



**PELATIHAN TEKNIS PENGGUNAAN APLIKASI PARENTING DAN  
TALENT GAMES ANAK USIA DINI “PINGGU: ASESMEN MINAT  
DAN POTENSI ANAK”**

*Technical Training Using Parenting Applications and Talent Games For Early  
Children "Pinggu: Assessment Of Children's Interest And Potential"*

**Fiby Nur Afiana\*<sup>1</sup>, Hanun Karomatunnisa<sup>2</sup>, Sekar Ayuningtiyas<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Amikom Purwokerto

**\*Email: fiby@amikompurwokerto.ac.id**

**Abstract**

*Pinggu: Assessment of Children's Interests and Potentials is a user friendly LMS (Learning Management System) Apps based. Aims to find out the interests and tendencies of children so that the educational tools provided can be right on target and in accordance with the interests of children. Due to the lack of LMS for early childhood and the lack of parental awareness to hone their children's interests and talents from an early age, millennial parents do not understand the workflow from Pinggu how important it is for us to know the potential of children from an early age, how to fill out assessments to get classes and educational tools that right for children. And also currently applications for children that are available in the play store and the like are very less building a strong bond between parents and children, because they let children use gadgets just like that without any interaction between parents and children. The Pinggu usage training is intended to introduce millennial parents and educators who teach in PAUD how to use the application to be able to carry out assessments and others. The main principle of Pinggu is how to build a strong bond between parents and children through various educational games.*

**Keywords:** *Pinggu, Parenting, Interests, Parents, Early childhood educator*

**Abstrak**

Pinggu: Asesment Minat Dan Potensi Anak adalah LMS (*Learning Management System*) Apps based yang user friendly. Bertujuan untuk mengetahui minat dan kecenderungan anak sehingga alat edukasi yang diberikan dapat tepat sasaran dan sesuai dengan minat anak. Karena minimnya LMS untuk anak usia dini dan minimnya kesadaran orang tua untuk mengasah minat dan bakat anak sejak dini, para orang tua milenial belum memahami alur kerja dari Pinggu seberapa pentingnya kita mengetahui potensi anak sejak dini, cara mengisi Assesment hingga mendapatkan kelas dan alat edukasi yang tepat untuk anak. Dan juga saat ini aplikasi untuk anak yang tersedia di play store dan sejenisnya sangat kurang membangun ikatan yang kuat antara orang tua dengan anak, karena membiarkan anak menggunakan gadget begitu saja tanpa adanya interaksi antara orang tua dan anak. Pelatihan menggunakan Pinggu ditujukan untuk mengenalkan kepada para orang tua milenial dan pendidik yang mengajar di PAUD cara menggunakan aplikasi agar bisa melakukan Assesment dan lainnya. Prinsip Utama dari Pinggu adalah bagaimana membangun ikatan yang kuat antara orang tua dan anak melalui berbagai permainan edukatif.

**Kata Kunci:** *Pinggu, Minat, Orang Tua, Pendidik*

## PENDAHULUAN

Ide awal dari Hompimpaa adalah menyediakan akses pendidikan anak usia dini dari rumah untuk setiap orang tua yang terkonsep sesuai dengan minat dan bakat anak. Hadir dengan berbagai macam fitur yang dirancang oleh praktisi pendidikan, didampingi oleh fasilitator berpengalaman menggunakan metode yang seru dan menyenangkan, di desain khusus untuk mengembangkan wawasan dan kegiatan anak yang seru serta beragam dengan fokus usia 0-5 tahun. Serta berbagai macam alat permainan yang dapat meningkatkan hubungan yang kuat antara orang tua dan anak. Dengan motivasi menyediakan aplikasi parenting dan permainan anak usia dini yang dapat membantu orang tua untuk mengembangkan minat dan kecenderungan anak berdasarkan pembagian Talents Mapping dengan berbagai metode pembelajaran dan alat permainan edukasi yang bisa menarik perhatian anak. Point pentingnya orang tua menjadi lebih rileks ketika menemani anaknya belajar, karena kurikulum sudah disediakan oleh Pingu sesuai dengan minat bakat dan tumbuh kembang anak. LMS (*Learning Management System*) *Web based dan Apps based yang user friendly* [1] merupakan solusi tepat pembelajaran di saat pandemi. Saat ini LMS banyak dikembangkan oleh lembaga pendidikan, namun LMS untuk pendidikan anak usia dini masih jarang ditemukan[2][3].

