PELATIHAN PEMANFAATAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS ANIMASI BAGI GURU-GURU TK

I Ketut Suparya

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STAHN Mpu Kuturan Singaraja

iketutsuparya@gmail.com

Histori artikel

Received:
15 Oktober 2020

Accepted:
10 November 2020

Published:
30 November 2020

Abstrak

Pengabdian masyarakat ini terinspirasi dari kendala yang ditemukan dalam proses belajar di TK, yaitu terbatasnya alat praktek atau media yang dimiliki sekolah membuat guru tidak pernah mengajak peserta didiknya untuk melakukan proses pembelajaran menggunakan multimedia di kelas. Akibatnya anak kurang menyukai materi apa yang disampaikan guru khususnya dalam materi tema alam semesta. Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut: 1) untuk meningkatkan pemahaman konsep guru-guru TK Widya Kumara Sidhi pada pembelajaran tema alam semesta, 2) untuk meningkatkan kemampuan guru-guru TK Widya Kumara Sidhi dalam menggunakan media audio visual berbasis animasi pada pembelajaran tema alam semesta. Metode kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan workshop pemanfaatan media audio visual berbasis animasi sesuai dengan tema alam semesta. Hasil dari PKM ini adalah sebagai berikut: 1) setelah mengikuti pelatihan, pemahaman konsep guru-guru TK Widya Kumara Sidhi pada pembelajaran tema alam semesta berada pada kriteria baik, 2) setelah mengikuti pelatihan, seluruh peserta guru-guru TK Widya Kumara Sidhi mampu menggunakan media audio visual berbasis animasi pada pembelajaran tema alam semesta.

Kata-kata Kunci : media audio visual, animasi, alam semesta

Abstract. This community project was inspired by the limited practice tools or media owned by the school, found as obstacles in conducting learning process in kindergarten. Therefore, made the teachers never carried out the learning process using multimedia in the classroom activity. As a result, students did not enjoy the teacher delivery, especially in the universe theme. The objectives of this project were as follows: 1) to improve the understanding of Widya Kumara Sidhi Kindergarten teachers' on the learning concept of universe theme, 2) to improve the ability of Widya Kumara Sidhi Kindergarten teachers' in using animation-based audio-visual media on learning of universe theme. This project was carried out with a workshop on the use of animation-based audio-visual media in accordance with the universe theme. The results of this PKM were as follows: 1) after participating the training, the understanding of Widya Kumara Sidhi Kindergarten teachers' on the learning concept of universe theme is in good criteria, 2) after participating the training, all the Widya Kumara Sidhi Kindergarten teachers' were able to use animation-based audio-visual media on teaching the universe theme.

Keywords: audio-visual media, animation, universe

PENDAHULUAN

Pelaksanaan proses pembelajaran pada setiap jenjang sekolah tidak bisa lepas dari pemanfaatan teknologi, terutama teknologi informasi dan komunikasi. Banyak orang tua yang berpendapat bahwa pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi akan terjadi secara alamiah ketika anak - anak sudah tumbuh dewasa dan benar-benar siap (Nugraheny, 2020). Situasi yang terjadi di lapangan ternyata dunia pendidikan belum siap dalam mengantar anak-anak mengenal dan mengembangkan kecakapan diri melalui media teknologi informasi. Pembelajaran seharusnya berjalan dimulai dengan fakta-fakta, prinsip-prinsip atau prosedur - prosedur yang benar dan masuk ke dalam bidang pengembangan kreativitas anak. Model pembelajaran seperti ini diperlukan adanya kesempatan kepada anak untuk berkolaborasi dengan media atau alat peraga (Suparya, 2019).

Pemanfaatan media yang baik serta memadai, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menggairahkan. Penggunaan bahasa verbalisme akan muncul ketika pembelajaran tanpa menggunakan media. Namun dengan menggunakan media unsur verbalisme dapat dikurangi bahkan dihilangkan. Mengurangi atau menghilangkan unsur verbalisme, maka siswa akan diberikan pengertian dan konsep yang sebenarnya secara realistis dan teliti, serta memberi pengalaman menyeluruh yang pada akhirnya memberi pengertian yang konkret (Purwono, 2014; Suparya, 2020)

Media audio visual adalah salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan lebih jelas serta membantu menjelaskan fenomena yang sulit dibayangkan oleh anak (Fujiyanto, 2016). Adanya contoh-contoh berupa fakta, video, data, gambar, grafik, animasi dengan atau tanpa suara menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik serta menyenangkan bagi anak. Bahan-bahan dapat disajikan dalam suatu rangkaian peristiwa yang disederhanakan atau diperkaya sehingga kegiatan belajar tidak membosankan bagi siswa.

