

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN GURU DALAM MENGAJAR MELALUI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS VISUAL DI SERANG BANTEN

Erly Krisnanik^{1*}, Tri Rahayu², Yulnelly³

^{1,2)} Program Studi Manajemen Informatika, FIK, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

³⁾ Program Studi Sistem Informasi, FIK, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

e-mail: erlykrisnanik@upnvj.ac.id

Abstract

Paud Assibyan and Paud KBK HI Kuntum Mekar are one of the Paud located in the Baros Serang Banten District. Their learning system still uses conventional learning media. This is because the limited facilities and infrastructure and the Paud teacher do not understand using ICT to support the learning process. Lack of knowledge of the Paud teacher using ICT in the learning process has an impact on students to become out of focus in the lesson and children easily get bored with class activities. The purpose of the community service program carried out by the authors in the Baros sub-district of Serang Banten Regency is: 1) to improve the teaching knowledge of teachers for Paud children using ICT; and 2) improve the quality of children's learning while playing, independence, creative and innovative by utilizing visual media. This PKM activity involves various PAUD managers and higher education institutions as a form of community service. The method used for community service activities is through a constructive and visual approach between us as a lecturer and PAUD teachers. The expected results are that teachers begin to use ICT as one of the interactive learning media for their students.

Keywords: *fiqih, muamalah, graduates*

PENDAHULUAN

Paud Al-Latief dan Assibyan saat ini masih menerapkan pembelajaran konvensional untuk angka, huruf, bentuk, binatang dan warna. Guru memberikan materi dengan metode ceramah, sedangkan siswa PAUD mendengarkan materi yang disajikan olehnya. Anak-anak diminta untuk membaca, melihat, dan mengenali huruf-huruf alfabet, angka, bentuk, binatang, dan warna yang tertulis di lantai. Hal ini mengakibatkan pembelajaran yang telah terjadi selama ini menjadi tidak menyenangkan dan bahkan cenderung membosankan bagi anak-anak. Belajar hanya menekankan pada metode Teacher Center Learning (TCL) di mana guru memainkan peran yang sangat dominan dalam penyediaan materi. Sehingga ketika siswa mulai merasa tidak nyaman di kelas, konsentrasi menurun dan mengalami kelesuan dalam menerima pembelajaran hal ini berdampak pada penyerapan materi menjadi tidak optimal. Kondisi ini dapat terjadi jika guru saat menyampaikan materi ajar kurang bervariasi, hanya menggunakan media buku dan papan tulis sehingga mereka tidak dapat

mendorong anak-anak PAUD untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan masalah ini, penggunaan teknologi informasi untuk pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai metode yang dapat meningkatkan motivasi anak untuk mendengar, melihat dan berinteraksi langsung dalam proses pembelajaran berbasis visual.

Pelatihan TIK untuk guru PAUD sangat diperlukan. Mengingat pesatnya perkembangan teknologi informasi dan mulai mengeksplorasi proses pembelajaran anak melalui media elektronik yang dikenal dengan pembelajaran berbasis multimedia. Tujuan pelatihan TIK untuk guru PAUD adalah bahwa guru dapat meningkatkan keterampilan mengajar melalui metode pembelajaran interaktif berbasis visual. Penggunaan teknologi yang tepat dan tepat sasaran bagi para guru PAUD dapat digunakan sebagai model pembelajaran yang interaktif, menarik dan menyenangkan sehingga anak-anak PAUD menjadi tertarik untuk mendengarkan guru mengajar di kelas. Aplikasi ini ditujukan untuk anak usia dini dengan memberikan pelatihan kepada guru PAUD.

