



PROSIDING SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN 2023 “Penguatan Riset, Inovasi, Kreativitas Peneliti dan Pengabdian di Era 5.0” LP2M-Universitas Negeri Makassar, 4 November 2023

Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Melalui Komputer Bagi Guru PAUD Di Pattallassang

Andi Zulfikar Yusuf¹, Syafiuddin Parenrengi², Mansyur³, Wabdillah⁴, Andi Muhammad Taufik Ali⁵.
¹²³⁴⁵Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif, Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar

Abstrak. Permasalahan yang dihadapi guru Taman Kanak-Kanak (TK)/PAUD adalah kurangnya pengalaman pembuatan media pembelajaran guru- guru Tk, pembuatan media pembelajaran bagi guru Tk, Media Pembelajaran Berbasis Komputer merupakan variasi yang diberikan kepada guru untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran berbasis komputer kepada guru-guru TK/PAUD di Pattallassang Kab. Gowa ini, bertujuan agar para guru TK mendapatkan pengetahuan untuk pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer kepada guru-guru TK/PAUD yang tergabung dalam IGTKI (Ikatan Guru Taman Kanak-kanak Indonesia) kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa.

Metode yang digunakan dalam penyampaian materi adalah ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi dan simulasi serta praktek kerja langsung. Sedangkan evaluasi yang digunakan adalah pengamatan langsung kepada peserta sewaktu melakukan praktek menyusun media pembelajaran berbasis komputer di mulai dari mendownload gambar dan video, menentukan tema pembelajaran. Kegiatan ini dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru TK untuk membuat media pembelajaran. Selanjutnya disarankan kepada pihak-pihak dosen yang menekuni bidang pendidikan, kiranya dapat meluangkan waktu untuk memberikan penyuluhan/pelatihan/bimbingan kepada guru-guru khususnya yang berkaitan dengan profesi pendidik, karena guru-guru masih sangat memerlukan bantuan mengenai peningkatan kinerjanya

Kata kunci: Guru Paud, Media Pembelajaran, Aplikasi Komputer

Abstract. The problems faced by Kindergarten (TK)/PAUD teachers are the lack of experience in making learning media for Kindergarten teachers, making learning media for Kindergarten teachers, Computer-Based Learning Media is a variation given to teachers to make learning more enjoyable.

Computer-based Learning Media Creation Training for Kindergarten/PAUD teachers in Pattallassang District. In Gowa, the aim is for kindergarten teachers to gain knowledge for creating computer-based learning media for kindergarten/PAUD teachers who are members of the IGTKI (Indonesian Kindergarten Teachers Association) in Pattallassang sub-district, Gowa Regency.

The methods used in delivering the material are lectures, discussions, questions and answers, demonstrations and simulations as well as direct work practice. Meanwhile, the evaluation used is direct observation of participants while practicing compiling computer-based learning media, starting from downloading images and videos, determining the learning theme. This activity can increase the knowledge and skills of kindergarten teachers in creating learning media. Furthermore, it is recommended that lecturers who work in the field of education should take the time to provide counseling/training/guidance to teachers, especially those related to the teaching profession, because teachers still really need help regarding improving their performance.

Keywords: Teacher, Kindergarten, Learning Media, Computer Applications

I. PENDAHULUAN

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang telah dilaksanakan bermitra dengan Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak Indonesia (IGTKI) dan Kelompok Kerja Kepala Taman Kanak-Kanak (K3TK) Kec. Pattallasang Kabupaten Gowa.



Gambar 1. Mitra K3TK Kec Pattalassang Kab. Gowa

Jumlah Taman Kanak- Kanak (TK) yang ada di wilayah Kecamatan Pattalassang terdapat 19 sekolah yang telah mendapat izin operasional (Hasil wawancara penulis dengan Ketua IGTKI Kec. Pattalassang pada bulan Agustus 2021). Rata-rata jumlah guru setiap sekolah adalah 3 hingga 4 orang dan umumnya masih guru honor. Media pembelajaran di taman kanak –kanak masih bersifat konvensional menggunakan media teks, visual, audio, objek nyata, dan gestural belum menggunakan media interaktif yang menggabungkan beberapa media dalam pelaksanaannya.

Pengetahuan penggunaan media ajar pada PAUD diperoleh guru melalui pelatihan-pelatihan atau seminar yang dilaksanakan oleh IGTKI (Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak Indonesia) setempat dan kesediaan media ajar yang terdapat di Taman Kanak Kanak.