Dari hasil observasi kendala yang sering terjadi di TK Widya Kumara Sidhi adalah anak terkadang bosan dengan media yang sudah disediakan, ini terjadi karena beberapa hal yakni karena media yang diberikan tak bervariasi sehingga anak kurang begitu tertarik dengan media tersebut, yang kedua dikarenakan minimnya media yang cocok untuk pembelajaran. Terbatasnya sarana atau alat praktek atau media yang dimiliki sekolah sering dijadikan alasan mengapa guru tidak pernah mengajak peserta didiknya untuk melakukan proses pembelajaran menggunakan multimedia di kelas. Akibatnya anak kurang menyukai materi apa yang disampaikan guru khususnya dalam materi tema alam semesta.

Dengan pemanfaatan media audio visual berbasis animasi diharapkan dapat menjadi alternatif model pembelajaran dalam mengurangi suasana yang statis dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif dan menyenangkan. Selain hal-hal yang disampaikan di atas, kegunaan lain dari pemanfaatan media ini, dapat menciptakan variasi belajar sehingga tidak menimbulkan kebosanan terhadap siswa. Ini diharapkan akan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar anak secara mandiri, kreatif, efektif dan efisien.

Menurut Peraturan Pemerintah No. 58 Tahun 2009, pembelajaran di TK dibagi menjadi beberapa tema pelajaran, salah satunya adalah tema alam semesta. Dalam tema alam semesta anak-anak akan diajak untuk mempelajari macam-macam gejala alam (seperti: terjadinya banjir, gunung meletus, gempa bumi, tanah longsor, halilintar/petir, pelangi, terjadinya siang dan malam, matahari, bulan, bintang). Guru sering mengalami kendala dalam membelajarkan tema ini, karena tema ini sebenarnya bisa dikembangkan lebih luas tergantung seberapa luas kemampuan guru untuk memberikan pengalaman baru kepada anak.

Menurut perkembangan kognitif dari Piaget (dalam Sujiono, 2007) anak pada masa TK berada pada tahap perkembangan pra operasional. Hal ini berarti anak akan mampu memahami fenomena, gejala, atau pun prinsip dengan menggunakan symbol yang bersifat kongkret. Anak akan mampu memahami sesuatu dengan baik jika keadaan yang mereka pelajari benar-benar dihadirkan seperti aslinya. Melihat situasi yang terjadi di lapangan, masalah – masalah tersebut perlu ditindak lanjuti agar aktivitas anak tidak rendah dalam proses pembelajaran sehingga tujuan utama pembelajaran yakni optimalisasi perkembangan anak tercapai secara maksimal.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, kenyataan di lapangan khususnya di TK Widya Kumara Sidhi menunjukkan bahwa guru-guru TK banyak mengalami kendala dalam membelajarkan tema alam semesta, diantaranya (1) sebanyak 68% guru yang ada di seluruh TK Widya Kumara Sidhi tidak membelajarkan seluruh sub tema yang bisa dikembangkan dalam tema alam semesta; (2) sebanyak 82% media yang digunakan hanya sebatas media gambar yang ada di buku atau dengan media yang dirancang sendiri,

(3) sebanyak 75% guru belum memiliki pemahaman dalam mencari sumber atau mengembangkan media audio visual berbasis animasi dalam membantu proses pembelajaran, (4) sebanyak 60% guru belum mampu menggunakan media audio visual berbasis animasi dalam proses pembelajaran.

Kendala-kendala yang dialami oleh guru disebabkan karena kurangnya pemahaman dari guru mengenai konsep dasar tema alam semesta, sehingga guru tidak mampu mengembangkan materi menjadi lebih luas. Guru kurang memiliki pengetahuan, kreativitas, kepekaan dan keberanian dalam memanfaatkan media pembelajaran yang bisa membantu proses pembelajaran. Guru-guru hanya terpaksa menggunakan media konvensional seperti gambar-gambar yang dirancang sendiri atau menggunakan gambar-gambar yang sudah ada di buku anak dalam proses pembelajaran tema alam semesta. Hal ini menyebabkan guru hanya membelajarkan materi yang mudah bagi guru dalam menyiapkan media pembelajaran tanpa melihat keluasan materi dari tema tersebut.

