

Pemanfaatan TIK berbasis video animasi untuk peningkatan kualitas pembelajaran pada guru di lingkungan IGTKI di Banda Aceh

Riza Oktariana*, Liza Fidiawati, Hanifa JS, Windi Agustina

Universitas Bina Bangsa Getsempena, Aceh

ABSTRAK

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada pendidik agar memiliki kemampuan dalam merancang dan mendesain media pembelajaran berupa video animasi dengan berbagai tema/subtema/topik sehingga kualitas pembelajaran akan meningkatkan sesuai dengan aspek pengembangan pada anak usia dini. Kegiatan PkM ini juga berkaitan dengan IKU Universitas Bina Bangsa yakni setiap dosen ditantang untuk mengembangkan inovasi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dalam mendukung program-program pemerintah terutama yang berkaitan dengan inovasi pendidikan. Pengabdian ini dilakukan dengan empat tahapan yakni tahap persiapan, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dengan terlaksananya kegiatan ini nanti dapat menambah pengalaman, wawasan, dan keterampilan guru dalam merancang dan mendesain media pembelajaran berupa video animasi sesuai tema/ subtema/topik untuk anak usia dini.

ABSTRACT

The purpose of this community service activity is to provide training and mentoring to educators so that they have the ability to design and design learning media in the form of animated videos with various themes/subthemes/topics so that the quality of learning will improve according to the development aspects of early childhood. This Community Service activity is also related to the IKU of Bina Bangsa University, namely that each lecturer is challenged to develop innovations to improve community welfare in supporting government programs, especially those related to educational innovation. This service is carried out in four stages, namely the preparation, planning, implementation, and evaluation stages. With the implementation of this activity, it

Article History

Received 20 Nopember 2024

Accepted 5 Desember 2024

Keywords

Video Animasi, Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Guru diLingkungan IGTKI Kota Banda Aceh

can later increase the experience, insight, and skills of teachers in designing and designing learning media in the form of animated videos according to the theme/ subtheme/ topic for early childhood..

Pendahuluan

Ketentuan tentang kompetensi guru diatur dalam Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru meliputi kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial. Kompetensi yang berkaitan dengan TIK mencakup 1) kompetensi pedagogik, yaitu memanfaatkan TIK untuk kepentingan pembelajaran; dan 2) kompetensi profesional, yaitu memanfaatkan TIK untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri. Pusdatin Kemendikbud mengadopsi dan mengadaptasi kerangka kerja kompetensi TIK dari UNESCO sebagai standar peningkatan kompetensi TIK guru secara nasional. Program peningkatan kompetensi TIK guru dilakukan secara berjenjang (leveling), yakni level 1 Literasi TIK; level 2 Pendalaman TIK (implementasi); level 3 Kreasi TIK; dan level 4 Berbagi (kolaboratif). Hasil survey Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (Pustekkom), Kemendikbud pada akhir 2021 menyebutkan bahwa dari total guru yang ada di Indonesia, baru 40 persen yang melek teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Selebihnya, 60 persen guru masih gagap dengan kemajuan di era digital ini. Hasil pemetaan Kemendikbud menunjukkan bahwa dari 28 ribu guru, hanya 46 persen yang menguasai level 1 dan 14 persen yang menguasai level 2.

Hal inilah yang membuat proses pembelajaran menjadi monoton. Apalagi dalam pembelajaran Anak Usia Dini (AUD) media pembelajaran yang didesain harus lebih menarik untuk membangun lingkungan belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi anak usia dini. Maka sudah menjadi keharusan untuk para pendidik mengembangkan pembelajaran dengan memanfaatkan TIK yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Salah satunya yaitu dengan membuat desain media pembelajaran video animasi.

Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Para guru dituntut agar mampu menggunakan media teknologi tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pentingnya kemampuan guru dalam merancang pembelajaran berbasis video berbasis animasi sudah diamanatkan secara tersurat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 16 tahun 2007 tentang Standar tersebut menyaratkan agar guru mampu memanfaatkan teknologi untuk kepentingan pembelajaran dan juga pengembangan diri. Namun kenyataannya masalah penggunaan media pembelajaran ini masih sering diabaikan dengan berbagai alasan baik waktu maupun biaya. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru telah membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan dalam hal media pembelajaran.

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada pendidik agar memiliki kemampuan dalam merancang dan mendesain media pembelajaran berupa video animasi dengan berbagai tema/subtema/topik sehingga kualitas pembelajaran akan meningkatkan sesuai dengan aspek pengembangan pada anak usia dini. Kegiatan ini nanti juga akan berkolaborasi dengan mahasiswa Asistensi Mengajar sebagai bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Dalam Program Asistensi dan Program Pertukaran Mahasiswa (PMM) dengan mata kuliah Komputer dan Gadget, Media Pembelajaran PAUD, Bermain dan Permainan Anak Berbasis IT, Alat Permainan Edukatif, Multimedia Pembelajaran AUD, Inovasi Pendidikan, serta Pengembangan Media Pembelajaran yang secara keseluruhan berjumlah 8 SKS. Kolaborasi ini penting untuk saling bertukar ide dan gagasan terkait inovasi pembelajaran. Kegiatan PkM ini juga berkaitan dengan IKU Universitas Bina Bangsa yakni setiap dosen ditantang untuk mengembangkan inovasi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dalam mendukung program-program pemerintah terutama yang berkaitan dengan inovasi pendidikan.

Metode

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini menggunakan pendekatan in service learning (SL) yaitu metode pendidikan yang menggabungkan pembelajaran akademis dengan kegiatan pengabdian masyarakat. Ini adalah cara untuk mengajar di mana proses pembelajaran tidak hanya belajar teori di kelas, tetapi juga menerapkannya dalam kegiatan nyata yang memberikan manfaat langsung kepada masyarakat.

Adapun prosedur tahapannya antara lain; (1) *identifikasi masalah* yaitu bersama-sama mengidentifikasi kebutuhan atau masalah yang ada di komunitas yang bisa dijadikan proyek pengabdian; (2) *perencanaan dan persiapan* yaitu merencanakan kegiatan pengabdian, termasuk tujuan, langkah-langkah yang akan dilakukan, sumber daya yang dibutuhkan, dan pembagian tugas; (3) *pelaksanaan kegiatan pengabdian* yaitu melaksanakan kegiatan pengabdian di komunitas sesuai dengan rencana. Ini bisa berupa berbagai aktivitas termasuk pelatihan dan pendampingan kepada pendidik agar memiliki kemampuan dalam merancang dan mendesain media pembelajaran berupa video animasi; (4) *pengumpulan data dan dokumentasi* yaitu mengumpulkan data dan mendokumentasikan setiap langkah yang dilakukan. Ini penting untuk proses refleksi dan evaluasi; (5) *refleksi* yaitu setelah kegiatan selesai, melakukan perenungan kembali terhadap kegiatan dan pengalaman selama kegiatan pengabdian berlangsung. Ia bisa berbentuk jurnal refleksi, hasil diskusi dalam kelompok, atau mempresentasikan temuan mereka. Tujuan refleksi adalah mengaitkan pengalaman praktis dengan teori yang dipelajari di kelas.

Selanjutnya, berdasarkan hasil diskusi dan kesepakatan antara tim pengusul dengan mitra sasaran, permasalahan mitra yang menjadi prioritas dan perlu untuk diselesaikan melalui program PkM ini adalah sebagai berikut: (1) Peningkatan kompetensi guru-guru TK di Lingkungan IGTKI Kota Banda Aceh mengenai racangan pembelajaran berbasis video animasi sesuai tema/subtema/topik maupun referensi untuk mendapatkan konten-konten pembelajaran berbasis teknologi informasi. (2) Mendukung dan melakukan pembinaan program peningkatan kemampuan profesionalitas guru-guru TK di Lingkungan IGTKI Kota Banda Aceh terhadap teknologi informasi melalui kegiatan kelompok kerja (gugus) guru-guru TK di Lingkungan IGTKI Kota Banda Aceh sebagai mitra.

Program pengabdian masyarakat yang dilakukan ini dalam bentuk pelatihan dan pendampingan pembuatan video animasi untuk anak usia dini bagi pendidik di lingkungan IGTKI Kota Banda Aceh ini penting untuk dilakukan mengingat kemampuan para pendidik dalam membuat media pembelajaran digital masih kurang. Dalam proses pembelajaran, pendidik kerap menggunakan media pembelajaran konvensional serta buku kerja anak yang kurang menstimulus aspek pengembangan serta kualitas pembelajaran pada anak usia dini..

Hasil dan Pembahasan

IGTKI Kota Banda Aceh merupakan Organisasi yang terdiri dari kumpulan para pendidik Taman Kanak-kanak se-Kota Banda Aceh. Pembina organisasi IGTKI adalah Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI). Berdasarkan data dari IGTKI Kota Banda Aceh pada tahun 2023, jumlah guru TK di lingkungan IGTKI Kota Banda Aceh berkisar 652 orang pendidik baik swasta maupun negeri, namun sekitar 65% kemampuan pemanfaatan TIK sebagai media pembelajaran pada pendidik masih tergolong rendah.

Salah satu faktor penyebabnya dilatarbelakangi oleh terbatasnya pemahaman pendidik terkait TIK dan ketidaksiapan untuk berinovasi serta kurangnya fasilitas yang tersedia di lembaga tempat para pendidik bertugas. Sehingga membuat tim pengusul sangat perlu untuk memberikan pelatihan pemanfaatan TIK ini agar para pendidik di lingkungan IGTKI Kota Banda Aceh dapat merancang video animasi untuk mengembangkan pembelajaran anak usia dini dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran secara maksimal. Maka tim pengusul sangat perlu untuk memberikan pelatihan dan pendampingan Pemanfaatan TIK Berbasis Video Animasi Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran ini agar para guru/pendidik TK/PAUD di lingkungan Kota Banda Aceh dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memiliki kemampuan dalam merancang video pembelajaran sesuai tema dan subtema dengan aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka sangat perlu peningkatan kompetensi pendidik dengan berbagai pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis digital. Salah satunya adalah pembuatan video animasi untuk anak usia dini. Aplikasi yang digunakan untuk membuat video animasi adalah aplikasi Powtoon. Aplikasi ini sangat direkomendasikan digunakan oleh konten kreator yang masih pemula karena pembuatannya sederhana dan tidak rumit. Sangat berbeda dengan aplikasi lainnya. Aplikasi Powtoon merupakan aplikasi berbasis web atau aplikasi online yang penggunaanya tidak perlu mengunduh software saat mendesain video. Kemudahan lainnya adalah disitus web juga sudah disediakan template dengan berbagai tampilan menarik yang bisa langsung diambil oleh pengguna. Selain dosen, para guru ini juga akan dibimbing secara teknis oleh pemateri yang mumpuni di bidang IT.

Pengabdian ini dilakukan dengan empat tahapan yakni tahap persiapan, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Harapannya dengan tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dapat menjadikan proses pengabdian dan hasil benar-benar memberikan dampak yang positif dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis inovasi bagi pendidik di lingkungan IGTKI Kota Banda Aceh.

Gambaran pelaksanaan kegiatan pemanfaatan TIK berbasis video animasi untuk guru TK dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Kesimpulan

Penerapan IPTEK pada pengabdian lebih ditekankan pada pemanfaatan TIK dalam pembelajaran berupa video animasi dua dimensi dengan menggunakan aplikasi. Aplikasi yang digunakan untuk membuat video animasi adalah aplikasi Powtoon. Adanya peningkatan kompetensi guru-guru TK di Lingkungan IGTKI Kota Banda Aceh mengenai racangan pembelajaran berbasis video animasi sesuai tema/subtema/topik maupun referensi untuk mendapatkan konten-konten pembelajaran berbasis teknologi informasi. Serta mendukung dan melakukan pembinaan program peningkatan kemampuan profesionalitas guru-guru TK di Lingkungan IGTKI Kota Banda Aceh terhadap teknologi informasi melalui kegiatan kelompok kerja (gugus) guru-guru TK di Lingkungan IGTKI Kota Banda Aceh sebagai mitra.

Daftar Pustaka

- Anggani Sudono (2000) Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk PAUD. Jakarta : Grasindo. Hardiyanti, Waode Eti., Ilham, Muhammad., Ekadayanti, Waode., Jafarudin. Pelatihan Pembuatan Video Animasi Gambar “POWTOON” Bagi Guru PAUD. Abdimas
- Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat. Vol 3, No.2, 2020, hlm 78-86. ISSN 2615-3122(online) ISSN 2548_6683 (print).
- Khalistiana, T.M. (2015). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Keragaman Kenampakan Alam Dan Buatan Indonesia. Jurnal: Pedadidaktika, Jurnal Ilmiah Mahasiswa PGSD, 2 (1), hlm. 129-140
- Rozie F, Pratikno AS. Media Pembelajaran Digital Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar.2023;(July):1–67.
- Sukmawati E, Fitriadi H, Pradana Y, Trustisari H, Wijayanto PA. Digitalisasi Sebagai Pengembangan.
- Marsilia, Imelda Diana., Fitri, Dina Martha. Efektifitas Penggunaan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak PAUD tentang kekerasan Seksual di Kec. Batu Ampar Kota Batam Provinsi Kepulauan Riau (Studi Kasus Penelitian Kualitatif). Jurnal Akademika Baiturrahim Jambi, Vol 9, No.2, September 2020. Doi: 10.36565/jab.v9i2.233; p-ISSN: 2302-8416; e- ISSN:2654-2552.
- Gunawan H. DIGITALISASI BUDAYA Hery Gunawan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya Diterima : Abstrak Direvisi : Disetujui : Kata kunci : Budaya ; Globalisasi ; Digitalisasi Abstract Nilai Etika dalam Tatanan Globalisasi dan Digitalisasi Budaya Pendahuluan. 2021;1(7):645–53.
- Ulfiah Z, Dewi A, Hayat RS. Literasi Budaya Dan Kewargaan: Tantangan Globalisasi Terhadap Identitas Nasional dan Kebudayaan Lokal Bangsa Indonesia. Sindoro CENDIKIA Pendidik. 2023;2(2):101–12.
- Hovmand, S. (1995). Fluidized Bed Drying. In Mujumdar, A.S. (Ed.) Handbook of Industrial Drying (pp.195-248). 2nd Ed. New York: Marcel Dekker.

- Istadi, I. (2006). Development of A Hybrid Artificial Neural Network – Genetic Algorithm for Modelling and Optimization of Dielectric-Barrier Discharge Plasma Reactor. PhD Thesis. Universiti Teknologi Malaysia
- Primack, H.S. (1983). Method of Stabilizing Polyvalent Metal Solutions. US Patent No.4,373,104
- Roeva, O. (2012). Real-World Applications of Genetic Algorithm. In International Conference on Chemical and Material Engineering (pp. 25–30). Semarang, Indonesia: Department of Chemical Engineering, Diponegoro University.
- Wang, Z., Wang, N. H., & Li, T. (2011). Computational analysis of a twin-electrode DC submerged arc furnace for MgO crystal production. *Journal of Materials Processing Technology*, 211(3), 388–395.