

Pelatihan Penyiapan Bahan Pembelajaran Interaktif untuk Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Bambang Tri Wahyono*¹, Yuni Widiastiwi², Iin Ernawati³

^{1,2}Program Studi Informatika, ³Program Studi Sistem Informasi
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

Jl. R.S. Fatmawati Pondok Labu, Jakarta Selatan, telp 021-7656971
e-mail: *¹bambang.triwahyono@upnvj.ac.id, ²widiastiwi@upnvj.ac.id,
³iinernawati@upnvj.ac.id

Abstrak

Pada masa pandemi saat ini membutuhkan banyak kreatifitas dari guru untuk dapat berkreatifitas dan berimajinasi untuk mendapatkan pengalaman belajar yang membangun dan menantang bagi siswa didiknya terutama untuk siswa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Permasalahan yang kerap ditemui oleh para guru adalah kemampuan dan keterampilan untuk dapat menghasilkan atau memberikan materi pembelajaran yang interaktif bagi siswa didiknya yang masih terbatas. Tujuan dari program ini adalah transfer pengetahuan dan keterampilan bagi para guru untuk dapat menyiapkan dan memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa didiknya dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Adapun pelatihan yang akan dilakukan dengan membuat bahan pembelajaran menggunakan aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dan dapat diakses secara langsung oleh siswa melalui perangkat telepon selular yang saat ini sudah umum digunakan di masyarakat. Hasil dari pelaksanaan program pengabdian masyarakat yang diharapkan adalah berupa peningkatan pengetahuan khalayak sasaran tentang pembuatan materi ajar yang bersifat interaktif sehingga diharapkan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi anak didik .

Kata kunci: Guru, PAUD, Pembelajaran, Interaktif

1. PENDAHULUAN

Perubahan tatanan dunia yang disebabkan oleh COVID-19 menyebabkan pandemi berkepanjangan di seluruh belahan dunia, kondisi ini berimbas kepada seluruh bidang kehidupan masyarakat baik secara ekonomi, sosial-budaya, juga pendidikan. Untuk membatasi meluasnya virus yang terjangkit di masyarakat memerlukan penanganan dan kebijakan dari pemerintah dan masyarakat sehingga dapat beradaptasi terhadap dampak pandemi tersebut dengan cara menjaga jarak dan kontak fisik [1][2].

Untuk mencegah meluasnya COVID-19 maka Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease (Covid-19)*, adapaun poin utama yang tersampaikan dalam Surat Edaran ini mengenai proses pembelajaran dari rumah. Adapun kegiatan dan materi pembelajaran dapat memiliki perbedaan antar siswa, berdasarkan minat serta kemampuan dari masing-masing siswa, termasuk dalam hal kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah [3].

Sebelum COVID-19 menjadi pandemi di Indonesia, lembaga pendidikan menjalankan metode pembelajaran dengan tatap muka, namun setelah menjadi pandemi, pembelajaran dilaksanakan secara daring/online melalui tempat tinggal sebagai upayaantisipasi dan memangkas penyebaran virus COVID-19. Pemerintah mengambil langkah inisiatif dengan meniadakan pembelajaran tatap muka langsung dan menggantinya dengan pembelajaran yang dilaksanakan melalui pemanfaatan media sosial, media teknologi, dan aplikasi pembelajaran yang dikenal dengan pembelajaran daring dan kebijakan ini diterapkan di semua jenjang pendidikan baik dari tingkat PAUD hingga Perguruan Tinggi [4].

Menurut Kemendikbud, pendidikan anak usia dini saat pandemi tetap diberikan dengan tatap muka sehingga Kemendikbud mengeluarkan kebijakan mengadakan pembelajaran tatap muka untuk jenjang PAUD yang dimulai pada bulan Juli 2020. Untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka tersebut, Kemendikbud menyiapkan panduan pembelajaran bagi guru dan orangtua dalam memberikan pendidikan kepada anak usia dini.

Kemendikbud menyampaikan bahwa jenjang PAUD sebagai jenjang pendidikan yang tidak dapat berulang, dikarenakan dimasa usia dini perkembangan otak, sosial, dan emosional mengalami masa pertumbuhan yang cepat sehingga keberadaan jenjang PAUD akan membantu orang tua memberikan pendidikan yang sesuai untuk putra-putrinya.

Menurut Menteri Nadiem, model pembelajaran PAUD yang berprinsip “Bermain adalah Belajar” menitikberatkan pada peningkatan sisi psikososial, peningkatan rasa ingin belajar di rumah, dan menekan rasa bosan yang kerap terjadi pada anak-anak PAUD. “Proses pembelajaran ini adalah dalam kegiatan sehari-hari yang kontekstual sehingga anak bisa berpartisipasi dalam kegiatan orangtua.”

Di masa pandemi yang tidak memungkinkan diadakan pertemuan tatap muka langsung, Sekolah PAUD mengalami banyak kendala dalam model dan sistem pembelajaran sehingga diperlukan jalan keluar yang tepat untuk melaksanakan pembelajaran pada anak usia dini. Jalan keluar yang ditawarkan adalah dengan menempa pengetahuan dan keterampilan guru-guru PAUD dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam bentuk video, animasi, gambar dan suara. Selain itu diajarkan cara membuat aplikasi permainan interaktif khusus untuk anak usia dini sebagai media pembelajaran berbasis multimedia yang akan digunakan oleh murid PAUD untuk memahami materi pelajaran sesuai kebutuhan kurikulum PAUD [5].

1.1 Permasalahan

PAUD Kuntum Mekar merupakan salah satu PAUD yang berada di lokasi Baros dimana berdasarkan analisis situasi yang dilakukan, maka ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut: Kondisi pandemi mengharuskan pemanfaatan metode pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, sedangkan kemampuan pengetahuan dan keterampilan para guru dalam bidang TIK masih terbatas

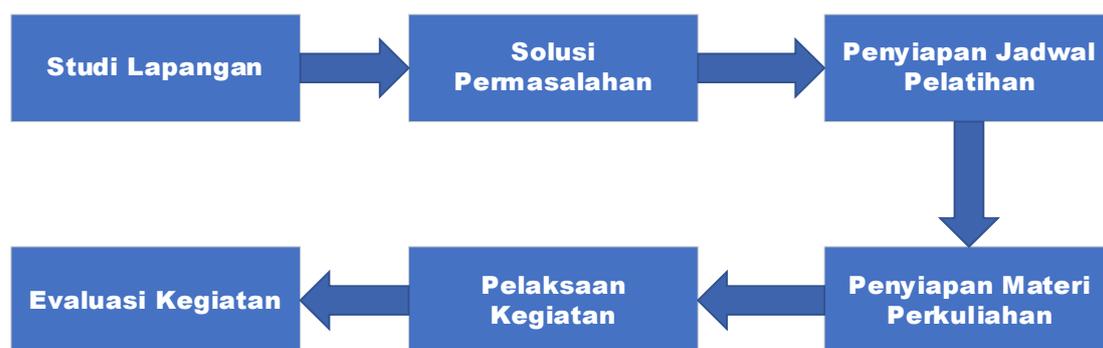
1.2 Solusi

Alternatif solusi yang dapat diusulkan untuk mengantisipasi permasalahan di atas adalah sebagai berikut :

1. Penyiapan bahan pembelajaran yang interaktif sehingga dapat menghasilkan pengetahuan belajar yang menarik bagi para siswa didik
2. Pembuatan materi ajar yang terintegrasi dengan telepon genggam sehingga mempermudah siswa dalam mengakses modul pembelajaran
3. Pemberian pelatihan dan keterampilan TIK bagi para guru untuk penyiapan bahan pembelajaran yang interaktif

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diperlukan suatu metode atau tahapan pelaksanaan kegiatan yang terstruktur, sehingga diharapkan mendapat hasil yang efektif, penyelenggaraan pelatihan ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan metode pelaksanaan seperti berikut ini:



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Berdasarkan gambar 1, tentang metode pelaksanaan di atas, maka dapat dideskripsikan lebih detail mengenai tahapan-tahapan kegiatan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengacu kepada tahapan berikut :

1. Studi Lapangan
Pada awal kegiatan dilaksanakan dengan melakukan studi lapangan, melihat situasi kondisi khalayak sasaran yang akan dijadikan tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, kemudian menentukan obyek dan subjek pelatihan.
2. Solusi Permasalahan
Setelah penentuan khalayak sasaran telah dilakukan dan telah dilakukan observasi terhadap permasalahan yang telah ditemukan di lokasi khalayak sasaran, kemudian dicari *alternative* pemecahan masalah agar didapatkan solusi yang terbaik dari permasalahan yang ada.
3. Penyiapan Jadwal Pelatihan
Untuk membantu mempermudah pelaksanaan kegiatan, maka diperlukan pembuatan jadwal pelatihan, dimana akan dilakukan *breakdown* kegiatan apa saja, waktu pelaksanaan kegiatan dan materi kegiatan
4. Penyiapan Materi Pelatihan
Materi pelatihan disiapkan dengan melihat target khalayak sasaran, dimana target yang dijadikan peserta pelatihan adalah guru yang mengajar di PAUD. Materi berupa pemahaman pengetahuan mengenai Teknologi Informasi dan Komunikasi, serta penggunaan aplikasi *Canva* sebagai *tools* untuk menyiapkan materi ajar pembelajaran untuk siswa didik
5. Pelaksanaan kegiatan
Saat pelaksanaan kegiatan merupakan kegiatan inti dari keseluruhan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Hal ini menjadi prioritas utama sehingga harus dipersiapkan secara cermat,
6. Evaluasi kegiatan
Evaluasi kegiatan dilaksanakan untuk memantau keberhasilan kegiatan yang telah dilaksanakan, sehingga transfer pengetahuan telah berjalan efektif.

Setelah metode pelaksanaan sudah ditentukan, kemudian akan dilakukan penentuan rancangan pengerjaan kegiatan dengan membuat jadwal kegiatan, yang dapat membantu menentukan ketercapaian target kegiatan yang akan dikerjakan.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Tahun 2021											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Observasi												
2	Penentuan Solutif												

3	Pembuatan Jadwal												
4	Pembuatan Materi												
5	Pelaksanaan Kegiatan												
6	Evaluasi												
7	Pembuatan Artikel Ilmiah												
8	Publikasi												
9	Laporan												

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan ditentukan di bulan September 2021, pelaksanaan kegiatan dilaksanakan melalui tatap muka ataupun melalui daring. Kegiatan ini dilaksanakan dengan *hybrid learning* dikarenakan situasi dan kondisi yang saat itu masih dibatasi kondisi PPKM yaitu Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat, sehingga terbatas pula waktu dan juga kepesertaan dalam kegiatan, hal ini dimaksudkan untuk menjamin keamanan dan kenyamanan.

Awal pelaksanaan kegiatan dilaksanakan dengan memberikan pelatihan pengenalan mengenai materi dasar tentang teknologi informasi dan komunikasi, dalam pertemuan awal ini diberikan informasi dan pengetahuan mengenai pemanfaatan komputer dalam membantu mempermudah kegiatan guru dalam menyiapkan bahan pembelajaran.



Gambar 2. Penyampaian Materi TIK

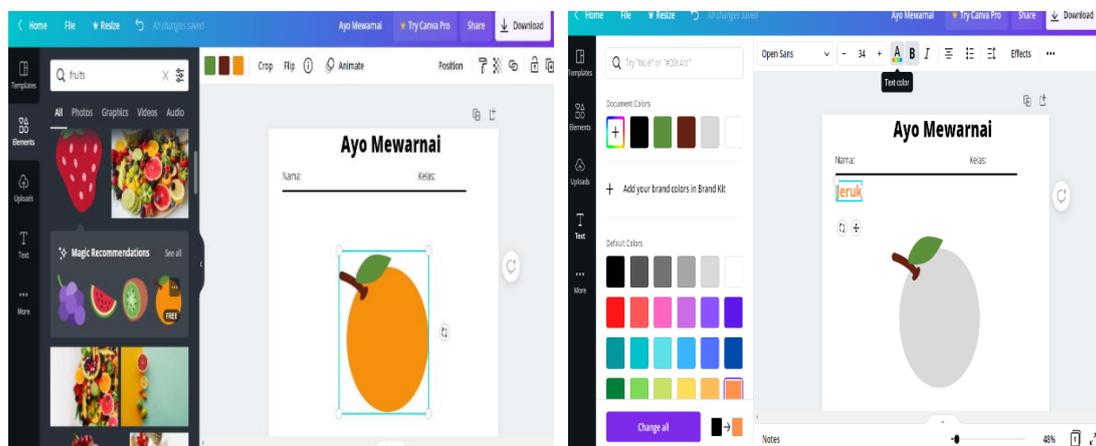


Gambar 3. Latihan Mandiri

Langkah berikutnya dalam pelaksanaan kegiatan adalah memberikan pelatihan mengenai salah satu *tools* yaitu perangkat lunak yang dapat membantu mempermudah pembuatan penyediaan bahan pembelajaran yang interaktif. Adapun *tools* yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *Canva* yaitu merupakan sebuah *platform* desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan. Alasan penggunaan *canva* dalam kegiatan ini adalah kemudahan akses informasi dan pengetahuan mengenai *tools* *canva* tersedia banyak di internet baik berupa modul pembelajaran dalam bentuk *ebook* maupun video tutorial, sehingga diharapkan setelah kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan oleh pengabdian dapat dilanjutkan oleh para guru dengan lebih mudah dan berkelanjutan karena mereka sudah memiliki *background* pengetahuan dan juga ketersediaan modul pengetahuan mengenai *canva*.

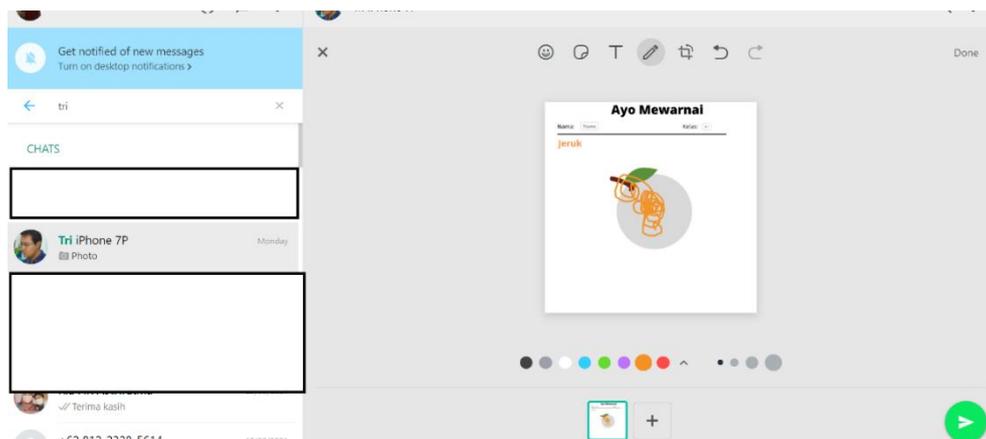
Langkah awal dalam pembuatan desain di *canva* adalah dengan membuat akun *canva* terlebih dahulu, kemudian pilih menu yang disesuaikan dengan kebutuhan yang diinginkan, desain sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan, kemudian setelah selesai download dan bagikan kepada orang yang diinginkan.

Dalam pelatihan *canva* yang dilaksanakan di PAUD Kuntum Mekar ini membuat desain untuk melatih motorik halus siswa didik[6] yaitu dengan membuat desain mewarnai gambar buah.



Gambar 4. Desain Materi Pembelajaran

Setelah materi pembelajaran sudah selesai didesain, kemudian masuk ke tahap berikutnya yaitu pengiriman materi pembelajaran kepada siswa didik melalui perangkat telepon genggam orang tuanya ataupun melalui *whatsapp group* yang ada, sehingga proses penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih mudah dan cepat.



Gambar 5. Simulasi Pengiriman Materi Pembelajaran Melalui Whatsapp

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pelatihan pengabdian kepada masyarakat terkait kegiatan penyiapan materi ajar yang telah selesai dikerjakan, maka dapat ditarik simpulan berikut:

1. Pelaksanaan kegiatan dengan target khalayak sasaran adalah guru PAUD Kuntum Mekar
2. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan beberapa tahap, dimulai dari pengenalan teknologi informasi dan komunikasi, dimana tahap pertama ini guru-guru diberikan bekal pengetahuan bagaimana mengoperasikan komputer secara optimal, pengoperasian aplikasi *canva*, melakukan desain rencana pembelajaran yang akan diberikan ke peserta didik, membuat desain dengan *canva*, melakukan koneksi hasil desain dengan media *broadcast* yang dipilih.
3. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan dapat terlihat peningkatan kemampuan guru-guru berdasarkan materi pengabdian yang telah disampaikan, yaitu peningkatan pengetahuan dan keterampilan terkait teknologi informasi dan komunikasi, menyiapkan materi pembelajaran, membuat desain pembelajaran dengan *canva* sampai dengan melakukan distribusi materi pembelajaran menggunakan teknologi dengan menggunakan media *broadcast*.

5. SARAN

Dalam pelaksanaan program kegiatan pengabdian kepada masyarakat masih memiliki kendala yang belum optimal, diantaranya masalah koneksi internet di lokasi PAUD yang kurang lancar dalam mendukung pelaksanaan kegiatan pelatihan, sehingga untuk pelaksanaan kegiatan mungkin bisa dilakukan di lokasi lain dengan koneksi internet yang lebih baik dan optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M), Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta yang telah mendukung baik secara material dan non material agar pelaksanaan kegiatan program pengabdian kepada masyarakat dapat berjalan sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. C. Reluga, "Game Theory of Social Distancing in Response to an Epidemic," *PLOS Comput. Biol.*, vol. 6, no. 5, p. e1000793, May 2010, [Online]. Available: <https://doi.org/10.1371/journal.pcbi.1000793>.
- [2] P. Gouédard, B. Pont, and R. Viennet, "EDU/WKP(2020)12 Directorate For Education And Skills Education Responses To Covid-19: Implementing A Way Forward OECD Working Paper No. 224," 2020, [Online]. Available: www.oecd.org/edu/workingpapers.
- [3] SE Mendikbud No. 4 tahun 2020, 2020. "Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19)," <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-covid19>, diakses tanggal 22 November 2021
- [4] E. Suhendro, "Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19," *Golden Age J. Ilm. Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 3, pp. 133–140, 2020, doi: 10.14421/jga.2020.53-05.
- [5] Y. A. Koedoes, S. R. Abubakar, M. Nadzirin, and A. Nur, "Solusi Pembelajaran Anak Usia Dini pada Masa Pandemi Covid-19," *J. Pengabd. Masy. Ilmu Terap.*, vol. 2, no. 2, pp. 87–92, 2020.

- [6] N. Fadhilah, 2014, “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mewarnai Di Kelompok B Tk Kklkmd Sedyo Rukun Bambanglipuro Bantul,” *Skripsi*, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.