

Pengenalan Magnet melalui Belajar dalam Bermain pada Lingkungan Taman Kanak-kanak di Desa Baderan, Ngawi, Jawa Timur

by Irna Tri

Submission date: 20-Dec-2019 12:39PM (UTC+0700)

Submission ID: 1237344139

File name: PENGENALAN_MAGNET_MELALUI_BELAJAR_DALAM_BERMAIN_PADA.pdf (671.03K)

Word count: 1905

Character count: 12052

PENGENALAN MAGNET MELALUI BELAJAR DALAM BERMAIN PADA LINGKUNGAN TAMAN KANAK-KANAK DI DESA BADERAN, NGAWI, JAWA TIMUR

Irna Tri Yuniahastuti*, Ina Sunaryantiningsih, Achmad F.H, Banang M.H

Fakultas Teknik, Universitas PGRI Madiun, Jawa Timur

irnatri@unipma.ac.id¹⁾, inas@unipma.ac.id²⁾

ABSTRAK

Pada usia dini anak berada pada rentang usia *golden age* yaitu rentang 0-6 tahun, pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang menjalani masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Selain itu usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter, kepribadian dan penyerapan informasi yang maksimal bagi seorang anak. Solusi dalam program PKM ini adalah 1) Pendampingan pembelajaran mengenai magnet dan sifatnya pada anak TK di Taman Kanak-Kanak; 2) Melakukan pembelajaran melalui percobaan sederhana mengenai magnet dan sifatnya di Taman Kanak-kanak. Target luaran pada kegiatan PKM ini adalah Jurnal pengabdian masyarakat. Metode pelaksanaan pendekatan melalui penggalan informasi, diskusi serta pelatihan melakukan percobaan sederhana mengenai magnet dan fungsinya. Kegiatan pengabdian ini dilakukan di 2 sekolah. Kegiatan pengabdian masyarakat ini didapatkan hasil antara lain: 1) Peningkatan pengetahuan mengenai bentuk magnet beserta fungsinya melalui percobaan sederhana pada anak di TK meningkat; 2) siswa semakin meningkat minat belajar sambil bermain; 3) pada tahap tindak lanjut terwujud komitmen untuk melanjutkan pelatihan lanjut kepada guru TK di Desa Baderan. Hal ini menggambarkan bahwa kegiatan pengabdian ini membawa manfaat dua belah pihak.

Kata Kunci – magnet, Taman kanak-kanak, *golden age*

Tanggal Diterima: April 2018

Tanggal Publikasi: Desember 2018

I. PENDAHULUAN

Anak usia Taman kanak-kanak adalah mereka yang berada di rentang usia 4/5 tahun – 6/7 thn (Novitawati, 2013). Pada masa ini anak mengalami suatu proses perkembangan dalam segala aspek perkembangan. Anak-anak memiliki karakteristik yang unik dan berbeda dengan karakteristik orang dewasa. Masa anak yang dikenal dengan istilah *golden age*. Sehingga masa ini anak sangat memerlukan stimulasi dan rangsangan yang tepat dari lingkungannya. Melalui kegiatan bermain, semua pekerjaan dapat anak wujudkan.

Pada usia 3-6 tahun, seorang anak tumbuh cepat namun tidak secepat masa sebelumnya. Pada usia sekitar 3 tahun, seorang anak mulai kehilangan bentuk kebayaannya dan mulai mengambil bentuk masa kanak-kanak yang ramping dan atletis. Selain itu, anak usia 4-7 tahun berada pada sub tahapan berfikir intuitif, maksudnya adalah anak mulai menggunakan pemikiran primitif dan ingin tahu semua jawaban

Penelitian Jared Keengwe dan Grace onchwari (Jared Kengwe, 2009), dalam *Journal Technology And Early Childhood Education*, “A technology interaction profesional development model for

practicing teachers”, menyatakan bahwa teknologi akan terus menjadi bagian integral dari ruangan kelas dan kehidupan sehari-hari. Menggunakan teknologi membantu anak usia dini untuk berkomunikasi, praktek ketrampilan hidup dan lebih memahami konsep