Pingu : Asesment Minat Dan Potensi Anak adalah LMS (*Learning Management System*) *Apps based yang user friendly* . Dengan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan untuk proses fitur assesment pada Apps based. Fitur assesment adalah salah satu fitur keunggulan dimana di akhir semester (tiap 6 bulan) orang tua akan mendapatkan Report dari hasil kegiatan/permainan anak di Pingu. Bertujuan untuk mengetahui minat dan kecenderungan anak sehingga alat edukasi yang diberikan dapat tepat sasaran dan sesuai dengan minat anak. Konten pembelajaran dibuat semenarik mungkin dengan bantuan beberapa ahli parenting, pendidikan anak usia dini dan dengan konsep belajar sambil bermain sehingga anak tidak merasa terbebani dan lebih rileks saat belajar. Pangsa pasar dari Pingu adalah orang tua pekerja (milenial), dengan rentang usia 23-40 tahun dan berdomisili di perkotaan. Untuk pangsa pasar kedua adalah pendidik yang mengajar di PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Karena minimnya LMS untuk anak usia dini dan minimnya kesadaran orang tua untuk mengasah minat dan bakat anak sejak dini, para orang tua milenial belum memahami alur kerja dari Pingu seberapa pentingnya kita mengetahui potensi anak sejak dini, mulai dari mengisi Assesment hingga mendapatkan kelas dan alat edukasi yang tepat untuk anak. Dan juga saat ini aplikasi untuk anak yang tersedia di play store dan sejenisnya sangat kurang membangun ikatan yang kuat antara orang tua dengan anak, karena membiarkan anak menggunakan gadget begitu saja tanpa adanya interaksi antara orang tua dan anak.

## METODE

Pelatihan menggunakan Pingu ditujukan untuk mengenalkan kepada para orang tua milenial dalam hal ini komunitas parenting dan pendidik yang mengajar di PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) cara menggunakan aplikasi agar bisa melakukan Assesment untuk menentukan minat dan bakat anak dan diakhir setelah Assesment dilakukan orang tua diarahkan menuju kelas dan alat edukasi

yang sesuai. Selain itu Pinggu berkeyakinan mampu membuat ikatan yang kuat antara orang tua dan anak dengan bermain bersama melalui kelas dan alat edukasi. Talents game yang diberikan mampu mengasah kemampuan anak secara tepat sasaran. Lebih terarah, kemampuan anak bisa dikembangkan secara maksimal, mampu merencanakan masa depan [4][5] karena apa yang diinginkan anak mulai diasah sejak dini dengan metode yang tepat melalui Pinggu : Asesment Minat Dan Potensi Anak.

Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian ini adalah metode presentasi dan pelatihan langsung kepada para orang tua milenial dalam hal ini komunitas parenting dan pendidik yang mengajar di PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Dimulai dengan pengenalan Aplikasi Pinggu, bagaimana keunggulannya dibandingkan aplikasi parenting lainnya. Dilanjutkan dengan pengenalan cara mengisi Assesment hingga menjelaskan kelas dan alat edukasi yang tersedia. Dijelaskan juga bagaimana Pinggu mampu membangun ikatan yang kuat antara orang tua dan anak karena alat edukasi yang diberikan harus dikerjakan bersama-sama tanpa membuat anak ketergantungan terhadap gadget.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dilaksanakan pada awal Bulan November, dengan peserta dari orang tua milenial yang memiliki anak usia dini. Bertempat di Kemangi resto, dan respon terhadap kegiatan ini cukup tinggi dengan melihat bagaimana antusias dari peserta.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan Pinggu ke pangsa pasar yang lebih luas lagi sekaligus testing pasar untuk mengetahui bagaimana respon dari pengguna. Tim pelaksana menjelaskan apa itu Aplikasi Pinggu yang dapat membantu orang tua untuk mengetahui apa minat dan bakat yang dimiliki oleh anak sekaligus manfaat yang diperoleh dan sekaligus mempraktekan bagaimana cara menggunakan Aplikasi Pinggu.

