



Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat  
Universitas Kristen Duta Wacana  
Yogyakarta



# PROSIDING

SEMINAR NASIONAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Tema :

Peran Perguruan Tinggi dalam Meningkatkan  
Potensi Sumber Daya Lokal Masyarakat  
Menuju Kemandirian dan Kesejahteraan

2016



**SENDIMAS**  
**DUTA WACANA**

*Yogyakarta, 20 Oktober 2016*

## PENYULUHAN DARI BERBAGAI BIDANG ILMU

<u>RE-STYLING INTERIOR TK KINGS KIDS SURABAYA</u> Airin Valentine, Celvin Anlenxia, Dominica Giovanna Kailimang, Ellena Felicia Antono, Faustine Farelyya	PDF 287-287
<u>PEMBUATAN SOAL UJIAN MATA PELAJARAN KOKURIKULER TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI UNTUK SISWA SMA</u> Budi Sutedjo Dharma Oetomo	PDF 286-295
<u>PELATIHAN MENULIS BERITA, FEATURE DAN OPINI</u> Budi Sutedjo Dharma Oetomo	PDF 296-308
<u>KAJI-TINDAK PARTISIPATIF MODIFIKASI TRADISI NENO BOHA UNTUK PENINGKATAN GIZI IBU DAN BAYI Di Kecamatan Mollo Tengah, Timur Tengah Selatan NTT</u> Ferry Fredy Karwur, Venti Agustina, Kristiana Desimina Touho, Dhanang Puspita, Sanfia Tesabela Messakh, Eva Saragih, R.N.L.K Retno Triandhini, Herman Sudiman	PDF 309-318
<u>IBM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) KECAMATAN GROGOL PETAMBURAN</u> Lina Septiana, Cynthia Hayat, Yudi Windarto, Rendy Renandy, Antony Susanto, Ade Septian	PDF 319-329
<u>PELATIHAN PENGANTAR ROBOTIKA BERBASIS LEGO NXT SEBAGAI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER SISWA SMA</u> Laurentius Kuncoro Probo Saputra, Yuan Lukito	PDF 330-339
<u>Pendampingan Pengembangan Produk Pisang di Kelompok Wanita Tani Sekar Wangi Dukuh Pandowoharjo, Sleman, DIY</u> L. Bening Parwita Sukci, Kristanto Agung Nugroho	PDF 340-347
<u>IPEKS BAGI MASYARAKAT PASIEN KANKER</u> Felicia Zahida, Wibowo Nugroho Jati, Jenita Doli Donsu	PDF 348-354
<u>PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM GERAKAN PEMBERDAYAAN KELOMPOK BURUH TANI DAN NELAYAN</u> Hironimus Leong, Cecilia Titiek Murniati	PDF 355-362
<u>PENERAPAN SISTEM HACCP DAN GMP PADA PROSES PEMBUATAN ABON DI INDUSTRI ABON45 DI KABUPATEN</u>	PDF 363-372

## **IBM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) KECAMATAN GROGOL PETAMBURAN**

**Lina Septiana<sup>1</sup>, Cynthia Hayat<sup>2</sup>, Yudi Windarto<sup>2</sup>, Rendy Renandy<sup>1</sup>, Antony Susanto<sup>1</sup>, Ade Septian<sup>1</sup>**

1. Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
2. Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer,  
Universitas Kristen Krida Wacana  
Email: linaseptiana@ukrida.ac.id

### **ABSTRAK**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia dini. Namun keterbatasan sarana/prasarana, fasilitas pendukung pembelajaran, keahlian/pengetahuan dari para tenaga pendidik, dan metode pembelajaran yang masih konvensional membuat PAUD tersebut kesulitan dalam melakukan stimulasi dan menyiapkan peserta didik dalam memasuki pendidikan dasar secara optimal. Beberapa PAUD di Kecamatan Grogol Petamburan, yaitu Paud Cempaka dan Paud Tunas Mawar menjadi mitra pelaksanaan Abmas dalam hal ini. Pengabdian masyarakat kali ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas metode pembelajaran dengan berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), serta untuk meningkatkan skill dan SDM dari para tenaga pendidik PAUD di bidang TIK. Solusi yang diberikan adalah dengan merancang aplikasi bahan ajar PAUD yang disesuaikan dengan kurikulum nasional PAUD yang mencakup perangkat ajar moral/agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, seni keterampilan, serta fisik motorik halus dan kasar. Selain itu juga diberikan pelatihan dan seminar mengenai penggunaan TIK kepada tenaga pendidik PAUD. Hasil dari pelaksanaan ABMAS ini selanjutnya dievaluasi dan diteliti mencakup dampak dan efektifitas dalam peningkatan kualitas siswa didik.