Berdasarkan hal tersebut, target kegiatan program

kemitraan dalam masyarakat yang dilakukan oleh para pembantu di Kabupaten Baros Serang Banten adalah: 1) meningkatkan teknik pembelajaran guru PAUD menjadi lebih interaktif dengan memanfaatkan ICT sebagai media pembelajaran; 2) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak PAUD saat bermain, mandiri, kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan media visual. Kegiatan kemitraan dalam komunitas ini melibatkan berbagai manajer PAUD, pemimpin masyarakat lokal dan institusi pendidikan tinggi sebagai manifestasi dari layanan masyarakat yang memerlukan dukungan konkrit. Peta lokasi Kuntum Mekar dan PAUD Assibyan dapat dilihat pada gambar 2, yang merupakan bagian dari kecamatan Baros Kabupaten Serang, Banten.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas maka penggunaan teknologi informasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan sebagai metode untuk meningkatkan motivasi anak-anak untuk fokus pada penerimaan pelajaran, mudah berinteraksi langsung dalam pembelajaran berbasis visual. Pelatihan kepada para guru PAUD diharapkan dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak PAUD agar lebih focus dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis visual.

Strategi pembelajaran merupakan suatu rencana, metode dan perangkat kegiatan yang direncanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut artikel Saskatchewan educational (Majid, 2013: 10-12) terdapat jenis-jenis/klasifikasi strategi pembelajaran seperti (1) Strategi pembelajaran langsung (direct instruction) Merupakan strategi pembelajaran yang kadar berpusat pada gurunya paling tinggi, dan paling sering digunakan. Pada strategi Pembelajaran langsung Pembelajaran tidak langsung Pembelajaran interaktif Belajar mandiri Belajar melalui pengalaman 11 ini termasuk di dalamnya metode ceramah, pertanyaan dedaktif, pengajaran eksplisit, praktek dan latihan, serta demonstrasi, (2) Strategi pembelajaran tidak langsung (indirect instruction) Merupakan strategi pembelajaran yang memperlihatkan bentuk keterlibatan siswa yang paling tinggi karena fungsi guru disini hanyalah sebagai fasilitator, siswa lebih banyak belajar melalui observasi, penyelidikan, penggambaran inferensi data, dan pembentukan hipotesis, (3) Strategi pembelajaran interaktif (interactive instruction) Strategi pembelajaran interaktif merujuk pada bentuk diskusi dan saling berbagi di antara siswa, (4) Strategi pembelajaran melalui pengalaman Strategi belajar melalui pengalaman menggunakan bentuk

sekuens induktif, berpusat pada siswa, dan berorientasi pada aktivitas, dan (5) Strategi pembelajaran mandiri Belajar mandiri merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk membangun inisiatif individu, kemandirian, dan peningkatan diri.



Gambar 1.

Jenis-jenis Strategi Pembelajaran Adopsi dari Majid

Perkembangan animasi saat ini dalam dunia pendidikan berperan sebagai media pembelajaran yang menarik. Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara umum. Salah satu cara paling efektif untuk mengatasi masalah dalam menyampaikan pengenalan alfabet kepada siswa dan adalah dengan merancang multimedia pembelajaran secara interaktif, yaitu (1) Animasi “Animasi adalah media. Media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi”, (2) Animasi Interaktif "Media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian", (3) Multimedia “Penggunaan berbagai jenis media (teks, suara, grafik, dan video) untuk menyampaikan informasi kemudian ditambahkan elemen yang ke enam yaitu interaktif”, (4) Storyboard “Storyboard menjelaskan tentang susunan materi yang disampaikan pada detik demi detik beserta suara, grafis, animasi, dan video yang dibutuhkan”, (5) Testing “Pengujian blackbox terhadap input dengan mengklik icon aplikasi dan output terhadap tampilan semua halaman aplikasi berfungsi dengan baik”, dan (6) WhiteBox Testing “Metode desain test case yang

menggunakan struktur kontrol desain prosedural untuk memperoleh test case”.

Perkembangan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) yang di dalamnya bersamaan dengan perkembangan teknologi multimedia, menjadikan produk-produk TIK semakin beragam. Pada pertengahan dekade tahun 1980an tatkala teknologi komputer multimedia mulai diperkenalkan, maka sejak saat itu multimedia pembelajaran berbasis komputerpun dimulai. Terdapat berbagai sebutan untuk media pembelajaran berbasis komputer seperti CAI (Computer Assited Instruction), MPI (Multimedia Pembelajaran Interaktif), software pembelajaran mandiri, media presentasi berbantuan komputer, dll. Setiap penyebutan tentu saja mempunyai karakteristik khusus sesuai dengan yang dimaksudkan oleh pengembangnya (Wahono, 2006: 6). Mulai saat itu MPI sudah menjadi bahan pembicaraan di kalangan dunia.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (<http://nasuprawoto.files.wordpress.com>). Sesuai dengan Pasal 4 Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 36 Tahun 2010 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan Nasional, PAUD mendapat perhatian lebih serius dari pemerintah dengan dibentuknya Direktorat Jenderal PAUD, Nonformal, dan Informal (<http://lpmp-aceh.com>). Selanjutnya, pada Pasal 28 Undangundang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dikemukakan bahwa PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan atau informal. PAUD formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. PAUD nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. PAUD pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan (www.bpkbdiy.com).