Berikut tahapan pengenalan dan penggunaan Aplikasi Pinggu :

### a. Halaman Register

Pada halaman ini orang tua dapat melakukan register Pilih "*Create Account*" untuk membuat akun baru. Memasukan no. WA kemudian klik button "*Verifikasi OTP*" dan anda akan mendapat verifikasi akun berupa kode OTP yang dikirim melalui WA. Isikan pada halaman "*Verification*" kemudian klik button "*Verify*". seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar 2. Halaman Register

b. Login

Setelah user mengisi biodata yang terdiri dari username, nama, email, alamat dan password user dapat login untuk dapat masuk kehalaman utama dan mengakses berbagai macam fitur yang ada pada aplikasi. Dengan sebelumnya mengisi profil anak terlebih dahulu.

c. Halaman Utama



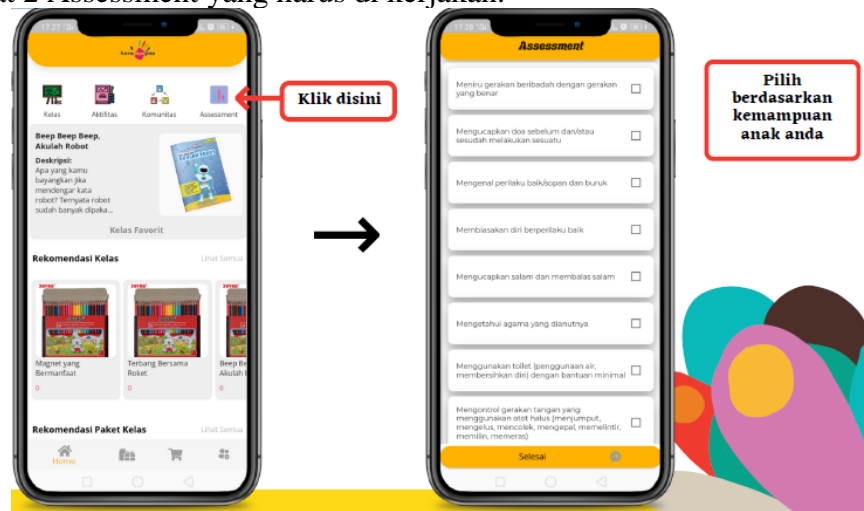
Gambar 3. Halaman Utama

Tampilan ini merupakan Homepage dari Pingu yang berfungsi menampilkan topik atau identitas dari Apps tersebut. Orang tua/userdapat menjelajahi berbagai fitur yang tersediapada Homepage diantaranya fitur pencarian, kelas terbaru, produk populer yang dapat dimiliki oleh para orang tua untuk anak-anaknya.

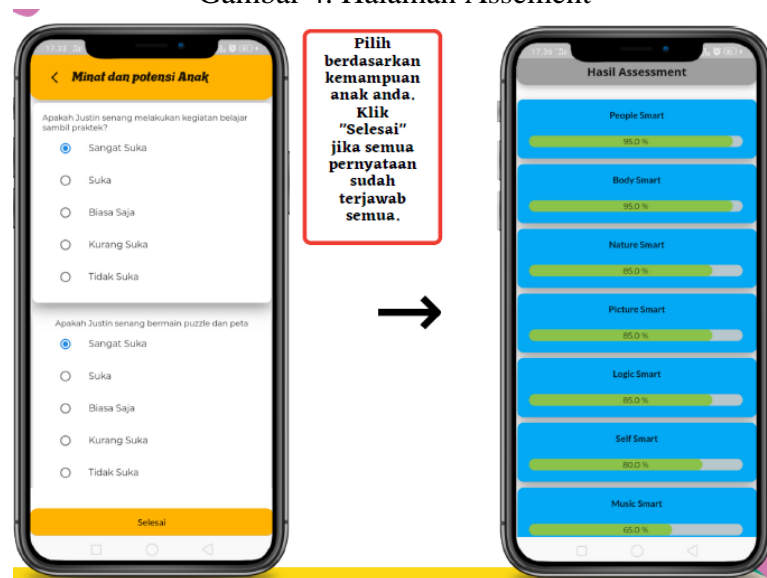
d. Assesment

Fitur ini digunakan untuk assessment yang dilakukan oleh orang tua berdasarkan minat dan bakat anak. Orang tua harus mengisi secara lengkap Form Assessment, karena akan berpengaruh terhadap pemilihan kelas - kelas.

