
Peranan E-Commerce terhadap Pengembangan model proses rekrutmen murid baru maupun akselerasi pembelajaran kelompok bermain & Taman Kanak-kanak Delta Asih Pertiwi, Waru Sidoarjo

Bambang Setyadarma¹⁾ | Tri Tjahjo Poernomo²⁾ | Husni Indrawati Wijaya Putri³⁾
^{1,2,3)} Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia
bsbambang1@gmail.com

Abstrak: Studi pendahuluan yang telah dilakukan atas persiapan kegiatan pengabdian masyarakat ini, yaitu melakukan kajian dasar terhadap sisi penerapan e-commerce terhadap proses rekrutmen murid baru maupun aktivitas pembelajaran di KB & TK Delta Asih Pertiwi, Waru Sidoarjo. Hal ini merupakan suatu strategi manajemen aktual bagi pengembangan sektoral kompetensi antar kelembagaan KB & Tk di lingkup kecamatan Waru Sidoarjo guna mengembangkan potensi segment pasar baru di dunia pendidikan kelompok bermain maupun taman kanak-kanak di masa pandemik saat ini. Dimana aktualisasi penerapan e-commerce mampu menjawab tantangan zaman, guna memenuhi peningkatan akselerasi pengembangan metode pengajaran serta proses rekrutmen murid baru berupa sarana kemudahan bagi masyarakat guna mengakses maupun memahami betapa pentingnya keberadaan e-commerce di era pandemik dewasa ini. Dimana upaya peningkatan daya kompetensi dunia pendidikan kelompok bermain dan taman kanak-kanak dapat berlangsung secara berkesinambungan dalam jangka panjang. Aktualisasi program e-commerce tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk blogger ataupun website yang sangat mendukung sekali terkait program pengajaran di KB & TK Delta Asih Pertiwi. Hal ini bertalian erat terhadap relevansi konseptual inti model pembelajaran modern dalam bentuk in bound maupun out bound guna memenuhi standart kelayakan gugus ajar. Terkait proses pemberdayaan pengajaran yang berkualitas modern didukung oleh visioneritas kelembagaan Delta Asih Pertiwi sebagai wahana pengembangan pola kreativitas berpikir/ sensor motorikal secara profesional bagi anak didik berusia balita agar menjadi sosok siswa yang mandiri dan berkepribadian intelektual berdedikasi modern sesuai dengan globalisasi era milenial dewasa ini.

Kata Kunci: E-Commerce, Pengembangan Model Proses Rekrutmen. Akselerasi Pembelajaran Kelompok Bermain

Pendahuluan

E-commerce adalah kepanjangan dari kosa kata electronic commerce, merupakan cakupan proses penjualan dan pembelian antara vendor/pengusaha dengan konsumen tanpa keharusan mempunyai toko dalam bentuk fisik. Dengan kehadiran tehnologi serta dukungan informasi yang cukup mudah guna diakses melalui laptop, ponsel smart phone maupun piranti elektronik yang lainnya. Dimana kegiatan transaksi online dapat dilakukan secara mudah serta digemari khalayak ramai. Berbeda dengan keberadaan marketplace, e-commerce mempergunakan website usaha, untuk menarik suatu animo serta mampu meningkatkan omset penjualan suatu produk. Beragam macam produk dapat dijual sepertihalnya fashion, elektronik, makanan, jasa pendidikan, jasa layanan publik

dan lain sebagainya. Namun alangkah baiknya jika terfokuskan terhadap konseptualitas penjualan guna menarik animo pelanggan secara berkesinambungan. Keunggulan e-commerce hanya dibutuhkan guna menciptakan kategorikal serta katalog yang bersifat kompleks guna memudahkan pencarian sosok pelanggan (New & Release, 2020).

