

MEDIA PEMBELAJARAN DARING UNTUK ANAK USIA DINI (PAUD) DI MASA PANDEMI COVID-19.

Kartika Dewi¹⁾, Khairun Nisa²⁾, Reski Praminasari³⁾
^{1,2,3)}Dosen Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Ujung Pandang, Makassar

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has hit the world community, especially Indonesia. The face-to-face learning process is difficult to do. Even when entering the New Normal condition, the face-to-face learning process is still very limited in number. So it must be done in turns so that each child can still follow the learning process. This hinders the learning process. Therefore, alternative solutions are needed so that the learning process can run smoothly, affordable for students but still with a fun approach. Aisyah Cendekia (Askia) which is one of the Early Childhood Education (kindergarten) institutions also experienced this not on the part of educators but students and parents as companions at home experiencing problems in online learning and experiencing boredom. The Community Partnership Program activities carried out try to answer these problems by providing services consisting of (a) Learning Videos and Animations using Adobe Premiere, Adobe Animate and Adobe After Effects applications. (b) Video and Animation of Memorizing the Qur'an for Juz Amma (juz 30), (c) Equipment Assistance in creating learning content for our partner mini studio.

Keywords: *Adobe, Learning, Video*

1. PENDAHULUAN

Pertumbuhan dan perkembangan organ, khususnya otak, mengalami peningkatan yang pesat pada usia dini, yaitu dari 0 sampai 5 tahun. Masa ini sering juga disebut sebagai fase *Golden Age*. Perkembangan pada fase awal ini akan menentukan perkembangan fase selanjutnya. Sehingga pada fase ini, sangat penting untuk menstimulus otak agar aktif dan dapat berkembang dengan baik. Menurut Dr. Soedjatmiko, Sp.A (K), M.Si stimulasi dini pada balita dapat dilakukan :

1. Dalam memberikan stimulasi dini metode yang dapat dipakai meliputi dengar, lihat, dan tiru/coba.
2. Bagian yang distimulasi adalah otak kanan-kiri, sensorik, motorik, kognitif, komunikasi - bahasa, sosio - emosional, kemandirian, dan kreativitas.
3. Cara melakukan stimulasi adalah dengan memberikan rangsangan berupa suara, musik, gerakan, perabaan, bicara, menyanyi, membaca, mencocokkan, membandingkan, mengelompokkan, memecahkan masalah, mencoret, menggambar, merangkai, dll.
4. Waktu melakukan stimulasi adalah setiap kali orang tua berinteraksi dengan anak (menyusui, menidurkan, memandikan, ganti baju, bermain, dsb).

Untuk memfasilitasi penanaman nilai – nilai Islam sekaligus menstimulasi perkembangan & pertumbuhan anak sejak usia dini, Aisyah Cendekia (Askia) memilih untuk membuka Program Membaca dan Menghafal Al-Qur'an. Metode yang digunakan adalah menghafalkan Al-Qur'an dengan pendekatan audio dan visual sekaligus. Dalam proses pembelajarannya, anak tidak hanya diajarkan membaca dan menghafalkan AL-Qur'an, tetapi juga diberikan pengetahuan tentang kisah – kisah dalam Al-Qur'an, cara beribadah serta sejarah Islam dengan pendekatan yang menyenangkan.

Namun sejak pandemi melanda masyarakat dunia, khususnya Indonesia, proses pembelajaran secara tatap muka sulit untuk dilakukan. Bahkan saat memasuki kondisi *New Normal*, proses pembelajaran secara tatap muka masih sangat dibatasi secara jumlah. Sehingga harus dilakukan secara bergiliran agar setiap anak tetap dapat mengikuti proses pembelajaran. Hal ini membuat proses pembelajaran terhambat. Karena itu, dibutuhkan solusi alternatif agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar, terjangkau oleh siswa namun tetap dengan pendekatan yang menyenangkan.

Selain itu, perkembangan teknologi informasi saat ini memungkinkan agar suatu metode pembelajaran dapat diajarkan secara masif, di mana saja dan kapan saja. Sehingga memungkinkan untuk menyebarkan metode pembelajaran di Askia secara cepat dengan sumber daya yang efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi pada lokasi mitra terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam pengelolaan pembelajaran di Aisyah Cendekia selama pandemic C-19, yaitu :

1. Kondisi *New Normal* yang membatasi proses pembelajaran tatap muka. Sehingga proses pembelajaran tatap muka harus dilakukan secara bergiliran. Hal ini berdampak pada waktu belajar yang sangat sempit,

¹Korespondensi penulis: Kartika Dewi, S.T.,M.T., , 081342470250, kartikadewi@poliupg.ac.id.

sehingga dibutuhkan sarana lain yang memungkinkan siswa/anak dapat belajar secara mandiri namun tetap dengan pendekatan yang menarik dan menyenangkan.

2. Kekurangan sumber daya manusia (SDM)

Pengelolaan Askia sangat bergantung pada SDM pengelola, baik pengurus maupun tenaga pengajar, dengan kualifikasi tertentu. Kekurangan SDM yang terjadi di Askia cukup menghambat proses belajar mengajar. Permasalahan ini membuat pembukaan Askia baru, untuk menyebarkan metode ini, sangat sulit dilakukan. Karena pembukaan Askia baru berarti bertambahnya kebutuhan SDM. Apalagi jika pembukaan Askia dilakukan di luar Sulsel. Hal ini membutuhkan biaya operasional yang tidak sedikit. Sehingga banyaknya permintaan pembukaan Askia baru, apalagi jika berlokasi di luar SulSel, tidak dapat dipenuhi.

3. Tidak maksimalnya peran serta orang tua dalam mendampingi anak - anaknya untuk menghafal & mengulangi hafalannya.

Proses pengajaran di Askia sangat membutuhkan peran serta dari orang tua. Karena durasi waktu belajar di Askia sangat terbatas. sehingga tidak memungkinkan untuk menyerahkan semua proses pembelajaran / menghafal kepada para pengajar. Karena itu diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu orang tua untuk mendampingi anak dalam mengulang – ulang hafalan ataupun membimbing anak selama di rumah.

2. PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Mitra kegiatan ini adalah pengelola dan guru dari Aisyah Cendekia (Askia) yang berlokasi di Andi Pangerang Pettarani, Jl. Buakana No 60, Kelurahan Buakana Kecamatan Rappocini Kotamadya Makassar. Ditinjau dari sisi pendidikannya sebagian besar berpendidikan S1 tetapi dalam bidang pendidikan dan agama sehingga sangat awam terhadap permasalahan videografi dan animasi. Dengan berkoordinasi melalui kepala sekolah kami bersepakat untuk mengadakan kegiatan pengabdian dengan judul pembuatan media pembelajaran daring untuk anak usia dini (PAUD) dalam masa adaptasi pembelajaran baru di masa pandemic COVID 19 kepada para pengelola dan penanggungjawab setiap kelas.

Dalam rangka menyelesaikan permasalahan mitra maka dilaksanakan kegiatan pengabdian dengan tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Metode Pendekatan melalui wawancara dan transfer IPTEKS terkait pengetahuan dasar videografi dan animasi.
2. Kegiatan Pra Produksi, yaitu pengembangan ide, pembuatan synopsis dan penyusunan naskah, pembuatan storyboard, penyiapan alat produksi.
3. Kegiatan Produksi, yaitu proses pembuatan video pembelajaran dan animasi yang terdiri dari penataan kamera, penataan cahaya dan suara. Pengambilan gambar, modeling karakter, *background*, property animasi, riging karakter animasi, animasi karakter, perekaman suara dan *soud fix*.
4. Kegiatan pasca produksi, yaitu penggabungan video, animasi dan *voice over* serta *rendering*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Persiapan Kegiatan

Kegiatan persiapan dilaksanakan sejak penyusunan proposal sampai bulan pertama pelaksanaan kegiatan pengabdian. Tujuannya agar kami mengetahui permasalahan dan kebutuhan mitra sehingga solusi yang diberikan sesuai dengan permasalahan. Kegiatan dalam tahap persiapan ini:

1. Melakukan Survei ke lokasi mitra dan diskusi dengan mitra
2. Melakukan Pertemuan tim untuk membuat peta solusi dari poin satu
3. Melakukan persiapan alat dan bahan pengabdian
4. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama tim pelaksana dan dibantu dua mahasiswa dari program studi Teknik Listrik Jurusan Teknik Elektro PNU.
5. Menentukan dan Mempersiapkan materi yang akan disampaikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat.

3.2 Pelaksanaan Kegiatan dan pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan di lokasi mitra kami, yakni Rumah Quran Aisyah yang berlokasi di Jl. Pangerang Pettarani, Buakana No. 60, Kota Makassar. Kegiatan Pengabdian sendiri terdiri dari:

1. Peralatan Studio
2. Video dan Animasi Menghafal Al-Qur'an untuk Juz Amma (juz 30).

3.2.1 Peralatan Studio

Kegiatan pada tahapan ini adalah pemberian perangkat keras Mikrofon *shotgun* dan Lampu Studio Mini untuk menunjang kegiatan pembuatan konten pembelajaran. Mikrofon jenis Shotgun memiliki kekhususan karena menerima sinyal suara hanya dari satu arah saja. Dengan bentuknya yang silinder, Shotgun jadinya malah mampu menangkap dengan sangat baik kualitas suara yang diterima dari arah depan. Tidak heran kalau jenis ini dinamakan “Shotgun”. Penyerahan Peralatan diterima langsung oleh Kepala Sekolah dan Tim Studio Aisyah Cendekia oleh Tim Pengabdian di lokasi mitra seperti yang ditunjukkan pada gambar 1. (a) dan (b).



(a)



(b)

Gambar 1. (a) dan (b) Penyerahan Peralatan berupa Mikrofon *Shotgun* dan Lampu Studio Mini.

3.2.2. Video dan Animasi Menghafal Al-Qur'an untuk Juz Amma (juz 30).

Kegiatan ini bertujuan menghasilkan beberapa video Pembelajaran dilengkapi animasi agar bisa membuat anak-anak tertarik menghafal Al-Qur'an walaupun menggunakan media Pembelajaran virtual. Sebagai tahapan awal tim kami membantu tim mitra dalam beberapa surah awalan pada Juz 30.



(a)



(b)

Gambar 2.(a) dan (b) Tampilan Video Animasi menghafal Al Quran Juz 30.

4. KESIMPULAN

Program kepada masyarakat (PKM) melalui pembuatan media pembelajaran daring berhasil membuka wawasan guru dan mengembangkan kemampuan guru serta pengelola TKIT Aisyah Cendekia dalam membuat media pembelajaran interkatif. Guru mampu mengembangkan media interkatif pembelajarn sesuai kurikulum serta memunculkan kesadaran serta jiwa kreatifitas dalam merancang sebuah media pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Margiani, V. (2014). *Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Bermain Pada Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Al-Fitroh Kecamatan Tempel Kabupaten Sleman [Skripsi]*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- [2] Mawarti, S. (2018). *Implementasi Media Pembelajaran Visual untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di RA Perwanida Gejungan, Tanjung, Klego, Boyolali Tahun Ajaran 2017/2018 [Skripsi]*. IAIN Surakarta.
- [3] McQuirter, R. (2020). *Lessons on Change: Shifting to Online Learning during COVID-19*. *Brock Education: A Journal of Educational Research and Practice*, 29(2), 47–51. Mendonça, M. (2020). *National Universities in Argentina during the pandemic outbreak*. *Transformation in Higher Education*, 5(0), 9. <https://doi.org/10.4102/the.v5i0.91>
- [4] Mufarikhah Umar, L., & Nursalim, M. (2020). *Studi Kepustakaan Tentang Dampak Wabah Covid-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Pada Siswa Sekolah Dasar (SD)*. *Jurnal BK UNESA*, 11(4). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-nesa/article/view/34440>
- [5] Mukholladah, K. Z. (2018). *Pengaruh penerapan media video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan perkembangan bahasa di TK islam Al-Maarif singosari malang*. <https://docplayer.info/150865900-Penerapan-media-video-pembelajaran-interaktif-untukmeningkatkan-perkembangan-bahasadi-tk-islam-al-maarif-singosari-malang-skripsi.html>
- [6] Nadia. (2020). *Sistem Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Pada Era Covid-19*. *OSF Preprints*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/r45ab>
- [7] Nahdi, K., Ramdhani, S., Yuliatin, R., & Hadi, Y. (2020). *Implementasi Pembelajaran pada Masa Lockdown bagi Lembaga PAUD di Kabupaten Lombok Timur*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5, 177. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.529>

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima Kasih Kami haturkan kepada Politeknik Negeri Ujung Pandang khususnya Unit Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (UPPM) PNUP pihak yang telah memberikan pendanaan dalam kegiatan pengabdian ini. Tak lupa Kepada seluruh rekan sejawat dan mahasiswa Jurusan Teknik Elektro yang telah banyak membantu selama proses kegiatan Pemulai pra sampai dengan pasca kegiatan pengabdian. Semoga kegiatan ini banyak memberikan manfaat bagi masyarakat.