Terdapat 2 Assessment yang harus di kerjakan.



Gambar 4. Halaman Assesment



Gambar 5. Hasil Assesment

Hasil Assesment dapat digunakan orang tua dan pendidik anak usia dini sebagai acuan untuk mengarahkan minat dan bakat yang dimiliki anak. Pengarahan yang tepat sejak anak usia dini dapat membantu tumbuh kembang anak ke arah yang lebih baik, serta membantu anak mencapai masa depan yang lebih cemerlang. Dalam penggunaan, kelas-kelas yang diberikan setelah mengetahui apa minat anak akan membantu orang tua dan anak untuk membangun ikatan yang lebih kuat lagi, karena alat edukasi maupun fitur-fitur yang disediakan nantinya harus digunakan secara bersama-sama. Kesadaran orang tua dan pendidik anak usia dini saat ini terus meningkat, dilihat dari tingginya keinginan orang tua terhadap aplikasi-aplikasi sejenis pingu.

## KESIMPULAN

Kegiatan ini bertujuan mengenalkan Aplikasi Pingu dengan melihat kondisi aplikasi untuk anak yang tersedia di play store dan sejenisnya sangat kurang membangun ikatan yang kuat antara orang tua dengan anak, karena membiarkan anak menggunakan gadget begitu saja tanpa adanya interaksi antara



orang tua dan anak. Aplikasi Pinggu mengajarkan orang tua dan anak untuk membangun ikatan yang lebih kuat lagi selain orang tua dan pendidik dapat mengetahui apa minat dan bakat yang dimiliki anak usia dini. Kegiatan ini mendapat cukup respon dengan melihat jumlah peserta dan antusiasme mereka saat mengikuti pelatihan teknis menggunakan Aplikasi Pinggu. Kedepannya diharapkan Pengenalan Aplikasi Pinggu tidak terbatas hanya di Kabupaten Banyumas, tapi dapat diperkenalkan ke kota-kota lain di Jawa Tengah.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan ini merupakan salah satu luaran dari Hibah Amikom untuk Pengabdian Kepada Masyarakat Tahun 2022. Kami selaku tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Amikom Purwokerto. Dan juga kepada Orang Tua dan Pendidik anak usia dini yang tergabung dalam Komunitas Orang Tua Milenial di Kabupaten Banyumas.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Fitriani, "Analisa Pemanfaatan Learning Management System (Lms) Sebagai Media Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19," *J. Inf. Syst. Informatics Comput.*, vol. 4, no. 2, p. 1, 2020, doi: 10.52362/jisicom.v4i2.312.
- [2] A. T. Wibowo, I. Akhlis, and S. E. Nugroho, "Pengembangan LMS (Learning Management System) Berbasis Web untuk Mengukur Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa," *Sci. J. Informatics*, vol. 1, no. 2, pp. 127–137, 2014, doi: 10.15294/sji.v1i2.4019.
- [3] D. Sumardi, N. Suryani, and A. A. Musadad, "Website-Based Learning Management System (LMS) as a Tool for Learning in the Covid-19 Pandemic Period for Junior High Schools," *J. Educ. Technol.*, vol. 5, no. 3, p. 346, 2021, doi: 10.23887/jet.v5i3.38371.
- [4] Rosyid Ridho, Markhamah, and Darsinah, "Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di KB 'Cerdas' Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal," *J. Penelit. Hum.*, vol. 16, no. 02, pp. 59–69, 2015.
- [5] T. Ariyani, "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Childhood Education For Child Development," *Rev. Bras. Ergon.*, vol. III, no. 1, p. 10, 2016.

