

PELATIHAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI

Made Ayu Anggreni¹, Anies Listyowati²

¹Program Studi Pendidikan Guru – Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Adi Buana, Surabaya, Indonesia.

*Email: madeayu@unipasby.ac.id

Informasi Artikel

Kata kunci:
Pelatihan, Media Interaktif, Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini.

Diterima: 20-12-2021
Disetujui: 04-01-2022
Dipublikasikan: 27-01-2022

Abstrak

Pengetahuan, sikap guru harus menyesuaikan perkembangan dunia pengajaran. Belum semua guru sadar banyak peluang terbuka bagi peningkatan kompetensi mereka. Survey pendahuluan dilakukan pada guru PAUD tentang kompetensi guru dibidang penggunaan teknologi khususnya penggunaan laptop/komputer dalam membuat media interaktif pembelajaran selama pandemik covid 19 pendidikan untuk anak usia dini. Kegiatan pengabdian masyarakat dengan memberikan pelatihan keterampilan media interaktif untuk pembelajaran pengembangan bahasa anak usia dini. Metode yang digunakan: 1) Identifikasi Masalah; 2) Perumusan Masalah; 3) Pemilihan Pemecahan Masalah; 4) Perencanaan; 5) Pelaksanaan. Lokasi TK Lintang Surabaya berjarak 12,8 Km dari Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Selama 4 minggu, kegiatan dilakukan seminggu sekali secara luring berlokasi di TK Lintang Surabaya. Sasarannya guru PAUD sejumlah 20 peserta. Melalui kegiatan pelatihan media interaktif dapat memberikan wawasan serta pengetahuan guru dalam bidang penguasaan teknologi untuk peningkatan kompetensi pedagogi. Guru mampu menyiapkan media interaktif dalam proses kegiatan pembelajaran luring atau daring, untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan terutama pengembangan bahasa anak dengan cara efektif dan menyenangkan pada masa *new normal*.

Abstact

Knowledge, the attitude of the teacher must adjust to the development of the world of teaching. Not all teachers are aware of the many opportunities open to increasing their competence. A preliminary survey was conducted on PAUD teachers regarding teacher competencies in the use of technology, especially the use of laptops/computers in creating interactive learning media during the COVID-19 pandemic for early childhood education. Community service activities were carried out by providing interactive media skills training for early childhood language development learning. The methods used are: 1) Problem Identification; 2) Problem Formulation; 3) Problem Solving Selection; 4) Planning; 5) Implementation. The location of TK Lintang Surabaya is 12.8 Km from PGRI Adi Buana University Surabaya. For 4 weeks, the activities are carried out once a week offline located at TK Lintang Surabaya. The target is 20 PAUD teachers. Through interactive media training activities, teachers can provide insight and knowledge in the field of technology mastery to increase pedagogical competence. Teachers are able to prepare interactive media in the process of offline or online learning activities, to stimulate all aspects of development, especially children's language development in an effective and fun way during the new normal.

PENDAHULUAN

Guru memperoleh kesempatan untuk berkembang dan memperoleh ilmu, keterampilan yang belum pernah dipelajari atau dikuasai dengan baik. Pengetahuan, sikap, dan perilaku guru harus menyesuaikan perkembangan dunia pengajaran, pendidikan misalnya: perubahan teknologi, kurikulum, dan perkembangan metode mengajar. Guru sebaiknya selalu diberi kesempatan untuk mempelajari hal-hal terbaru yang terkait dengan tugasnya.

Secara teoritis, pandangan dari Caldwell dan Spinks, Syefarth pengembangan kemampuan guru dapat dilakukan melalui banyak hal, salah satunya pelatihan dari sekolah maupun luar sekolah, berdiskusi dengan teman sejawat, pimpinan dan siswa (Musfah, 2012:18). Belum semua guru sadar bahwa banyak peluang terbuka bagi peningkatan kompetensi mereka. Dilingkungan dan komunitas sekolah, guru PAUD dapat melakukan pelatihan penguasaan teknologi penggunaan laptop/komputer dimasa pandemic covid 19 sebagai media dalam pembelajaran daring anak usia dini. Guru berlatih keterampilan membuat media interaktif yang menyenangkan bagi anak usia dini untuk stimulasi seluruh aspek pengembangan khususnya bahasa anak usia dini.

Hasil dari beberapa penelitian terkait pembelajaran melalui media interaktif mengenalkan angka 1-10 dan huruf A-Z untuk anak usia dini, menunjukkan dampak sangat baik dengan hasil 81% untuk daya tarik materi yang disuguhkan (Putra dan Ishartiwi, 2015). Begitu juga animasi interaktif pengenalan hewan untuk anak usia 1-5 tahun, mendukung daya serap otak anak mulai dikenalkan berbagai jenis hewan darat, udara dan laut, memiliki banyak keunggulan dari metode pembelajaran konvensional dengan tampilan menarik dapat lebih komunikatif dan mudah diingat oleh anak (Firmantoro, Anton, dan Nainggolan, 2016).

Adapun kegiatan pelatihan singkat, workshop, atau seminar diluar jam mengajar, dilakukan hari jumat, sabtu atau hari minggu menambah cakrawala wawasan, pengalaman dan motivasi para guru PAUD untuk mencapai mutu pendidik yang professional.

Oleh karena itu ada Program Pengabdian Masyarakat (PPM) Program Studi PG-PAUD Fakultas Pedagogi dan Psikologi (FPP) Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

mengadakan seminar nasional dengan tema “Pelatihan Media Interaktif untuk Pembelajaran Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini”. Melalui kegiatan tersebut diharapkan dapat memberikan wawasan serta pengetahuan dalam bidang penguasaan teknologi untuk peningkatan kompetensi guru dengan memberikan pelatihan media interaktif dalam menstimulasi pembelajaran pengembangan bahasa anak usia dini pada masa *new normal*.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang dilakukan sebagai berikut: 1) Identifikasi Masalah. Mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh mitra terkait kompetensi guru di bidang penggunaan teknologi dengan terampil membuat media interaktif untuk menstimulasi pengembangan bahasa anak usia dini di masa *new normal*; 2) Perumusan Masalah. Masih kurangnya pengetahuan guru dibidang penggunaan teknologi dalam membuat media interaktif yang menyenangkan bagi anak di masa *new normal* sehingga tim pengabdian memberikan pelatihan; 3) Pemilihan Pemecahan Masalah. Tim Pengabdian memberikan pelatihan media interaktif untuk menambah pengetahuan guru di masa *new normal*; 4) Perencanaan. Perencanaan dilakukan oleh Tim Pengabdian dan Mitra. 5) Pelaksanaan. Penyerahan materi pembuatan media interaktif kepada guru dalam upaya menstimulasi pengembangan bahasa anak usia dini.



Gambar 1. Proses Desain Rekayasa

Survey pendahuluan dilakukan pada guru PAUD tentang kompetensi guru dibidang penggunaan teknologi khususnya penggunaan laptop/komputer dalam membuat media interaktif pembelajaran selama pandemik covid 19 pendidikan untuk anak usia dini. Solusi yang ditawarkan, guru membutuhkan pelatihan pembuatan media interaktif yang menarik untuk menstimulasi pembelajaran pengembangan bahasa anak usia dini. Hasil dari pengabdian ini mampu meningkatkan kompetensi guru untuk terampil IT dalam menghadapi masa *new normal* dalam proses pembelajaran sehingga mampu memberikan stimulasi terbaik bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi TK Lintang Surabaya berjarak 12,8 Km dari Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.



Gambar 2. Lokasi TK Lintang Surabaya

Pelaksanaan kegiatan pegabdian masyarakat diagendakan dari tanggal 13 November 2021 selama 4 minggu, kegiatan dilakukan seminggu sekali secara luring berlokasi di TK Lintang Surabaya. Sasarannya guru PAUD sejumlah 20 peserta.



Gambar 3. Suasana pembelajaran pada pertemuan pertama

Mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh mitra terkait kompetensi guru di bidang penggunaan teknologi dalam membuat media interaktif yang lucu dan menyenangkan sesuai dengan usia dan perkembangan anak pada masa new normal. Pemaparan materi sesi yang membahas pengembangan aspek bahasa disampaikan oleh Made Ayu Anggreni, M.Pd. dan Anies Listyowati, M.Pd. Salah satu upaya dalam mengenalkan pengetahuan pada anak usia dini namun tidak bisa mendatangkan benda secara nyata dapat ditempuh dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, maka sekaligus guru menstimulasi aspek bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini.

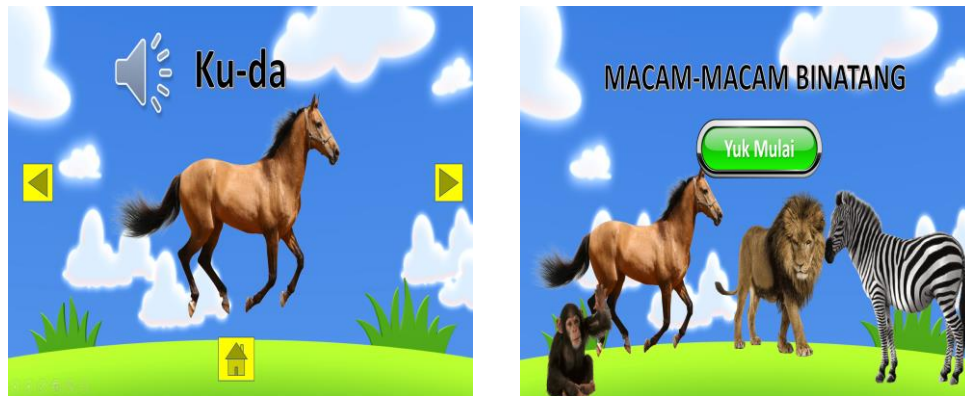


Gambar 4. Suasana pembelajaran, interaksi guru dengan narasumber dan fasilitator

Adapun dosen dan mahasiswa yang menjadi fasilitator dalam pelatihan untuk membantu para guru PAUD yang terlibat dalam pelatihan. Guru tidak akan pernah tergantikan sampai akhir hayat, terlebih lagi karena Indonesia merupakan masyarakat yang multikultural dan multibudaya, kehadiran teknologi tidak bisa menggantikan peran dan tugas guru yang sangat kompleks dan unik. Kompetensi guru yang maksimal sangat penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional dan diharapkan dilakukan secara berkesinambungan. Lembaga PAUD merencanakan pelatihan dan pengembangan agar guru memperoleh pengetahuan, keterampilan, menambah kemampuan dan skill dalam memberi stimulasi untuk meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini (Setiobudi, 2017).

Proses membantu guru PAUD untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan yang berlangsung secara singkat serta bersifat praktis bisa diartikan dengan pelatihan (Siddiq, 2017), begitu juga membantu mempercepat proses mendapatkan ilmu bagi guru dengan ikut pelatihan atas kemauan diri sendiri, serta akan berdampak untuk masa yang akan datang (Darmawan, 2017).

Pelatihan pada dasarnya merupakan proses pemberian bantuan bagi para guru PAUD agar menguasai tentang teknologi, dari keterampilan khusus atau membantu memperbaiki kekurangan dalam pengoperasian program yang ada dilaptop dan komputer, bisa dijadikan media interaktif mengenalkan berbagai hewan, berbagai macam buah dan sayuran, huruf, angka, dan masih banyak lagi yang bisa dikenalkan pada anak. Kemahiran guru dalam membuat media interaktif, akibat latihan yang terus menerus sehingga salah satu kompetensi pedagogik guru meningkat.



Gambar 5. Materi yang diberikan selama pelatihan media interaktif pada guru

Pada Gambar 5. menampilkan proses media 3 dimensi, merupakan media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensi, bisa diibaratkan seolah-olah bergerak sehingga mempunyai kesan lebih nyata seperti benda asli (Hastuti, 2011). Hal yang sama, menyusun media pembelajaran seperti media interaktif diawali menyusun sebuah storyboard membantu guru menuangkan alur cerita menjadi sebuah media pembelajaran (Febiharsa, 2018). Kalau membuat sebuah film, untuk media pembelajaran diperlukan sebuah storyboard untuk memudahkan desainer media dalam mewujudkan gagasan di setiap adegan yang akan dibuat. Wahono memandang bahwa multimedia tiada lain suatu media pembelajaran yang dipadukan antara teks, grafik, sound, animasi dan video untuk menyampaikan pesan pada anak usia dini (Firmantoro, dkk., 2016).

Jika animasi merupakan sebuah proses merekam, memainkan dan menggerakkan satu set gambar yang diungkapkan Fernandez (dalam Husein, 2005). Tampilan interface, yang lengkap berisi fungsi, tools juga bisa dibuat dari slide powerpoint pada waktu pembuatan karya animasi berbasis IT serta ditambahkan visualisasi agar lebih menarik dan efektif, sehingga menggugah rasa ingin tahu anak usia dini untuk aktif dalam belajar (Desstya, dkk, 2012).

Vaughan menyimpulkan animasi yaitu sebuah usaha membuat presentasi itu menjadi hidup dan statis, akibat dari perpindahan frame dalam suatu waktu, kemudian frame merupakan bagian kecil dari animasi yang dihiasi objek atau image hasil dari download dan diedit tiap gambarnya, terakhir Fps menentukan kecepatan animasi bergerak atau sebuah film (dalam Binanto, 2010).

Crystall dan Hoff mengatakan "*Language is the systematic and conventional use of sounds (or sign or written symbols) for the purpose of communication or self-expression*" artinya Bahasa adalah penggunaan suara (tanda atau simbol tertulis) secara sistematis dan konvensional untuk tujuan komunikasi atau ekspresi diri (Robingatin dan Ulfah, 2019).

Pembelajaran pengembangan bahasa meliputi empat keterampilan, seperti:

menstimulasi kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Khotijah, 2016). Kompetensi dan hasil yang diharapkan dari aspek pengembangan bahasa, ditunjukkan atas kemampuan anak menggunakan bahasa sebagai pemahaman bahasa pasif dan berkomunikasi secara efektif, memperlancar cara berfikir serta anak dapat belajar dengan baik (Friantary, 2020).



Gambar 6. Hasil dari guru membuat media interaktif tema binatang berisi suara

Sedangkan Kebutuhan dan pola belajar anak sebuah prioritas utama untuk mengembangkan bahasa karena adanya interaksi sosial, muncul emosi, kemampuan kognitif, perkembangan fisik dan motorik mengalami perubahan (Amalia, 2011). Oleh karena itu, guru harus dapat memilih metode yang efektif seperti: penggunaan metode role playing, metode story reading, metode mind map, metode talking stick, dan metode karya wisata, serta menyiapkan media interaktif yang menyenangkan untuk menstimulasi perkembangan bahasa pada anak. Pengembangan kemampuan berbahasa bagi anak usia dini bertujuan agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya, proses pengembangan bahasa anak bisa dilakukan dengan bermacam-macam kegiatan bermain yang akan merangsang kemampuan anak tanpa adanya paksaan.

Menampilkan media animasi mempermudah penyampaian materi oleh guru kepada anak usia dini secara interaktif dalam sebuah program tutorial diaplikasi komputer/laptop. Salah satu perangkat lunak komputer/laptop membuat animasi yang paling mudah dan sederhana bisa dilakukan melalui slide powerpoint, kemudian guru anak usia dini mendownload serta menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio dan animasi pada **Gambar 6**. Sedangkan latihan mengoperasikan laptop/komputer oleh guru untuk membuat media interaktif sehingga penciptakan lingkungan terjadinya proses belajar yang efektif.

Mampu meningkatkan kompetensi guru untuk, cakap/terampil IT dalam menghadapi masa new normal sehingga mampu memberikan stimulasi terbaik bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Guru mampu menyiapkan media interaktif dalam proses kegiatan pembelajaran luring atau daring, untuk menstimulasi seluruh aspek

perkembangan terutama pengembangan bahasa anak dengan cara efektif dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Kegiatan Pelatihan Media Interaktif untuk Pembelajaran Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini, yang sasarannya pada guru PAUD di TK Lintang Surabaya dilaksanakan selama 4 minggu, kegiatan dilakukan seminggu sekali. Diberi pemahaman mengenai permasalahan yang dihadapi oleh mitra terkait kompetensi guru di bidang penggunaan teknologi dalam membuat media interaktif yang lucu dan menyenangkan sesuai dengan usia dan perkembangan anak pada masa *new normal*. Setelah pelatihan dilakukan evaluasi dengan memberikan kuesioner pada para guru PAUD akan mengetahui bagaimana solusi dan materi yang telah diberikan sesuai dan relevan untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak. Membantu memperbaiki kekurangan guru dalam pengoperasian program yang ada dilaptop dan komputer, bisa dijadikan media interaktif mengenalkan berbagai hewan, berbagai macam buah dan sayuran, huruf, angka, dan masih banyak lagi yang bisa dikenalkan pada anak.

Pelatihan media interaktif yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa guru-guru anak usia dini mampu mengikuti pelatihan berbasis teknologi. Kemahiran guru dalam membuat media interaktif, akibat latihan yang terus menerus sehingga salah satu kompetensi pedagogik guru meningkat. Kompetensi guru yang maksimal sangat penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional dan diharapkan dilakukan secara berkesinambungan. Diharapkan kedepannya, kegiatan masih dapat berlangsung secara rutin dan mendapatkan dukungan dari pemerintah daerah setempat dan pihak swasta.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang telah membiayai kegiatan Pengabdian pada Masyarakat tahun 2021 dan TK Lintang Surabaya yang telah bersedia menjadi tempat Pelatihan Media Interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Eka Rizki., Amalia Rahmawati, Salma Farida. (2011). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dengan Metode Bercerita. <https://osf.io/kr5fw/download>
- Binanto, Iwan. (2010). Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: ANDI.
- Darmawan, Dadan. (2017). Penerapan Model Pelatihan *On The Job Training* (Magang) Dalam Pelatihan Otomotif Yang Di Selenggarakan Oleh Balai Pelayanan Pendidikan Nonformal Provinsi Banten. Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus). Vol. 2. No 2 Hlm. 116-213 Agustus 2017 ISSN 2549-1717
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/E-Plus/article/view/2957/2303>
- Desstya, Anatri, Haryono dan Saputro, Sulisty. (2012). Pembelajaran Kimia Dengan Metode Teams Games Tournaments (TGT) Menggunakan Media Animasi dan Kartu Di Tinjau Dari Kemampuan Memori dan Gaya Belajar Siswa. ISSN: 2252-7893. Universitas Sebelas Maret: Jurnal Inkuiri Vol 1 No 3.
- Febiharsa, Dhega., dan Djuniadi. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia. Journal of SECE (*Studies in Early Childhood Education*) e-ISSN: 2615 - 5389, p-ISSN : 2615 - 5397. Page 75 - 84.
<http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/sece/article/view/590/593>
- Firmantoro, Kiki., Anton, Eron Rikardo Nainggolan. (2016). Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal TECHNO Nusa Mandiri Vol. XIII, No.2 September 2016. P - ISSN: 1978 - 2136 atau 2527 - 676X. (103 - 110)
<http://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/techno/article/view/202/178>
- Friantary, Heny. (2020). Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Zuriyah. Volume 1, Nomor 2, 2020. ISSN 2746-0797 (p), 2746-0800 (e). <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/paud>. DOI: 10.29240/zuriyah.v1i2.2010 | p. 127-136
- Hatuti, Puji. (2011). Pengaruh Media Interaktif Animasi 3 Dimensi dalam Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar IPA Anak Tunarungu Kelas D6 di SLB-B YRTRW Surakarta Tahun Pelajaran 2010/2011. Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Husein, Umar. (2005). Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis. Jakarta: Raja Grafindo.
- Khotijah. (2016). Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. Jurnal Elementary Vol. 2 Edisi 2 Juli 2016. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/elementary/article/download/strategi-pengembangan-bahasa-anak-usia-dini/237>

Musfah, Jejen. (2012). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan & Sumber Belajar, Teori dan Praktik. Jakarta: Kencana.

Putra, Lovandri Dwanda., dan Ishartiwi. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Volume 2, No.2, Oktober 2015 (169 - 178).
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/7607/6556>

Robingatin, Zakiyah Ulfah. (2019). Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini (Analisis Kemampuan Bercerita Anak). Cetakan I, 2019. Sleman: AR-RUZZ MEDIA. ISBN: 978-602-313-482-3

Setiobudi, Eko. (2017). Analisis Sistem Pengembangan SDM Melalui Pendekatan Training, Studi Pada PT. Tridharma Kencana. Journal of Applied Business and Economics Vol. 4 No. 1 (Sept 2017) 45-65.

<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/JABE/article/view/1906/1486>

Siddiq, Muhammad Fajar. (2017). Hubungan Pelatihan Berbasis Kompetensi Mekanik Mobil Efi (*Electronic Fuel Injection*) Dengan Kesiapan Kerja Peserta Di Balai Besar Pengembangan Latihan Kerja (BBPLK) Bandung Universitas Pendidikan Indonesia. Repository.Upi.Edu. atau Perpustakaan.Upi.Edu.

http://repository.upi.edu/33472/5/S_TM_1203184_Chapter%202.pdf