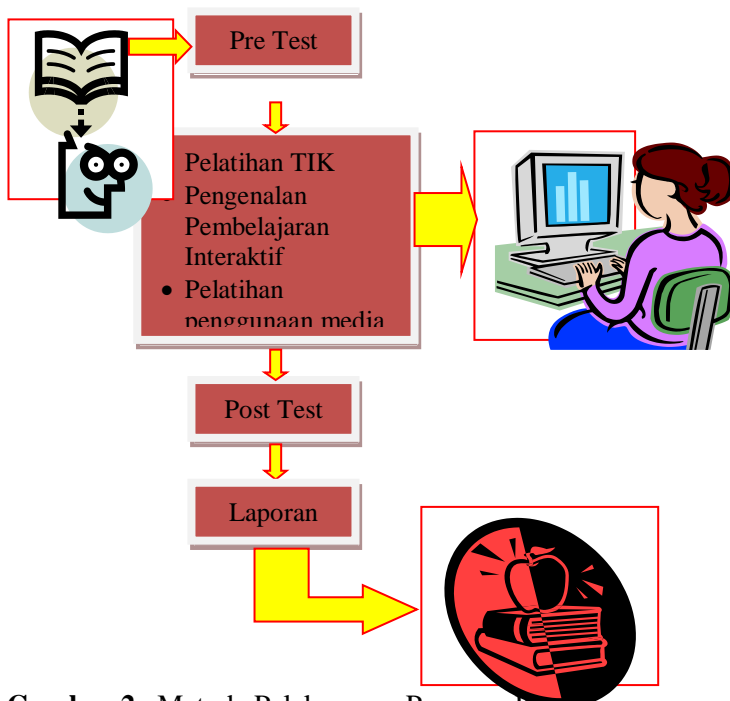
Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti

perantara atau pengantar, yaitu perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Sadiman, dkk, 2007). Selanjutnya, istilah medium juga diartikan sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima (Heinich, dkk., 1982). Pendapat lain diungkapkan oleh AECT (Association of Educational Communications Technology) sebagaimana yang dirujuk oleh Arsyad yang memberikan batasan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran (Arsyad, 2009). Sedangkan pengertian media menurut Gagne seperti yang dikutip oleh Sadiman, dkk, menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar (Sadiman, dkk, 2007). Pengertian berikutnya tentang media adalah yang dikemukakan Moedjijono, yaitu bahwa media merupakan bentuk perantara alat yang dipakai menyebarkan ide sehingga ide itu sampai pada sasaran (Moedjijono, 1980). Kemudian, Latuhelu mengemukakan bahwa yang dimaksudkan dengan media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarluaskan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan sampai kepada penerima yang dituju (Latuhelu, 1993). Dari beberapa pengertian tersebut di atas dapat diketahui bahwa apapun batasannya, media merupakan perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dan atau sebaliknya. Salah satu bentuk atau jenis media pembelajaran adalah media audio pembelajaran. Audio berasal dari kata audible yang artinya suara yang dapat didengarkan secara wajar oleh telinga manusia (Daryanto, 2010). Pengertian audio adalah media audio (media dengar) adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dengan kata lain, media jenis ini hanya melibatkan indera dengar dan memanipulasi unsur bunyi atau suara semata (Munadi, 2008). Jadi, media audio merupakan media untuk menyampaikan pesan atau rangkaian pesan hanya melalui suara. Sedangkan istilah pembelajaran lebih menggambarkan usaha guru untuk membuat belajar para siswanya (<http://eduarticles.com>). Oleh karena itu, jika dikaitkan dengan media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa media audio pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau rangkaian pesan materi pembelajaran melalui suara.

METODE

Dalam penyelesaian masalah mengenai upaya peningkatan mutu pembelajaran interaktif bagi guru paud berbasis visual dilakukan dengan memberikan pembelajaran interaktif secara konstruktif dan visual agar guru PAUD dapat lebih cepat dan mudah memahami materi pelajaran. Materi pelatihan berbasis multimedia bagi guru PAUD dilakukan secara bertahap di mulai dari pengenalan dasar komputer sampai guru PAUD bisa dapat menggunakan aplikasi multimedia pembelajaran berbasis visual. Dapat dilihat pada gambar 2.

Mekanisme pengukuran peningkatan mengajar guru PAUD dilakukan secara bertahap, yaitu: (1) Tahap pertama adalah sebelum mereka memulai belajar dengan menggunakan multimedia maka akan di berikan tes awal (pretest) untuk melihat kemampuan guru Paud mengajar menggunakan TIK, (2) Tahap kedua adalah selama pelatihan di berikan materi tentang pengenalan komputer, materi tentang bagaimana menciptakan pembelajaran interaktif berbasis visual dan pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis visual, dan (3) Tahap ketiga adalah pemberian tes akhir (post test) untuk melihat sejauh mana daya serap guru setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis visual.



Gambar 2. Metode Pelaksanaan Program Kemahiran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan

pemahaman tentang model pembelajaran interaktif kepada guru Paud agar lebih kreatif dan inovatif dalam membentarkan materi pembelajaran kepada anak didiknya. Dapat dilihat pada bisnis proses pembelajaran guru paud pada tabel 1

Tabel 1. Bisnis Proses Pembelajaran Guru PAUD

Tahap ke	Kegiatan	Indikator
1	Memberikan sosialisasi tentang teknik pembelajaran interaktif	Dilakukan pretest dan posttest untuk menilai pencapaian peningkatan pemahaman materi >75%
2	Memberikan pendampingan dan penyuluhan serta tanya jawab	Dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman dalam penggunaan TIK sebagai media interaktif meliputi: (1) penggunaan alat bantu komputer dan LCD, dan (2) penggunaan media aplikasi pembelajaran interaktif
3	Memberikan pendampingan untuk pelatihan kepada anak PAUD	Dapat mengoperasikan komputer dan menjalankan aplikasi pembelajaran interaktif

Secara umum para guru Paud mendapatkan manfaat dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang secara nyata dengan melalui sosialisasi dan pendampingan sehingga bisa melanjutkan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan TIK.

Kegiatan penyuluhan dan pendampingan yang telah dilakukan oleh pengabdian di kecamatan Baros Kabupaten Serang Banten bekerjasama dengan yayasan Paud Kuntum Mekar dan Assibyan adalah: (1) Survey Lapangan: kegiatan dilakukan dengan melakukan komunikasi dengan pihak yayasan Kuntum Mekar dan Assibyan, (2) Pembentukan Panitia Kegiatan: Kegiatan dilakukan sesuai dengan tugas dan fungsi masing-masing pengabdian dan menyesuaikan jadwal pelaksanaan pengabdian masyarakat, (3) Administrasi Kegiatan: kegiatan dilakukan dengan mempersiapkan materi pelatihan dan absensi kehadiran peserta dan lain sebagainya, (4) Sosialisasi dan Pelatihan Pemanfaatan TIK untuk pembelajaran interaktif: tanggal 1 Agustus 2018, kegiatan sosialisasi dilakukan dengan memberikan pemahaman mengenai konsep strategi pembelajaran interaktif kepada guru Paud. Pelatihan di lakukan mulai dari jam 09.00 wib s/d 16. 00 wib pada tanggal

24-25 Agustus 2018, dan (5) Evaluasi diberikan untuk setiap materi pelatihan yang diberikan dengan metode diskusi dan tanya jawab seputar tema pelatihan. Peserta antusias dalam pelaksanaan pelatihan, kami melakukan angket untuk dapat mengevaluasi pelatihan yang kami lakukan terhadap kegiatan pengabdian masyarakat. Hasil evaluasi dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2.

Hasil dari Penilaian Pelaksanaan Pretest dan Posttest

No	Pertanyaan	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	Apakah mudah menggunakan alat bantu TIK dalam pembelajaran	71.5	85.8
2	Apakah dengan menggunakan TIK pembelajaran menjadi lebih menarik	50	86.6
3	Apakah pembelajaran interaktif merupakan salah satu media yang baik untuk dikenalkan kepada anak PAUD	71.5	85.8
4	Bagaimana mengenalkan anak PAUD menggunakan multimedia	42.9	71.5
5	Bahasan yang sulit dimengerti di kelas, disediakan bahan lain dalam format multimedia interaktif	57.2	85.8
6	Guru memperbaharui metode pembelajaran agar tidak bosan	20	70
7	Guru menggunakan media pembelajaran interaktif di kelas menggunakan TIK	57.2	85.8
8	Sekolah menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran interaktif bagi guru dan anak didik	50.8	80
9	Apakah pemberian materi sudah sesuai dengan target yang ingin dicapai	50	86
10	Bagaimana menciptakan suasana belajar yang inovatif dan kreatif melalui multimedia	50.5	87
Total Skor		521.6	824.3
Rata-rata		52.16	82.43

Dari tabel 2 di atas dapat dijelaskan bahwa (1) Para peserta sosialisasi dan pendampingan serta praktek penggunaan media pembelajaran interaktif bagi guru paud di Kuntum Mekar dan Assibyan, (2) Melalui pretest yang dilakukan dari 7 peserta secara rata-rata mendapat nilai 52.16% dari pemahamannya tentang

pentingnya penggunaan TIK sebagai salah satu media pembelajaran interaktif, dan (3) Hasil posttest secara rata-rata terjadi kenaikan nilai menjadi 82.43% yang artinya para peserta mengalami peningkatan dalam pemahaman tentang pentingnya penggunaan TIK sebagai salah satu media pembelajaran interaktif.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat telah dilaksanakan di kecamatan Bros kabupaten Serang pada hari Kamis dan Jum'at tanggal 28 Februari 2018, kemudian dilanjutkan tanggal 24-25 Agustus 2018 dengan baik, sesuai dengan rencana yang disusun oleh Tim Pengabdian dengan jumlah peserta 7 orang dari Guru paud Kuntum Mekar dan Assibyan. Hasil Pre Test dan Pos Test secara rata-rata mengalami kenaikan dari rata-rata nilai 52,16% menjadi rata-rata 82.43% yang artinya, UKM mendapatkan manfaat secara teori dan praktek dalam pemanfaatan TIK untuk pembelajaran interaktif bagi anak Paud, dari kondisi belum banyak mengetahui tentang teknik TIK yang baik menjadi lebih memahami dan dapat mengetahui manfaat penggunaan TIK melalui aplikasi pembelajaran media interaktif berbasis visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Penerbit: Rajawali Press, Jakarta.
- Nugroho. 2010. *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran*. Penerbit: Andi Offset, Yogyakarta.
- Dendra Dhevi dkk. 2013. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengenalan Angka dan Huruf Untuk Anak Taman Kanak-Kanak*. *Journal of Visual Arts*. Universitas Negeri Semarang 2 (1) hal. 1-7. ISSN 2252-7516.
- Sudirman. 2011. *9 Animasi Iklan Dengan Flash CS5*. Penerbit: Maxikom, Palembang.
- Suheri, Agus. 2009. *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Bandung.
- Suliyanto, Vincent Suhartono, Edi Mulyanto. 2010. *Pembelajaran AutoCAD Dengan Modus Interaktif*. Penerbit: Andi Offset, Yogyakarta.
- Yudhiantoro, Dhani. 2006. *Membuat Animasi WEB Dengan Macromedia Flash 8*. Penerbit: Andi Offset, Yogyakarta.
- Zulita, Leni Natalia, Lia Yulianti, Juju Jumadi. 2013. *Implementasi Multimedia Dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf Abjad Untuk Pendidikan Anak*

Usia Dini (PAUD). *Jurnal Media Infotama*. 9 (1).
hal. 66-80.