Kombinasi pasar menggunakan metode pembelajaran baru melalui teknologi media digital dewasa ini telah dilaksanakan suatu resolusi Bersama yang bersifat global sejak terjadinya wabah covid-19. Walaupun konsep dasar e-learning seyogyanya dapat diterapkan sejauh mungkin sebelum terjadinya wabah covid-19 tatkala diri kita semuanya sudah diperkenalkan kehadiran resolusi industry 4.0 (e-learning, 2020). Pemberdayaan media digital telah membuktikan lebih banyak manfaatnya bagi lembaga jasa pendidikan. Mulai dari aktivitas penghematan biaya, dimana Lembaga jasa pendidikan tersebut tidak perlu lagi mengeluarkan anggaran dana sebanyak mungkin, dikarenakan telah menggunakan ataupun mengadopsi teknologi media digital dewasa ini. Informasi dapat dengan mudah tersebar ke banyak lapisan masyarakat dalam waktu yang begitu singkat dan dapat menjangkau ke segmen pasar yang begitu luas. Selain manfaat positif, lembaga layanan jasa Pendidikan dapat memanfaatkan media digital sebagai media transformasi pembelajaran secara efektif sebagai aktualisasi penerapan strategi pemasaran bagi dunia pendidikan kelompok bermain maupun taman kanak-kanak dewasa ini. Dengan tujuan memberdayakan proses evaluasi pembelajaran dengan cepat dan sistematis, selain sebagai sarana pengembangan pemasaran secara greader. Melalui kehadiran media digital ini, maka akselerasi pembelajaran maupun kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan secara terintegrasi dan efektif dalam jangka panjang (garudacyber.co.id).

Keberadaan teknologi informasi yang dipergunakan di dalam media pengajaran dan pembelajaran memiliki dampak positif bagi para siswa dikarenakan mereka dapat lebih muda beradaptasi dengan perkembangan teknologi tersebut maupun sarana kemudahan di dalam mencari suatu informasi yang dibutuhkan sewaktu-waktu selama proses pembelajaran berlangsung. Media yang bisa digunakan adalah menyediakan sarana pembelajaran dalam bentuk computer maupun internet di masing-masing sekolah (<https://stiaprima.ac.id>). Weblog/blog bisa dipergunakan sebagai media di dalam dunia pembelajaran yang bersifat open source dan dapat dengan mudah guna dimodifikasikan selaras kebutuhan penggunaannya. Melalui sarana blog siswa dapat mengakses informasi pembelajaran serta mampu meningkatkan ketrampilan pendayagunaan teknologi tersebut dengan berbagi serta menggunakan ulang konten-konten pembelajaran tersebut (<https://saungbelajarisyah.blogspot.com>).

Harfiah medium/media sebagai perantara di dalam penyampaian suatu informasi antara sumber terhadap penerimanya. Harfiah tersebut memberikan penekanan atas istilah media tersebut sebagai suatu perantara. Media berfungsi guna mengkorelasikan informasi dari satu pihak ke pihak lainnya. Sedangkan di dalam dunia pendidikan kata media tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Dimana media pembelajaran tersebut merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan guna menyampaikan suatu pesan maupun informasi di dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian serta minat siswa guna belajar (Arsyad, 2013).

Dewasa ini perkembangan era digital semakin berkembang pesat seiring proses kemajuan zaman. Pesatnya kemajuan teknologi iptek mampu mewujudkan program integratif pemasaran jasa berbentuk e-commerce. Kehadiran program e-commerce tersebut mampu memudahkan proses transaksi antara suatu entitas bisnis terhadap segmen pelanggannya. Aktualisasi perwujudan e-commerce tersebut, tidak hanya tersentralisasikan dalam satu pusaran lingkup pemasaran barang dan jasa. Melainkan terkonsentrasikan terhadap beragam peluang bisnis yang dapat dimanfaatkan oleh para stakeholder/pemodal guna mengembangkan kegiatan bisnis mereka dewasa ini. Kelebihan penerapan kegiatan e-commerce ini tanpa melibatkan semua sarana maupun prasarana yang ada, termasuk tenaga pemasaran yang hanya mengandalkan tenaga manusia biasa yang dapat memboroskan kegiatan usaha jasa pemasaran suatu entitas bisnis tersebut.

Melalui kehadiran e-commerce inilah suatu lembaga bisnis dapat mengaktualisasikan konsentrasi kegiatan bisnis ke seluruh penjuru pelosok area pemasaran dalam waktu secara bersamaan secara terintegratif dalam menggantungkan tenaga manusia dalam bentuk apapun. Pengusaha ataupun vendor dapat mengamati kemajuan atas kegiatan bisnisnya secara dadakan ataupun sewaktu-waktu,

melalui blogger ataupun website yang telah terprogram secara digital tanpa harus bersusah payah melakukan kegiatan promosi brosur/leaflead maupun advertensi yang sangat membutuhkan biaya yang sangat besar dan kurang efektif hasilnya. Hal ini berkaitan erat dengan entitas lembaga pendidikan kelompok bermain dan taman kanak-kanak Delta Asih Pertiwi, di Waru Sidoarjo yang perlu sekali untuk menerapkan kegiatan e-commerce dewasa ini. Guna mendukung keberhasilannya di dalam melakukan proses kegiatan rekrutmen murid baru maupun pengembangan akselerasi metode pembelajarannya guna mengaktualisasikan keprofesionalitasnya sebagai wahana pengembangan pola kreativitas anak balita berdedikasi mandiri secara modern agar mampu menjadi siswa yang handal berbudi pekerti yang baik dan berakhlak nur kharima secara insanियah.