Dalam Lovandri (Putra, 2015), Anak usia dini belajar melalui bermain, anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus menikmatinya dimanapun mereka memiliki kesempatan. Kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa anak hidup serta lingkungan tempat tinggalnya anak hidup. Dengan bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan sesuatu apa diri mereka sendiri. Ada beberapa prinsip pembelajaran usia dini, diantaranya adalah 1) anak sebagai pembelajar aktif, 2) anak belajar melalui sensori dan panca indra, 3) anak membangun pengetahuan sendiri, 4) anak berpikir melalui benda konkret

Berdasarkan penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak di usia 4-6 tahun merupakan saat efektif anak belajar. Pada kegiatan pengabdian ini, peneliti melakukan pendampingan pembelajaran di TK Nawa Kartika XXX Baderan. Pada pembelajaran ini diambil materi kemagnetan. Dengan alasan, magnet dapat dijadikan latar belakang sebelum anak-anak belajar mengenai kelistrikan. Magnet dapat ditemui di sekitar kehidupan sehari-hari, sehingga dapat diajarkan dengan mudah ke anak-anak. Sifat-sifat magnet yang akan diajarkan ke anak dapat memudahkan anak memahami gejala-gejala kelistrikan.

Magnet merupakan benda konkret yang dapat dilihat oleh mata. Oleh sebab itu,

dilaksanakan belajar dalam bermain mengenai kemagnetan kepada anak. Mengenalkan secara langsung macam-macam magnet dan sifat-sifat magnet. Pembelajaran ini diharapkan efektif dan menarik dengan alasan anak lebih mengingat suatu benda-benda yang dapat dilihat, dipegang lebih membekas dan dapat diterima oleh otak dalam memori

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti ingin melakukan pendampingan pengenalan Magnet melalui belajar dalam bermain serta fungsi magnet yang ada di sekitar kita. Dengan kegiatan ini, diharapkan dapat menarik minat belajar anak dalam mengenal magnet dalam kehidupan sehari-hari.

II. SOLUSI/TEKNOLOGI

Pelaksanaan pengabdian ini terdiri dari dua metode, yaitu pra-survey dan survey. Prasurvey dilakukan dengan melakukan ijin serta diskusi dengan guru sekolah mengenai prosedur pelaksanaan kegiatan pengabdian. Kemudian tahap kedua, survey, dimana kegiatan inti dari pengabdian. Dilakukan percobaan sederhana mengenai kemagnetan dengan tujuan agar siswa mengenal fungsi dan bentuk magnet yang berada di sekitar kita.

Lokasi kegiatan adalah di desa Baderan, Kecamatan Geneng Kab. Geneng, Ngawi, Jawa Timur. Jarak lokasi mitra dengan PT adalah sekitar 27 KM. Waktu pelaksanaan kegiatan adalah Maret sampai Juni 2018 (kurun waktu 4 bulan). Adapun durasi kegiatan pengabdian selama 4 bulan yang terbagi dalam beberapa tahap, yaitu (1) penyusunan proposal, (2) survey lokasi, (3) koordinasi pelaksanaan pengabdian masyarakat, (4) pelaksanaan pengabdian masyarakat, (5) evaluasi

pelaksanaan, (6) analisis dan pembuatan laporan, (7) penyusunan Jurnal

Evaluasi program pengabdian akan dilaksanakan dengan dua kegiatan sebagai berikut:

- a. Evaluasi keberhasilan pengabdian ini dilakukan dengan uji pengetahuan peserta didik. Soal yang berkaitan dengan benda di sekitar yang menggunakan listrik akan diujikan kepada peserta didik. Uji t digunakan untuk menguji peningkatan pengetahuan
- b. Evaluasi pendampingan dilakukan dengan uji ketrampilan. Uji ketrampilan yaitu uji t dilakukan untuk menganalisis signifikansi perubahan pengetahuan dan ketrampilan. Ketrampilan berikut diuji dengan tanya jawab dan serta tes tulis dengan ceklis. Peserta didik dinyatakan lulus jika mendapat nilai minimal 75.

III. HASIL DAN DISKUSI

3.1 Kegiatan Pertama

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diikuti oleh peserta didik kelas A dan B yang digabung menjadi satu kelas dengan total siswa adalah 25 anak. Kegiatan ini didampingi oleh 2 orang guru kelas sebagai pendamping dalam proses pembelajaran.

Kegiatan pertama kali adalah olahraga bersama di lapangan halaman sekolah. Kemudian para siswa berbaris dan memasuki kelas dengan tertib. Diawali dengan berdoa dilanjutkan dengan absensi yang dilakukan oleh guru kelas. Setelah itu pembelajaran diserahkan ke peneliti.



Gambar 1. Foto selama pembelajaran



Gambar 2. Foto bersama dengan peserta didik



Gambar 3. Lokasi kegiatan

Berikut ini ringkasan kegiatan pengabdian di Lingkungan Taman Kanak-kanak

Tabel. 1 Ringkasan Kegiatan Pengabdian di Taman kanak-kanak

No	Uraian kegiatan	Keterangan
1	Waktu kegiatan	: 26 Mei 2018
2	Tempat	: TK Muslimat NU Baderan
3	Peserta	: siswa TK Muslimat NU XXX Baderan

No	Uraian kegiatan	Keterangan
4	Jumlah peserta	: 25 siswa
5	Pemateri	: Tim dan Mahasiswa
6	Isi materi	▪ Mengenal bentuk magnet ▪ Fungsi magnet di bidang elektronika ▪ Aplikasi magnet dalam kehidupan sehari-hari

Pendampingan pembelajaran mengenai Magnet ke siswa dilakukan dengan memotivasi siswa dengan menanyakan alat-alat elektronik di sekitar mereka yang mereka ketahui. Magnet terdapat di sebagian alat elektronik Siswa sangat atraktif dalam memberikan jawaban menurut versi masing-masing. Setelah itu peneliti menjelaskan macam-macam magnet menggunakan gambar sebagai penjelasan, serta menjelaskan sifat-sifat magnet dengan cara menunjukkan secara langsung melalui percobaan. Dilanjutkan dengan melakukan percobaan sederhana mengenai kemagnetan. Siswa mendapat alat dan bahan untuk melakukan percobaan sederhana, antara lain kertas penjepit kertas/klip, penggaris, uang koin, peniti, paku, kertas HVS, dan pensil.

Siswa diberikan contoh cara melakukan percobaan sederhana mengenai kemagnetan, kemudian melontarkan pertanyaan ke siswa tentang apa yang mereka lihat. Kemudian siswa meniru dan melakukan percobaan sederhana dengan dibantu oleh orang guru kelas sebagai pendamping. Kertas HVS, pensil, penjepit kertas/klip, peniti, paku, uang koin, serta penggaris. Kemudian diamati benda apa saja yang dapat menempel pada magnet.

Semua siswa sangat antusias dalam melakukan percobaan tersebut, hal ini disebabkan kegiatan pendampingan dilakukan dengan cara belajar melalui bermain. Semua siswa mampu melakukan percobaan secara giliran dan mandiri. Setelah melakukan percobaan siswa mampu menjawab pertanyaan yang diberikan terhadapnya.

Setelah dilakukan pengabdian, dilakukan pengisian angket mengenai kebermanfaatan kegiatan pengabdian tersebut. Pengisian angket dilakukan oleh guru kelas yang mendampingi kegiatan pengabdian dan lembar kerja siswa. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini selain bertujuan menambah pengetahuan siswa, membuat pembelajaran yang menyenangkan melalui belajar dalam bermain, diharapkan adanya kerjasama dengan sekolah yang bersangkutan.

3.2 Kegiatan Kedua

Kegiatan kedua dilaksanakan di sekolah yang berbeda. Pada tahap ini dilakukan pengenalan magnet melalui belajar kelompok dengan durasi waktu sekitar 90' yang meliputi tanya jawab (Tabel 2). Kegiatan diakhiri dengan pengisian lembar kerja siswa mengenai kemagnetan. Tujuan evaluasi ini adalah siswa dapat menyebutkan fungsi magnet dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 2. Ringkasan kegiatan pengabdian

No	Uraian kegiatan	Keterangan
1	Waktu kegiatan	: 28 Mei 2018
2	Tempat	: TK Dharma Wanita Baderan
3	Peserta	: siswa TK Dharma Wanita Baderan
4	Jumlah peserta	: 30 siswa

No	Uraian kegiatan	Keterangan
5	Pemateri	: Tim dan Mahasiswa
6	Isi materi	▪ Mengenal bentuk magnet ▪ Fungsi magnet di bidang elektronika ▪ Aplikasi magnet dalam kehidupan sehari-hari



Gambar 4. Suasana di kelas



Gambar 5. Antusias peserta didik

²3.3 Evaluasi Kegiatan

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini tidak terlepas dari faktor-faktor pendukung dan penghambat keterlaksanaan kegiatan. Faktor yang mendukung keterlaksanaan kegiatan ini adalah semangat anak-anak dalam mengikuti pendampingan pembelajaran di kelas. Terlepas dari faktor pendukung tersebut, terdapat faktor penghambat yang dapat dijadikan evaluasi untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat di

periode yang akan datang yaitu keriuhan peserta didik yang berada di kelas. Selain itu faktor waktu yang sangat terbatas menjadi faktor penghambat lainnya, tetapi hal ini dapat diatasi dengan penggunaan alokasi waktu yang efisien dan efektif.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik berhasil 100% dalam melakukan percobaan mengenai magnet serta mampu mengerjakan ceklis yang diberikan. Hal itu ditunjukkan pada Tabel 3. Selain itu, selama kegiatan partisipasi peserta didik sangat tinggi hal itu dibuktikan dari 25 siswa kelas, 19 anak antusias sangat antusias melakukan percobaan sederhana.

Tabel 3. Perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah Pendampingan

Pengetahuan	N	Mean	SD	t-test	P
Sebelum	25	12,1	4,32	24,2	0,000
Sesudah	25	32,9	1,77		

3.4 Kegiatan Keempat: Tindak lanjut

Pada tahap keempat dilakukan komitmen untuk melakukan pelatihan lanjutan kepada guru-guru TK di desa Baderan dalam upaya mengenalkan teknologi kepada anak lebih dini. Kegiatan lanjutan ini merupakan inisiatif bersama dengan beberapa guru kelas.

IV. KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Pemahaman peserta didik mengenai magnet dan fungsinya masih sangat minim, sehingga pada penelitian ini dilakukan pendampingan kegiatan pembelajaran mengenai magnet dan fungsinya
- 2) Pendampingan pembelajaran percobaan yang bersifat permainan

lebih disukai siswa dan lebih mudah dipahami siswa

- 3) Pendekatan kepada peserta didik melalui pertanyaan-pertanyaan seputar kehidupan sehari-hari lebih mudah dicerna peserta didik, sehingga membangkitkan minat belajar oleh siswa

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan ini. TK Nawa Kartika NU Badera, TK Dharma Wanita Baderan, Dosen dan Mahasiswa Teknik Elektro, UNIPMA.

REFERENSI

- 1 Jared Kengwe, G. O. (2009). A Technology Interaction Profesional Development Model for Practicing Teacher. *Jounal technology and early childhood education*, 37, 209-218.
- Lestarinigrum, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media VCD terhadap Nilai-nilai Agama dan Moral Anak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 2(No 2), 201-212.
- Novitawati. (2013, April). Kesiapan Sekolah Anak Taman Kanak-kanak berbasis Model Pembelajaran Sentra. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(Edisi 1), 109-132.
- Putra, I. L. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf untuk Anak Usia 1 Dini. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(No 2), 169-178.
- Sudibyo, E., W., W., & Suhartanti, D. (2008). *Mari Belajar IPA 3*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Pengenalan Magnet melalui Belajar dalam Bermain pada Lingkungan Taman Kanak-kanak di Desa Baderan, Ngawi, Jawa Timur

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

13%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id

Internet Source

5%

2

adoc.tips

Internet Source

3%

3

kiniafatmawati.blogspot.com

Internet Source

3%

4

journal.uny.ac.id

Internet Source

2%

5

zombiedoc.com

Internet Source

2%

6

Submitted to Universitas Gunadarma

Student Paper

2%

7

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

1%

8

docplayer.info

Internet Source

1%

9

Submitted to Universitas Brawijaya

Student Paper

1%

10

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

1%

11

repository.ung.ac.id

Internet Source

1%

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches

< 15 words