**Kata kunci:** PAUD, TIK, bahan ajar.

### **ABSTRACT**

*Science and technology for the community, Early Childhood Education (ECE) in Grogol Petamburan*

*Early Childhood Education (ECE) is a development effort directed at early childhood. However, the limited facilities / infrastructure, learning support facilities, expertise / educators knowledge, and conventional learning methods make it difficult to stimulate and prepare students to enter primary education optimally. Some ECE in Grogol Petamburan, named Cempaka ECE and Tunas Mawar ECE the implementation partner of community service program. This community service aims to improve the quality of learning method based on ICT (Information and Communication Technology), as well as to improve the skills and human resources from the early childhood educators in ICT field. The proposed solution is by designed the early childhood teaching materials adapted from the national early childhood education curriculum which consist from moral / religious, social, emotional, language, cognitive, artistic skills, as well as fine and gross motor. This community service program also deliver the training and seminars in ICT for the ECE teachers. Furthermore, the results how this community service program have given the effects and the effectiveness in improving the quality of student learners are evaluated and analyzed.*

**Keywords:** *Early childhood education (ECE), ICT, teaching materials.*

## **LATAR BELAKANG**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus

pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut.

PAUD Tunas Mawar dan PAUD Cempaka adalah PAUD yang berada di wilayah Kecamatan Grogol Petamburan, DKI Jakarta. Para tokoh masyarakat di lingkungan sekitar, yang memiliki kepedulian di bidang pendidikan mendirikan lembaga pendidikan anak usia dini secara swadaya bersama-sama masyarakat sekitar baik secara formal maupun nonformal. Namun keterbatasan sarana/prasarana, fasilitas pendukung pembelajaran, keahlian/pengetahuan dari para tenaga pendidik, dan metode pembelajaran yang masih konvensional membuat PAUD tersebut kesulitan dalam melakukan stimulasi dan menyiapkan peserta didik dalam memasuki pendidikan dasar.

## **MASALAH**

Dari hasil wawancara dan peninjauan langsung kepada mitra, mitra PAUD tersebut memiliki permasalahan utama yang hampir sama diantaranya adalah:

a. Keterbatasan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM).

Pendidik PAUD sebagai sumber belajar merupakan salah satu komponen penting dalam menentukan keberhasilan program PAUD karena pendidik terlibat langsung dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 ayat (6) disebutkan bahwa pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya serta berpartisipasi dalam penyelenggaraan pendidikan.

Hasil Seminar Nasional dan Workshop tentang PAUD yang diselenggarakan oleh Ditjen PLS Th 2003, menyimpulkan bahwa para tenaga pendidik profesional dan semi profesional dalam pendidikan Anak Usia Dini direkomendasikan untuk memiliki sejumlah kompetensi yaitu kompetensi akademik, profesional, personal, dan sosiointerpersonal. Tapi pada Mitra kami, tenaga Pendidik PAUD memiliki pendidikan SMA, padahal standar untuk guru/pendidik di PAUD haruslah S1 bidang pendidikan anak usia dini.

b. Metode pembelajaran yang konvensional.

Sampai saat ini, metode pembelajaran yang digunakan adalah metode konvensional ekspositori. Metode ekspositori terpusat pada tenaga pendidik sebagai pemberi informasi (bahan pelajaran). Ia berbicara pada awal pelajaran, menerangkan materi dan contoh soal disertai tanya jawab. Tenaga pendidik bersama peserta didik berlatih menyelesaikan soal latihan dan peserta didik bertanya kalau belum mengerti. Tenaga pendidik dapat memeriksa pekerjaan peserta didik secara individual, menjelaskan lagi kepada peserta didik secara individual atau klasikal. Dengan SDM tenaga pendidik yang terbatas, metode pembelajaran yang diterapkan pada anak didik juga terbatas pada pembelajaran konvensional tanpa mengeksplorasi lebih jauh mengenai metode pembelajaran nonkonvensional.

c. Pengetahuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang terbatas.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi. Dengan rendahnya kualitas SDM tenaga pendidik, pengetahuan dan kemampuan TIK yang ada juga terbatas hanya pada hal administrasi saja. Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran belum diterapkan.

