

Solusi Pembelajaran Anak Usia Dini pada Masa Pandemi Covid-19

Yuni Aryani Koedoes¹, St. Rahmaniar Abubakar, Hijriani³, Muh Nadzirin Anshari Nur⁴

¹Jurusan Teknik Elektro, Universitas Halu Oleo

²Jurusan PAUD, Teknik Elektro, Universitas Halu Oleo

³Jurusan Hukum, Universitas Sulawesi Tenggara

⁴Jurusan Teknik Elektro, Universitas Halu Oleo

Email: ¹yuniarafkendiri@gmail.com

Abstrak

Saat ini pandemi covid-19 melanda dunia dan Indonesia, banyak aspek yang berdampak khususnya di dunia pendidikan dan terkhusus lagi di pembelajaran anak usia dini, sekolah PAUD saat ini banyak terkendala dengan model dan sistem pembelajarn pada masa pandemic yang tidak memungkinkan pertemuan tatap muka langsung sehingga diperlukan solusi yang tepat untuk pembelajaran anak usia dini. Salah satu solusi adalah dengan melatih guru-guru PAUD dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia mencakup asepek video, animasi, gambar dan audio serta pembuatan aplikasi games interaktif yang dikhususkan untuk pendidikan anak usia dini, penerapan multimedia ditujukan untuk memudahkan murid PAUD dalam memahami materi pelajaran karena memuat informasi gambar, video dan audio serta dengan muatan materi yang positif sesuai kebutuhan kurikulum PAUD. Metode yang digunakan adalah dengan metode pelatihan dan pendampingan, sehingga guru dapat melakukan pembuatan media pembelajaran serta akan dilanjutkan dengan pendampingan, untuk pelatihan menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), dimana model ini sangat baik digunakan dalam *Instructional Design*, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran. Pada masa pandemi covid-19 ini kegiatan pengabdian masyarakat menyesuaikan dengan kondisi yaitu kami melaksanakan secara online dengan dikombinasikan pendampingan langsung dengan protokol kesehatan yang kegiatan, walau dilaksanakan secara online kegiatan dapat terlaksana dengan baik.

Kata Kunci: PAUD, Media, Pembelajaran, Multimedia, covid-19.

PENDAHULUAN

Menurut data Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan jumlah PAUD pada tahun 2018 mencapai 91.089 sekolah sedangkan untuk guru mencapai 289.471 orang untuk di provinsi Sulawesi Tenggara jumlah PAUD 1737 sekolah dan guru sebanyak 5145 orang dan terbanyak di Kota Kendari (Kemdikbud, 2017-2018). Saat ini kemajuan teknologi dan komunikasi sangat maju dan merambah kedunia pendidikan tak terkecuali pendidikan anak dengan kondisi tersebut guru-guru PAUD memiliki keterbatasan dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi khususnya penggunaan komputer dan pembuatan media pembelajaran interkatif karena *background* pendidikan mereka khusus untuk pendidikan anak usia dini dan perlu ditambah dalam kemampuan penguasaan teknologi khususnya pembuatan media pembelajaran.

Pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dan menarik akan membuat anak-anak PAUD lebih menikmati proses belajar karena akan mengurangi kerumitan (Huda, Ng Aiunul. 2010) Anak-anak lebih menyukai gambar bergerak atau animasi merupakan bentuk visual yang bisa bergerak sedangkan multimedia merupakan teknologi komputer yang didalamnya terdapat gambar, video, tulisan ataupun suara yang mengajak peserta didik melakukan pembelajaran dengan memilih dan mengendalikan layar (Hidayah, 2014). Perlunya peningkatan

rasa peduli terhadap lingkungan pada anak-anak usia dini nilai karakter terhadap lingkungan dengan cara memberikan pengenalan mengenai hal-lah apa saja yang berada di lingkungan sekitar termasuk binatang(Widiyati, 2013)

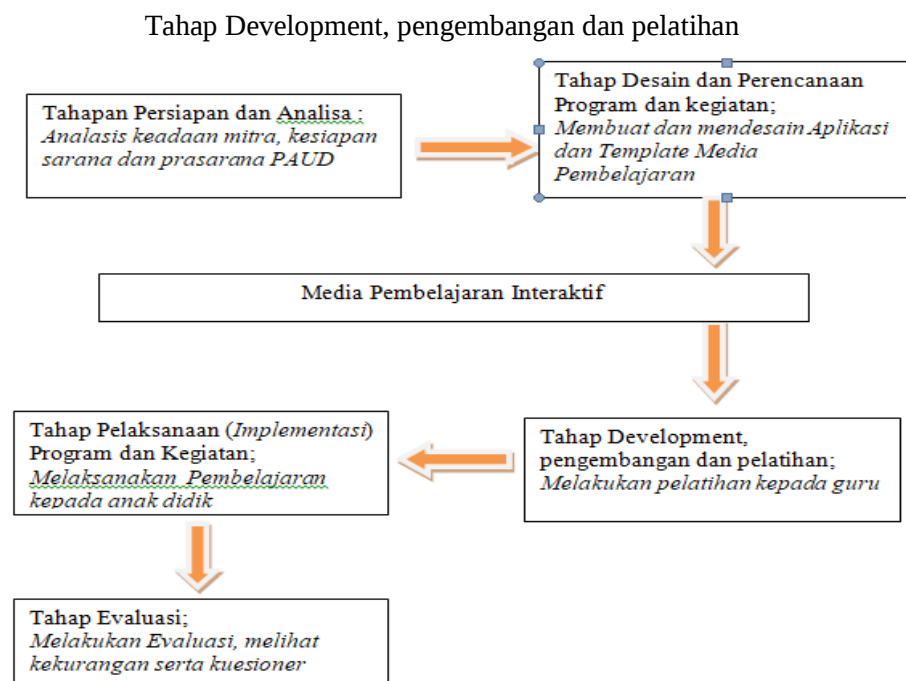
Pada umumnya anak-anak sangat menyukai binatang dan berinteraksi dengan binatang Dedi (Gunawan dkk ,2016) Namun sering dijumpai anak-anak terutama anak usia dini belum mengenal betul nama dan bentuk serta suara binatang-binatang tersebut. Untuk itu sebuah rancangan aplikasi multimedia yang mengenalkan beberapa jenis satwa yang sering dijumpai dilingkungan sekitar baik dari nama (MNA Nur, 2016) . Bentuk maupun suara dari binatang tersebut tanpa harus melihat secara fisik binatang tersebut sangat diperlukan dalam rangka membantu anak-anak usia dini dalam belajar dan dibutuhkan pelatihan dan pendampingan bagi guru PAUD untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan animasi.

Pada masa pandemi covid-19 ini kegiatan pengabdian masyarakat menyesuaikan dengan kondisi yaitu kami melaksanakan secara online dengan dikombinasikan pendampingan langsung dengan protokol kesehatan yang kegiatan, walau dilaksanakan secara online kegiatan dapat terlaksana dengan baik.

METODE

Persoalan utama yang dihadapi Mitra saat ini adalah masih menggunakan media pembelajaran manual seperti alat peraga , poster papan tulis sehingga kurang efektif dalam penyampaian pelajaran ke anak didik, selain itu kurangnya keterampilan guru PAUD dalam penggunaan komputer khususnya penggunaan aplikasi pembelajaran multimedia sehingga perlu dilakukan pelatihan dan pendampingan.

Metode pendekatan yang digunakan adalah metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), dimana model ini sangat baik digunakan dalam *instructional design* dan *pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia* Sesuai dengan metode pendekatan yang digunakan maka prosedur kerja berdasarkan pada metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) (MNA Nur, 2016), sehingga realisasi program PKM ini dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:



Gambar 1 Tahapan Pelatihan PAUD

- 1) Tahap Persiapan dan Analisa;
- 2) Tahap Desain dan Perencanaan Program dan kegiatan;
- 3) Tahap Development, pengembangan dan pelatihan;
- 4) Tahap Pelaksanaan (*Implementasi*) Program dan Kegiatan;
- 5) Tahap Evaluasi;

Gambar diatas merupakan tahapan awal kegiatan pengabdian yang direncanakan , pada implementasinya terdapat beberapa perubahan dari segi metode, diakibatkan pandemi covid-19 yang melanda Indonesia, sehingga dalam hal pelatihan dilaksanakan secara online namun pendampingan di kombinasikan yaitu dengan pendampingan online dan kunjungan lapangan dengan protokol kesehatan yang ketat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Tahapan Persiapan dan Analisis

Pada tahapan ini dilakukan persiapan dengan dan analisis kondisi saat pandemic covid-19 yang tidak memungkinkan dilaksanakan tatap muka langsung olehnya itu semua pelaksanaan pelatihan dilaksanakan secara daring melalui aplikasi zoom dan disiarkan secara live melalui youtube.

b. Tahapan Desain dan Perencanaan

Pada tahapan ini dilakukan desain sistem website media pembelajaran serta website sistem pelaksanaan pelatihan melalui 2 (dua) buah website yaitu insanunggul.sch.id dan mediapaud.my.id.



Gambar 2 Perancangan Webiste media pembelajaran

c. Tahapan *Development* dan Pelatihan

Pada tahapan *development* ini dilakukan pelatihan melalaui daring yang di ikuti 30 orang guru PAUD Islam Insan Unggul serta diikuti pula oleh beberapa guru PAUD seluruh Indonesia, beberapa kegiatan pelatihan dan webinar dilaksnakan melalui online via aplikasi zoom dan disiarkan secara live melalui youtube.



Gambar 3 Pelaksanaan pelatihan dalam bentuk webinar.

d. Tahapan Pelaksanaan

1. Guru sudah dapat melaksanakan pembelajaran menggunakan komputer sebagai media pembelajaran dan khususnya pada masa pandemi covid-19 ini guru telah dapat melaksanakan pembelajaran online.



Gambar 4. Kegiatan sekolah sebelum dan pada masa pandemi covid 19

2. Guru telah dapat melaksanakan pembelajaran secara online melalui zoom



Gambar 5. Guru telah dapat merekam , mengedit aktivitas mengajar dan membagi ke siswa

3. Guru telah dapat membuat media pembelajaran dan diajarkan ke siswa/murid

e. Tahapan Evaluasi

Pada tahapan ini dilakukan evaluasi proses pelatihan dan pembelajaran dari hasil kuesioner diperoleh data bahwa proses pelatihan telah dapat terserap dengan baik dan guru telah dapat menerapkan hasil pelatihan dengan membuat beberapa media pembelajaran siswa untuk diajarkan, hal ini sebagai salah satu solusi pada pembelajaran PAUD di masa pandemi covid-19.



Gambar 6 Contoh media pembelajaran guru

Kontribusi Mitra terhadap pelaksanaan

Pada kegiatan Program Kemitraan Masyarakat, mitra diharapkan berperan aktif dalam kegiatan tersebut dan memberikan kontribusi antara lain :

1. Menyiapkan tempat untuk pelaksanaan pelatihan diharapkan kegiatan dapat berlangsung di lokasi PAUD pada hari libur dan pendampingan dilakukan pada hari sekolah.
2. Pada kegiatan pelatihan mitra menyiapkan guru untuk dilatih sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan
3. Pada kegiatan evaluasi mitra menyiapkan guru untuk dilakukan evaluasi secara berkelanjutan
4. Pada kegiatan pendampingan mitra menyiapkan guru untuk dibimbing lebih lanjut tentang pembuatan dan implementasi media pembelajaran kepada anak didik

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia saat ini membuat beberapa metode kegiatan pengabdian masyarakat kami sesuaikan dengan kondisi yang ada saat ini, kegiatan pelatihan kami kemas dalam bentuk webinar dan workshop online melibatkan guru-guru PAUD Islam Insan Unggul dan guru-guru PAUD se Indonesia, kegiatan kami sejauh ini telah diikuti oleh 30 orang guru PAUD Islam Insan Unggul selaku mitra pengabdian dan juga diikuti oleh sekitar 2000 peserta dari seluruh Indonesia
2. Beberapa perubahan pola mengajar dan pembelajaran telah dilakukan oleh guru mulai dari pembuatan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan smartphone dan langsung diaplikasikan ke murid.
3. Pandemi covid-19 ini menjadi salah satu momentum guru menerapkan pembelajaran berbasis IT yaitu daring dan penggunaan komputer dan smartphone, karena proses belajar dari rumah (BDR) menuntut guru menggunakan media online sebagai salah satu cara pada masa pandemi ini.

Saran

Sebagai tim pengabdian masyarakat sangat mengharapkan pandemi covid-19 ini segera berakhir agar kegiatan dapat maksimal namun dengan metode yang kami terapkan selama masa pandemic ini sangat terasa perubahan dari pola dan kebiasaan guru dan murid sehingga kedepan sistem ini bisa tetap digunakan walaupun pandemi ini telah berakhir.

DAFTAR REFERENSI

- Anitah, S. 2009. Teknologi Pembelajaran. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Gunawan, D., dkk. 2016. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Satwa Bagi Anak Usia Dini, Duta.com ISSN: 2086-9436 Volume 10 Nomor 1 April 2016.
- Hidayah, Nur dan Sundari, Emi. 2014, Integrasi Nilai karakter dan Peduli Lingkungan Hidup Dalam Pembelajaran Akidah Ahlak di MI. Jurnal Albidayah. Vol. 6 No.1.
- Huda, N., A. 2010. Penggunaan Multimedia Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Bahasa Kosakata Arab Di MTS Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta. UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Ikhtisar Data Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2017/2018, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Sekretariat Jenderal Pusat Data Dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta, 2017.
- Nur, M., N., A. 2016 Concept of Smart City for Education A Study Case in Kendari, Southeast Sulawesi, The 1st International Conference of Vocational Higher Education (ICVHE).
- Widiyati, E. 2013, Peningkatan Minat dan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Buku Cerita Binatang dan Permainan Bahasa Siswa Kelas II SD Plus Al-Anwar Pacul Gowang Jombang. Jurnal Pendidikan Humaniora. Vol. 1, No. 4.