

## Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif TK Kana Nasional dengan Pemanfaatan Multimedia

Marice Hotnauli Simbolon<sup>1</sup>, Lismardiana<sup>2</sup>, Dumariani Silalahi<sup>3</sup>, Saut Maruli Tua Banjarnahor<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Mandiri Bina Prestasi

Jalan Letjend. Djamin Ginting No.285-287, Kel. Padang Bulan, Kec. Medan Baru, Kota Medan, Sumatera Utara – Indonesia 20155

<sup>4</sup>Politeknik Mandiri Bina Prestasi

Jalan Letjend. Djamin Ginting No.285-287, Kel. Padang Bulan, Kec. Medan Baru, Kota Medan, Sumatera Utara – Indonesia 20155

<sup>1</sup>simbolonice@gmail.com, <sup>2</sup>lismardianasembiring@gmail.com, <sup>3</sup>silalahidumariani@gmail.com, <sup>4</sup>sautbnahor22@gmail.com

### Abstrak

Proses pembelajaran di taman kanak-kanak didaerah-daerah saat ini lebih menekankan pada aspek membaca, menulis dan berhitung (calistung). Dalam mengembangkan aspek kognitif anak, perlu adanya stimulasi kepada anak agar anak dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri sehingga anak memperoleh pengetahuan sesuai kebutuhannya. Salah satu stimulasi yang diyakini efektif adalah merangsang anak agar memiliki ketertarikan, memiliki rasa ingin tahu yang besar perlu adanya media bergambar animasi dan berwarna, karena dunia anak adalah dunia imajinasi. Dengan bantuan multimedia yang memadukan teks, gambar, audio dan video serta animasi yang menarik, pendengaran anak akan merespon dan mengalihkan perhatian atau fokus anak menonton dan lebih antusias untuk menjawab ketika ditanya guru, meskipun posisi anak sedang bermain. Agar video pembelajaran dapat diserap dengan baik dan tersimpan dalam penyimpanan jangka panjang, maka materi pembelajaran dikemas dengan menarik sehingga akan meninggalkan kesan dalam otak.

*Kata Kunci:* Pembelajaran Interaktif, TK, Multimedia, PowerPoint, Adobe Flash.

### 1. Pendahuluan

Taman Kanak-kanak (TK) adalah pendidikan anak usia dini melalui jalur formal. Yang tugas utamanya mempersiapkan anak menuju kegiatan belajar di Sekolah Dasar dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, nilai agama, moral, sosial emosional dan keterampilan.

Masa taman kanak-kanak merupakan masa usia keemasan seorang anak, dimana anak dapat berkembang optimal sesuai perkembangan anak dengan stimulasi yang diberikan orangtua, keluarga, maupun guru di taman kanak-kanak. Anak usia 2 sampai 7 tahun masih berpikir pada tingkat simbolis, belum menggunakan operasi kognitif.

### 2. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran di taman kanak-kanak didaerah-daerah saat ini lebih menekankan pada aspek membaca, menulis dan berhitung (calistung). Dalam mengembangkan aspek kognitif anak, perlu adanya stimulasi kepada anak agar anak dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri sehingga anak memperoleh pengetahuan sesuai kebutuhannya. Salah satu stimulasi yang diyakini efektif adalah merangsang anak agar memiliki ketertarikan, memiliki rasa ingin tahu yang besar perlu adanya media bergambar animasi dan berwarna, karena dunia anak adalah dunia imajinasi. Oleh karena itu, proses pembelajaran ditaman kanak-kanak ada baiknya memanfaatkan media pembelajaran dengan multimedia.

Dari latar belakang tersebut tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Universitas Mandiri Bina Prestasi dan Politeknik Mandiri Bina Prestasi ber-inisiatif melaksanakan pelatihan pembuatan video/audio pembelajaran untuk usia dini yang akan dijadikan salah satu alternatif untuk menambah media pembelajaran baik di sekolah maupun rumah dan diharapkan dapat menarik perhatian dan meningkatkan antusiasme anak-anak dalam belajar. Serta

dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat diharapkan mampu memperkenalkan berbagai pengetahuan, nilai agama, moral, sosial emosional dan keterampilan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