Sarana pembelajaran seperti laptop serta LCD proyektor disetiap sekolah yang ada di TK Widya Kumara Sidhi telah tersedia, namun guru belum menggunakan sarana pembelajaran itu dengan optimal. Dari hasil wawancara dan observasi didapatkan bahwa penggunaan sarana pembelajaran laptop dan LCD proyektor biasanya hanya digunakan untuk menonton film pendidikan yang terkait dengan anak usia dini. Guru belum memanfaatkan sarana itu untuk menayangkan media audio visual berbasis animasi pada pembelajaran tema alam semesta.

Minimnya penggunaan media pembelajaran di sekolah pada waktu proses pembelajaran, mendorong perlunya pemanfaatan media audio visual berbasis animasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa mengenai pokok bahasan yang dipelajari. Dalam proses pembelajaran media audio visual berbasis animasi ditayangkan televisi atau pun dengan LCD Proyektor. Melalui program ini mampu memberikan contoh sederhana materi pelajaran menyerupai keadaan aslinya sehingga mudah dipahami oleh anak.

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan perumusan masalah sebagai berikut: 1) bagaimanakah pemahaman konsep guru-guru TK Widya Kumara Sidhi pada pembelajaran tema alam semesta setelah mengikuti pelatihan?, 2) bagaimanakah kemampuan guru-guru TK Widya Kumara Sidhi dalam menggunakan media audio visual berbasis animasi pada pembelajaran tema alam semesta setelah mengikuti pelatihan?

METODE PELAKSANAAN

Dalam pelaksanaan kegiatan diperlukan suatu cara atau metode untuk menunjang dan melancarkan kegiatan pelaksanaan PKM ini. Adapun tahapan kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Pemberian materi terkait dengan konsep-konsep alam semesta.
- 2) Pemberian pelatihan secara teori dalam pemanfaatan media audio visual berbasis animasi.
- 3) Merencanakan (*plan*) pembelajaran sesuai dengan pemanfaatan media audio visual berbasis animasi. Pada kegiatan merencanakan (*plan*) ini dilakukan kegiatan menyusun perangkat pembelajaran, seperti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), media, dan lain – lain
- 4) Melaksanakan (*do*) pembelajaran sesuai dengan keterampilan mengajar pada kurikulum 2013. Kegiatan pelaksanaan (*do*) ini merupakan kegiatan mengaplikasikan pembelajaran yang telah disusun pada kegiatan pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran (*do*) berlangsung, beberapa orang akan bertindak selaku observer, untuk melihat apa saja hal – hal yang terjadi selama pembelajaran berlangsung.
- 5) Merefleksi (*see*) untuk mendiskusikan kekurangan pemanfaatan media audio visual berbasis animasi. Kegiatan merefleksi ini merupakan kegiatan berdiskusi bersama – sama untuk mengetahui apa yang menjadi kelebihan dan kekurangan dalam membelajarkan siswa.

Dalam rancangan evaluasi ini akan dikemukakan melalui matrik indikator kegiatan, dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Evaluasi PKM

No	Tujuan	Indikator	Pengukuran
1	Meningkatkan pemahaman konsep guru-guru TK pada pembelajaran tema alam semesta	Seluruh guru-guru yang menjadi peserta pelatihan mampu mengembangkan tema alam semesta menjadi sub-sub tema sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku	Tes, menggunakan soal essay
2	Pemanfaatan media audio visual berbasis animasi dalam pembelajaran tema alam semesta	80% guru-guru peserta pelatihan mampu menggunakan media audio visual berbasis animasi pada pembelajaran tema alam semesta	Observasi, menggunakan pedoman observasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan dengan cara pemberian pelatihan berupa *workshop* pemanfaatan media audio visual berbasis animasi sesuai dengan perencanaan yang dilakukan. Upaya pertama yang dilakukan permohonan ijin pada kepala TK Widya Kumara Sidhi untuk di ijinakan melakukan Pelatihan Pemanfaatan Media Audio Visual Berbasis Animasi Pada Guru-Guru TK Widya Kumara Sidhi dalam Pembelajaran Tema Alam.