## **METODE PELAKSANAAN**

### **1. Pendekatan Penyelesaian Masalah**

Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra adalah sebagai berikut:

#### **a. Menyediakan fasilitas pembelajaran yang berbasis TIK.**

Sebagai solusi untuk memperluas metode pembelajaran, kami akan memanfaatkan teknologi informasi dengan merancang perangkat ajar berbasis TIK yang disesuaikan dengan kurikulum mitra. Perangkat ajar tersebut didesain dengan menarik, dengan memanfaatkan TIK juga dapat digunakan untuk anak usia dini yang berbasis belajar sambil bermain sehingga tidak membuat anak jenuh akan pembelajaran yang masih bersifat konvensional.

Perangkat ajar tersebut akan disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan oleh Mitra. Pengembangan kurikulum anak usia dini harus memperhatikan lingkungan sosial dan budaya yang ada di sekitar anak, maupun yang mungkin dialami anak pada perkembangan berikutnya. Pendekatan multibudaya akan memberikan konsekuensi pentingnya cakupan isi program yang dihadapi untuk mengakomodasi pemahaman anak pada kebiasaan, budaya dalam lingkungan keluarga, masyarakat dan budaya-budaya lain yang terdapat di Indonesia maupun budaya global.

Kurikulum anak usia dini juga mengacu pada pendekatan konstruktivisme yang beranggapan bahwa anak membangun sendiri pengetahuannya. Untuk itu isi program dalam kurikulum harus dapat memberikan peluang bagi anak untuk belajar sesuai dengan minat, motivasi dan kebutuhannya. Hal ini akan berdampak pada proses pembelajaran yang berpusat pada anak, yang diwarnai dengan adanya kebebasan untuk bereksplorasi dalam rangka mencari dan menemukan sendiri pengetahuan dan keterampilan yang diminatinya.

Pendekatan kurikulum bermain kreatif (Play based curriculum approach) Filosofi dan teori kurikulum bermain kreatif didasarkan pada 4 (empat) hal, yaitu:

- (1) bagaimana anak membangun kemampuan sosial dan emosional,
- (2) bagaimana anak belajar untuk berpikir,
- (3) bagaimana anak mengembangkan kemampuan fisik serta
- (4) bagaimana anak berkembang melalui budayanya.

#### **b. Memperluas ketrampilan tenaga pendidik di bidang TIK**

Akan lebih di khususkan pada kurang pahamnya SDM yang “melek dengan teknologi” dan kebudayaan malas berfikir “tenaga pendidik” dalam belajar. Pada dasarnya bertambahnya keterampilan tenaga pendidik dalam teknologi, maka dapat menciptakan pembelajaran yang

bervariasi dan inovatif. Melalui pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, dapat memberikan pembelajaran yang bermakna dan dapat mengembangkan berbagai potensi kecerdasan anak didik.

Kurangnya keterampilan tenaga pendidik dalam teknologi merupakan masalah utama yang dihadapi dalam dunia pendidikan anak usia dini. Kurangnya keterampilan ini, menyebabkan masih sedikit sekolah PAUD yang menerapkan pembelajaran berbasis TIK. Oleh karenanya yang hendaknya dilakukan oleh tim adalah meningkatkan keterampilan teknologi tenaga pendidik dengan memberikan pelatihan yang akan terbagi atas 3 bagian.

Pelatihan tersebut terdiri dari 3 bagian. Bagian pertama, pelatihan akan diberikan terlebih dahulu kepada para tenaga pendidik untuk meningkatkan kemampuan TIK mereka perihal penggunaan perangkat ajar berbasis TIK yang telah dibuat oleh Tim Pengusul. Bagian kedua, pelatihan diberikan mengenai dampak positif dan negatif dari penerapan TIK pada pembelajaran anak usia dini. Bagian ketiga, pelatihan diberikan mengenai pengembangan perangkat ajar berbasis TIK secara mandiri oleh tenaga pendidik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Perancangan Aplikasi Perangkat Ajar Berbasis TIK

Perancangan aplikasi perangkat ajar berbasis TIK dilakukan menggunakan software visual basic. Adapun isi materi dari aplikasi disesuaikan dengan kurikulum PAUD nasional dengan tujuh sesi pembelajaran sebagai berikut:

- Sesi Pembelajaran Agama
- Sesi Pembelajaran Motorik Kasar dan Halus
- Sesi Pembelajaran Seni dan Kreativitas
- Sesi Pembelajaran Bahasa
- Sesi Pembelajaran Sosial
- Sesi Pembelajaran Kognitif

Materi yang ada di dalam aplikasi ini merupakan gabungan dari rancangan tim pengabdian masyarakat ini, dan sumber *opensource*. Beberapa video juga diambil dari sumber youtube dengan diberi referensi sumber asalnya.