Sasaran utama pemberdayaan teknologi e-commerce bagi pengembangan model perekrutan murid baru maupun akselerasi pembelajaran lembaga jasa pendidikan kelompok bermain dan taman kanak-kanak delta asih pertiwi tersebut adalah memberikan kemudahan terhadap wali murid yang hendak menyekolahkan para putra putrinya di lembaga jasa pendidikan tersebut. Terkait pola pembelajaran yang berbasis modern learning dengan mengedepankan visioneritas pengembangan wahana kreativitas anak didik berusia balita melalui media sarana pembelajaran menggunakan teknologi media digital/e-commerce, agar anak didik tersebut menjadi terampil serta mampu beradaptasi dengan teknologi informasi modern dewasa ini dengan sasaran akhir berupa relevansi kemandirian pribadi anak didik secara berkesinambungan dalam jangka panjang.

Manfaat pendayagunaan kegiatan promosi melalui e-commerce bagi masyarakat luas (New & Release, 2020):

1. Mengedepankan profil korporasi bisnis, agar semakin tenar keberadaan profilnya tersebut.
2. Membangun personal branding, berawal dari sisi kegunaan e-commerce bagi pribadi pelaku bisnis melalui pendayagunaan website sebagai pilar utama personal branding.
3. Mampu meningkatkan kepercayaan/trust bagi diri pelanggan maupun konsumen secara berkesinambungan.
4. Aktualisasi media promosi maupun transaksi online selama 24 jam.
5. Memudahkan kegiatan pemasaran dan promosi atas beragam barang maupun jasa.
6. Memperluas cakupan calon konsumen melalui pemberdayaan segmentasi pasar yang luas
7. Memberikan kemudahan terhadap semua proses penjualan maupun pembelian secara digital.
8. Memudahkan atas transaksi pembayaran, dikarenakan aktivitas layanan pelanggan dapat dilakukan secara online.