Gambar 2. Kegiatan PKM di TK Mutmainnah Pattalassang Kab Gowa.

Kebutuhan para guru PAUD/TK di Pattalassang ini adalah mengembangkan pengetahuan dan kemampuan untuk media ajar interaktif, kurangnya pemahaman guru dalam mengaplikasikan beberapa aplikasi yang tersedia dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan bahkan dapat mempermudah pengguna untuk menghasilkan media pembelajaran yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Menurut Idhayani & Amaludin, (2022), Media Pembelajaran merupakan alat bantu dalam menyampaikan pesan/informasi yang dapat merangsang perhatian serta minat peserta didik dalam pembelajaran. Sementara (Anam, 2015) mendefinisikan media pembelajaran sebagai media interaksi bagi guru dan peserta didik sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan lebih efektif, media pembelajaran sangat berperan penting dalam pembelajaran yang lebih efektif.

Program pemerintah untuk meningkatkan kualitas dan kompetensi guru, khususnya kepada guru-guru PAUD/TK, SD, SMP maupun SMU adalah dituntutnya untuk mengikuti Bimbingan Teknis (Bimtek) Pembuatan media ajar bagi guru-guru yang diadakan oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan dan pelatihan online.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dilakukan dengan berbagai metode dan penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat sangat mempengaruhi efektifitas dan keberhasilan berjalannya proses pembelajaran. Hal tersebut disebabkan karena kemampuan dan keterampilan dalam mendesain dan membuat media pembelajaran oleh seorang guru sehingga mampu menciptakan media yang dapat dimanfaatkan

sebagai media pembelajaran, yang dapat membangun kondisi belajar yang menyenangkan bagi peserta didik agar lebih aktif dan bersemangat dalam belajar (Halidjah & Salimi, 2022). Penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap penyerapan materi dari guru oleh siswa (Sunardi et al., 2021).

Teknologi dan informasi berkembang dengan sangat pesat, yang juga membawa pengaruh pada dunia Pendidikan, teknologi tidak hanya akan menjadi penunjang keberhasilan pembelajaran, namun akan menjadi tombak utama dalam mencapai keberhasilan pembelajaran (Rizanta & Arsanti, 2022). Media ajar interaktif dengan memanfaatkan aplikasi komputer yang menggabungkan media visual, audio dan bersifat 3D yang berbasis desain grafis. Desain grafis dapat membuat berbagai materi kreatif secara online dan offline. Aplikasi komputer memiliki berbagai menu dalam menyusun e-modul, video pembelajaran, presentasi, poster dan lain-lain serta memberikan kemudahan dan penghematan waktu bagi guru untuk mendesain media sebagai alat bantu dalam menyajikan pelajaran (Tanjung & Faiza, 2019). Tampilan yang memikat dapat meningkatkan keinginan belajar dan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran.

Proses pembelajaran di PAUD/TK sangat tergantung dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mendidik anak didiknya. Sehingga tidak mengherankan kalau media model utuh dan gambar-gambar yang mendominasi setiap Taman Kanak-Kanak. Kelemahan dari media model utuh dan gambar-gambar adalah memerlukan ruang yang besar untuk menyimpannya dan mudah sekali rusak. Pada umumnya media pembelajaran yang digunakan guru-guru di TK Pattallassang Kab. Gowa ini masih dibuat oleh guru sendiri utamanya yang berkaitan dengan gambar, seperti gambar buah-buahan, gambar kendaraan dan lain-lain, hal ini tidak menarik minat anak didik karena tidak semua guru mampu menggambar dengan baik. Selain itu memerlukan waktu yang banyak untuk membuat media pembelajaran tersebut. Dilain pihak, melalui teknologi komputer, media

pembelajaran, gambar-gambar, baik gambar diam maupun animasi untuk pembelajaran sangat mudah untuk diperoleh. Melalui internet, gambar-gambar yang dibutuhkan untuk dijadikan media pembelajaran sangat banyak, dan diperbolehkan mengambilnya (tentunya dengan merujuk pada webnya) untuk dijadikan media pembelajaran, terutama media pembelajaran untuk Taman Kanak-Kanak. Contoh gambar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran di TK/PAUD