Gambar 1. Tampilan menu utama aplikasi.



Gambar 2. Tampilan menu kategori bahan ajar

**a. Perangkat ajar pengembangan moral dan nilai agama**

Dalam sesi pembelajaran moral dan nilai agama. Dikarenakan semua murid pada mitra PAUDberagama Islam, sehingga pada perangkat ajar ini menampilkan mengenai dasar-dasar agama Islam. Terdiri atas pengenalan mengenai Islam, misalnya tata cara sholat, kisah nabi, dan lain sebagainya.



Gambar 3. Tampilan menu perangkat ajar pengembangan moral dan nilai agama

Isi materi ajar disesuaikan dengan hal tersebut, yang mencakup:

- Shalat  
Berisi video animasi yang mengajarkan tahapan sholat yang baik dan benar.
- Wudhu  
Berisi video animasi yang mengajarkan tahapan dan alasan wudhu
- Kisah nabi
  1. Nabi adam a.s
  2. Nabi nuh a.s
  3. Nabi yusuf a.s
  4. Nabi ayub a.s
  5. Nabi sulaiman a.s

Tujuan dari perangkat ajar agama dan moral ini adalah untuk menanamkan berbagai nilai dasar Agama Islam bagi anak-anak PAUD dan juga sebagai cikal bakal dari tumbuhnya iman anak anak PAUD itu sendiri secara lebih menarik sehingga bisa diterima oleh siswa didik dengan lebih efektif.

**b. Perangkat ajar pengembangan sosial emosional / tingkah laku sosial**

Perangkat pembelajaran sosial berisi mengenai moral dan sosial yang perlu ditanamkan pada siswa PAUD dan harus diajarkan sejak dini. Sesi ini terdiri atas berbagai video yang menampilkan dan mengajarkan anak agar memiliki jiwa sosial yang tinggi.



Gambar 3. Tampilan menu perangkat ajar sosial

Perangkat ajar sosial ini mencakup hal sebagai berikut :

1. Yuk Dilihat

Di dalam menu ini terdapat beberapa film animasi sebagai berikut:

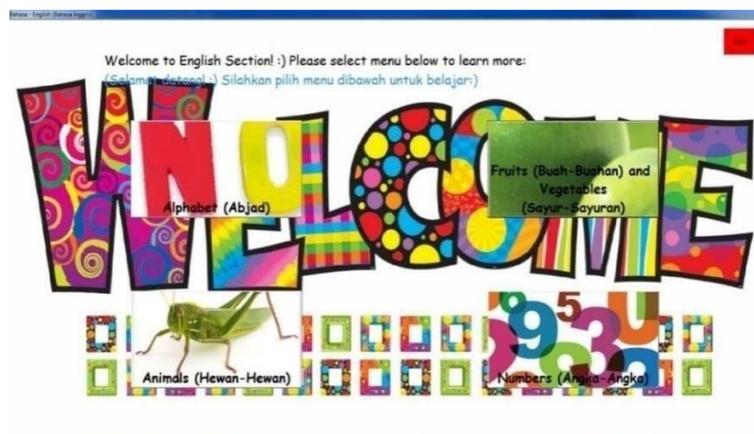
- Aku Anak Kuat : Video yang mengajarkan anak agar menjadi pribadi pemberani
- Aku Senang Menolong : Video yang mengajarkan anak senang dalam membantu sesama
- Aku Senang Berbagi : Video yang mengajarkan anak untuk saling berbagi

2. Game

Game tentang seekor ayam dalam menyebrang jalan yang penuh dengan bahaya dan tantangan sehingga memberikan moral kepada sang anak untuk berhati-hati dan pantang menyerah. Tujuan dari perangkat ajar sosial ini adalah untuk menanamkan nilai-nilai moral dan sosial di dalam diri setiap anak. Karena nilai-nilai tersebut perlu ditanamkan sejak dini.

c. Perangkat ajar pengembangan bahasa

Perangkat ajar bahasa ini mengajarkan mengenai Bahasa, salah satunya adalah bahasa Inggris. Berisi dasar-dasar bahasa Inggris seperti huruf, angka, buah, hewan, dan lain sebagainya.



