

## PERANCANGAN MEDIA EDUKATIF TEMATIK PEKERJAAN UNTUK SISWI TK B BINTANG TIMUR BALI

Devanny Gumulya<sup>1</sup>, Angela Narissa<sup>2</sup>, Christina Renata<sup>3</sup>, Hansel Pius<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Desain Produk, School of Design, Universitas Pelita Harapan

e-mail: devanny.gumulya@uph.edu<sup>1</sup>, 01025190011@student.uph.edu<sup>2</sup>,  
"01025190016@student.uph.edu<sup>3</sup>, 01025190004@student.uph.edu<sup>4</sup>

### ABSTRACT

*There are several obstacles to online learning, which has been going on for two years due to the situation of large-scale social restrictions caused by the COVID-19 pandemic. TK Bintang Timur is a Paud Kindergarten in Bali that resumed face-to-face meetings in January. According to the findings of the interview, students become unfocused and unenthusiastic when they return to face-to-face after being online for two years. One of the solutions that can be offered to increase student focus is to create educational media that includes a collection of teaching materials as well as tools such as props, text, diagrams, photos, graphics, and videos. The learning kit theme is occupations for language, creativity, and math lessons. PKM produces two sets of educational media that teach children about various professions in demand today, ranging from YouTubers to photographers. Both sets of educational media were sent to Bali, where they received positive feedback from both teachers and the headmaster of TK Bintang Timur.*

*Keyword : learning kit, Early Childhood Education, thematic lesson*

### ABSTRAK

Pembelajaran daring yang sudah berlangsung selama dua tahun karena situasi pembatasan sosial skala besar oleh pandemi COVID-19 memiliki beberapa kendala. TK Bintang adalah TK Paud di Bali yang di bulan Januari mulai kembali ke pertemuan tatap muka. Dari hasil wawancara diketahui bahwa murid – murid karena sudah online selama 2 tahun, ketika kembali ke tatap muka anak-anak menjadi tidak fokus dan tidak semangat. Salah satu cara untuk membantu menyelesaikan masalah adalah dengan membuat media edukatif yang berisi sekumpulan bahan ajar beserta alat bantu berupa alat peraga, teks, diagram, foto, grafik maupun video. Agar media edukatif efektif menjawab kesulitan beberapa pelajaran, maka dibuat dengan konten tematik, dalam satu kit capaian pembelajaran dari beberapa pelajaran tercapai. Tematik yang diangkat adalah pekerjaan dengan integrasi pelajaran bahasa, kreatifitas dan berhitung. Hasil PKM adalah dua set media edukatif yang mengajarkan anak macam – macam profesi yang diminati saat ini mulai dari youtuber hingga fotografer. Kedua set media edukatif dikirim ke Bali dan mendapat sambutan baik dari guru dan kepala sekolah.

Kata Kunci : media edukatif, PAUD, pelajaran tematik

### PENDAHULUAN

Di tengah situasi pandemi COVID 19, pemerintah menetapkan kebijakan belajar dari rumah dilakukan secara daring. Permasalahan pembelajaran daring yang kerap di temukan dari penelitian Wardani & Ayriza (2020) serta perdasarkan pengamatan langsung peneliti sebagai orang tua dengan anak PAUD. Permasalahan pembelajaran daring berakar pada keterbatasan peran orang tua sebagai pengajar, terutama bagi orang tua yang bekerja. Orang tua harus bekerja di rumah sembari mendampingi anak belajar. Dengan keterbatasan waktunya, ia tidak memperhatikan materi yang disampaikan guru, anak didik sering menjadi tidak paham karena penyampaian yang tidak maksimal, dan anak tidak bisa bertanya pada orang tua yang sudah sibuk dengan pekerjaannya. Orang tua menjadi sangat letih, sehingga ia sering menjadi tidak sabar dalam mengajar anak tak jarang orang tua jadi sering memukul anak ketika mengajar karena anak tidak paham, tak heran bila tingkat kekerasan orang tua pada anak

meningkat sebesar 15% di era pandemi (Kandedes, 2020). Kendala pembelajaran daring dari perspektif anak didik (Adnan, 2020). Respon anak didik minim saat pembelajaran daring karena tidak ada interaksi langsung antara guru dan murid ataupun interaksi antara sesama murid. Anak didik kurang mendapat stimulasi motorik kasar dan halus yang harusnya hal ini sangat penting bagi pendidikan PAUD. Kurangnya interaksi dan stimulasi motorik halus dan kasar menyebabkan anak PAUD menjadi tertinggal dalam capaian akademik dan non akademiknya. Kendala pembelajaran daring dari perspektif guru menurut Baalwi (2020) adalah evaluasi guru pada capaian pembelajaran anak menjadi tidak akurat, karena guru tidak melihat secara langsung pekerjaan anak. Kendala lainnya ada pada penguasaan teknologi informasi sehingga penyampaian materi terbatas, lalu jam kerja menjadi tidak terbatas karena LMS dapat diakses 24 jam pada pembelajaran daring PR dikumpulkan di malam hari hal ini menambah waktu kerja guru.

Di sisi lain, pelajaran tematik yaitu pembelajaran dengan tema untuk beberapa pelajaran sehingga anak didik mendapatkan pemahaman menyeluruh akan suatu konsep. Kendalanya guru terkadang kesulitan menemukan kaitan antar beberapa pelajaran, sifatnya yang sangat abstrak dan tidak ada alat peraganya (Wahyuni et al., 2016). Dari sini, dilihat ada celah bagaimana keilmuan desain produk bisa masuk mencoba menyelesaikan kendala pembelajaran dengan merancang media edukatif.

Media edukatif atau "*learning kit*" merupakan sekumpulan bahan ajar beserta alat bantu yang dapat digunakan secara individu ataupun secara berkolaborasi yang disajikan dalam bentuk teks, diagram, foto, grafik, alat peraga maupun video (Narullia et al., 2021). Tujuan dari media edukatif adalah untuk membantu anak didik agar menjadi lebih paham tentang materi pembelajaran yang diajarkan.

TK Bintang Timur, Bali adalah sebuah sekolah swasta yang didanai NGO yang berlokasi di Jl. Bisma, No. 8 Benoa Benoa Kuta Selatan Kab. Badung, hayusakola. Untuk PAUD terdapat 2 Pengajar TK B : Ms. NK dan Ms. WY.