Berdasarkan hasil wawancara kepala sekolah TK Muthmainnah di kecamatan Pattallassang Kab. Gowa diawal Oktober 2021 yang lalu bahwa guru-guru PAUD/TK di daerah ini, jarang tersentuh oleh kegiatan-kegiatan yang menyangkut kegiatan seminar dan pelatihan yang diadakan oleh pihak perguruan tinggi kecuali PAUD/TK yang ada di Sungguminasa (ibu kota kabupaten). Padahal guru-guru di sini sangat membutuhkan hal seperti itu untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM) terutama yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Selanjutnya guru-guru di sini, baru kira-kira 10% yang sudah tersertifikasi, artinya sangat memerlukan pelatihan dan semacamnya, terutama yang berkaitan dengan proses pembelajaran di PAUD/TK. Menurut beliau salah satu yang dibutuhkan adalah membuat media pembelajaran melalui komputer, karena sudah banyak guru-guru di sini memiliki komputer, meskipun penggunaannya masih terbatas pada pengetikan saja.

Berdasarkan paparan di atas permasalahan mitra adalah:

- A. Guru Taman Kanak-Kanak di Pattallassang Kabupaten Gowa, memerlukan pelatihan Pembuatan Media Animasi menggunakan aplikasi komputer.
- B. Guru Taman Kanak-Kanak di Pattallassang Kabupaten Gowa, membutuhkan pelatihan penulisan karya ilmiah yang tidak membutuhkan waktu yang lama dalam Pembuatannya.

Sesuai dengan kesepakatan tim Pengabdian dengan mitra bersama dengan ketua IGTKI (Ikatan Guru

Taman Kanak-kanak Indonesia) kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa. bahwa pelatihan diadakan di Taman Kanak-Kanak Muthmainnah Pattallassang. Tugas mitra adalah menyiapkan tempat pelatihan dan bahan lain yang dibutuhkan dalam pelatihan serta mengundang guru-guru PAUD/TK yang ada di Pattallassang untuk mengikuti pelatihan.

II. METODE YANG DIGUNAKAN

A. Metode Ceramah dan Tanya Jawab

Metode ini digunakan dalam menyampaikan materi konsep jenis media pembelajaran menggunakan aplikasi komputer, dan diselingi dengan tanya jawab antara pemateri dan peserta.

B. Metode Demonstrasi dan Simulasi

Metode ini digunakan untuk menunjukkan langkah langkah dan tahapan pembuatan media pembelajaran menggunakan komputer.

C. Metode Praktek Kerja Langsung

Metode ini digunakan dalam rangka melakukan praktek pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi komputer yang akan dipandu oleh beberapa anggota tim.

III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

A. Penyajian materi pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran berbasis komputer

Pada Tahapan ini, Pengabdi memberikan Materi PembuatanMedia Pembelajaran Berbasis Komputer yang dibawakan secara berturut turut oleh Andi Zulfikar Yusuf, S.Pd.,M.Pd. dan Wabdillah, S.Pd., M.Pd. penyampaian materi menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dengan memberikan penjelasan mengenai akses google melalui internet, cara mengambil gambar melalui internet, mengenal aplikasi aplikasi online dan offline seperti *power point*, *photo shop*, *corel draw*, dan *canva*. Menganalisis tahapan dan aplikasi berdasarkan media pembelajaran yang ingin dibuat dan tujuan pembelajaran yang ingin di capai. Membuat

media animasi untuk pengenalan huruf dan angka merupakan media animasi yang akan dilaksanakan sesuai dengan tingkatan pengetahuan peserta sehingga media tersebut dapat dibuat oleh peserta pelatihan dengan waktu yang sudah ditentukan.



Gambar 3. Penyampaian Materi Pembuatan Media Pembelajaran

B. Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Komputer

Pada Tahapan ini, pengabdi menjelaskan dan mensimulasikan tahapan awal menyusun Media Animasi Pembelajaran, mengklasifikasikan media Pembelajaran animasi dasar dan menentukan tema pembelajaran, Pemateri menampilkan beberapa contoh media pembelajaran dan mensimulasikan cara pembuatan media dalam hal ini pemateri menentukan pembuatan media menggunakan aplikasi offline yang sering digunakan oleh guru yaitu powerpoint, pemateri kemudian melakukan tahapan pembuatan media pembelajaran terkait pengenalan huruf dan angka dengan menambahkan animasi bergerak. Peserta kemudian mengkonsep media pembelajaran tersendiri dan kemudian mengambil gambar dan video dari internet sebagai bahan pembuatan animasi selanjutnya peserta melakukan pembuatan media sesuai dengan langkah langkah pembuatan animasi yang telah diberikan oleh pemateri.