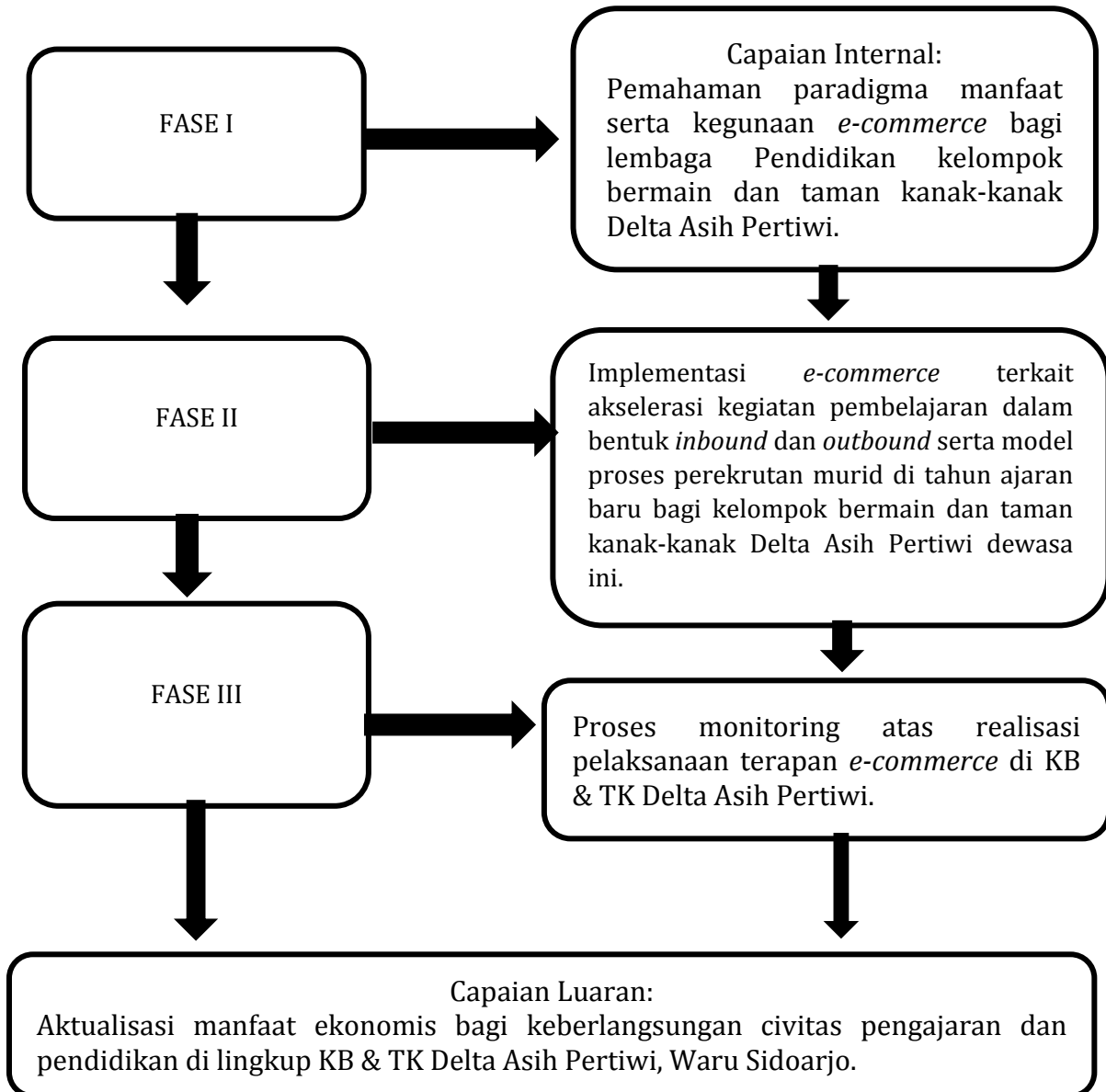
Realisasi Kegiatan

Studi pendahuluan yang telah dilakukan atas persiapan kegiatan pengabdian masyarakat ini, yaitu melakukan kajian dasar terhadap sisi penerapan *e-commerce* terhadap proses rekrutmen murid baru maupun aktivitas pembelajaran di KB & TK Delta Asih Pertiwi, Waru Sidoarjo. Hal ini merupakan suatu strategi manajemen aktual bagi pengembangan sektoral kompetensi antar kelembagaan KB & Tk di lingkup kecamatan Waru Sidoarjo guna mengembangkan potensi segmen pasar baru di dunia pendidikan kelompok bermain maupun taman kanak-kanak di masa pandemik saat ini. Dimana aktualisasi penerapan *e-commerce* mampu menjawab tantangan zaman, guna memenuhi peningkatan akselerasi pengembangan metode pengajaran serta proses rekrutmen murid baru berupa sarana kemudahan bagi masyarakat. Agar memahami betapa pentingnya keberadaan *e-commerce* di era pandemik dewasa ini, terkait peningkatan daya kompetensi dunia pendidikan kelompok bermain dan taman kanak-kanak secara berkesinambungan dalam jangka panjang.

Metode verifikasi terhadap partisipan kegiatan pengabdian masyarakat tersebut dilakukan melalui proses rekapitulasi atas pendaftaran anak didik yang telah terekrut sebagai kategori murid baru dengan klasifikasi kelompok bermain di tahun ajaran semester gasal ini, ke jenjang proses klasifikasi berikutnya sebagai murid TK A. Dimana prestasinya tersebut dapat ditelusuri/di-trace melalui rekapitulasi nilai raportnya terhadap masing-masing anak didik di tahun ajaran 2021-2022 pada semester gasal tersebut, sebagai akumulasi evaluasi keberhasilan lembaga jasa pendidikan Delta Asih Pertiwi telah menggunakan media digital/blogger (*e-commerce*) bagi keberlangsungan

akselerasi pembelajaran anak didik maupun pengembangan prasarana perekrutan murid baru dewasa ini.

Gambar 1. ROAD MAP PENGABDIAN MASYARAKAT



Penjelasan:

Fase 1 mengindikasikan telaah pendalaman tentang isu-isu terkini atas pengembangan teknologi *e-commerce* bagi penggiat lembaga pendidikan kelompok bermain dan taman kanak-kanak di lingkup Delta Asih Pertiwi, Waru Sidoarjo.

Fase 2 mengindikasikan pentingnya penerapan teknologi *e-commerce* bagi pengembangan proses rekrutmen murid pada tahun ajaran baru dan bagaimana mengembangkan strategi pembelajaran yang baik bagi anak didik agar memiliki kemandirian yang tinggi dengan dukungan konsep pembelajaran modern menggunakan bantuan teknologi *e-commerce*. Dimana aktualisasi kegiatan pembelajaran yang bersifat *inbound* maupun *outbound* dapat terakselerasikan melalui pemberdayaan *e-commerce*, agar masyarakat luas dapat mengakses metode pembelajaran secara terpadu yang dilakukan oleh civitas lembaga pendidikan KB dan Taman Kanak-Kanak Delta Asih

Pertiwi dewasa ini. Terutama wali murid yang hendak menyekolahkan putra putri balitanya di Lembaga Pendidikan tersebut.