Kemudian dilakukannya pendataan subjek sasaran yakni seluruh guru TK dan kepala sekolah pada seluruh guru TK Widya Kumara Sidhi. Kegiatan ini dirancang selama dua kali pertemuan. Pertemuan pertama, memberikan pembekalan kepada peserta mengenai pentingnya meningkatkan pemahaman konsep guru-guru terkait dengan tema alam semesta serta pemanfaatan media audio visual berbasis animasi. Hal tersebut dilakukan selama satu hari dalam satu pertemuan. Pertemuan kedua, pemberian pelatihan pemanfaatan media audio visual berbasis animasi dan pelaksanaan praktek mengajar yang dilakukan melalui *lesson study*.

Kegiatan ini sasaran strategisnya adalah kepala sekolah, serta seluruh guru TK Widya Kumara Sidhi. Pelatihan ini dilakukan untuk pemanfaatan media audio visual berbasis animasi dalam pembelajaran Tema Alam Semesta.

Target pengabdian pada masyarakat adalah guru-guru TK TK Widya Kumara Sidhi. Langkah program yang tim pelaksana lakukan diantaranya meliputi: (1) koordinasi, (2) pelaksanaan, dan (3) evaluasi. Mengacu pada luaran yang dihasilkan dalam kegiatan PKM ini yakni : 1) meningkatkan pemahaman konsep guru-guru TK pada pembelajaran tema alam semesta, 2) pemanfaatan media audio visual berbasis media animasi dalam pembelajaran tema alam semesta. Tahapan kegiatan yang dilakukan meliputi kegiatan *workshop* yang dilakukan pada tanggal 5 dan 6 Agustus 2020 bertempat di TK Kumara Sidhi. Secara garis besar kegiatan *workshop* ini dibagi menjadi dua, yaitu pemberian materi terkait dengan konsep alam semesta dan pelatihan pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran tema alam semesta.

Kegiatan pemberian materi terkait tema alam semesta dilakukan dengan cara memberikan soal esay. Dari hasil evaluasi semua peserta pelatihan memiliki pemahaman konsep yang baik terkait dengan tema alam semesta. Kegiatan berikutnya adalah pelatihan pemanfaatan media audio visual berbasis animasi. Pada kegiatan ini para peserta diberikan pengetahuan tentang bagaimana caranya mencari serta memanfaatkan media audio visual yang ada di internet. Para peserta diberikan kesempatan untuk mencoba mencari sumber-sumber media animasi berbasis audio visual yang berkaitan dengan tema alam semesta. Setelah semua peserta paham mengenai pencarian media animasi di internet, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan menggunakan media audio visual dalam proses pembelajaran.

kegiatan ini dirancang dengan setting *lesson study*. Langkah-langkah kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut:

1) Plan : Penyusunan perangkat pembelajaran (RPPH, media pembelajaran, materi pembelajaran dan lain – lain)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap *plan* adalah sebagai berikut.

- a. Para peserta pelatihan menyusun RPPH dengan memperhatikan penggunaan keterampilan mengajar sesuai kurikulum 2013.
- b. RPP yang disusun, kemudian di diskusikan bersama – sama dan diberi masukan agar RPPH lebih mengarah pada pengaplikasian keterampilan mengajar sesuai kurikulum 2013.
- c. Media pembelajaran berbasis animasi yang digunakan hendaknya disesuaikan dengan keadaan lingkungan belajar siswa, agar pembelajaran lebih mudah dipahami.

2) Do : pelaksanaan proses pembelajaran

- a. Guru model telah melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik.
- b. Guru model masih kelihatan ragu-ragu dalam melakukan pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis animasi.

3) See : Refleksi

- 1) Pada saat pelaksanaan refleksi guru model diberi kesempatan pertama untuk menyampaikan refleksi diri atau penilaian diri tentang kekurangan dan kelebihan proses pembelajaran yang dilaksanakan.
- 2) Observer memberikan penilaiannya dan menyampaikan beberapa saran dan masukan tentang kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung berdasarkan pada bukti-bukti riil seperti catatan – catatan kecil.
- 3) Seluruh komentar, masukan dan saran dari observer bersifat membangun dan bervariasi, ada memberikan saran pada pelaksanaan pembelajaran yang lebih memfokuskan dalam keaktifan belajar siswa, ada yang terfokus pada pengembangan materi yang memberikan masukan tentang pengelolaan kelas, ada yang memberikan saran dalam memberikan penguatan dan pembangunan karakter siswa.
- 4) Diakhir kegiatan refleksi dilakukan kegiatan perbaikan pembelajaran berdasarkan masukan – masukan yang diberikan.