Gambar 4. Tampilan menu perangkat ajar bahasa

Perangkat ajar bahasa ini meliputi:

1. Angka (numbers), berisikan video mengenai angka-angka
2. Hewan (animals)
  - Hewan dengan dua kaki (animals with two legs)
  - Hewan dengan empat kaki (animals with four legs)
  - Hewan tanpa kaki (animals with no legs)
  - Insects (serangga)
3. Buah dan sayur (fruits and vegetables)
  - Buah-buahan (fruits)
  - Sayur-sayuran (vegetables)
4. Abjad (alphabet), berisikan video mengenai macam- macam abjad

Tujuan dari perangkat ajar bahasa ini adalah untuk mempermudah anak didik dalam belajar bahasa inggris.

#### **d. Perangkat ajar pengembangan kognitif**

Perangkat ajar kognitif ini adalah perangkat ajar yang mencakup pembelajaran bahasa dan menghitung.



Gambar 5. Tampilan menu perangkat ajar pengembangan kognitif

Perangkat ajar pengembangan kognitif mencakup hal sebagai berikut:

1. Belajar Menghitung, berisi video mengenai belajar menghitung.
2. Mengenal Abjad, berisi video mengenai mengenal abjad.

Tujuan dari perangkat ajar pengembangan kognitif ini adalah diharapkan anak-anak dapat mengembangkan kognitifnya dengan optimal dengan metode yang menyenangkan.

**e. Perangkat ajar pengembangan seni dan keterampilan**

Perangkat ajar seni dan kreatifitas meliputi tari tradisional, lagu daerah, pakaian tradisional, dan lagu daerah. Pada bagian keterampilan dilengkapi dengan video melipat origami dengan berbagai macam bentuk seperti burung bangau, burung merpati, kupu – kupu, dan pesawat berbentuk burung.



Gambar 6. Tampilan menu perangkat ajar seni dan keterampilan.

Adapun isi dari materi perangkat ajar seni dan kreatifitas meliputi video:

1. Tari tradisional
  - Tari piring
  - Tari saman
  - Tari tor tor
  - Tari serimpi
  - Tari pendet
  - Tari jaipong
2. Lagu daerah
  - Ampar ampar pisang
  - Apuse
  - Kicir kicir
  - Ayam den lapeh
3. Kerajinan tangan
  - Teknik origami kupu
  - Teknik origami membuat burung merpati
4. Pakaian tradisional
  - Pakaian adat tradisional ulee balang
  - Pakaian adat tradisional ulos
  - Pakaian adat tradisional bundo kanduang
  - Pakaian adat tradisional melayu
  - Pakaian adat tradisional belanga
  - Pakaian adat tradisional melayu jambi
  - Google(untuk info lebih lanjut)
5. Permainan tradisional
  - Kelereng
  - Benteng
  - Congklak
  - Petak umpat

Tujuan dari perangkat ajar seni dan keterampilan ini adalah untuk memperkenalkan berbagai kesenian tradisional dan kebudayaan di Indonesia untuk meningkatkan kreatifitas di bidang seni dan kreatifitas.

**f. Perangkat ajar pengembangan fisik motorik**

Perangkat ajar pengembangan fisik motorik mencakup pengembangan fisik motorik kasar dan halus. Pengembangan fisik motorik kasar dengan stimulasi penyajian video senam dan gerakan olah tubuh lainnya. Pengembangan fisik motorik halus dengan stimulasi game yang sesuai.



Gambar 7. Tampilan menu perangkat ajar pengembangan fisik motorik

Perangkat ajar pengembangan fisik motorik kasar dan halus berisi :

**1. Motorik kasar**

- Video senam anak sholeh
- Video senam bebek berenang

**2. Motorik halus**

- Penjelasan tentang motorik halus dan bagaimana cara untuk mengembangkannya
- Game, untuk mengembangkan motorik halus

Dalam sesi ini terdapat berbagai video interaktif yang berguna untuk meningkatkan motorik kasar dan halus anak. Tujuan dari pembuatan perangkat ajar fisik motorik kasar dan halus ini adalah agar siswa didik dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dan motorik kasar dengan metode yang menyenangkan dan mudah.

**2. Implementasi perangkat ajar berbasis TIK**

**a. Pelatihan penggunaan aplikasi perangkat ajar yang telah dibuat**

Dalam pelatihan ini, guru – guru dan murid diajarkan mengenai bagaimana caranya menggunakan dan memakai aplikasi yang sudah diberikan. Para murid dan guru sangat antusias dalam pelatihan tersebut dan semua proses pelatihan penggunaan aplikasi perangkat ajar yang di buat berjalan dengan lancar, dan guru – guru di sana mengerti dengan apa yang sudah diajarkan.

**b. Pelatihan dampak positif dan negatif penerapan TIK pada pembelajaran**

Selain memberikan pelatihan kepada guru dan siswa mengenai cara penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis TIK, dalam IbM ini juga diberikan seminar mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan TIK untuk anak usia dini. Hal ini bertujuan agar para guru bisa bijaksana dalam menggunakan TIK untuk anak usia dini.



Gambar 8. Pelatihan dan serah terima peralatan bahan ajar berbasis TIK

**c. Pelatihan pengembangan aplikasi perangkat ajar berbasis TIK.**

Selain memberikan pelatihan mengenai cara penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis TIK, diberikan juga pelatihan mengenai cara pengembangan aplikasi perangkat ajar berbasis TIK. Diantaranya pelatihan menggunakan microsoft office (ms. Word dan ms. Ppt). Diharapkan dalam ini, guru bisa menyiapkan materi ajar yang menarik dan mudah dipahami oleh anak didik.

**3. Evaluasi dan Analisa Hasil**

Analisa kuantitatif dilakukan untuk mengukur dampak dan efektifitas keberhasilan program IbM Paud Kecamatan Grogol Petamburan ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa didik. Aspek yang diukur mencakup aspek kelayakan isi bahan ajar yang meliputi seberapa jauh tampilan bahan ajar sesuai dengan tema bahan ajar, seberapa jauh kegiatan di dalam bahan ajar menumbuhkan rasa ketertarikan siswa dalam menggunakan bahan ajar tersebut, dan seberapa jauh kombinasi bahan ajar konvensional dan TIK ini mendukung sistem belajar mengajar yang lebih efektif. Aspek yang kedua mencakup kelayakan penyajian yaitu apakah aplikasi yang dibuat tersebut memuat TIK (video, gambar, game, musik) yang sesuai dan mampu memotivasi siswa untuk menggunakannya, apakah desain tampilan bahan ajar menarik dan memotivasi siswa untuk menggunakannya, dan apakah bahan ajar dapat terbaca jelas, mudah dimengerti dan mudah digunakan. Penilaian tersebut diperoleh dari semua tenaga pendidik/guru dari mitra paud tempat dilaksanakannya program abmas ini. Hasil penilaian kuantitatif dari aspek kelayakan isi bahan ajar menunjukkan 92.5 dan aspek kelayakan penyajian sebesar 95. Hal ini menunjukkan program IbM Pengembangan bahan ajar berbasis TIK di Paud Kec. Grogol Petamburan ini bisa disebut efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa didik.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Program IbM Pendidikan anak usia dini di Kecamatan Grogol Petamburan mampu memberikan variasi sistem pengajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan kualitas siswa didik. Untuk mendapatkan hasil yang optimal perlu adanya pengembangan aplikasi bahan ajar yang berkelanjutan disesuaikan dengan perkembangan yang ada. Pendampingan terhadap tenaga pendidik secara teratur dan berkelanjutan juga sangat diperlukan untuk bisa mengetahui dan memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada guna meningkatkan kualitas siswa didik.

## DAFTAR PUSTAKA

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.146 tahun 2014, Kurikulum 2013 Pendidikan anak usia dini.

Anggoro, Mohammad Toha, Tahun 200, Tutorial elektronik melalui internet, Jurnal pendidikan terbuka dan jarak jauh.

## SESI TANYA JAWAB

Nama Pemakalah	Nama Penanya	Asal Institusi	Isi Pertanyaan	Jawaban
Yudi Windarto,S .Si.,M.Kom	Prof.Johanna Endang Prawitasari,Ph. D	UKRIDA Jakarta	Stimulus pendidikan dengan apa?dan cara melakukannya? TIK?	Melalui konteks multi media pengajaran, melalui audio visual mengajar dapat memberikan kepada anak-anak dapat tertarik
			Penyuluhan pada siswa seperti apa? Berupa apa?	Penyuluhan juga pada guru2nya dengan perangkat fasilitas komputernya. Serap pembelajaran yang telah dibuat apakah ada timbal balik untuk aplikasi
			Cara evaluasi seperti apa? Kesulitan yang paling utama dalam penelitian komunitas	Mengevaluasi kerja guru-guru dan sosialisasi pada sekolah efektifitas serap belajar terhadap siswa yang kita amati ini laporan guru-guru ini yang menjadi acuan kami.