

PENERAPAN BELAJAR INTERAKTIF MENGGUNAKAN MEDIA ANIMASI PADA TK LILY PRE SCHOOL MERUYUNG DEPOK

**Tri Rahayu, Tjahjanto, Bambang Triwahyono,
Intan Hesti, Anita Muliawati, Theresiawati**

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
trirahayu@upnvj.ac.id

Abstract

When children are at an early age there is no interest in focused learning, their world is still filled with play. Children at an early age have high levels of activity and creativity, so they need a way to provide basic knowledge in developing artistic, emotional, discipline, cognitive, self-concept, religious and moral values. Learning media must be adapted to their age, namely using web-based animation application media. This application is expected to provide children with playing while learning, where children's world tends to be filled with play. This application was implemented at Lily Pre School Meruyung Depok Kindergarten, attended by 20 class B special kindergarten students aged between 5 years and 6 years. At Kindergarten Lily Pre School Meruyung Depok, learning has been shown via video but it has not been implemented in the form of interactive animation for students, so that the display displays learning material for mathematical calculations, recognizing letters in reading, recognizing colors in geometric shapes and recognizing animals and their sounds. All of this is done using animation and there is a story that provides an animated description of the story. The Community Service Team's target is to provide training to improve learning methods for kindergarten students, especially at Kindergarten Lily Pre School Meruyung Depok.

Keywords: Application, training, Interactive, Animation, Kindergarten Lily Pre School, Meruyung Depok.

Abstrak

Masa anak-anak usia dini belum adanya ketertarikan untuk belajar secara fokus, dunianya masih dipenuhi dengan bermain. Anak-anak di usia dini memiliki keaktifan dan kreatifitas yang tinggi sehingga membutuhkan cara untuk dapat memberikan pengetahuan dasar dalam pengembangan kemampuan seni, emosi, disiplin, kognitif, konsep diri, nilai-nilai agama, dan moral. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan usianya yaitu menggunakan media aplikasi animasi berbasis web. Aplikasi ini diharapkan memberikan anak-anak bermain sambil belajar, dimana dunia anak-anak lebih cenderung dunianya dipenuhi dengan bermain. Aplikasi ini diterapkan pada Tk Lily Pre School Meruyung Depok, diikuti oleh 20 orang siswa TK khusus kelas B yang berusia diantara 5 tahun dan 6 tahun. Pada Tk Lily Pre School Meruyung Depok sudah pernah menampilkan pembelajaran melalui video tapi belum diterapkan dalam bentuk animasi interaktif bagi siswanya, sehingga dengan tampilan tampilan materi pembelajaran perhitungan matematika, mengenal huruf dalam membaca, mengenal warna dalam bentuk geometri dan mengenal Binatang serta suaranya. Semua itu dilakukan dengan menggunakan animasi serta terdapat suatu cerita dengan memberikan animasi gambaran dari cerita tersebut. Target Tim pengabdian Masyarakat dalam memberikan Pelatihan untuk meningkatkan metode belajar bagi murid TK, khususnya pada Tk Lily Pre School Meruyung Depok.

Keywords: Penerapan, pelatihan, Interaktif, Animasi, Tk Lily Pre School, Meruyung Depok.

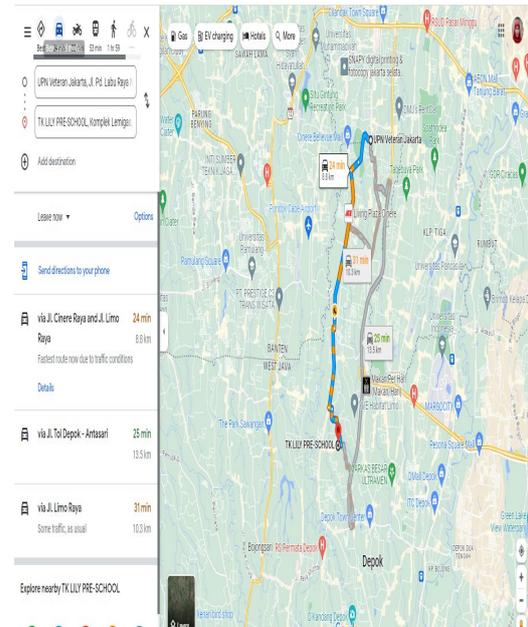
PENDAHULUAN

Era digital kemungkinan dapat terciptanya tantangan fenomena yang terpengaruh dari media digital terhadap akhlak anak. Dengan demikian perlu adanya pondasi akhlak kepada anak terkait perkembangan anak. Dalam proses pemahaman terhadap anak usia dini atau masih dalam proses Pendidikan di TK, maka perlu penanganan khusus. Dimana pada usia tersebut belum memiliki sikap yang focus terhadap pembelajaran yang diberikankarena dunianya masih dipenuhi dengan bermain dan tidak bisa bertahap di satu tempat.

Pada pelaksanaan pengabdian ini, Tim menggunakan materi ajar animasi bertujuan untuk dapat memberikan stimulasi perkembangan anak usia TK [1]. Selain itu agar dapat meningkatnya minat belajar anak, dimana materi belejarnya dibuat dalam bentuk permainan animasi. Untuk meningkatkan pembelajaran siswa, berbagai strategi pembelajaran harus dirancang dan dievaluasi oleh guru [2]. Salah satu alternatif media ajar tersebut adalah berupa materi, latihan maupun kuis dalam bentuk animasi. Animasi memuat materi dalam bentuk audio visual, jadi tidak monoton pada teks. Bahan ajar audio visual dapat membantu meningkatkan pemahaman terhadap pelajaran [3] [4].

Berdasarkan dari observasi yang dilakukan oleh tim dalam program pengabdian masyarakat ini akan melakukan pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi animasi. Dalam pelatihan kali ini, tim mengadakan pelatihan secara langsung kepada murid Tk Lily Pre School Meruyung Depok. Melibatkan 20 murid, 5 guru, kepala sekolah dan ketua Yayasan di Tk Lily Pre School Meruyung Depok. Pelatihan untuk murid TK penggunaan semua

aplikasi animasi dengan materi pembelajaran yaitu; perhitungan matematika, mengenal huruf dalam membaca, mengenal warna dalam bentuk geometri dan mengenal Binatang beserta suaranya. Dasar. Hasil pelatihan diharapkan agar dapat memberikan kualitas dan peningkatan materi belajar anak dengan menggunakan aplikasi materi ajar animasi sehingga terciptanya system belajar yang memberikan dampak terhadap anak- anak menjadi lebih focus dan mudah memahami materi yang diberikan khususnya menjadi daya Tarik bagi murid untuk senang dalam belajar.



Gambar 1. Peta Tk Lily Pre School Meruyung Depok

Berdasarkan pada Gambar1. Jarak dari tempat upn veteran Jakarta ke Lokasi yaitu Tk Lily Pre School Meruyung Depok tim melakukan kegiatan pengabdian masyarakat sejauh 13,5 km, jika menggunakan kendaraan mobil dengan waktu tempuh dalam 25 menit.

METODE

Tim pelaksana pengabdian Masyarakat dalam menerapkan pelatihan belajar interaktif menggunakan media animasi kepada murid TK dengan bekerjasama melalui program kemitraan masyarakat di Tk Lily Pre School Meruyung Depok. Tahapan dalam melaksanakan kegiatan pengabdian dari proses awal Kunjungan untuk mengetahui kondisi yang berjalan sampai proses akhir kegiatan tersebut yaitu di adakannya pelatihan belajar dengan media animasi..

Berikut ini merupakan tahapan – tahapan dalam alur pelaksanaan kegiatan penerapan belajar interaktif dengan media animasi:



Gambar 2: alur Pelaksanaan PKM

1. Tahapan Pelaksanaan

Tim Pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat melakukan tahapan kegiatan pada Tk Lily Pre School Meruyung Depok, terdapat beberapa tahapan kegiatanyang dilakukan dalamoleh Tim, yaitu ;

1. Perencanaan Kegiatan PKM
 - Menentukan Tema Untuk

kegiatan PKM

- Menentukan objek dan lokasi PKM

2. Analisis Kegiatan PKM

- Survey lokasi dan wawancara terhadap pihak mitra
- Menentukan masalah dan kebutuhan solusi

3. Pelaksanaan Kegiatan PKM

- Penerapan Teori belajar interaktif media animasi
- Penerapan Praktek belajar interaktif media animasi
- Evaluasi dengan memberikan pertanyaan dalam bentuk permainan animasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Kebutuhan Kegiatan

Hasil dari analisis yang dilakukan oleh tim pengabdian berdasarkan terdapat beberapa rangkaian kegiatan dari perencanaannya dengan menentukan tema kegiatan, menentukan objek. Kemudian melakukan analisis kegiatan dengan survey lokasi dan wawancara sehingga dapat diperoleh masalah dengan demikian tim dapat melakukan solusi yang dibutuhkan bagi mitra tersebut. Tahap selanjutnya tim melakukan kegiatan pelatihan sesuai tema dan solusi yaitu pembelajaran interaktif dengan menggunakan media animasi bagi murid TK. Mitra pengabdian masyarakat yaitu pada Tk Lily Pre School Meruyung Depok.

2. Perencanaan Kegiatan PKM

Perencanaan kegiatan PKM yang Tim pengabdian lakukan, dengan menetapkan tema apa yang akan

diambil dan menentukan lokasi serta objeknya yang merupakan hasil dari rapat tim pengabdian Masyarakat. Dari hasil rapat tersebut diperoleh kepada masyarakat melakukan perencanaan kegiatan dengan menetapkan tema yang akan dilakukan dalam pengabdian melalui rapat tim dan menentukan objek yang akan ditetapkan untuk melakukan pengabdian masyarakat. Berdasarkan hasil rapat tim, maka diperoleh teman mengenai pembelajaran untuk anak usia dini atau TK serta lokasi yang ditentukan di wilayah pandeglang provinsi Banten.

3. Analisis Kegiatan PKM

Pada tahapan analisis kegiatan PKM tim melakukan survey lokasi sebagai tempat kegiatan untuk memperoleh kebutuhan data dan informasi melalui wawancara kepada kepala sekolah Tk Lily Pre School Meruyung Depok. Berdasarkan data dan informasi yang diperoleh maka tim memperoleh masalah apa yang dan memberikan solusi dari masalah sesuai yang dibutuhkan oleh mitra pengabdian Masyarakat.

Kebutuhan dari pihak mitra, bagaimana memberikan pembelajaran yang membuat murid tk interaktif dalam menerima materi sehingga system belajarnya terasa nyaman dan murid-murid lebih focus dan mudah menerima materi yang dibelajarinya. Kemudian dari hasil rapat dari pihak mitra dan tim pengabdian, maka didapatkan pembelajaran interaktif kepada murid TK melalui media animasi. Dimana materi dan bobot pengetahuannya disesuaikan dengan setingkat anak TK.

Pada kegiatan ini melibatkan guru TK, karena tingkat capaian kurikulum guru yang mengetahui. Tim memberikan media animasi sehingga diharapkan murid-murid dapat berinteraktif dalam proses belajar. Materi pembelajaran dalam media

animasi berupa pembelajaran mengenai; perhitungan matematika, mengenal huruf dalam membaca, mengenal warna dalam bentuk geometri dan mengenal Binatang beserta suaranya.

4. Pelaksanaan Kegiatan PKM

Pelaksanaan kegiatan PKM dengan melakukan pembelajaran interaktif dngan media animasi, pada tahap ini terdapat 2 kegiatan pembelaran yaitu secara teori konsep animasi seprti apa dan kemudian diadakan kegiatan selanjutnya yaitu murid- murid bisa langsung melakukan praktek dalam menjawab pertanyaan, gambaran berikut merupakan kegiatan pelaksanaan pembelajaran murid tk secara teori dan praktek, berikut ini.



Gambar 3: Pelatihan teori pembelajaran interaktif media animasi pada murid Tk Lily Pre School Meruyung Depok

Kegiatan pelaksanaan PKM selanjutnya yaitu mengenai praktek, dengan melakukan pertanyaan langsung kepada peserta murid TK dan di damping oleh tim pengabdian masyarakat dan guru. Murid dapat berinteraksi langsung belajar dengan media animasi melalui laptop dengan menggunakan Pada kegiatan ini murid tk langsung melakukan kegiatan belajara secara multimedia. Dimana

intruksi masing – masing dilibatkan untuk mengerjakan soal melalui suara di aplikasi media tersebut, seperti pengenalan huruf, angka, warna, nama binatang dan bentuk ruang bangun. Dokumentasi kegiatan praktek pada murid tk dapat dilihat pada gambar berikut ini;



Gambar 4: Pelatihan Praktek pembelajaran multimedia pada murid TK

Setelah melakukan pembelajaran secara interaktif teori dan praktek terhadap murid TK dengan media animasi, dilakukan evalusia dengan memberikan pertanyaan untuk mengetahui materi tersebut apakah mampu diterima dengan murid - murid di Tk Lily Pre School Meruyung Depok. Bisa dilihat pada gambar berikut ini;



Gambar 5. Evaluasi dari materi pembelajaran interaktif media animasi secara teori dan praktek

SIMPULAN

Dari hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang bertema memberikan pembelajaran interaktif dengan media animasi kepada murid tk, dapat terlihat semangatnya murud-murid tk yang ingin tahu karena pada dasarnya diusianya rasa keinginan untuk mengetahui segala hal merupakan nilai yang tinggi sehingga bagaimana memberikan tools dan media dalam sistem belajar yang tidak membuat tidak fokus murid - murid TK sehingga pengetahuan yang diberikan menjadi lebih mudah diterima dan merasa nyaman dalam menikmati proses pembelajaran yang diterimanya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih kepada mitra yaitu ketua yayasan dan Kepala sekolah dari Tk Lily Pre School Meruyung Depok, yang telah bersedia dengan memberikan waktu dan tempat, sehingga bantuan dan dukung ini tim abdimas kami dapat

berjalan dengan baik.

ndex.php/pengabdian/article/view/1470. 2021

DAFTAR PUSTAKA

- S. L. Fazriah, T. A. Hafshah, and J. R. Maranatha, 'Penggunaan Media Film Animasi Bisu untuk Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini TK Kemala Bhayangkari 10 Purwakarta', Indones. J. Community Serv. Eng. Educ. IJOCSEE, vol. 1, no. 1, pp. 22–27, 2021
- .U. Wuryanti and B. Kartowagiran, 'Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar', J. Pendidik. Karakter., vol. 6, no. 2, pp. 232–245, 2016.
- Z. Zakirman and H. Hidayati, 'Praktikalitas Media Video dan Animasi dalam Pembelajaran Fisika di SMP', J. Ilm. Pendidik. Fis. Al-Biruni, vol. 6, no. 1, pp. 85–93, 2017
- T Rahayu, A Muliawati, E Krisnanik, CNP Dewi. Jurnal Ilmiah Matrik 24 (3), 241-47. Analisis Tingkat Literasi Digital Orang Tua Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)..
<https://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalatrik/article/view/1964> 2022
- R. Mamase, 'PEMANFAATAN VISUAL ANIMASI SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR', J. Abdimas Gorontalo JAG, vol. 2, no. 2, pp. 88–94, 2019
- T.Rahayu,, Pelatihan Pembuatan Materi Ajar Interaktif Bagi Guru Paud Desa Curug Agung – Serang Banten, link:
<https://journal.binadarma.ac.id/index.php/pengabdian/article/view/1470>. 2021
- Setiawan, B.A., dan Jatmikowati, T.E. 2021. Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Handout Berbasis Aplikasi Canva bagi Guru di SMA Baitul Arqom. Abdi Indonesia, 1(1):1-8Sinsuw, A.A.E., dan Sambul, A.M. 2017. Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi GuruGuru SMP. Jurnal Teknik Elektro dan Komputer, 6(3), 105-110
- J., Gunawan, dkk. 2017. Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Warna Objek 3D kepada Anak Usia Dini berbasis Android. TEKNIKA : Vol. 6, No. 1, November 2017. Hal. 47-53.
- Silfanny, Fisca Azhar, dan Finita Dewi. Analisis Tiga Aplikasi Augmented Reality untuk Mengenalkan Alfabet Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. RECEP : Vol. 1, No. 1, November 2020. Hal. 17-31.
- Cahyaningtyas, Ailsa Salsabila. 2020. Pembelajaran menggunakan Augmented Reality untuk Anak Usia Dini di Indonesia. Jurnal Teknologi Pendidikan : Vol. 5 No. 1. Oktober 2020. Hal. 20-37.induningrum,
- Estu, Atiqah Meutia Hilda, dan Rosalina. 2019. Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality untuk Media Pengenalan Huruf Alfabet pada Anak Usia Dini. Jurnal SOLMA : Vol. 08, No. 01. Hal. 142-149.
[https://jurte.unnes.ac.id/index.php/2022/09/15/pelatihan-program-literasi-digital-dan-pelatihan-penggunaan-perangkat-](https://jurte.unnes.ac.id/index.php/2022/09/15/pelatihan-program-literasi-digital-dan-pelatihan-penggunaan-perangkat)

Tri Rahayu,dkk. Penerapan Belajar Interaktif Menggunakan Media Animasi Pada Tk...

[interaktif-pos-paud-harapan-
bangsa-rowosari-semarang/](#)