### **3. Solusi yang ditawarkan**

Karena anak usia 2 sampai 7 tahun masih menggunakan simbol bahasa, angka dan gambar dalam proses pembelajarannya. Salah satu cara yang dapat dijadikan strategi dalam penyampaian materi untuk anak usia dini adalah dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi, yaitu multimedia. Dengan bantuan multimedia yang memadukan teks, gambar, audio dan video serta animasi yang menarik, pendengaran anak akan merespon dan mengalihkan perhatian / fokus anak menonton dan lebih antusias untuk menjawab ketika ditanya guru, meskipun posisi anak sedang bermain. Hal tersebut terjadi karena anak lebih tertarik melihat sesuatu yang banyak warna dan menarik yang diiringi dengan musik dibandingkan dengan metode konvesional yang terkesan monoton. Selain itu, pembelajaran yang dibantu dengan perangkat multimedia, banyak memiliki manfaat, salah satunya berdampak positif untuk mempermudah dalam mengajari anak dengan daya ingat anak terhadap materi yang disampaikan oleh guru yang dapat diputar kembali bila dalam bentuk media video atau audio yang dirancangan/didesain dengan multimedia.

Tujuan utama dari program pengabdian masyarakat ini adalah untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan aplikasi multimedia yang paling sederhana yaitu Microsoft PowerPoint sampai pengenalan Adobe Flash Professional CS6, untuk meningkatkan kinerja peserta sebagai guru, meningkatkan kemampuan guru dan kualitas sekolah yaitu di TK Kana Nasional.

### **4. Metode Pendekatan**

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu pengirim pesan (guru), penerima pesan (peserta didik), dan pesan itu sendiri dalam hal ini materi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran kadang terjadi kegagalan komunikasi. Yang berarti tidak seluruh materi pembelajaran yang disajikan guru dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik khususnya adik-adik yang masih duduk ditaman kanak-kanak. Untuk menghindari kegagalan tersebut, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar. Oleh karena itu, perlu adanya media yang tepat untuk anak yang duduk dibantu taman kanak-kanak. Adapun metode pendekatan yang digunakan dalam memperoleh data dan informasi adalah:

- a. Survei lapangan (*Field Research*).  
Riset lapangan dibutuhkan untuk mengetahui secara jelas dan terperinci teknologi informasi apa yang dapat ditawarkan sesuai dengan bidang ilmu kita serta dapat menghasilkan data-data yang diperlukan.
- b. Wawancara (*interview*).  
Melakukan percakapan langsung dengan Kepala Sekolah, Guru dan peserta didik yang bersangkutan guna memperoleh penjelasan tentang sistem yang sedang berjalan.
- c. Pengamatan (obsevasi).  
Dengan dilaksanakannya pengamatan langsung ke lokasi, tim dapat lebih leluasa mengetahui apa yang sebenarnya yang terjadi kendala terhadap sistem yang sedang berjalan tersebut.
- d. Studi Perpustakaan (*Library Research*)  
Kegiatan studi pustaka dilakukan berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan menjadi materi pelatihan.
- e. Studi Laboratorium (*Laboratory Research*)  
Studi Laboratorium dilakukan dilaboratorium komputer dengan cara pemakaian komputer sebagai alat bantu penerapan dan praktik langsung di dalam penyelesaian masalah sehingga hasil yang dicapai bisa seperti yang diharapkan.

Multimedia diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, grafik, animasi, dan video. Multimedia menghasilkan output dalam bentuk yang jauh lebih kaya dari pada media table dan grafik konvensional. Prinsip pemilihan multimedia sebagai media pembelajaran untuk anak-anak yang duduk dibangku taman kanak-kanak harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, menganalisis karakteristik peserta didik, mengetahui karakteristik multimedia yang akan digunakan, mempertimbangkan waktu, mempertimbangkan biaya, serta

mempertimbangkan ketersediaan perangkat pembelajaran khususnya perangkat multimedia. Dalam pelatihan pembuatan video interaktif, peserta diberikan waktu untuk instalasi software atau aplikasi yang digunakan yaitu: Microsoft Office PowerPoint, dan Adobe Flash Profesional CS6.

#### *4.1. PowerPoint*

PowerPoint pertama kali dikembangkan oleh Robert Gaskin dan Dennis Austin sebagai Presenter untuk perusahaan bernama Forethought, Inc yang kemudian mereka ubah namanya menjadi PowerPoint. Microsoft Office PowerPoint atau biasa kita sebut PowerPoint saja adalah sebuah program aplikasi komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft di dalam paket software aplikasi perkantoran. Aplikasi PowerPoint ini sangat banyak digunakan, apalagi oleh kalangan perkantoran dan bisnis, seminar, dunia pendidikan, dan pelatihan (*trainer*).



Gambar 1. Microsoft Office PowerPoint 2016

#### *4.2. Adobe Flash Profesional CS6*

Adobe Flash Profesional Creative Suite 6 (CS6) digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi. Dengan Adobe Flash yang memiliki kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan, dapat membantu dalam pembuatan video pembelajaran interaktif salah satunya animasi pengenalan huruf, angka, binatang, buah-buahan dengan teknik framing yang dihasilkan dari komputer, dari fotografi atau dari gambar lukisan. Ketika frame-frame tersebut digabungkan, maka terdapat ilusi perubahan gambar yang seolah-olah hidup.



Gambar 2. Adobe Flash Profesional CS6

### **5. Prosedur Kerja**

Adapun tahapan yang telah dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan PkM pada TK Kana Nasional mencakup beberapa langkah sebagai berikut:

a. Membentuk tim

Membentuk tim untuk merencanakan pelaksanaan secara konseptual, operasional, serta tugas dan fungsi masing-masing anggota, penentuan dan rekrutment peserta pelatihan. Dalam perekutan anggota tim, dipersyaratkan yang telah memiliki kemampuan yang memadai di bidang komputer, penentuan instruktur (narasumber), koordinator tempat, sampai dengan hal-hal yang diperlukan saat pelaksanaan pelatihan;

- b. Menentukan target, waktu dan Tempat  
Khalayak sasaran yang dipilih adalah guru-guru yang mengabdi di TK Kana Nasional yang berlokasi di Jl. Glugur Rimbun Dusun II Lau Timah Desa Gunung Tinggi Kecamatan Pancur Batu Kabupaten Deli Serdang 20353. Memakan waktu 3 (tiga) bulan hingga selesai;
- c. Peralatan  
Peralatan yang digunakan dalam pelatihan ini yaitu Laptop, Internet, Listrik, meja komputer, mouse, kabel roll dan peralatan penunjang lainnya;
- d. Pemilihan Topik  
Tim PkM, berdiskusi untuk menentukan topik yang akan dibawakan pada saat pelaksanaan pelatihan;
- e. Pengumpulan Data  
Pengumpulan data dimulai dari melakukan pengamatan khususnya tentang karakteristik belajar anak, wawancara, studi literatur untuk mendukung materi pelatihan. Data yang diambil yaitu data yang dibutuhkan untuk pendidikan anak jenjang taman kanak-kanak;
- f. Peninjauan lapangan  
Peninjauan lapangan dan langsung berkomunikasi dengan pihak yayasan dan tenaga pengajar yang akan diterapkan pelatihan ini meliputi: perizinan, penyediaan fasilitas pendukung seperti laboratorium komputer, saran dari pihak sekolah, dan lain sebagainya
- g. Mengajukan proposal  
Mengajukan proposal ke lembaga penelitian dan pengabdian kepada masyarakat (LPPM) Universitas Mandiri Bina Prestasi dan Politeknik Mandiri Bina Prestasi bahwasanya kita akan melakukan PkM di TK Kana Nasional;
- h. Menerima surat tugas pelaksanaan PkM;
- i. Pelaksanaan pelatihan pada guru di sekolah tujuan;  
Tahapan-tahapan yang diterapkan dalam pelatihan ini, yaitu presentasi, demonstrasi, dan praktik.
  - 1) Presentasi  
Presentasi pengenalan perangkat lunak (*software*), kemanfaataannya dan penerapannya dalam pembuatan media pembelajaran interaktif;
  - 2) Demonstrasi  
Memperagakan cara mengoperasikan aplikasi PowerPoint dan Adobe Flash;
  - 3) Metode Praktik  
Para peserta yang tidak lain adalah guru-guru TK Kana Nasional mempraktikkan secara langsung pembuatan media pembelajaran sesuai mata pelajaran masing-masing dengan pemanfaatan program Microsoft Power Point dan Adobe Flash CS6.
- j. Evaluasi  
Evaluasi pembelajaran dan keefektifannya oleh pihak sekolah dan tenaga pengajar serta melibatkan peserta didik Kegiatan evaluasi bertujuan untuk mengetahui rangkaian kegiatan usaha dan keuntungan yang didapat, sehingga diperoleh data yang akurat sebagai bahan evaluasi.
- k. Laporan  
Proses yang berisi tentang rangkaian data kegiatan mulai dari tahap persiapan sampai pelaksanaan pelatihan dan pempublikasian jurnal dengan durasi waktu tertentu.

## **6. Jadwal Pelaksanaan**

Pelaksanaan PkM mulai dari persiapan, pengumpulan data, pembuatan materi, pelatihan, pembuatan laporan sampai publikasi memakan waktu kurang lebih 3 (tiga) bulan mulai dari Maret sampai dengan akhir bulan Juni tahun 2022. Tujuan dari pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif TK dengan multimedia adalah membantu guru-guru TK Kana Nasional mendisain alat bantu proses belajar mengajar yang dapat menyajikan pembelajaran dalam bentuk visual, sehingga dapat menarik perhatian anak didik untuk dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan tercapai.

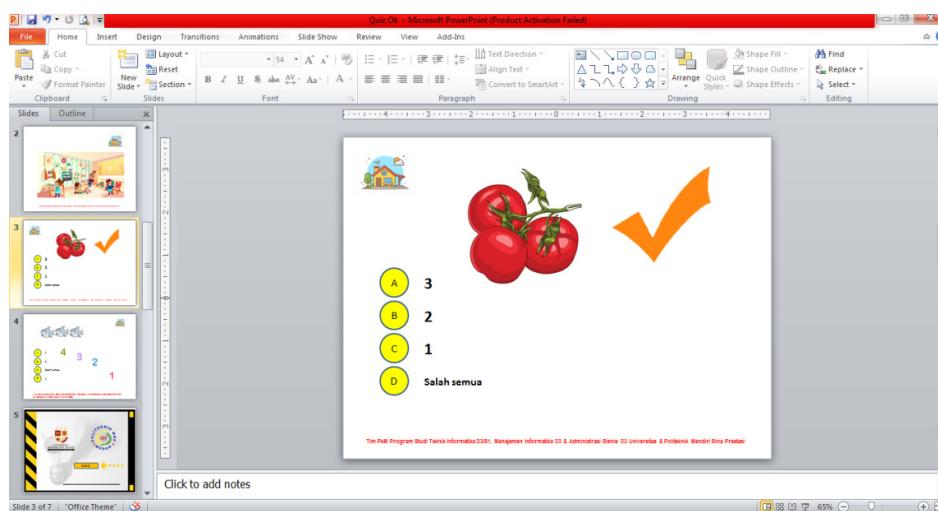
## 7. Hasil Program

Hasil pembelajaran yang dirancang dapat tersimpan dalam penyimpanan jangka panjang, maka informasi harus dikemas dengan menarik sehingga akan meninggalkan kesan. Pengemasan informasi dalam bentuk gambar, teks, animasi, video atau perpaduannya. Hasil dari pembuatan video pembelajaran multimedia yang merupakan perpaduan suara, gambar dan animasi ditampilkan menggunakan monitor akan menarik perhatian peserta didik.

Materi yang disampaikan dalam pelatihan ini terdiri dari:

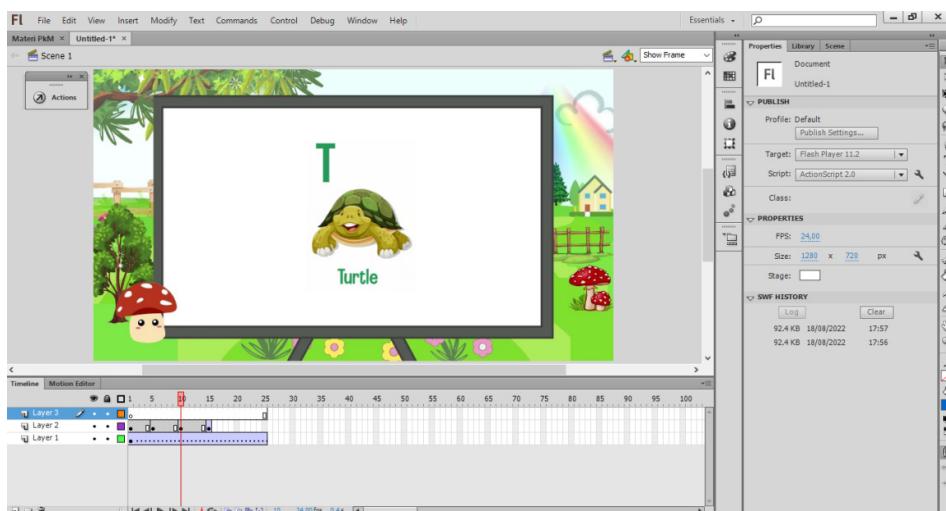
- Pengenalan Multimedia;
- Perangkat lunak (*software*) yang dibutuhkan selama pelatihan;
- Pembuatan pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi powerpoint;
- Animasi; yang dibuat dari gambar statis yang ditampilkan secara berurutan dengan adobe flash;

Berikut ini adalah desain kuis interaktif dengan memanfaatkan aplikasi multimedia yang paling mudah mengoperasikannya, yakni PowerPoint. Guru dipandu menciptakan media pembelajaran sendiri sesuai kebutuhan materi pembelajaran yang akan diajarkan.



Gambar 3. Kuis interaktif menebak jumlah buah tomat

Gambar diatas memperlihatkan tiga buah tomat, diikuti dengan pilihan berganda yang bernilai 1, 2 dan 3. Peserta didik diminta untuk menghitung berapa jumlah buah tomat yang ditampilkan. Jika jawaban benar, gambar centang akan muncul dilayar monitor atau projector. Selain berupa bentuk dan gambar, media pembelajaran ini diberi juga suara agar anak-anak lebih tertarik dan bersemangat belajar.



Gambar 4. Animasi huruf dengan Adobe Flash

Pengenalan huruf disajikan dengan ilustrasi gambar binatang yang awalan katanya sesuai nama binatang, dengan bantuan Adobe Flash, gambar yang dihasilkan lebih hidup dengan menyusun beberapa gambar dengan pengaturan waktu tampil pada frame.

Agar materi pembelajaran dapat diserap dengan baik dan tersimpan dalam penyimpanan jangka panjang, maka materi pembelajaran dikemas dengan menarik sehingga akan meninggalkan kesan dalam otak. Video pembelajaran dikemas dalam bentuk gambar, teks, animasi, video atau perpaduannya; Selain itu penyeleksian materi yang dikemas dalam multimedia pembelajaran dapat membantu register sensorik menyaring informasi.

## 8. Saran

Dengan menggunakan multimedia, diharapkan dapat mempermudah siswa belajar secara mandiri, mempermudah siswa mengingat huruf-huruf maupun angka dengan sering memutar kembali video yang dihasilkan dari pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif. Diharapkan media pembelajaran interaktif ini, terus dikembangkan mengikuti perkembangan teknologi informasi.

## 9. Daftar Pustaka

- [1] Binanto, Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya, Penerbit Andi Yogyakarta, (2010).
- [2] C. Lee, Belajar Microsoft PowerPoint (Mahir) Step-by-step, Elex Media Komputindo, Jakarta, (2017).
- [3] Madcoms, Kupas Tuntas Editing Video dengan Adobe Premiere Pro CS5, Edisi Satu, Andi, Yogyakarta : Madcoms, Madiun, (2010).
- [4] Surjono, Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan, Edisi Pertama, UNY Press, (2017).
- [5] T. Limbong, J. Simarmata, Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori dan Praktik, Yayasan Kita Menulis, (2020).
- [6] T. Vaughan, Multimedia: Making It Work, Ninth Edition 9th Edition, McGraw-Hill Publisher, (2014)
- [7] W. Wibawanto, Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif, Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, Jember (2017).

## Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada Yayasan TK Kana Nasional beserta guru dan orangtua murid yang memberikan ruang bagi tim PkM Universitas Mandiri Bina Prestasi dan Politeknik Mandiri Bina Prestasi untuk mengabdikan ilmu untuk kemajuan pendidikan.



Gambar 5. Photo bersama Ketua Yayasan, Guru dan Tim PkM



Gambar 6. Penyajian materi oleh narasumber (instruktur)