Fase 3 mengindikasikan sejauhmana keberhasilan lembaga jasa pendidikan KB dan Taman-Kanak mampu mengaktualisasikan penerapan teknologi *e-commerce* guna meningkatkan daya kompetensinya dibanding lembaga jasa pendidikan lainnya, di dalam merealisasikan capaian prestasi sebagai wahana pembelajaran *modern* di dalam mengembangkan daya kreativitas pola pikir anak didik berusia balita dengan dukungan dedikasi kemandirian yang tinggi di dalam program persiapan memasuki jenjang sekolah dasar tingkat pertama secara berkesinambungan.

Implikasi akhir kegiatan penmas mengindikasikan sejauhmana kontribusi positif atas aktualisasi penerapan teknologi *e-commerce* apakah mampu mengakselerasikan nilai tambah/*value added* terhadap keberlangsungan pendidikan serta pengajaran civitas kelembagaan KB dan Taman Kanak-Kanak Delta Asih Pertiwi sebagai wahana utama strategi pemberdayaan pola kreativitas maupun pola pikir anak berusia balita secara profesional, di lingkup Kecamatan Waru Sidoarjo khususnya.

Realisasi kegiatan pengabdian masyarakat berisi tentang deskripsi kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan, seperti : lokasi pengabdian masyarakat, waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, keanggotaan/ tim pengabdian masyarakat, serta dokumentasi kegiatan dalam bentuk materi dan foto kegiatan pengabdian masyarakat.

Hasil

Sampling rujukan rata-rata klasifikasi nilai raport partisipan kelompok bermain Delta Asih Pertiwi menggunakan sarana pendekatan *e-commerce* dapat dijabarkan di halaman berikut ini:

Tabel 1. Sampling rujukan rata-rata rekapitulasi nilai raport partisipan

KODE	KOMPETENSI DASAR/	CAPAIAN PERKEMBANGAN
-------------	--------------------------	-----------------------------

**kelompok bermain Delta Asih Pertiwi melalui pendekatan sarana *e-commerce*
dalam bentuk *modern e-learning***

		SEMESTER I				SEMESTER II			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
	ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF								
1.1	Mempunyai perilaku yang menggambarkan sikap ingin tahu.								
	1.Terbiasa menampilkan aktivitas yang bersifat eksploratif serta mengidentifikasi (seperti halnya: aktif bertanya, mencoba atau melakukan sesuatu guna memperoleh jawaban).			√					
1.2	Mempunyai perilaku yang menggambarkan sikap kreatif								
	1.Menampilkan inisiatip dalam memilih permainan (seperti halnya: “Ayo bermain pura-pura seperti kucing.”)				√				
1.3	Mengetahui metode pemecahan masalah keseharian serta berperilaku kreatif.			√					
1.4	Penyelesaian masalah keseharian secara kreatif.				√				
	1.Mampu memecahkan masalah simple yang dihadapi dengan cara bertanya terhadap orang terdekat.				√				
	2.Meneruskan aktivitas hingga usai.								
1.5	Terkait benda-benda di sekelilingnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi serta ciri-ciri lainnya).				√				
1.6	Penyampaian mengenai apa serta bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, tekstur, beragam hasil karya).								
	1.Menyebutkan bagian-bagian suatu gambar seperti halnya: gambar, wajah orang, mobil, binatang dll.			√					
	2.Mengenal detail-detail tubuh (lima bagian).				√				
	3.Memahami konseptual ukuran (besar-kecil, panjang-pendek).			√					
	4.Terkait 3 ragam bentuk; bundar, segitiga, kubus				√				
	5.Pemahaman simbol angka beserta maknanya				√				

Sumber: (Data Internal DAP)

