovatif. Alat Peraga edukatif memiliki peran penting dalam mendukung proses pengajaran dan pemahaman materi pembelajaran. Alat permainan edukatif (APE) dapat diartikan sebagai permainan yang secara sengaja dirancang khusus untuk keperluan pendidikan (Zaman, Badru, 2007). Pernyataan ini sejalan dengan pandangan Suyadi (Syamsuardi, 2021), yang menyebutkan bahwa alat permainan edukatif adalah perangkat yang diciptakan khusus sebagai sarana pembelajaran yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan tahap usia dan tingkat perkembangan masing-masing. Istilah alat permainan edukatif memiliki dua konsep utama, yakni alat permainan dan edukatif. Pandangan serupa juga disampaikan oleh Kamtini dan Tanjung, yang menyatakan bahwa alat permainan edukatif merupakan perangkat bermain yang secara efektif dapat merangsang minat anak, sekaligus mampu mengembangkan potensi-potensi beragam anak, serta dapat dimanfaatkan dalam berbagai kegiatan (Mulyani, 2016). Alat permainan merujuk pada segala perangkat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Sedangkan kata "edukatif" mengacu pada nilai-nilai pendidikan. Oleh karena itu, alat permainan edukatif dapat diartikan sebagai segala objek atau instrumen yang tidak hanya digunakan sebagai sarana bermain anak, tetapi juga memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikannya. Secara sederhana, alat permainan edukatif dapat dimaknai sebagai segala bentuk objek yang dapat digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran anak melalui aktivitas bermain (Fadlillah, 2017).

Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat, diharapkan guru-guru TK dapat lebih kompeten dalam mengembangkan bahan ajar yang menarik, sehingga mampu mengintegrasikan pengenalan budaya daerah secara lebih efektif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, langkah ini diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman dan kecintaan anak-anak terhadap budaya daerah mereka, tetapi juga memastikan kelangsungan hidup dan perkembangan positif dari budaya lokal di Kabupaten Tanggamus. Selain itu, hal ini juga menjadi langkah preventif untuk menghindari punahnya budaya daerah akibat minimnya pemahaman dan apresiasi dari generasi muda.

Pada umumnya pemberian pelatihan kepada guru TK / PAUD ini bertujuan agar guru-guru PAUD / TK tersebut dapat menciptakan media / APE sendiri sehingga muncul kreativitasnya demi kemajuan perkembangan pendidikan pada anak usia dini yang memerlukan berbagai media/alat permainan dalam pembelajarannya. Untuk mengetahui kreativitas dari para guru setelah mengikuti pelatihan, maka tim PkM mengadakan lomba pembuatan APE sederhana bagi masing-masing kelompok dengan mempraktikkan serta mengembangkan apa yang sudah mereka peroleh selama mengikuti pelatihan (Haryati, Y., et al 2022). APE kami kombinasikan dengan media pembelajaran bernama Pintu Lestari Indonesia (PITARIA) sebagai solusi untuk mempermudah guru dalam mensimulasikan budaya Indonesia di samping ketergantungan teknologi yang dialami. Adanya media ini guru akan lebih mudah untuk menyampaikan materi kebudayaan Indonesia kepada anak didik dengan menggunakan sistem bermain seraya belajar. Sehingga dapat menciptakan interaksi aktif antara anak didik serta guru yang dapat menghidupkan suasana pembelajaran dan menciptakan generasi yang bermutu.

2. Metodologi

Pelatihan Pembuatan Media Ajar Pintu Lestari Indonesia (Pitaria) Sebagai Alat Peraga Untuk Memperkenalkan Budaya Indonesia Pada IGTKI- PGRI (Ikatan Guru Taman Kanak-kanak Indonesia-Persatuan Guru Republik Indonesia) Kabupaten Tanggamus. dilakukan melalui beberapa tahap: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi.