Kegiatan Belajar-Mengajar di TK B Bintang Timur dijabarkan dibawah ini.

Prosedur *offline class*



Gambar 1 Siswa/i TK Bintang Timur Duduk di Tangga untuk Mendengarkan *storytelling*

[Sumber: [www.facebook.com/BintangTimurSchool/](https://www.facebook.com/BintangTimurSchool/), diakses pada 21 Februari 2022]

Aktivitas sebelum pembelajaran/ sebelum masuk materi yang dilakukan tersebut antara lain mengulang sekilas pelajaran kemarin. "Kegiatan ini biasa dilakukan untuk melatih konsentrasi, bermain games sampai akhirnya anak bisa fokus dan diam /siap untuk memulai pelajaran," tutur Ms.

NK. Didapati beberapa anak cepat tanggap dan mudah mengingat, namun beberapa diantaranya mudah lupa.

Berikut jadwal kegiatan belajar-mengajar yang terjadi di TK B Bintang Timur:

Senin-Kamis:

1. masuk pukul 08.00 WITA
2. Kumpul di lapangan dan melakukan kegiatan *circle time* bersama-sama yaitu: bernyanyi (lagu bahasa Indonesia/ Inggris) dan berdoa.
3. Anak diarahkan duduk rapi di lapangan. Ada *volunteer* dari Jerman mempersiapkan *story telling* berbahasa Inggris dan dilanjutkan dengan *flashcard* sesuai tema pelajaran saat itu dalam bahasa Inggris. Saat anak mampu mengucapkan dikte dengan benar, anak diperbolehkan masuk kelas.

Jumat:

1. senam pagi di lapangan
2. *flashcard* dan *story telling* dalam kelas

### **Prosedur online class**

Berdasarkan pemaparan Ms. WY, kegiatan *online class* diwujudkan dengan penyampaian materi via zoom sesuai *lesson plan* sekali seminggu. Pada hari lainnya, diadakan *home visit* berdurasi singkat. Peran orang tua kala *online class* yaitu mempersiapkan anak-anaknya untuk pembelajaran besok. Tantangan yang dihadapi saat kondisi *online* adalah penyampaian materi pembelajaran menjadi kurang maksimal. Upaya telah dilakukan untuk menghadapi tantangan tersebut yaitu dengan mengajarkan anak-anak untuk lebih disiplin. Per tanggal 21 Januari 2022, KBM di TK Bintang Timur masih dilangsungkan secara *offline*. Selanjutnya kebijakan *online class* maupun *hybrid* masih menunggu arahan dari dinas pendidikan.

### **Suasana kelas TK B Bintang Timur**

Anak-anak pada kelas TK Besar berusia antara 5-6 tahun. Pada rentang usia ini, anak sedang aktif bergerak. Kebanyakan dari mereka sudah mampu membaca, menulis, bahkan berhitung (beberapa diantaranya mengikuti les di luar sekolah). Kelas TK B berjumlah 13 anak yang terdiri dari 4 ABK ini didampingi 3 guru, diantaranya: Ms. WY dan dua pengajar volunteer asal Jerman. Para guru biasanya berkeliling untuk memantau dan membantu anak yang kesulitan di kelas maupun saat bermain di luar. Adapun benda tajam selain gunting tidak digunakan dalam pembelajaran demi keamanan. Di kelas TK B terdapat 1 anak berkebutuhan khusus Asperger.

Ms. WY menuturkan selama ini kelas tidak mengalami kesulitan mengikuti pembelajaran bersama teman berkebutuhan khusus. Pembelajaran berkelompok disesuaikan dengan kapasitas dan kemampuan anak agar saling membantu. Lingkungan positif dan warga kelas yang suportif membantu setiap anak belajar menerima dirinya dan sesama. Saat ada teman yang *tantrum*, beberapa anak terganggu konsentrasinya dan memperhatikan anak tersebut. Diluar itu, tidak ada ejekan; sikap menolak/ memojokkan antar anggota kelas. Ms. WY sendiri pernah menyampaikan anak didik, guru, dan staf yang ada di TK Bintang semuanya baik. Anak-anak TK B Bintang menjunjung kesopanan. Bahkan mereka berulang kali menyapa orang-orang/ siapapun yang berkunjung ke kelas.

### **Durasi Pembelajaran TK Bintang Timur**

Ms. NK:

masuk-pulang (diluar *after school activity*): jam pk 08.00 - 12.00 WITA

Istirahat pertama pk 09.00 (10 menit)

Istirahat kedua biasa digunakan untuk makan siang (nasi, roti, air putih, dan buah; *no snack*)

satu sesi belajar 30 menit

### **Muatan Pembelajaran TK Bintang Timur**

TK Bintang Timur memiliki program tematik yang terdiri dari 3 jenis pembelajaran yaitu : bahasa , berhitung, dan kreativitas. Menurut Ms. NK, proses belajar anak TK diantaranya: menyamakan,

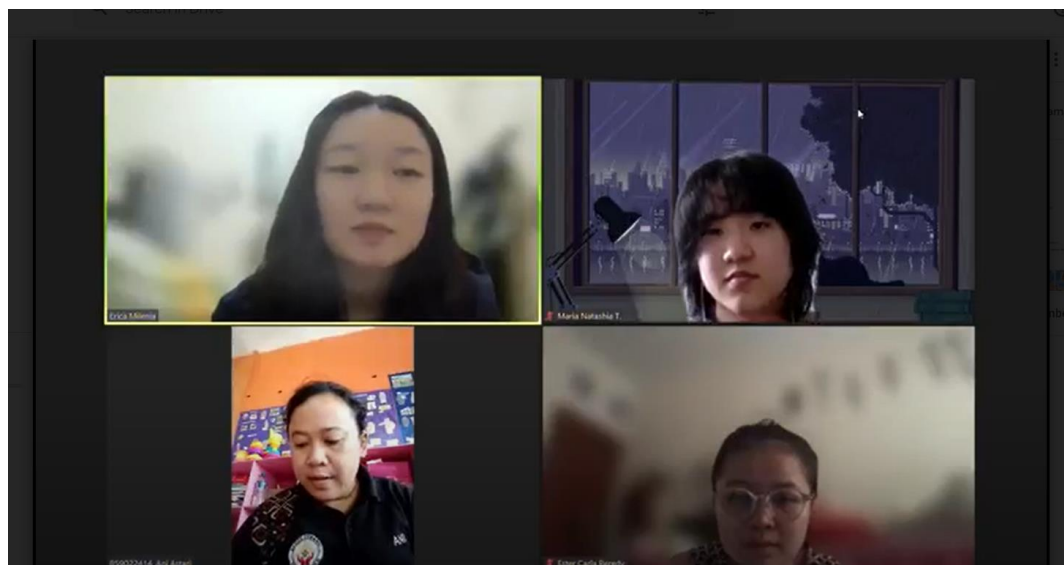
mengidentifikasi, dan menyebutkan/ menjabarkan. Bagi beliau, metode merupakan hal yang penting sebagai variasi dalam penyampaian bahan ajar.

Secara teknis, dalam rentang seminggu akan diadakan dua kali *project*. *Project* bersumber dari buku dan dibatasi maksimal dua *project* per hari. Sumber utama pembelajaran yang digunakan yaitu buku, dilengkapi materi tambahan seperti soal atau cerpen yang berasal dari internet (jika perlu atau saat anak sudah lebih dulu menyelesaikan tugas). Melalui materi pendukung seperti cerpen tersebut, anak diminta mengidentifikasi poin-poin pada cerita. Baik Ms. WY dan Ms. NK, keduanya memastikan anak belajar dalam kondisi yang nyaman dan minim tekanan sehingga pembelajaran lebih optimal. Untuk itu ketika anak tidak mengerjakan tugas, telah disediakan aktivitas pengganti sebagai opsi.

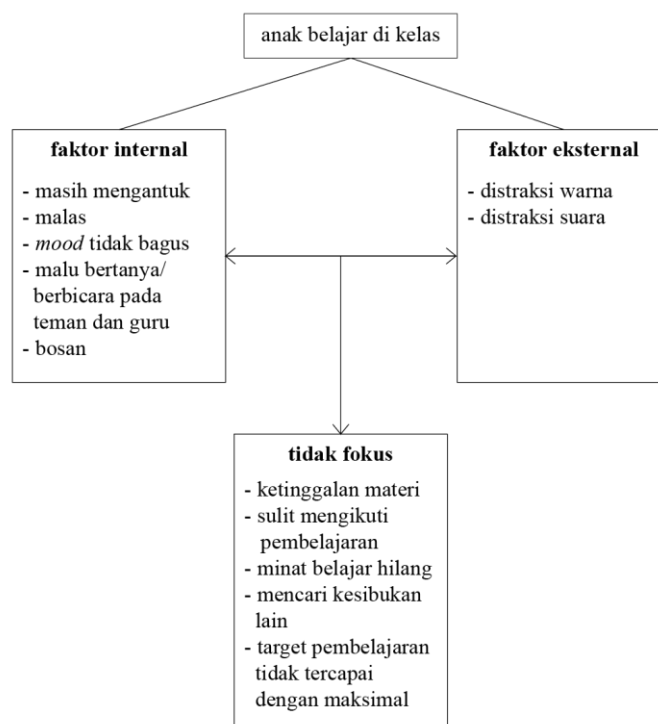
### IDENTIFIKASI DAN PERUMUSAN MASALAH

Pada uraian ini memuat tentang identifikasi permasalahan di lapangan yang kemudian dirumuskan dalam bentuk rumusan masalah. Seperti bentuk kegiatan yang disumbangkan, manfaat apa nantinya yang akan diterima oleh masyarakat/peserta kegiatan, jenis metode kegiatan, bentuk informasi apa yang diberikan.

Berdasarkan wawancara pada kedua Guru TK B Bintang Timur Ms. WY dan Ms. NK diketahui bahwa pada bulan Januari 2022 ini TK Bintang sudah kembali pertemuan tatap muka, setelah 2 tahun melakukan pembelajaran daring. Ketika kembali, dirasakan masalah – masalah yang dibagi menjadi dua kendala internal dan eksternal. Pada dasarnya anak – anak tidak fokus dan tidak semangat, karena sudah terbiasa daring banyak hiburan video youtube di sela – sela pembelajaran.



Gambar 2 Proses Interview guru TK Bintang  
[Sumber:Data Peneliti]



Gambar 3 Analisa Permasalahan Kendala Belajar Murid TK B Bintang, Bali  
[Sumber: Data Peneliti]

Selama kegiatan belajar-mengajar di kelas atau sekolah, tak jarang siswa/i menghadapi tantangan. Tantangan tersebut tidak hanya muncul dari dalam diri/ internal, tetapi juga bisa bersifat eksternal/ dari luar diri. Tantangan-tantangan ditambah rentang fokus anak usia 5-6 tahun yang berkisar antara 15-30 menit semakin memicu kebutuhannya *learning kit* khusus guna mawadahi KBM secara efektif dan efisien.

Dari hasil analisis tersebut, diperoleh kata kunci perancangan *learning kit* tematik pekerjaan berupa:

- merangsang fokus anak
- interaktif
- metode bermain
- diutamakan *offline*
- muatan tematik adalah pelajaran berhitung, bahasa, kreativitas

Dari wawancara juga didapatkan kebutuhan media edukatif dari TK Bintang adalah sbb:

Tabel 1 Kebutuhan Media Edukatif TK Bintang

| Aspek                                                                    | Spesifikasi yang diharapkan                                                                   | Keterangan                                                                                                                                             | Pertimbangan/ catatan lainnya                                                                                                                                                                                                     |
|--------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Konten/<br>muatan<br>tematik<br>berhitung,<br>bahasa, dan<br>kreativitas | <i>useful, skilful</i> , kalau bisa mengandung kearifan lokal, * <i>bilingual/ trilingual</i> | <i>useful</i> =<br><i>tackle</i> fokus, motorik, teknologi, auditori, visual, kinestetik anak<br><br><i>skilful</i> =<br>mengajarkan <i>life skill</i> | disederhanakan misalnya <i>board game</i> , puzzle nya hanya 2-3 pcs yang penting metode yang dipakai apa: maze/ mosaic/ melengkapi gambar<br><br>penggunaan <i>device</i> oleh siswa/i dibatasi di kelas (guru yang punya akses) |

|                       |                                                                                                                                                           |                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                       |                                                                                                                                                           |                                                                                                                                               | Ada ABK yang mampu belajar bahasa Inggris dengan cepat namun kesulitan menulis dan fokus. Ia dapat menyusun kata dan berhitung, namun apapun yang diucapkan guru tidak mau ia ikuti.                                                                                                |
|                       | <i>*= optional</i>                                                                                                                                        |                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|                       | Pesan Ibu Jentina melalui tematik pekerjaan:<br>"Hidupkan imajinasi anak, bangkitkan harapan kedepannya sebagai sarana mengenalkan profesi ke orang tua." |                                                                                                                                               | contoh jenis pekerjaan era kini: <i>biologist</i> , peneliti laut, <i>astronaut</i> , youtuber (paling populer di kalangan anak TK B Bintang Timur), pebasket, seniman, chef, desainer grafis                                                                                       |
| <b>Fungsi</b>         | <b>aplikatif</b> dan dapat dipakai <b>bersama</b> teman                                                                                                   | aplikatif = mudah diaplikasikan dimana saja dan kapan saja                                                                                    | terutama dapat digunakan secara <b>offline</b>                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Ergonomi</b>       | tidak terlalu berat untuk siswa/i TK dan <b>ergonomis</b>                                                                                                 | dapat memicu terjadinya interaksi teman sebaya<br>sesuaikan dengan kekuatan dan pertumbuhan fisik anak usia terkait                           | ada anak yang <b>tidak percaya diri</b> untuk berbicara karena cadel                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Safety</b>         | aman, ada <b>precaution</b>                                                                                                                               | aman = tidak bersudut tajam, barang tidak terlalu kecil, material aman untuk anak<br><br><i>precaution</i> = menyertakan informasi penggunaan | ada ABK yang <i>tantrum</i><br><br>contoh <i>precaution</i> :<br>"media ini lebih tepat digunakan anak yang tidak punya gangguan sensori <i>tactile</i> ")                                                                                                                          |
| <b>Sustainability</b> | <b>sustainable</b>                                                                                                                                        | misalnya <i>lifespan</i> dari segi konten & material bisa 5-10 tahun                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Desain</b>         | <b>standarisasi</b><br><i>prototype</i> , warna solid, instruksi <b>disederhanakan</b>                                                                    | agar tidak menimbulkan distraksi (ADHD)                                                                                                       | ada anak yg sensitif cahaya apabila terlalu terang<br><br>membutuhkan <b>APE/ Alat Peraga Edukatif berukuran besar</b> (terutama tema pekerjaan)<br><br>untuk <i>learning kit</i> membutuhkan materi yang tergabung menjadi 1 buku dengan muatan berhitung, bahasa, dan kreativitas |

## TUJUAN DAN MANFAAT KEGIATAN

Uraian ini memuat tentang tujuan dan manfaat kegiatan

- Membantu pemahaman Anak – anak Sekolah TK Bintang dalam pembelajaran tematik baik di sekolah maupun di rumah.
- Merancang sebuah media edukatif tematik untuk memperkenalkan jenis pekerjaan, atribut, serta tempat yang sesuai dengan pekerjaan tersebut.

## METODE DAN MATERI KEGIATAN

Uraikan tentang tehnik atau metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan untuk menunjang ketercapaian program kegiatan.

Konsep dari media edukatif adalah sbb:

What : Media edukatif yang mampu melatih fokus anak melalui muatan tematik pekerjaan yang bertujuan memperkenalkan jenis-jenis profesi.

Who : Siswa/i TK B Bintang Timur berusia 5-6 tahun.

When : Saat belajar tentang tematik pekerjaan; saat anak sulit fokus.

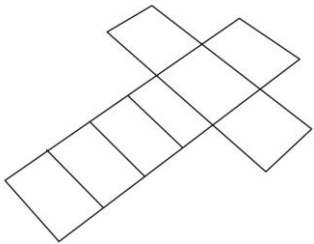
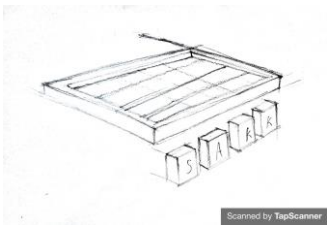
Where : Sekolah (offline).

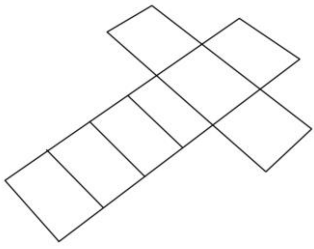
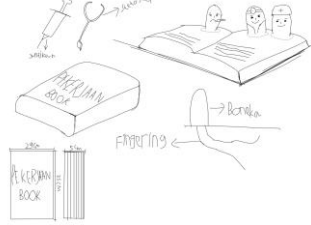
Why : Untuk melatih/ meningkatkan fokus anak melalui pembelajaran tematik dengan rangsangan audio, visual, serta kinestetik.

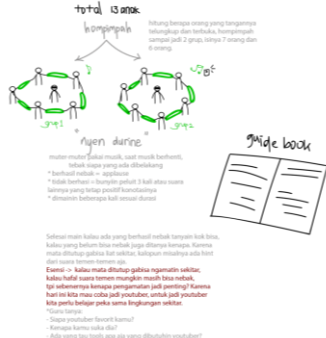
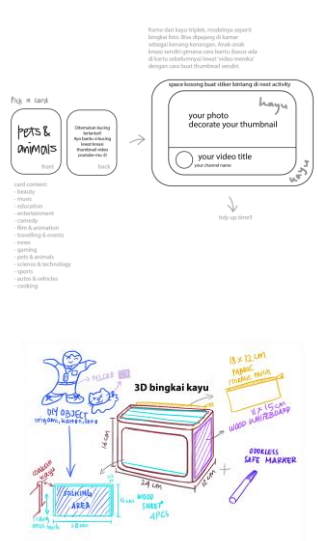
How : Membuat learning kit dengan tampilan warna yang mampu menggugah minat/ fokus anak; metode play therapy dengan muatan pelajaran bahasa, berhitung, kreativitas. Media edukatif dirancang dengan fokus pada 3 tahapan, sebelum pembelajaran, saat pembelajaran dan sesudah pembelajaran. Tujuannya agar didapatkan hasil yang maksimal.

## PELAKSANAAN KEGIATAN

Tabel 2 Proses perancangan media edukatif

| Masalah                                                                                                                                                               |                                                                                                                      |                                                                                                                                                           |                                                                                                                                         |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Energi anak hiperaktif</b> belum sepenuhnya tersalurkan saat memasuki aktivitas belajar-mengajar.<br><b>Anak kurang semangat</b> mengikuti rutinitas pembelajaran. |                                                                                                                      | Anak <b>mudah terdistraksi</b> , segelintir <b>malas menulis</b> , dan <b>mudah bosan</b> sehingga <b>kesulitan fokus</b> saat kegiatan belajar-mengajar. | Beberapa anak mudah <b>melupakan materi</b> yang telah disampaikan sebelumnya (salah satunya disebabkan tidak fokus saat pembelajaran). |
| No. Sket sa                                                                                                                                                           | Aktivitas Sebelum Pembelajaran                                                                                       | Aktivitas Saat Pembelajaran                                                                                                                               | Aktivitas Sesudah Pembelajaran                                                                                                          |
| 1.                                                                                                                                                                    | <br>permainan tradisional engklek | <br>menyusun kata                                                     | <i>sharing time</i>                                                                                                                     |

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | <p><b>Solusi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan aktivitas <b>bermain sambil berhitung</b> yang <b>melibatkan gerak tubuh</b> untuk menyalurkan energi anak hiperaktif dan <b>meningkatkan antusiasme</b> siswa/i sebelum KBM.</li> <li>2. <b>Memperluas kosakata anak</b> melalui <b>aktivitas selain menulis</b>, yaitu menyusun kata.</li> <li>3. Mengajak anak menyampaikan pengalaman belajarnya pada hari tersebut untuk <b>mempertajam korelasi ingatannya pada materi yang sebelumnya</b> telah dibahas.</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 2. | <div data-bbox="327 465 691 824">  <p>permainan tradisional engklek</p> </div> <div data-bbox="691 465 1050 824">  <p>buku cerita dengan<br/>attachment boneka jari</p> </div> <div data-bbox="1050 465 1355 824"> <p>sharing time</p> </div> <p><b>Solusi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan aktivitas <b>bermain sambil berhitung</b> yang <b>melibatkan gerak tubuh</b> untuk menyalurkan energi anak hiperaktif dan <b>meningkatkan antusiasme</b> siswa/i sebelum KBM.</li> <li>2. Buku cerita interaktif dengan <b>attachment boneka jari</b> untuk <b>merangsang motorik halus anak (selain kegiatan menulis)</b> dan meningkatkan <b>minat belajar</b> anak melalui <b>interaksi</b>.</li> <li>3. Mengajak anak menyampaikan pengalaman belajarnya pada hari tersebut untuk <b>mempertajam korelasi ingatannya pada materi yang sebelumnya</b> telah dibahas.</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 3. | <div data-bbox="327 1167 691 1503"> <p>Materi Sebelum Pembelajaran - Ular naga flashcard</p>  <p>permainan ular naga +<br/>flashcard (problem-solving)</p> </div> <div data-bbox="691 1167 1050 1503"> <p>Materi Saat Pembelajaran - Menghias Boneka</p>  <p>menghias boneka tangan</p> </div> <div data-bbox="1050 1167 1355 1503"> <p>Materi Setelah Pembelajaran - Refleksi</p>  <p>sharing time</p> </div> <p><b>Solusi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan aktivitas <b>bermain sambil belajar</b> yang <b>melibatkan gerak tubuh</b> untuk menyalurkan energi anak hiperaktif dan <b>meningkatkan antusiasme</b> siswa/i sebelum KBM. Dilengkapi <b>rangsangan visual warna</b> pada <b>flashcard</b> dan <b>rangsangan audio</b> melalui musik untuk <b>melatih konsentrasi</b>, terutama bagi anak ADD/ADHD yang kurang sensitif pada <b>bunyi</b> dalam frekuensi tertentu.</li> <li>2. Kegiatan menghias boneka tangan yang <b>mengasah kreativitas</b> anak melalui cita-cita/ <b>hal yang disukai</b> agar <b>tidak mudah bosan</b> dan meningkatkan minat belajar anak melalui <b>interaksi</b> yang dapat dilakukan melalui boneka tangan tersebut.</li> <li>3. Mengajak anak menyampaikan pengalaman belajarnya pada hari tersebut untuk <b>mempertajam korelasi ingatannya pada materi yang sebelumnya</b> telah dibahas.</li> </ol> |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                               |  |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| <p>4.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |  <p>total 13 anak<br/>komponen</p> <p>nyen durine</p> <p>guide book</p> <p>permainan tradisional nyen durine naga + <i>guide book</i> tema pekerjaan</p> |  <p>your photo<br/>your video title<br/>your channel name</p> <p>menghias <i>thumbnail video</i> <i>youtuber</i> berdasarkan <i>cue card</i></p> |  <p>sharing time dan appreciation time</p> |  |
| <p><b>Solusi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Melakukan aktivitas <b>bermain sambil belajar</b> yang <b>melibatkan gerak tubuh</b> untuk menyalurkan energi anak hiperaktif dan <b>meningkatkan antusiasme</b> siswa/i sebelum KBM. Dilengkapi <b>rangsangan audio</b> melalui musik untuk <b>melatih konsentrasi</b>, terutama bagi anak ADD/ADHD yang kurang sensitif pada <b>bunyi</b> dalam frekuensi tertentu.</li> <li>Kegiatan menghias <i>thumbnail video youtuber</i> untuk <b>mengasah kreativitas</b> anak dan meningkatkan minat belajar melalui <b>interaksi</b> yang dapat dilakukan pada sesi <i>sharing</i>.</li> <li>Mengajak anak menyampaikan pengalaman belajarnya pada hari tersebut untuk <b>mempertajam korelasi ingatannya pada materi yang sebelumnya</b> telah dibahas, serta mengajak mereka <b>mengapresiasi karya orang lain</b> (membangun komunitas positif).</li> </ol> |                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                               |  |

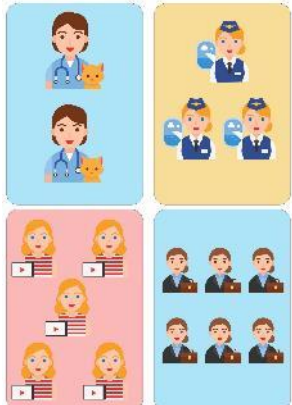
Sumber: Data pribadi, 2022

Setelah diskusi bersama dengan Guru TK B maka alternatif ide nomor 3 pada **Tabel 4.1** terpilih untuk dikembangkan lebih lanjut, didasarkan pada alasan bahwa di TK Bintang sudah ada props panggung boneka, media edukatif ini dapat memperkaya alat peraga yang ada. Berikut desain *purwarupa* dari perancangan konsep *media edukatif* terpilih tersebut:

Tabel 3 Desain *prototype* dan *dummy* desain terpilih

| Digital design                                               | Dummy                                                                                                                                                                 | Evaluasi                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|--------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Boneka tangan - profesi pilot</b><br/>tampak depan</p> | <p><b>metode:</b> tusuk feston<br/><b>material dummy:</b> kain flanel, benang katun<br/><b>dimensi:</b> 250 mm x 220 mm x 90 mm<br/><b>*pola pada Lampiran C.</b></p> | <p><b>material</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- bahan agak panas</li> <li>- ringan</li> <li>- kain flanel mudah dibentuk/ ditekuk</li> <li>- pintalan serat yang rapat membuat bahan cukup kuat</li> <li>- warna kain terang dan cerah/ <i>vibrant</i></li> </ul> |

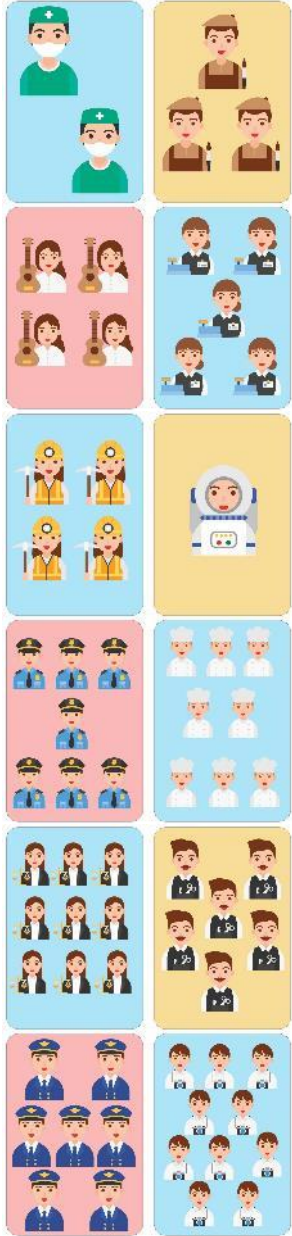
|                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>tampak belakang</p>  |                               | <p><b>teknis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sebaiknya dipotong menggunakan gunting yang tajam agar tetap rapi</li> <li>- pensil maupun pena perlu ditorehkan beberapa kali diatas kain flanel saat menjiplak pola</li> </ul> <p><b>konstruksi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- teknik jahit feston bersifat kokoh/ tidak mudah lepas</li> </ul> <p><b>dimensi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dirasa cukup pas untuk rentang usia 5-6 tahun</li> </ul> <p><b>fungsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- oleh karena acuan dimensi tangan anak berbeda dengan orang dewasa, <i>testing</i> pemakaian pada anak usia 5-6 tahun belum dilakukan maksimal (nyaman atau tidak dipakai saat direntangkan, dilipat, dll)</li> </ul> |
| <p><b>Flashcard profesi</b></p>                                                                                                                                                             | <p><b>metode:</b> digital printing<br/> <b>material dummy:</b> kertas HVS<br/> <b>dimensi:</b> 57 mm x 87 mm</p> | <p><b>material</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- material produk belum digali dengan maksimal sehingga masih adanya beberapa kekurangan (masih menggunakan kertas HVS)</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

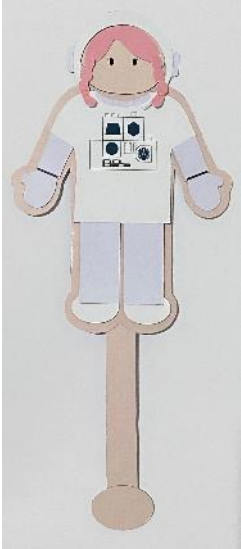
|                                                                                   |                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | <p><b>teknis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- warna hasil cetak pada HVS sedikit berbeda dari layar saat mendesain</li> </ul> <p><b>fungsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sesuai dengan perancangan</li> </ul> |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Sumber: Data pribadi, 2022

Tabel 4 Desain *prototype* dan *dummy* desain terpilih

| Digital design                                                                                              | Dummy                                                                                                                   | Evaluasi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Guide Book</b></p>  | <p><b>metode:</b> Digital Printing<br/> <b>material dummy:</b> Kertas HVS<br/> <b>dimensi:</b> 210 mm x 148 mm (A5)</p> | <p><b>material</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- material produk belum digali dengan maksimal sehingga masih adanya beberapa kekurangan (masih menggunakan kertas HVS)</li> </ul> <p><b>teknis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- warna hasil cetak pada HVS sedikit berbeda dari layar saat mendesain</li> </ul> <p><b>dimensi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dirasa cukup pas untuk rentang usia 5-6 tahun</li> </ul> <p><b>fungsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sesuai dengan perancangan</li> </ul> |
| <p><b>Flashcard profesi</b></p>                                                                             | <p>1. <b>metode:</b> digital printing<br/> <b>material dummy:</b> kertas HVS<br/> <b>dimensi:</b> 57 mm x 87 mm</p>     | <p>1. <b>material HVS</b></p> <p><b>material</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- material produk belum digali dengan maksimal sehingga masih adanya beberapa kekurangan (masih menggunakan kertas HVS)</li> </ul> <p><b>teknis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- warna hasil cetak</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                 |

|                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  <p>2. <b>metode:</b> <i>digital printing</i><br/> <b>material dummy:</b> art carton dan laminasi<br/> <b>dimensi:</b> 57 mm x 87 mm</p>   | <p>pada HVS sedikit berbeda dari layar saat mendesain</p> <p><b>fungsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sesuai dengan perancangan</li> </ul> <p><b>2. Material Art carton material</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- material tahan air dan tidak mudah sobek</li> <li>- jauh lebih tebal ketimbang menggunakan HVS</li> </ul> <p><b>teknis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- warna hasil cetak pada art carton sudah sesuai dan hasilnya maksimal</li> </ul> <p><b>fungsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sesuai dengan perancangan</li> </ul> |
| <p><b>Boneka Wayang Mekanisme 1</b></p>                                            | <p><b>metode:</b> <i>digital printing; joinery</i><br/> tempel-pasang<br/> <b>material dummy:</b> kertas Art Carton, lem PVC putih, selotip kertas, tusuk sate<br/> <b>dimensi:</b> 250 mm x 110 mm</p>                                                                                                                                                                                            | <p><b>material</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- belum menggunakan material sesungguhnya, namun material <i>art carton</i> ringan saat digunakan</li> </ul> <p><b>teknis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- lapisan <i>printing</i> warna <i>art carton</i> mudah terkelupas, meninggalkan jejak putih ketika dipotong manual menggunakan <i>cutter</i> atau gunting</li> </ul>                                                                                                                                                                                                   |

|                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | <p>tajam</p> <p><b>konstruksi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- stik dari <i>art carton</i> diberi <i>backing</i> tusuk sate agar kokoh</li> </ul> <p><b>dimensi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dirasa cukup pas untuk rentang usia 5-6 tahun</li> <li>- masih terlihat jelas dalam jarak pandang 1,5 - 2 meter (apabila dipentaskan nantinya)</li> </ul> <p><b>fungsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mudah dan fleksibel dimainkan dengan satu tangan</li> <li>- cara menggunakan digeser ke kiri dan kanan</li> <li>- aksesoris, pakaian, sepatu, wajah, dan rambut dapat diganti dengan mudah</li> </ul> |
| <p><b>Boneka Wayang Mekanisme 2</b></p> | <p><b>metode:</b> <i>digital printing; joinery</i> paku payung</p> <p><b>material dummy:</b> kertas <i>Art Carton</i>, tusuk sate, selotip kertas, paku payung</p> <p><b>dimensi posisi tangan normal:</b> 273 mm x 110 mm</p> <p><b>dimensi posisi tangan direntangkan maksimal:</b> 273 mm x 149 mm</p> <p>posisi normal</p>  <p>saat dimainkan</p> | <p><b>material</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- belum menggunakan material sesungguhnya,</li> </ul> <p><b>konstruksi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- bentuk paku payung yang ujungnya lancip menyerupai jarum menghasilkan poros putar yang nyaman digunakan. Selain itu permukaan membulat di sisi lainnya membuat bagian yang disatukan terlihat terlihat natural. Mungkin untuk penggunaan dowel nantinya dapat di desain menyerupai paku payung namun dibuat tidak tajam dan aman.</li> </ul>                                                                                                                             |

|                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | <p><b>dimensi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dirasa cukup pas untuk rentang usia 5-6 tahun</li> <li>- masih terlihat jelas dalam jarak pandang 1,5 - 2 meter (apabila dipentaskan nantinya)</li> </ul> <p><b>fungsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pergerakan lebih fleksibel dibanding <b>mekanisme 1</b> namun sama-sama nyaman digunakan</li> <li>- cara memainkan yaitu dengan menggerakkan dua tusuk sate terluar ke arah vertikal, sedangkan tusuk sate sumbu tengah digunakan sebagai tumpuan</li> <li>- mengganti parts tidak semudah <b>mekanisme 1</b></li> </ul>             |
| <p><b>Boneka Wayang Mekanisme 3</b></p> | <p><b>metode:</b> <i>laser cut; joinery ring stainless steel</i>; penggerak stik kayu</p> <p><b>material dummy:</b> kertas Art Carton (<i>digital</i>), tusuk sate</p> <p><b>dimensi posisi tangan normal:</b> 273 mm x 130-140 mm</p> <p><b>dimensi posisi tangan direntangkan maksimal:</b> 273 mm x 154 mm</p>  <p>posisi normal saat dimainkan</p> | <p><b>material</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- belum menggunakan material sesungguhnya,</li> </ul> <p><b>konstruksi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>ring</i> dapat diatur diameter dan kerapatannya untuk menentukan luas gerak boneka</li> <li>- ring yang semakin besar membuat boneka memiliki ruang gerak yang lebih fleksibel (tangan boneka jatuh menggantung dan dapat dibalik, namun jika tidak dibatasi bisa membuat pertemuan dua <i>parts</i> terlihat tidak natural)</li> </ul> <p><b>dimensi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dirasa cukup pas</li> </ul> |

|                         |                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                         |                                                                                                                                      | <p>untuk rentang usia 5-6 tahun</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- masih terlihat jelas dalam jarak pandang 1,5 - 2 meter (apabila dipentaskan nantinya)</li> </ul> <p><b>fungsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pergerakan fleksibel dan cukup nyaman digunakan</li> <li>- cara memainkan yaitu dengan menggerakkan dua tusuk sate terluar ke arah vertikal, sedangkan tusuk sate sumbu tengah digunakan sebagai tumpuan mekanisme</li> <li>- mengganti parts tidak semudah</li> </ul> <p><b>mekanisme 1</b></p>                                                                                  |
| <p><b>Packaging</b></p> | <p><b>metode:</b> gunting, tempel dan lipat</p> <p><b>material dummy:</b> kertas Duplex</p> <p><b>dimensi:</b> 315 mm x 545mm</p>  | <p><b>material</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- material produk belum digali dengan maksimal sehingga masih adanya beberapa kekurangan (masih menggunakan kertas Duplex)</li> </ul> <p><b>teknis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- kertas mudah sobek ketika dilipat-lipat mengikuti pola untuk menjadi bentuk kotak</li> </ul> <p><b>dimensi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- kemungkinan akan sedikit diubah karena menunggu ukuran pasti dari dummy bonekanya</li> </ul> <p><b>fungsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sesuai dengan perancangan</li> </ul> |

Sumber: Data pribadi, 2022

## HASIL KEGIATAN

Media edukatif terdiri dari 2 set:

Set A berisi 6 profesi: koki, pekerja kantor, pelukis, penata rambut, polisi dan pramugari. Isi media edukatif adalah buku panduan profesi (untuk guru dibacakan pada murid), 6 set boneka wayang dari bahan kayu, set cat air, 1 palet, 1 kuas, sepasang sarung tangan plastik, lem super glue dan lem PVA putih untuk menempelkan bagian tangan boneka wayang. Set B berisi 6 profesi: Astronot, Dokter Hewan, Fotografer, Hakim, Pilot, dan Youtuber. Sisanya sama seperti set A.

Konten edukasi pelajaran bahasa adalah dari buku panduan, konten edukasi kreatifitas ada pada boneka wayang profesi, dan konten edukasi berhitung ada pada kartu flashcard.



Gambar 4 Media Edukatif Hasil PKM  
[Sumber: Data Peneliti]

#### Instruksi penggunaan media edukatif :

**Sebelum pembelajaran :** guru dan murid bermain ular naga, anak yang tertangkap harus menebak kartu profesi yang diberikan duru

**Saat pembelajaran :** murid mendengarkan penjelasan guru tentang 6 profesi yang ada di Buku

**Sesudah pembelajaran:** murid memiliki profesi yang disukainya dan membuat boneka wayang, dan diakhir ia harus mempresentasikan boneka wayangnya didepan guru.

#### Ulasan dari Guru TK Bintang

Semua media edukatif dua set dikirim ke Bali untuk dipakai, berikut beberapa komentar positif dari media edukatif ini yang datang dari Guru dan Kepala Sekolah TK Bintang.



Gambar 5 Ulasan Media Edukatif  
 [Sumber:Data Peneliti]

## Simpulan

Diakhir sebagai evaluasi, tim PKM melihat kembali masalah dan solusi yang sudah diajukan

Tabel 5 Hubungan masalah PKM dan Solusi

| Fokus Utama                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Solusi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Dari hasil wawancara yang dilakukan, ditemukan beberapa masalah yang dialami selama pembelajaran terutama sulitnya peserta didik untuk fokus dalam pembelajaran. Hal ini juga berdampak bagi proses pembelajaran sehingga penting dibutuhkan media edukatif untuk membantu anak untuk meningkatkan semangat dan daya fokus saat belajar dikelas</p> <p>Materi pembelajaran bertema pekerjaan dengan konten pelajaran kreativitas , bahasa, dan berhitung.</p> | <p>Dari hasil observasi, wawancara, dan penelitian, solusi desain yang terpilih adalah boneka tangan dengan menekankan pada kreativitas, permainan, dan warna yang merangsang anak untuk bisa lebih fokus dan bersemangat dalam belajar. Media edukatif ini dilengkapi dengan:</p> <p><b>1. Guidebook</b> berisi penjelasan mengenai cara pemakaian <i>learning kit</i>, penjelasan mengenai berbagai pekerjaan, dan beberapa pertanyaan berhitung. Materi-materi yang terdapat dalam <i>guidebook</i> ini berguna untuk memperkenalkan, mempersiapkan, dan memberikan pemahaman pada anak sebelum bermain dengan boneka tangan. Ini untuk pelajaran bahasa.</p> <p><b>2. Flashcard</b> yang dapat menguji anak dalam seberapa jauh mengenal pekerjaan-pekerjaan</p> |

---

yang ada dalam hal ini anak dapat menguji daya ingat, mengevaluasi kembali hal-hal yang telah dipelajari dan menghitung jumlah pekerja yang ada di flashcard.

**3. Boneka tangan** yang dapat digunakan anak untuk mempraktekan dan bermain dengan pekerjaan-pekerjaan yang tersedia. Ini untuk pelajaran kreativitas.

**4. Alat warna** yang digunakan untuk anak mewarnai boneka tangan sesuai dengan gambar-gambar yang sudah mereka lihat pada *guidebook* dan *flash card* dan juga dapat berkreasi dengan boneka tangan tersebut.

---

### Ucapan Terimakasih

Penulis ingin menghaturkan terima kasih atas bantuan, bimbingan serta kerjasama dari berbagai pihak yang telah membantu dalam penyusunan karya ilmiah ini. Penulis menyampaikan terima kasih kepada :

- Dr. Martin L. Katoppo S.T, M.T.selaku Dekan Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan
- Dr.-Ing. Ihan Martoyo, S.T., M.Sc selaku Ketua LPPM Universitas Pelita Harapan
- Artikel ini merupakan bagian dari publikasi penelitian internal UPH dengan No. Penelitian: P-044-SoD/II/2020.

### DAFTAR PUSTAKA

- 1) Adnan, M. (2020). Online learning amid the COVID-19 pandemic: Students perspectives. *Journal of Pedagogical Sociology and Psychology*, 1(2), 45–51. <https://doi.org/10.33902/jpsp.2020261309>
- 2) Baalwi, M. A. (2020). Kendala Guru Dalam Proses Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Ditinjau Dari Kemajuan Information Technology [IT] Guru. *Lintang Songo: Jurnal Pendidikan*, 3 Nomor 2(2), 38–45.
- 3) Kandedes, I. (2020). Kekerasan Terhadap Anak di Masa Pandemi Covid 19. *Harkat*, 25(1), 1–9.
- 4) Narullia, D., Rahmawati, S. A., Maharani, S. N., & Mariyah, S. (2021). Pengembangan Digital Learning Kit untuk Membantu Meningkatkan Kompetensi Siswa dalam Perhitungan Biaya Produksi dan Penetapan Harga. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 410. <https://doi.org/10.23887/ekuitas.v9i2.41102>
- 5) Wahyuni, H. T., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD. *Edcomtech*, 1, 129–136.
- 6) Wardani, A., & Ayriza, Y. (2020). Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 772. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.705>