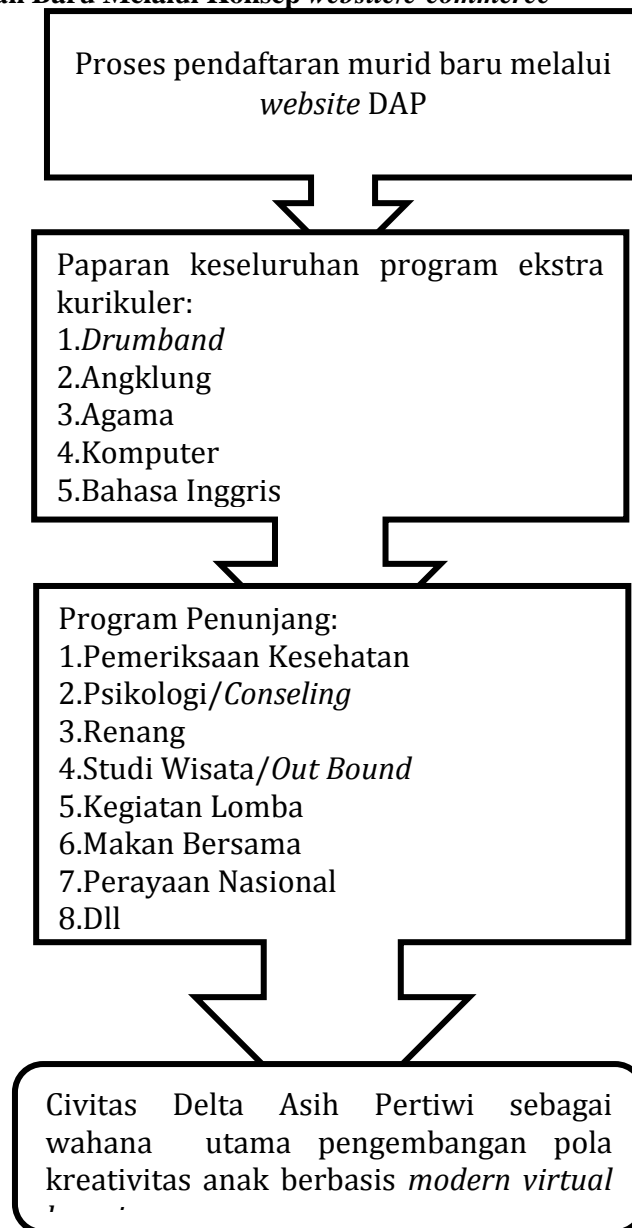
Penjelasan:

Implikasi capaian perkembangan; BB (**Belum Berkembang**). MB (**Mudah Berkembang**), BSH (**Berkembang Sesuai Harapan**), BSB (**Berkembang Sangat Baik**). Berdasarkan analisis aspek perkembangan kognitif terkait kompetensi dasar mulai pernyataan item 1.1 hingga item 1.6 memberikan sinyal bahwa rata-rata partisipan kelompok bermain di semester gasal cenderung terindikasikan ke fase BSB (berkembang sangat baik). Dengan pengertian bahwa perilaku eksploratif para partisipan anak didik balita di kelompok bermain DAP mampu memahami pentingnya suatu permasalahan dengan sikap berani bertanya terhadap orang lainnya dengan cara berkomunikasi secara verbal untuk mengetahui suatu perihal tertentu, melalui pendekatan edukatif *modern learning* dewasa ini. Perilaku insiatip dapat terselenggarakan sebagaimana mestinya dengan cara mencontoh perilaku seekor kucing di dalam melakukan suatu aktivitas permainan bola dengan cara memilih warna bola yang diinginkan.

Bentuk pemahaman atas benda-benda di sekelilingnya (besar-kecil, benda berbentuk bundar/oval, kubus, segitiga maupun simbol angka beserta maknanya) dapat dipahami dengan baik

dan benar oleh beberapa partisipan anak didik balita di lingkup kelompok bermain DAP. Hal ini merupakan bukti faktual bahwa pola akselerasi pembelajaran dan pengajaran menggunakan pendekatan teknologi virtual berbasis *bløger/e-commerce* ternyata mampu memberikan pencerahan atas capaian aspek kompetensi perkembangan kognitif secara motorikal bagi anak didik balita di lembaga jasa pendidikan DAP dewasa ini, guna meningkatkan daya kompetensinya di lingkup dunia pendidikan anak-anak khususnya di semester gasal tahun ajaran 2021-2022. Evaluasi capaian aspek perkembangan kognitif anak didik balita secara motorikal akan berlanjut di semester genap berikutnya, sebagai proses tahapan evaluasi akhir dimana anak didik balita mampu ataukah tidak di dalam memasuki jenjang baru berikutnya terkait klasifikasi strata TK A dan B guna membentuk sikap mandiri dengan bertaqwa kepada tuhan YME.