1) Tahap Perencanaan

Supaya program ini berjalan dengan baik dan maksimal, maka diperlukan perencanaan secara tepat, diantaranya:

- a) Menganalisis proses pelaksanaan pembuatan media ajara kepada guru-guru TK yang terlibat
- b) Mengamati pentingnya melaksanakan program pengabdian kepada masyarakat terutama kepada guru-guru TK untuk memberikan pelatihan pembuatan media ajar yang kreatif
- c) Koordinasi tim PKM
- d) Menyusun modul/slide pelatihan pembuatan alat PITARIA
- e) Mempersiapkan alat-alat yang dibutuhkan dalam pembuatan media ajar
- f) Menyusun waktu pelaksanaan kegiatan
- g) Mempersiapkan peralatan dan perlengkapan dalam implementasi pengabdian kepada masyarakat. Untuk peralatan komputer dan LCD, disiapkan oleh tim pengusul sedangkan alat tulis, plastik, kertas, gunting dan pisau disediakan oleh guru-guru.
- h) Mempersiapkan tim mitra untuk melakukan kegiatan
- i) Mengurus administrasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM)

2) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan PkM dilakukan dengan memberikan pelatihan kepada Guru-guru di lingkungan IGTKI Kabuoaten Tanggamus. Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini yaitu:

- a) Memberikan pretest sebelum pelatihan dilakukan

b) Sosialisasi

Sosialisasi dilakukan untuk memberikan pemahaman kepada mitra tentang pentingnya pelatihan pembuatan media ajar yang akan diajarkan di kelas. Sosialisasi dan pelatihan dilakukan selama 1 bulan dengan berkoordinasi dengan mitra mengenai tempat, alat dan bahan yang dibutuhkan. Kemudian mitra mendapatkan pengetahuan dan peningkatan pemahaman keilmuan dalam pembuatan media ajar. Pemberian sosialisasi ini dilakukan menggunakan metode ceramah menggunakan media power point dengan bertatap muka langsung.

c) Pelatihan *Skill*

Pelatihan *skill* akan dilakukan pada ruangan kerja yang telah disediakan mitra. Pada tahap ini tim pengusul akan mendemonstrasikan cara pembuatan produk media ajar yang kreatif. Tim pengusul juga melakukan pendampingan mitra dalam praktik membuat media ajar PITARIA.

d) Praktik Mengajar

Pada tahap ini tim pengusul akan memberikan demonstrasi dalam penggunaan media ajar PITARIA dalam proses pembelajaran secara langsung. Setelah dilakukan demonstrasi tim pengusul akan melakukan pendampingan kepada guru-guru TK di Kabupaten Tanggamus sampai mereka mampu melakukan pengajaran yang menarik dan bermakna bagi peserta didik menggunakan media ajar PITARIA.

3) Tahap Evaluasi

Pada tahap ini semua pelatihan yang telah diberikan kepada peserta didik dievaluasi untuk melihat hasil dan perubahan pengetahuan yang didapatkan dari pelatihan. Menurut (Dimiyati dan Mudjiono, 2005), hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang telah didapatkan oleh siswa, bisa menjadi acuan dalam melihat penguasaan siswa atau peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Sedangkan hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa atau peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Tahapan evaluasi dilakukan dengan cara memberikan postest kepada peserta didik yang telah mendapatkan pelatihan. Hasil postest ini dibandingkan dengan hasil pretest yang telah diberikan di awal sebelum pelatihan dimulai.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelatihan Pembuatan Media Ajar Pintu Lestari Indonesia (PITARIA) Sebagai Alat Peraga dalam memperkenalkan budaya indonesia pada IGTKI-PGRI Kabupaten Tanggamus ini tentunya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan *skill* dari guru-guru TK. Sebagai alat peraga untuk mengajar, media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang topik yang dipelajari sekaligus juga dapat meningkatkan pemikiran, perhatian, dan keterampilan guru itu sendiri. Ini semua dapat mengarah pada peningkatan prestasi siswa sekaligus mempengaruhi perilaku guru itu sendiri. Oleh karena itu, media

yang digunakan dalam pendidikan memainkan peran penting dalam menyampaikan pengalaman unik dan dalam memperkenalkan, memperjelas, mengembangkan, dan memperkaya pemahaman siswa tentang konsep-konsep abstrak yang terkait dengan tujuan pembelajaran.

Beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam merancang alat peraga atau media ajar, antara lain:

- a) Bentuknya sederhana dan tahan lama (bahannya kuat dan tidak mudah rusak)
- b) Dibuat dengan mudah dan murah;
- c) Mudah digunakan, disimpan, dan digunakan;
- d) Meningkatkan belajar yang efisien dan menggambarkan ide-ide, bukan cara kita kira-kira;
- e) Harus berhubungan hanya dengan usia anak;
- f) Memungkinkan untuk digunakan pada topik lain;
- g) Model dan penampilan yang akan membangkitkan minat siswa;
- h) Materi pembelajaran dapat disesuaikan dengan kurikulum.