C. Melatih dan Mendampingi Mitra Membuat Media Pembelajaran.

Pada tahapan ini pengabdi melakukan pendampingan kepada mitra untuk membuat media pembelajaran tersendiri dengan mengkonversi tema pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya. Peserta memulai dengan memasukkan gambar yang

telah didownload kemudian memasukkan fungsi fungsi sesuai tahapan pembuatan media. . Pendampingan pembuatan media pembelajaran juga dilakukan pada membuat animasi dan durasi gerak gambar dan juga memasukkan kata keterangan dalam gambar dengan gerak yang dinamis, pendampingan juga dilakukan untuk memasukkan suara binatang sesuai dengan gambar dan juga memasukkan voice suara asli dari guru untuk memperjelas kata keterangan pada animasi. Hal terpenting adalah bagaimana peserta dibimbing dan dipandu untuk menyusun langkah-langkah penyelesaian pembuatan media, menyajikan media dan mempresentasikan media pembelajaran yang sudah dibuat pelaksanaan pembuatan media pembelajaran mitra dibimbing dan diarahkan oleh tiga orang *support team* pengabdian lainnya yaitu, Andi Muhammad Taufik Ali Faisal Bahar dan Jumadin



Gambar 4. Pendampingan Mitra dan Penyerahan Sertifikat Peserta Pelatihan

IV. KESIMPULAN

Melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran dapat teridentifikasi pembuatan media pembelajaran memberikan hasil yang cukup

menggemirakan, para peserta antusias dan bersungguh-sungguh mengikuti pelatihan yang diberikan hal ini dapat terlihat dari keaktifan peserta untuk mengajukan media pembelajaran tersendiri, seluruh peserta dapat menyajikan dan mempresentasikan hasil dari media pembelajaran menggunakan aplikasi komputer dengan konsep animasi yang. Parenrengi (2018) menyatakan bahwa untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat hendaknya keterampilan yang diberikan disesuaikan dengan potensi sumber daya alam dan kebutuhan mereka, agar keterampilan yang diberikan benar-benar terpakai dalam mendukung kebutuhannya. Memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman bagi guru dalam membuat media menggunakan aplikasi komputer dengan gambar bergerak dan sesuai kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hasil yang dicapai tersebut, maka dapat diartikan bahwa pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis komputer bagi Ikatan Guru Taman Kanak-kanak di Kecamatan Pattallassang ini cukup berhasil dan sukses. Keberhasilan pelaksanaan pelatihan ini tentunya atas bantuan yang diberikan oleh berbagai pihak terutama Rektor dan Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar dan Dekan Fakultas Teknik UNM serta para Kepala Taman Kanak-Kanak di Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Ucapan terima kasih juga kami berikan sebesar-besarnya kepada Rektor UNM atas arahan dan pembinaanya selama proses kegiatan Pengabdian Masyarakat berlangsung. Demikian pula ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNM dan Dekan Fakultas Teknik, yang telah memberi fasilitas, melakukan monitoring, dan meng-evaluasi kegiatan

PKM hingga selesai serta seluruh tim pengabdian dan para mahasiswa yang sangat antusias dalam melaksanakan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, K. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Bani Muqiman Bangkalan. Tadarus: Junal Pendidikan Islam, 4(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/td.v4i2.984>
- Halidjah, S., & Salimi, A. (2022). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN BAGI GURU SEKOLAH DASAR. Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), 1–9 <https://doi.org/10.46368/dpkm.v2i1.440>
- Idhayani, N., & Amaludin, R. (2022). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN KAIN FLANEL BAGI GURU PAUD AISYIYAH BUSTANUL
- ATHFAL 1 KENDARI A . PENDAHULUAN Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bahkan sering dikat. 5(1).
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. Prosiding Seminar Nasional Daring, 2, 560–568.
- Syafiuddin Parenrengi, Darmawang dan Ismail (2018). PKM Komunitas Pecinta Otomotif. LP2M Universitas Negeri Makassar.
- Sunardi, D., Sahputra, E., & Hidayah, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu. Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan, 1(1), 29–34.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata. Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika, 7(2), 79–85. <https://www.advernesia.com/excel/> Diakses tanggal 05 September 2020.