Pelaksanaan pengabdian pada masyarakat yang berjudul pelatihan pemanfaatan media audio visual berbasis animasi pada guru-guru TK Widya Kumara Sidhi dalam pembelajaran tema alam semesta dapat berjalan dengan cukup lancar karena dukungan dari berbagai pihak, diantaranya dari teman sejawat, maupun dari mahasiswa. Dari hal tersebut,

kegiatan ini semakin meningkatkan semangat guru-guru TK Widya Kumara Sidhi dalam pelatihan ini. Selain itu, ada kerjasama yang solid antara panitia dengan para dosen, sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik.

Setiap kegiatan, tentunya ada hal atau faktor – faktor penghambatnya. Dalam melaksanakan pelatihan ini, terdapat beberapa faktor penghambat. Faktor penghambat itu seperti: masih minimnya fasilitas yang tersedia terutama media audio visual berbasis animasi, masih ada TK yang belum memiliki sarana yang mendukung untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual (seperti TV, LCD Proyektor maupun computer), dan beberapa halangan seperti kesibukan guru yang berbeda – beda sehingga menyulitkan untuk mencari waktu dalam pelatihan ini.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat ditarik dari kegiatan pengabdian ini adalah: 1) setelah mengikuti pelatihan, pemahaman konsep guru-guru TK Widya Kumara Sidhi pada pembelajaran tema alam semesta berada pada kriteria baik, 2) setelah mengikuti pelatihan, seluruh peserta guru-guru TK Widya Kumara Sidhi mampu menggunakan media audio visual berbasis animasi pada pembelajaran tema alam semesta.

Dari penyampaian simpulan di atas, adapun saran – saran yang dapat diperhatikan yaitu, sebagai berikut: 1) menindaklanjuti hasil pelatihan kegiatan PKM ini, disarankan kepada guru TK untuk menyusun, dan merevisi beberapa pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, karena siswa merupakan si pembelajaran yang memiliki keunikannya sendiri, 2) secara umum, guru disarankan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH), memperhatikan keterampilan – keterampilan mengajar, seperti penugasan, pendampingan, menanya, literasi, TIK, penguatan karakter, dan pelaksanaan evaluasi, 3) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran guru – guru dapat menggunakan alur dari *lesson study*, sehingga mutu pembelajaran dapat ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah. S. B. (2005). *Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Fryer, W. A. (2001). *Strategy for effective Elementary Technology Integration*, (Online) Tersedia pada : <http://www.wtvi.com/teks/integrate/tcea2001/powerpointoutline.pdf> diakses tanggal 5 April 2020.
- Fujiyanto, A., Jayadinata, A. K., & Kurnia, D. (2016). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan antarmakhluk hidup. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 841-850.
- Gunarti, dkk. (2014). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Banten: UT.
- Nugraheny, A. R. (2020). *Peran teknologi, guru dan orang tua dalam pembelajaran daring di masa pandemi*. <https://osf.io/preprints/lissa/hz57r/> diakses 20 Oktober 2020.

- Permen 58 Tahun 2009. *Standar Pengelolaan PAUD*. Jakarta : BSNP.
- Permendikbud. (2013). *Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 81A tahun 2013*. Jakarta : BSNP.
- Purwono, J. (2014). Penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal teknologi pendidikan dan pembelajaran*, 2(2), 142-150.
- Sanaky,dkk.(2010). *Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujana & Rivai. (2003). *Media pembelajaran audio visual dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa*.
<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/23029/3/Chapter%20II.pdf>. Diakses tanggal 15 Maret 2020.
- Sujiono, dkk. (2007). *Metode pengembangan kognitif*. Banten: UT.
- Sulaiman.A.M, (2012). *Prinsip-prinsip animasi*.
<http://anazdesign.wordpress.com/2012/10/22/prinsip-prinsip-animasi/> diakses pada tanggal 12 Maret 2020
- Suparya, I. K. (2019). Meningkatkan literasi sains anak sekolah dasar melalui model multiliterasi saintifik berbasis kearifan lokal. *Prosiding Nasional*, 154-163.
- Suparya, I. K. (2020). Peningkatan motivasi dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa melalui model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media edmodo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 7(1), 1-12.
- Wijayanti, S. (2009). Pentingnya pembelajaran Komputer Bagi Perkembangan Anak Usia Dini. *Tugas Akhir*. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES