

**WORKSHOP PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
BERBASIS TEKNOLOGI MENGGUNAKAN *BOOK CREATOR* GUNA
MENGENALKAN JATI DIRI ANAK DI TK PURNAMA PURWAKARTA**

***WORKSHOP FOR DEVELOPMENT OF TECHNOLOGY BASED
EDUCATIVE GAME TOOLS USING BOOK CREATOR TO INTRODUCE
CHILDREN'S IDENTITY AT PURNAMA KINDERGARTEN PURWAKARTA***

Gia Nikawanti¹⁾, Asep Kurnia Jayadinata²⁾, Jojo Renta Maranatha³⁾, Galura Muhammad Suranegara⁴⁾, Khoerunnisa Nur Fadillah⁵⁾, Nur Asy-Syifa Jamilah⁶⁾, Fadhila Dwi Rahman⁷⁾

^{1,2,3,4,5,6,7} PGPAUD, Universitas Pendidikan Indonesia

¹Email: gyanikawanti@upi.edu

Abstrak: Tujuan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kemampuan orangtua dalam memilih, membuat, dan menggunakan *APE book creator* yang berbasis teknologi guna memenuhi kebutuhan orangtua dalam menciptakan materi pendidikan yang menarik, bermanfaat, dan kreatif. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di TK Purnama yang berada di Kecamatan Purwakarta Kabupaten Purwakarta. Hasil dari kegiatan ini adalah terwujudnya pengetahuan dan keterampilan orangtua dalam memanfaatkan aplikasi *book creator* sebagai upaya menanamkan jati diri pada anak usia dini.

Kata Kunci: *Book creator*, jati diri, anak usia dini

Abstract: *The purpose of this community service activity is to enhance parents' abilities in selecting, creating, and utilizing technology-based APE book creator to meet parents' needs in creating interesting, beneficial, and creative educational materials. This service activity is conducted at TK Purnama located in Purwakarta District, Purwakarta Regency. The outcome of this activity is the realization of parents' knowledge and skills in utilizing the book creator application as an effort to instill a sense of identity in early childhood children.*

Keywords: *Book creator, identity, early childhood*

PENDAHULUAN

Dunia anak pada dasarnya penuh kegembiraan, kesenangan, kehangatan, dan keceriaan. Keterlibatan anak usia dini dalam kegiatan bermain akan membentuk pengalaman pribadi anak, baik itu di lingkungan keluarga maupun di lingkungan sekolah (Hamzah 2009; Susanti 2015). Dengan demikian, bermain sambil belajar menjadi strategi yang dapat digunakan oleh pendidik maupun orangtua dalam menciptakan proses pembelajaran yang nyaman dan bahagia. Selain itu juga dapat membantu anak untuk belajar mandiri dan mengembangkan berbagai aspek perkembangannya yang diawali dengan pemahaman anak terhadap dirinya.

Konsep diri penting untuk dipahami anak karena memungkinkan mereka membentuk jati diri yang positif dan sehat sejak dini. Persepsi diri mengacu pada persepsi seseorang terhadap identitasnya dari sudut pandang fisik, sosial, psikologis, dan emosional. Begitu juga dengan pola pikir dan perilaku anak di masa depan akan dipengaruhi oleh konsep diri ini, yang tumbuh seiring dengan pertumbuhan anak. Menurut Reni dan Hawadi (2001) konsep diri, tujuan hidup dan cita-cita yang ingin dicapai sangat dipengaruhi oleh hubungan individu dengan orang tua, teman sebaya dan kekuatan motivasi yang diterimanya pada masa kanak-kanak. Dengan demikian, guna mempermudah orang tua dalam menanamkan konsep diri anak, orangtua ataupun guru dapat menggunakan media dalam proses pembelajarannya.

Keterlibatan APE menjadi salah satu faktor penunjang yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Dengan demikian diperlukan APE untuk anak usia dini dan difungsikan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak meliputi aspek perkembangan moral dan nilai-nilai keagamaan, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosi. Menurut Dewi K & Herman Z (2017), APE berfungsi sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan gagasan guna merangsang minat, perhatian, perasaan, dan pemikiran peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, untuk mencapai tujuan pembelajaran, seorang guru ataupun orangtua perlu berhati-hati dalam memilih media yang tepat.

Saat bermain dengan anak, tidak jarang kita bingung menentukan alat dan bahan main yang cocok. Untuk saat ini, guna menarik perhatian anak perlu adanya keterlibatan teknologi dalam kegiatan bermainnya. Menggunakan *Book Creator* untuk membuat media yang menarik secara visual menjadi salah satu jawaban. *Book Creator* merupakan "alat" sederhana untuk menghasilkan buku menarik dengan kemampuan menambahkan teks, audio, dan video selain gambar dan tulisan (Diana dkk. 2022). Aplikasi yang sangat mendasar bernama *Book Creator* dimaksudkan untuk meningkatkan daya tarik visual. Berbeda dengan bahan bacaan tradisional, *Book Creator* menyediakan serangkaian multimedia tambahan, termasuk film instruksional dan rekaman audio.

Kemampuan pendidik dan orangtua untuk memilih, membuat, dan menggunakan APE secara mandiri diperlukan agar APE dapat berfungsi sebaik mungkin. Berdasarkan uraian di atas maka diperlukan adanya pelatihan aplikasi *book creator* guna memenuhi kebutuhan orangtua dalam menciptakan materi pendidikan yang menarik, bermanfaat, dan kreatif.

METODE

Pada program pengabdian ini metode yang digunakan berupa workshop pengembangan alat permainan edukasi berbasis teknologi menggunakan *book creator* untuk menanamkan jati diri pada anak. Workshop tersebut dilakukan oleh peneliti yang dibantu oleh mahasiswa sebagai fasilitator yang ahli dalam penggunaan aplikasi *book creator*.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Khalayak sasaran pengabdian ini yaitu orangtua/wali murid kurang lebih sebanyak 20 orang dari salah satu TK yang berada di Kabupaten Purwakarta. Peserta dipilih atas dasar hasil survey yang menyatakan bahwa perlunya peranan orangtua/wali murid dalam proses penanaman jati diri pada anak dengan media yang menarik dan menyenangkan. Dengan demikian perlu diadakannya pelatihan dan pengembangan alat permainan edukatif berbasis teknologi menggunakan *Book Creator* pada orangtua/wali murid di sekolah tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Anak-anak merupakan bagian dari kelompok masyarakat yang dapat memberikan wawasan mengenai adat istiadat dan cara hidup masyarakatnya. Seiring bertambahnya usia anak dan mulai memasuki usia prasekolah, berbagai pengetahuan yang telah mereka pelajari akan digabungkan untuk menghasilkan pemahaman baru (Saragi 2012; Sunanik 2014). Oleh karena itu, untuk membimbing perilaku anak dan mencegahnya berkembang menjadi perilaku buruk, baik orang tua maupun guru harus memberikan perhatian dan pengasuhan yang tepat. Konsep “Jati Diri” harus ditanamkan pada anak usia dini, selain memperhatikan faktor tumbuh kembang. Menurut Aghnaita dkk (2022) anak usia dini dapat diajarkan konsep “Jati Diri” agar dapat membantunya berkembang menjadi individu unik dengan nilai-nilai kebangsaan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada dasarnya, anak-anak belum sepenuhnya memahami siapa dirinya pada masa emas usia 0–8 tahun. Mereka baru mulai menampilkan namanya sebagai sarana identifikasi diri guna membedakan dirinya dari anak-anak lain seusianya. Tahap awal seorang anak mengembangkan konsep diri adalah kesadaran diri. Menurut Puspasari (2007) Konsep diri anak merupakan persepsi yang dihasilkan dari pengalaman pribadi yang dimiliki individu. Cara lain untuk mendefinisikan jati diri pada anak-anak adalah dengan kapasitas mereka untuk mengevaluasi dan memahami siapa mereka sebagai individu dan sebagai anggota kelompok (Permanasari 2016; Susanto 2011). Jati diri secara garis besar dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori: Jati diri sosial dan Jati diri pribadi. Persepsi subjektif anak terhadap orisinalitas, keunikan, dan perbedaannya dengan orang lain disebut sebagai jati diri pribadinya. Misalnya: Saya seorang perempuan, saya menyukai boneka, dan saya memiliki rambut keriting. Sementara itu, Jati diri sosial dimaknai dengan cara mereka mengidentifikasi diri dengan budaya keluarga dan/atau teman sebaya dan merasa (atau bercita-cita) serupa dengan orang lain. Misal saya anak bungsu di rumah, saya dari suku Jawa, dan lainnya.

Anak akan mulai menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan ketika rasa jati dirinya sudah terpupuk. Anak dapat memahami bahwa dirinya adalah anggota dari lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, ia akan memberikan bantuan

kepada orang lain yang membutuhkan. Karena individu yang paling dekat dengan anak mengembangkan rasa harga dirinya, anak menjadi lebih peka terhadap lingkungan sekitarnya.

Proses pembentukan jati diri anak memerlukan waktu. Seluruh hidup kita dihabiskan melalui proses ini. Lingkungan terdekat seorang anak, yaitu keluarga, adalah tempat dimulainya perkembangan identitas yang baik. Seorang anak pasti akan memperluas lingkaran sosialnya seiring dengan kemajuan bahasa dan perkembangan sosialnya. Anak-anak akan mengambil pengetahuan dari lingkungan rumah dan sekolah mereka dan menerapkannya pada lingkungan sosial yang lebih luas. Berdasarkan uraian di atas sesuai dengan topik kegiatan pengabdian pada masyarakat yang dipilih, proposal ini dibatasi pada kegiatan workshop pengembangan alat permainan edukatif berbasis teknologi menggunakan *book creator* guna mengenalkan jati diri anak.

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan pada workshop pada hari Jum'at tanggal 5 Juli 2024 di TK Purnama Purwakarta menunjukkan bahwa guru di sekolah masih kesulitan dalam menugaskan materi pembelajaran. Menyadari dengan adanya permasalahan tersebut, kami mengajak para guru untuk menggunakan *book creator* sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran. Maka dari itu, kami melakukan koordinasi dengan guru dan kepala sekolah mengenai workshop penerapan *book creator* yang ingin kami lakukan untuk membantu para guru dalam meningkatkan keterampilan dalam menciptakan suatu media pembelajaran yang menarik, inovatif dan interaktif. Pada saat waktu pelaksanaan dilakukan kami melakukan penjelasan secara umum mengenai tentang *Book Creator* kepada guru dan kepala sekolah. Selanjutnya kami menjelaskan mengenai pembuatan akun dalam *Book Creator*. *Book Creator* memiliki tiga cara jenis login, yaitu login sebagai murid, login sebagai guru, dan login sebagai pengelola sekolah. Pada kegiatan penerapan ini kami hanya menjelaskan kategori login sebagai guru dengan menggunakan akun google pribadi yang sudah dimiliki.

Setelah mendapatkan pengenalan secara umum tentang *Book Creator* dan mendaftar akun sebagai guru, dilanjutkan dengan memperkenalkan dan menjelajahi fitur-fitur yang terdapat dalam *Book Creator*. Pertama-tama kami mulai memilih bentuk, ukuran dan layout buku yang akan dibuat. Setelah itu

mulai menyisipkan elemen-elemen seperti foto, video, suara, hingga aplikasi yang dapat dihubungkan ke dalam book creator seperti *Canva*, *YouTube*, dan lainnya. Kami juga menunjukkan kepada guru tata cara membuat cover buku digital secara otomatis dari aplikasi *Canva*.



Gambar 2. Penjelasan Book Creator

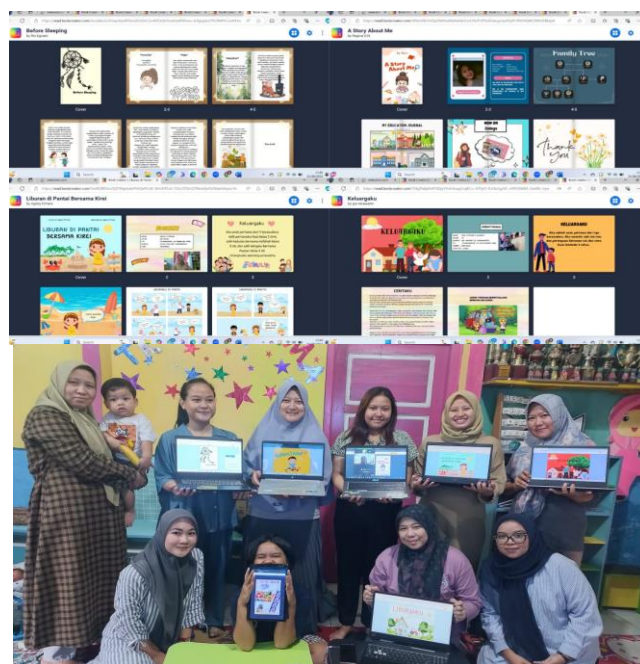
Setelah itu kami menunjukkan cara untuk mempublikasikan buku kepada siswa atau menerbitkannya secara online. Selain itu, kami memperlihatkan hasil yang telah dibuat sebelumnya oleh Book Creator, sehingga peserta dapat melihat secara langsung seperti apa bentuk buku digital dan apa yang terdapat dalam buku digital tersebut.

Sebagai tindak lanjut, kami mengadakan sesi latihan praktek membuat buku digital menggunakan aplikasi Book Creator. Selama sesi ini, peserta diajak untuk menerapkan pemahaman mereka terhadap materi yang telah disampaikan sebelumnya. Kami pun berperan sebagai tutor dengan memberikan bimbingan langsung kepada setiap peserta. Melalui kegiatan ini, peserta diharapkan dapat menguasai cara membuat buku digital menggunakan Book Creator dan siap menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran di kelas.



Gambar 3. Pengerjaan Book Creator

Kegiatan ini tidak hanya sekedar pelatihan, tetapi juga menjadi wadah bagi para guru untuk berkolaborasi dan berbagi ide kreatif. Dengan membuat buku digital bertema jati diri, mereka tidak hanya belajar tentang Book Creator, tetapi juga dapat menerapkannya langsung untuk kepentingan pembelajaran anak. Antusiasme para guru menjadi bukti bahwa kegiatan ini telah berhasil membangkitkan minat mereka untuk terus berinovasi dalam pembelajaran.



Gambar 4. Hasil Pengerjaan Book Creator

KESIMPULAN

Workshop *book creator* yang diselenggarakan pada tanggal 5 Juli 2024 telah berhasil meningkatkan kompetensi guru TK dalam merancang dan membuat buku cerita sederhana. Melalui kegiatan praktek langsung, peserta dapat memahami cara menggunakan berbagai fitur dalam perangkat lunak *book creator* untuk menciptakan ilustrasi yang menarik dan cerita yang inspiratif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta sangat puas dengan materi workshop dan antusias untuk menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya buku cerita buatan sendiri, diharapkan dapat meningkatkan minat baca anak, memperkaya kosakata, serta merangsang imajinasi mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami sangat berterima kasih kepada TK Purnama yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk menyelenggarakan *workshop* pengembangan alat permainan edukatif berbasis *Book Creator*. Semoga kegiatan ini dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi K & Herman Z. 2017. “Pentingnya Media Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1 No.1:81–96.
- Diana, Sinta Diana, Selvie Sianipar, and Riodinar Harianja. 2022. “Pelatihan Media Pembelajaran Book Creator Kepada Guru-Guru PAUD Yabes Medan.” *Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi* 2(1):382–88.
- Hamzah. 2009. “Teori Pembelajaran Konstruktivisme. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 2(No 3), h 1.” *Jurnal Psikologi Pendidikan*.
- Permanasari, Alis Triena. 2016. “Dalam Mengembangkan Kemampuan Dasar Anak Usia Taman Kanak-Kanak.” 1(2):107–24.
- Fitria, Ramadhan. 2022. *Panduan Praktis Merancang Buku Digital Berbasis Book Creator*. Sumatrat Barat: SAGUSATAL IGI.
- Reni, Akbar, and Hawadi. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Saragi, Daulat. 2012. “Konstruktivisme Jean Piaget Dalam Teori.” *Jurnal Bahasa*.
- Sunanik, Sunanik. 2014. “Perkembangan Anak Ditinjau Dari Teori Konstruktivisme.” *SYAMIL: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education)* 2(1):14.
- Susanti, Marlin Dwi. 2015. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Tk.” *Jurnal Pendidikan Anak* 4(2):646–50.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. kencana.
- Sianipar, S., & Harianja, R. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Book Creator kepada Guru-Guru PAUD Yabes Medan. *Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi*, 2(1), 382-388.