Gambar 2. Sistematika Alur Pengembangan Model Perekrutan Murid Baru Di Tahun Ajaran Baru Melalui Konsep *website/e-commerce*



Pemberdayaan teknologi informasi & komunikasi (TIK) bagi PAUD dibentuk guna memberikan rujukan bagi pihak yang berkepentingan agar bisa mendayagunakan keberadaan TIK

secara tepat sasaran. Rujukan dasar ini meliputi: daya manfaat pembelajaran anak usia dini yang terdiri dari dampak pengaruh terhadap perkembangan pola pikir anak, literasi digital bagi anak usia dini serta hakikat TIK sebagai wahana pembelajaran anak usia dini. Rujukan dasar ini dikuti oleh 3 *toolkit* guna menjabarkan secara praktis dengan cara mendayagunakan progress TIK sebagai sumber daya belajar, penugasan tumbuh kembang anak serta literasi model digital terhadap anak berusia dini. Semoga rujukan dasar ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap berbagai pihak yang berkepentingan dengan mendukung program pengoptimalisasian tumbuh kembang anak usia dini dewasa ini. Oleh sebab itu sangat relevan sekali jika pembelajaran beserta pendayagunaan TIK maupun literasi digital menjadikan bagian dari keberadaan PAUD.

Pendayagunaan TIK ataupun literasi bisa dipergunakan sebagai sumber daya pembelajaran bagi guru beserta anak didiknya maupun kegiatan pendokumentasian terhadap tumbuh kembang anak. Selain itu juga TIK memiliki peranan penting terkait pengembangan sistem pembelajaran. Hal ini diakibatkan oleh penerapan sistem pembelajaran konvensional yang lambat laun harus berasimilasi guna mendayagunakan TIK secara optimal. Beragam format penyampaian pembelajaran telah mendayagunakan TIK yang telah berkembang dewasa ini, seperti halnya; *hybrid/flipped classroom*, pembelajaran *online/daring*, maupun gabungan antara pembelajaran tatap muka dengan *daring/blended learning*. Kehadiran teknologi informasi di dunia pendidikan dapat merobohkan jarak antara tenaga pendidik dengan siswa. Teknologi informasi menawarkan *cyber teaching* atau pengajaran maya, dimana proses pengajaran dilaksanakan melalui *cybernet*. Dewasa ini sudah banyak *website* yang mengarah ke *cyber teaching*. Keberadaan teknologi *cyber* ini bukan lagi merupakan alasan untuk tidak belajar

Tabel 1. Jabatan Jabatan dan Pangkat Dosen

No	Jenjang Jabatan	Jenjang Pangkat/ Golongan Ruang	Angka Kredit
1	Asisten Ahli	Penata Muda Tk.1, III/b	150
2	Lektor	Penata, III/c	200
		Penata Tk.1, III/d	300
3	Lektor Kepala	Pembina, IV/a	400
		Pembina Tk.1, IV/b	550
		Pembina Utama Muda, IV/c	700
4	Guru Besar	Pembina Utama Madya, IV/d	850
		Pembina Utama, IV/e	1050

Kesimpulan

Peranan pendidik sebagai objek utama di dalam pendampingan anak-anak di sekolah, beserta kemampuan pedagogisnya di dalam menyongsong kehadiran era digital tidaklah menjadi suatu alergi. Kompetensi pendidik pun masuk pada sisi kompetensi yang dinamakan guru abad ke 21. Oleh karena itu guru memiliki kemampuan yang lebih kompleks terkait perkembangan teknologi. Media digital ini diharapkan menjadi inovasi guna mendukung aspek perkembangan anak dalam beragam sisi kehidupan, sosial, maupun aspek budaya. Beberapa literatur observasi serta disiplin ilmu memberikan pernyataan bahwa teknologi digital mampu dipergunakan sebagai sarana penunjang berpikir kritis, bukan hanya sebagai dokumentasi belajar saja melainkan berfungsi juga bagi semua tingkatan

Pendidikan harus terlibat dengan memanfaatkan serta mendayagunakan kemajuan teknologi tersebut. Keberadaan TIK sangatlah penting di dalam pendidikan anak usia dini/PAUD, dikarenakan

berkaitan erat terhadap peluang ataupun potensi yang ditawarkan serta diberdayakan terhadap sektor ini. Termasuk kesempatan guna:

1. Mendukung serta meningkatkan pengalaman belajar maupun bermain anak-anak.
2. Menopang serta memperkuat proses pembelajaran maupun aktivitas pengembangan keprofesionalan praktisi pendidikan
3. Mendukung serta memperkokoh interaksi hubungan serta proses komunikasi antara anak-anak, orang tua beserta orang lainnya yang terhubung dengan pendidikan anak usia dini.

Relevansi pendayagunaan e-commerce sebagai media promosi bagi lembaga pendidikan Kelompok Bermain & TK Delta Asih Pertiwi:

1. Timbulnya image positif, bagi masyarakat luas lingkup pemukiman delta sari indah dan sekitarnya tentang internal profil Kelompok Bermain & TK DAP sebagai wahana pembentuk kepribadian anak yang bersifat mandiri dan bertakwa kepada Tuhan YME.

2. Teraktualisasinya peningkatan animo masyarakat, guna menyekolahkan putra putrinya di lembaga pendidikan Kelompok Bermain & TK DAP dewasa ini.

3. Adanya kepercayaan sekelompok masyarakat yang telah menyekolahkan putra putrinya di Kelompok Bermain & TK DAP terhadap pendidikan lanjutan di tingkat sekolah dasar yang bereputasi di lingkup Kecamatan Waru dan Gedangan Sidoarjo seperti halnya sekolah dasar unggulan milik Jaya Land Property maupun sekolah dasar negeri unggulan Ketajen Gedangan.

4. Adanya jalinan kerjasama yang baik yang timbul dari beberapa lembaga pengelola pendidikan Sekolah Dasar Negeri maupun Swasta seperti halnya; SD Hang Tua 11 Djuanda, Lingkup SD Negeri Kecamatan Waru, Sekolah Dasar Unggulan Jaya Land Property, SD Khatolik Santo Yosep, SD Islamiyah Al-Fallah Tropodo guna menerima alumni Kelompok Bermain & TK DAP secara proporsional (aktualisasi sinergitas kegiatan relationship marketing secara berkesinambungan).

Ucapan Terimakasih (Optional)

Ucapan terimakasih dapat dicantumkan apabila tim pengabdian ingin memberikan ucapan terimakasih kepada lembaga/kampus/mitra tempat tim pengabdian melakukan kegiatan pengabdian. Ucapan terimakasih juga dapat diberikan kepada pihak yang telah mendanai kegiatan pengabdian.

Daftar Pustaka

Arsyad, (2013), Peranan Media Informasi.

Desfanda, V. Y. (2021), Bimbingan Konseling FKIP-UKSW, Salatiga.

e-learning, (2020), Indonesia Education Technology.

garudacyber.co.id, (2020), Manfaat Media Digital Dalam Pemasaran.

<https://stiaprima.ac.id> › syscontent › quick_conte, Pentingnya Teknologi Untuk Pendidikan.

<https://saungbelajaraisyah.blogspot.com>, Memanfaatkan Blog Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh.

New & Release, (2020), Mengenal Apa Itu E-Commerce: Manfaat, Fungsi, Kelebihan Dan Cara Daftarnya.

Lampiran Pendukung Kegiatan Penmas

1. Dokumentasi Kegiatan Penmas Di KB & TK Delta Asih Pertiwi
2. Surat Bukti Pelaksanaan Kegiatan Penmas Di Semester Genap Tahun Ajaran 2021-2022





DELTA ASIH PERTIWI

Kelompok Bermain & Taman Kanak – Kanak

Jl.Delta Sari Indah I-20n Telp. 031-8535313 Sidoarjo

SURAT BUKTI KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **Karsilah Krisnawati, S.Psi**
Jabatan : Kepala Sekolah KB & TK Delta Asih Pertiwi
Alamat Sekolah : Jalan Delta Sari Indah Blok I No 20, Waru Sidoarjo

Memberikan pernyataan bahwa nama-nama tim penmas FEB UWKS tersebut, di bawah ini benar-benar telah melakukan kegiatan Penmas yang diselenggarakan pada tanggal 11 April 2022 di Lingkup Lembaga Pendidikan KB & TK DAP, Jam: Setengah 10.00 Pagi (Wib) dengan Tema: **Peranan e-commerce terhadap pengembangan model proses rekrutmen murid baru maupun akselerasi pembelajaran Kelompok Bermain & Taman Kanak-Kanak Delta Asih Pertiwi, Waru Sidoarjo.**

Nama Tim Penmas : Bambang Setyadarma, SE., M.Ak (**Sebagai Ketua**)
: Tri Tjahjo Poernomo, SE., MM (**Sebagai Anggota 1**)
: Husni Indrawati Wijaya Putri, SE., MM (**Sebagai Anggota 2**)

Demikian surat pernyataan ini dibuat, sesuai dengan realita yang ada. Untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sidoarjo, 11 April 2022

Mengetahui,

Kepala KB & TK DAP

KARSILAH KRISNAWATI, S.Psi