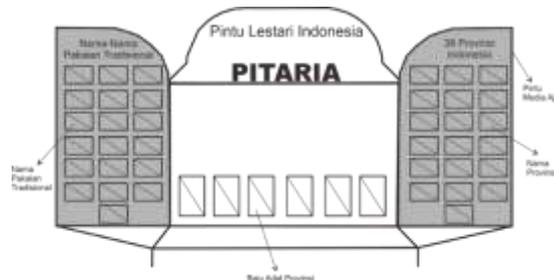
3.1 Berikut adalah model dari media ajar PITARIA

Pada gambar 1 menggambarkan desain media ajar PITARIA tampak muka sebelum media ajar PITARIA di buka.



Gambar 1. Desain Media Ajar Keadaan Tertutup

Pada gambar 2 menggambarkan desain media ajar PITARIA dalam keadaan di buka.



Gambar 2. Desain Media Ajar Keadaan Terbuka

Pada gambar 3 menggambarkan desain media ajar PITARIA yang sudah diberikan warna.



Gambar 3. Desain Bewarna Media ajar

Pada gambar 4 menggambarkan desain menu media ajar PITARIA berwarna .



Gambar 4. Desain Bewarna Media ajar

3.2 Berikut dokumentasi kegiatan:

Gambar 5 merupakan dokumentasi pemaparan materi pembuatan alat media ajar PITARIA terhadap para guru TK di Kabupaten Tanggamus. Pemaparan materi ini menjelaskan akan kebutuhan – kebutuhan alat yang digunakan dalam pembuatan alat PITARIA seperti : Triplek, engsel, skrup, Alat lem tembak, isi lem tembak, lampu tumbler, kawat, origami berwarna, stick ice cream polos, cat acrylic beberapa warna, gliter décor squeezezy, kuas lyra flat, lem fox putih, kain flannel, karton warna, cutter, isi cutter, keranjang kecil, spidol snowman, gunting.



Gambar 5. Pemaparan Materi

Gambar 6 dan gambar 7 merupakan dokumentasi pemaparan materi, bagaimana membuat alat media ajar PITARIA terhadap para guru - guru TK di Kabupaten Tanggamus.

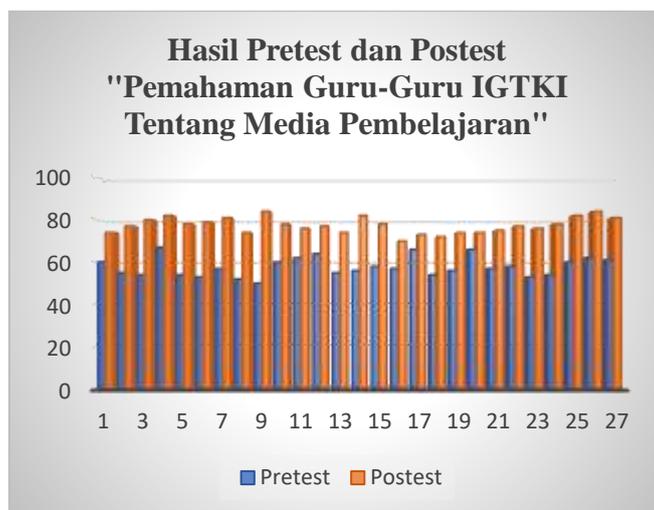


Gambar 6. Pembuatan PITARIA



Gambar 7. Penggunaan PITARIA

Pelatihan ini tentunya ditujukan untuk meningkatkan kemampuan dan skill dari para guru dalam pembuatan alat media ajar PITARIA. Sehingga pengukuran dan evaluasi terhadap hasil dari pelatihan menjadi sangat penting. Sebelum kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Ajar Pintu Lestari Indonesia (PITARIA) Sebagai Alat Peraga Untuk Memperkenalkan Budaya Indonesia dimulai telah dilakukan pretest terlebih dahulu untuk mengukur tingkat pengetahuan awal guru-guru TK. Selanjutnya setelah pelatihan selesai dilakukan maka kemampuan guru diukur kembali melalui posttest. Berikut adalah hasil pretest dan posttest.



Gambar 8. Pretest dan Posttest

Berdasarkan data di atas yang diambil dari 27 guru TK untuk melakukan *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa terjadi peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *pretest* adalah 57,81 dan meningkat cukup signifikan saat dilakukan *posttest* menjadi 77,40. Melalui evaluasi teliti terhadap data *pretest* dan *posttest* yang telah dikumpulkan, dapat dinyatakan dengan keyakinan bahwa terjadi peningkatan yang nyata dalam pengetahuan dan keterampilan para guru - guru yang telah mengikuti program pelatihan ini. Analisis hasil pretest memberikan gambaran mengenai pemahaman dan keterampilan awal sebelum terlibat dalam pelatihan, sementara posttest mencerminkan prestasi setelah para guru-guru tersebut mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan yang di berikan.

Peningkatan yang tercatat dalam hasil posttest menjadi indikator kuat bahwa kegiatan pelatihan ini tidak hanya berhasil dalam memberikan tambahan pengetahuan, tetapi juga secara efektif meningkatkan keterampilan guru- guru terkait penggunaan dan pembuatan media ajar. Dengan kata lain, para peserta pelatihan telah berhasil mengimplementasikan konsep-konsep yang mereka pelajari selama pelatihan ke dalam praktik pengajaran mereka sehari-hari.

Oleh karena itu, dapat dengan yakin disimpulkan bahwa keberhasilan program pelatihan ini tidak hanya sebatas memberikan pengetahuan tambahan kepada para guru - guru, tetapi juga secara konkret memperkaya keterampilan mereka dalam menghadapi tuntutan pembelajaran modern. Dengan demikian, kegiatan pelatihan ini tidak hanya bersifat informatif, melainkan juga memberikan wawasan mendalam tentang praktik terbaik dalam pemanfaatan media ajar.

Sejalan dengan hasil ini, pandangan (Salsabila U.H et al 2020) memberikan dukungan konseptual yang menguatkan pentingnya pengembangan pengetahuan dan keterampilan guru. Menurutnya, "Pelatihan yang berhasil bukan hanya tentang peningkatan teoretis, tetapi juga penerapan praktis dalam ruang kelas. Guru yang mampu mengintegrasikan media ajar dengan baik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan sesuai dengan perkembangan zaman."

Keseluruhan, melalui integrasi data, analisis, dan perspektif ahli, dapat ditegaskan bahwa keberhasilan pelatihan ini menciptakan fondasi yang kokoh bagi peningkatan kualitas pengajaran melalui pemahaman dan penggunaan efektif media ajar oleh para guru.

4. Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menjadi langkah positif dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru Taman Kanak-Kanak (TK) di Kabupaten Tanggamus. Dengan fokus pada pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran kreatif dan inovatif, khususnya menggunakan media ajar PITARIA, upaya ini bertujuan untuk mengatasi tantangan globalisasi, di mana budaya asing, seperti K-Pop, dapat menggeser kecintaan anak-anak terhadap budaya lokal. Oleh karena itu anak-anak sejak dini harus sudah dikenalkan budaya daerah, hal ini tentunya akan berkaitan dengan kemampuan para guru untuk memberikan pembelajaran yang menarik pada anak-anak (TK).

Dokumentasi kegiatan, terutama pada tahap sosialisasi, pembuatan PITARIA, dan praktik penggunaan PITARIA, mencerminkan partisipasi aktif guru dalam kegiatan ini. Sosialisasi yang dilakukan dengan menggunakan media presentasi memberikan pemahaman yang baik kepada para guru tentang pentingnya pemanfaatan media pembelajaran kreatif. Selanjutnya, pelatihan keterampilan dan praktik mengajar memberikan pengalaman langsung kepada guru untuk mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh. Dengan demikian, PKM ini bukan hanya sekadar pelatihan teknis, tetapi juga menjadi langkah awal menuju perubahan paradigma pembelajaran di TK. Peningkatan kemampuan guru dalam menciptakan dan mengimplementasikan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat meningkatkan daya serap anak-anak terhadap materi kebudayaan Indonesia. Harapannya, upaya ini dapat mengurangi dominasi budaya asing di kalangan anak-anak dan memperkuat kecintaan mereka terhadap budaya lokal. Sebagai hasil akhir, generasi muda di Kabupaten Tanggamus diharapkan dapat tumbuh dengan pemahaman yang lebih dalam dan penghargaan terhadap kekayaan budaya Indonesia.

Ucapan Terima Kasih

Pada momen yang berharga ini, penulis ingin menyampaikan penghargaan setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah turut serta berkontribusi dalam kelancaran pelaksanaan pelatihan ini. Terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, yang telah menjadi sumber dana utama melalui Nomor Kontrak 379/LL2/AL.04/2023. Dukungan finansial ini memberikan fondasi yang kokoh bagi terwujudnya kegiatan ini sebagai bentuk pengabdian masyarakat.

Referensi

- Abdurahman, A., 1*, Ramadhani2, S. D., & Heru Wahyudi. (2023). Upaya Peningkatan Melek Teknologi dan Administrasi melalui Program Kampus Mengajar pada SDN Banjarsari 04 Kabupaten Jember (Efforts to Increase Technology and Administrative Literacy through Campus Teaching Program at SDN Banjarsari 04, Jember District). *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.35912/yumary.v3i3.1451>
- Chotijah Fanaqi, Dina Fauziah, Jilani Mahar Faiza, M. I. F. (2022). *Workshop Manajemen Pembelajaran Berbasis Digital bagi Guru SD di Kota Kulon Kabupaten Garut (Workshop Of*

- Digital-Based Learning Management for Teachers Of Elementary School in Kota Kulon, Kabupaten Garut*). *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(3).
- Dimiyati dan Mudjiono. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Fadlillah, M. (2017). *Buku Ajar Bermain & Permainan*.
- Ginting1*, P., & Widya Anzelica Br Tarigan. (2023). Metode Guru Sekolah Minggu dalam Pengajaran Doa-Doa Pokok terhadap Anak Minggu Gembira di Stasi ST. Yohanes Don Bosco Sukajulu Tiga Jumpa (Sunday School Teacher's Method in Teaching Basic Prayers to Happy Sunday Children at Stasi ST. John Don Bosco Sukaju). *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1).
- Haryati, Y., Indriasih, A., Ismartoyo, I., & Sumiyati, S. (2022). Pelatihan Pembuatan Ape Dengan Bahan Sederhana Pada Guru Paud/Tk. *Journal of Community Empowerment and Innovation*, 3(1), 76–86.
- Koentjaraningrat. (2015). *Pengantar Ilmu Antropologi, Sejarah Teori Antropologi*. Jakarta.
- Kusumah1*, A., Nugrahaningsih2, H., Suharti3, T., Aminda4, R. S., Agung, Wibowo5, & Gemy Ghethan6. (2023). *Pendampingan Tutor dalam Menghadapi Implementasi Kurikulum Merdeka di PKBM Pelagi Satya Darma (Tutor Assistance in Facing the Implementation of the Independent Curriculum at PKBM Pelagi Satya Darma)*. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3(4).
- Mulyana, D. (2005). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, N. (2016). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Mulyo, H., Sa'diyah, K., Noviyani, D., Ameliya, A., Nikmah, R., & Hidayat, A. M. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran “Karpas Ajaib” untuk Meningkatkan Keterampilan Guru di MI Al-Islam Krasak Jepara. *Abdimas Universal*, 1(3), 67–72.
- Reiser, Robert A., dan Dempsey, J. V. (2012). *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. New York: Pearson.
- Rubhan Masykur, Nofrizal, M. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Urnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 179.
- Rusman, D. K. dan C. R. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. RajaGrafindo Persada.
- Salsabila, U.H., Iefone, S.H., Isti, L.A., Nur, A.I., & Salsabila, D. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi Pada Siswa SMA*. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*. 4(2).
- Sarjono1, S., Kholidah2, N. R. J., & Rika Pristian Fitri Astuti3. (2020). Pemanfaatan buku tulis sisa menjadi buku tulis baru di SD Nurul Ulum Dusun Wire Desa Ngemplak, Baureno, Bojonegoro (The use of leftover notebooks to become new writing books at SD Nurul Ulum, Dusun Wire, Ngemplak Village, Baureno, Bojonegoro). *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2).
- Sedyawati, E. (2006). *Budaya Indonesia: Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah*. Jakarta.
- Siregar, S. M., & N. (n.d.). Peran Keluarga Dalam Menerapkan Nilai Budaya Suku Sasak Dalam Memelihara Lingkungan. *JGG- Jurnal Green Growth Dan Manajemen Lingkungan*.
- Syamsuardi. (2021). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif di TK PAUD*. *Jurnal Publikasi Pendidikan*.
- Tabroni. (2012). *Relasi Kemanusiaan dalam Keberagaman (Mengembangkan Etika Sosial Melalui Pendidikan)*.
- Yunus, R. (2014). *Nilai-Nilai Kearifan Lokal (Local Genius) Sebagai Penguat Karakter Bangsa*.
- Zaman, Badru, D. (2007). *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta.