

Pelatihan Media Pembelajaran Mengenal Huruf dan Literasi Berbasis Animasi Bagi Guru TK Aisyiyah Pekanbaru

Finanta Okmayura^{1*}, Pratama Benny Herlandy¹, Vitriani¹, Melly Novalia¹,
Raja Widya Novchi²

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Riau

²Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Riau

email: finantaokmayura@umri.ac.id

Abstract

The limited face-to-face learning carried out during Covid-19 was felt to be less effective, because previously kindergarten students had been treated to online learning, namely via WhatsApp media and students were asked to study with their parents at home. This makes it difficult for teachers to provide and explain letter recognition material when they have PTM at school. Apart from that, the media used by teachers in recognizing letters is also less varied. This is what makes students' ability to recognize letters and read at Kindergarten Aisyiyah Bustanul Athfal V Pekanbaru unable to reach the school's target. Therefore, Muhammadiyah University of Riau (UMRI) feels called to help with the problems being faced by partners through the implementation of this PKM. This program is carried out in two forms, namely first training teachers to be able to create interesting and interactive letter recognition content. The second is making Android-based animated videos. Previously, this animated video-based learning media for recognizing letters was the result of community research which had not been published but had been evaluated and tested on respondents, the results of which were rated as practical by teachers and students at 86.66% and 88.72% in the very practical category, respectively. so that it can increase students' learning interest in recognizing letters and reading literacy.

Keywords: Learning Media, Covid 19, Kindergarten, Recognize Letter, Literacy.

Abstrak

Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas yang dilakukan selama covid 19 dirasakan kurang efektif, karena sebelumnya siswa TK telah disuguhi dengan pembelajaran daring, yaitu melalui media whatsapp dan siswa diminta belajar bersama orang tuanya di rumah. Hal ini yang menyebabkan guru sulit memberikan dan menjelaskan materi pengenalan huruf ketika sudah PTM di sekolah. Selain itu, media yang digunakan guru dalam pengenalan huruf juga kurang variatif. Hal inilah yang membuat kemampuan mengenal huruf dan membaca siswa di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Pekanbaru belum bisa mencapai target sekolah. Oleh karena itu, Universitas Muhammadiyah Riau (UMRI) merasa terpanggil untuk membantu permasalahan yang tengah dihadapi oleh mitra melalui pelaksanaan PKM ini. Program ini dilakukan dalam dua bentuk, yaitu pertama melatih guru-guru untuk mampu membuat konten pengenalan huruf yang menarik dan interaktif. Yang kedua membuat video animasi berbasis android. Sebelumnya, media pembelajaran berbasis video animasi pengenalan huruf ini merupakan hasil penelitian pengabdian yang belum dipublikasikan tetapi sudah dievaluasi serta telah diujikan kepada responden, yang hasilnya dinilai praktis oleh guru dan peserta didik sebesar 86,66% dan 88,72% dalam kategori sangat praktis, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mengenal huruf dan literasi membaca.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Covid 19, TK, Pengenalan Huruf, Literasi.

PENDAHULUAN

Pendidikan bisa didapatkan secara formal dan nonformal. Pendidikan formal bisa didapatkan siswa melalui

pembelajaran yang ada di sekolah mulai dari jenjang pendidikan dasar anak usia dini hingga pendidikan jenjang tinggi. Pendidikan anak usia dini dimulai dari

jenjang Taman Kanak-Kanak (TK). Selain bermain, pada saat TK siswa sudah mulai diajarkan mengenal huruf dan membaca oleh guru. Namun, semua tatanan kehidupan berubah semenjak hadirnya virus *Covid 19*.

Virus *Covid-19* menyapa dunia pada awal tahun 2020 dan memberikan dampak yang sangat luar biasa hampir disemua lini kehidupan masyarakat, salah satunya adalah pendidikan. Hal ini membuat semua proses pembelajaran berubah dari tatap muka menjadi pembelajaran daring dan saat ini menjadi Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. Mitra dalam usulan program kemitraan masyarakat ini adalah salah satu ortom Muhammadiyah yang bergerak di bidang pendidikan, yaitu TK Aisiyah Bustanul Athfal V Pekanbaru.

Ternyata, setelah pengabdian melakukan observasi bersama mitra, Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas yang dilakukan dalam beberapa bulan ini dirasakan kurang efektif, karena sebelumnya siswa TK telah disuguhi dengan pembelajaran daring, yaitu melalui media whatsapp dan siswa diminta belajar bersama orang tuanya di rumah. Hal ini yang menyebabkan guru sulit memberikan dan menjelaskan materi pengenalan huruf ketika sudah PTM di sekolah. Tidak hanya itu saja, kurang jelasnya guru ketika mengenalkan huruf karena suaranya yang terhambat oleh masker juga mengakibatkan siswa sulit memahami. Selain itu, media yang digunakan guru dalam pengenalan huruf juga kurang variatif karena masih berupa karton yang dibentuk sehingga membuat siswa malas belajar membaca. Hal inilah yang membuat kemampuan mengenal huruf dan membaca siswa di TK Pekanbaru belum bisa mencapai target sekolah. Kepala sekolah TK Aisiyah Bustanul Athfal V pun memiliki harapan dengan menargetkan siswa sudah bisa mengenal huruf dan membaca membaca dimulai dari TK ini.

Oleh karena itu, Universitas Muhammadiyah Riau (UMRI) merasa

terpanggil untuk membantu permasalahan yang tengah dihadapi oleh mitra melalui pelaksanaan PKM ini. Program ini dilakukan dalam dua bentuk, yaitu pertama melatih guru-guru untuk mampu membuat konten pengenalan huruf yang menarik dan interaktif. Yang kedua membuat video animasi berbasis android. Sebelumnya, media pembelajaran berbasis video animasi pengenalan huruf ini merupakan hasil penelitian pengabdian yang belum dipublikasikan tetapi sudah dievaluasi serta telah diujikan kepada responden, yang hasilnya dinilai praktis oleh guru dan peserta didik sebesar 86,66% dan 88,72% dalam kategori sangat praktis, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mengenal huruf dan literasi membaca. Pengabdian berharap media pembelajaran video animasi pengenalan huruf dan literasi membaca ini juga dapat dipakai oleh para guru TK Aisiyah Bustanul Athfal V Pekanbaru sehingga bisa menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa, khususnya di masa pandemi covid 19 saat ini.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di TK Aisiyah Bustanul Athfal V, media pembelajaran berbasis video animasi memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yang dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan dan indera pendengaran. Sebagai media pembelajaran, video animasi efektif digunakan untuk proses pembelajaran secara massal, baik secara individu maupun kelompok (Daryanto, 2012). Salah satu penelitian yang didasarkan pada masalah ini telah berhasil membuktikan bahwa media video dapat dijadikan sebagai solusi untuk mengatasi kemampuan siswa yang rendah dalam memahami suatu konsep. Kemudahan penyajian video dapat diulang selama proses pembelajaran memudahkan siswa memahami isi video, selain menyajikan materi yang terstruktur juga memudahkan

siswa dalam memahami materi (Sudiarta & Sandra, 2016).

Berdasarkan penelitian yang sudah pengabdian lakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal, bahwa :

- a) Media pembelajaran mengenal huruf dan membaca berbasis video animasi ini dapat membantu siswa untuk bisa mengenal huruf dan membaca.
- b) Produk yang dihasilkan sudah divalidasi oleh validator dengan mengisi angket penilaian untuk mengetahui kelayakan dari video yang sudah dikembangkan sebesar 89% dengan kategori “Sangat Layak”, dan persentase skor validitas yang diberikan oleh ahli media sebesar 75% dengan kategori “Layak”.
- c) Produk yang sudah divalidasi oleh para ahli selanjutnya diuji cobakan kepada guru dan peserta didik disertai mengisi angket respon yang dipandu oleh peneliti untuk mengetahui tingkat praktikalitas video yang sudah dikembangkan oleh guru dan memperoleh hasil 86,66% dengan kategori “Sangat Praktis” dan peserta didik dengan memperoleh hasil 88,72% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Maka dari itu, tim pengabdian berharap bahwa pengembangan media Pembelajaran Mengenal Huruf Dan Literasi Membaca Berbasis Video Animasi dapat pakai dan digunakan oleh untuk meningkatkan kompetensi guru TK Aisyah Bustanul Athfal V Pekanbaru dan dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf dan membaca siswa.

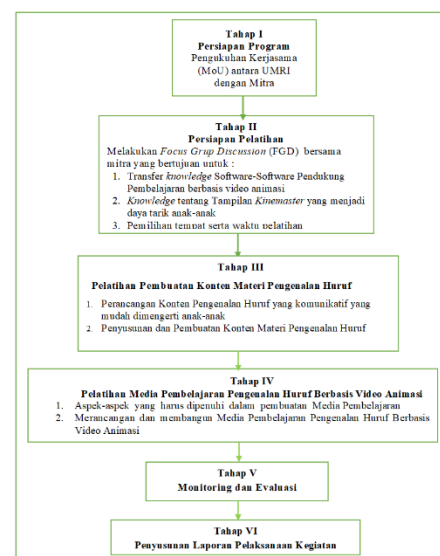
Tujuan dari pengabdian ini terbagi 2 yaitu tujuan umum dan khusus, dengan rincian sebagai berikut : Guru bisa menjadikan media pembelajaran mengenal huruf dan membaca berbasis video animasi ini sebagai media pembelajaran pada proses belajar mengajar dengan metode pembelajaran yang menyenangkan. Peserta didik bisa menjadikan media pembelajaran mengenal huruf dan membaca berbasis video animasi ini

sebagai sarana belajar mandiri dan diharapkan dapat menambah jumlah siswa yang sudah bisa mengenal huruf dan literasi membaca.

Pengabdian ini dirasa sangat penting dan perlu segera dilakukan mengingat angka anak yang belum bisa mengenal huruf dan literasi membaca lebih dari 50%. Oleh sebab itu, maka perlu secepatkan dilakukan pengabdian ini sebagai sarana peningkatan kompetensi dan profesionalitas guru dalam mengajar serta diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan literasi membaca bagi siswa.

METODE PENGABDIAN

Program PKM ini akan dilaksanakan selama 6 bulan di TK Aisyah Bustanul Athfal V Pekanbaru dengan 6 (enam) tahapan kegiatan pokok. Rincian kegiatan ditampilkan pada tabel 1 berikut.



Gambar 1. Metode Penelitian

Tahap I : Persiapan Program

Sebagai awal mula pelaksanaan program ini dilakukan dengan Pengukuhan Kerjasama (MoU) antara UMRI dengan Mitra. Pengukuhan MoU ini bertujuan untuk membuat kesepakatan hal-hal apa saja yang akan dilakukan oleh UMRI dengan Mitra selama program berlangsung.

Tahap II : Persiapan Pelatihan

Setelah dilakukan MoU, langkah selanjutnya adalah Melakukan *Focus Grup Discussion* (FGD) bersama mitra. Tujuan dari FGD ini adalah untuk mentransfer pengetahuan kepada para guru Software-Software Pendukung Pembelajaran digital serta tips dan trik bagaimana membangun media pembelajaran digital pengenalan huruf berbasis video animasi yang membuat anak-anak tertarik. Kemudian dalam FGD ini juga dibahas tempat dan waktu yang tepat untuk pelaksanaan pelatihan. Dalam pengabdian ini tim terdiri dari tiga orang dosen dan 3 orang mahasiswa. Ditargetkan nantinya sekitar 85% peserta hadir dalam pengabdian ini.

Tahap III : Pelatihan Pembuatan Konten Materi Pengenalan Huruf

Setelah para guru dibekali pengetahuan dasar-dasar pembuatan video animasi, maka langkah selanjutnya adalah merancang materi pengenalan huruf yang komunikatif dengan gaya bahasa yang mudah dimengerti anak-anak. kemudian setelah itu dilakukan penyusunan dan pembuatan materi pengenalan huruf

Tahap IV : Pelatihan Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Berbasis Video Animasi

Setelah konten pembelajaran pengenalan huruf dibuat, tahap selanjutnya adalah membuat media pembelajarannya. Sebelum tahap ini dimulai, sebagai pengantar, guru-guru akan diberikan pengetahuan tentang aspek-aspek yang harus dipenuhi dalam pembuatan media pembelajaran digital. Setelah itu dilakukan perancangan media pembelajaran dan kemudian membangun media pembelajarannya Penenalan Huruf Berbasis Video Animasi menggunakan *Kinemaster*.

Perangkat yang akan digunakan dalam pelatihan ini adalah :

1. Perangkat Keras (Hardware)
 - a. Laptop Asus X455 L
 - b. RAM 6 GB
 - c. Proyektor
 - d. Smartphone atau table PC Android (minimal RAM 4 GB)
2. Perangkat Lunak (Software)
 - a. Sistem Operasi Windows 7
 - b. *Google Sites*

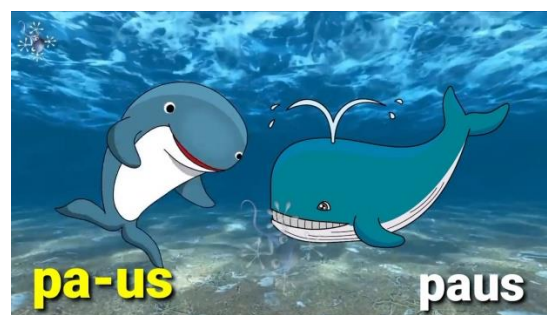
HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berikut adalah media pembelajaran Penenalan Huruf Berbasis Video Animasi hasil dari penelitian pengabdian yang akan dijadikan sebagai acuan pembuatan media pembelajaran yang akan dibuat TK Aisyah Bustanul Athfal V Pekanbaru. Tampilan awal dari media pembelajaran berbasis video animasi ini terlihat pada gambar 4. berikut.



Gambar 2. Halaman Depan



Gambar 3. Halaman Materi

Tahap V :

Evaluasi dan Monitoring

Evaluasi dan monitoring dilakukan untuk melihat ketersediaan ilmu yang diberikan kepada guru-guru dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini. Kemudian, setelah media pembelajaran ini digunakan siswa, selanjutnya juga akan dilakukan evaluasi.

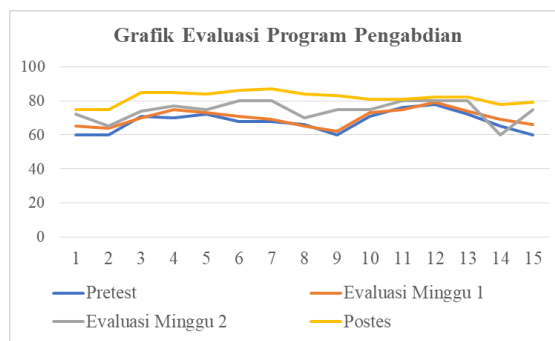
Evaluasi dari pelaksanaan kegiatan ini dilakukan melalui berbagai tahapan tes. Tes dalam kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat capaian pemahaman dalam kegiatan ini. Jenis evaluasi yang dilakukan antara lain adalah PreTest, Post Test, Evaluasi pekanan dan evaluasi bulanan.

Adapun hasil dari setiap evaluasi yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Evaluasi Program Pengabdian

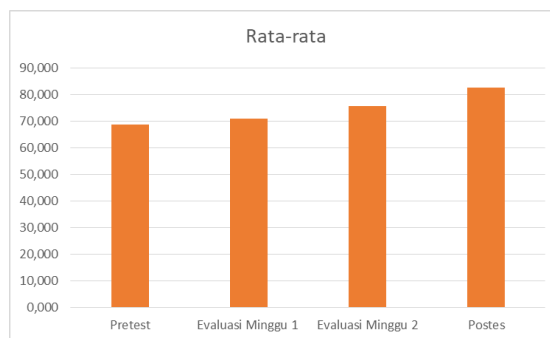
No Peserta	Pretest	Eva Minggu 1	Eval Minggu 2	Post tes
1	60	65	72	75
2	60	64	65	75
3	71	70	74	85
4	70	75	77	85
5	72	73	75	84
6	68	71	80	86
7	68	69	80	87
8	66	65	70	84
9	60	62	75	83
10	71	73	75	81
11	76	75	80	81
12	78	79	80	82
13	72	74	80	82
14	65	69	60	78
15	60	66	75	79

Perkembangan dari evaluasi yang telah dilakukan dapat digambarkan melalui grafik. Tampilan grafik tersebut dapat dilihat melalui gambar berikut.



Gambar 4. Form Evaluasi Kegiatan Pengabdian

Berdasarkan data tersebut, maka selanjutnya dilakukan analisis peningkatan kemampuan guru dalam membuat bahan ajar berbasis video. Analisis yang dimaksud adalah melalui perhitungan nilai rata-rata dan selanjutnya dilakukan perbandingan rata-rata nilai pretest dan postes. Hasil perhitungan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 5. Rata-rata Evaluasi

Tahap VI :

Penyusunan Laporan Pelaksanaan Kegiatan

Setelah semua kegiatan selesai dilakukan, tahap akhir pelaksanaan kegiatan ini adalah penyusunan Laporan Pelaksanaan Kegiatan. Penyusunan laporan pengabdian ini sebagai bentuk pertanggungjawaban pengabdian dengan Majelis Pendidikan Tinggi Penelitian Dan Pengembangan Pimpinan Pusat Muhammadiyah atas pelaksanaan kegiatan PKM ini.

PEMBAHASAN

Pembelajaran berbasis *Learning Management System* pada era globalisasi

saat ini harus diketahui oleh para guru di tingkat sekolah maupun dosen di tingkat perguruan tinggi (dosen) sebagai penunjang pembelajaran di kelas (Okmayura, 2012).

Rusman (2012) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran, dan media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan konten pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana komunikasi yang berupa barang cetakan, meliputi perangkat keras, dan pendengaran.

Menurut (Wahidin, 2017) fungsi media pembelajaran dapat digunakan dalam interaksi komunikasi, dalam proses pendidikan dan pembelajaran digunakan sebagai alat mengkomunikasikan pesan dalam bentuk materi pelajaran yang dipetik dari komunikator dalam hal ini guru untuk komuni, yaitu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Melalui proses komunikasi, objek bisa Diterima, diserap, dihayati, dan dipraktikkan murid.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010) juga menjelaskan ada beberapa alasan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar peserta didik yaitu: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh para peserta didik, dan memungkinkan peserta didik dapat menguasai tujuan pembelajaran lebih baik (3) metode mengajar akan lebih bervariasi (4) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga melakukan kegiatan seperti mengamati, mendemonstrasikan dan lain-lain, itu semua bisa dilakukan dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini dapat memberikan manfaat bagi peningkatan kompetensi guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Kota Pekanbaru. Pelaksanaan pengabdian berjalan dengan lancar dan dari observasi selama pelaksanaan kegiatan semua guru dengan antusias dalam mengikuti kegiatan ini. Secara kuantitatif berdasarkan tes yang telah diberikan, terdapat peningkatan terhadap kemampuan guru dalam melakukan produksi bahan ajar berbasis animasi untuk materi pembelajaran mengenal huruf dan literasi membaca bagi siswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti dalam hal ini mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu sehingga pengabdian ini dapat terlaksana. Pengabdian ini dapat dilaksanakan karena mendapatkan bantuan dari Majelis Diktilitbang PP Muhammadiyah dan

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Apriadi, H. (2021). Video Animasi Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 173-187
- [2]. Daryanto. 2012. Media Pembelajaran. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- [3]. Hanggi, Olovia Herlina. 2016. "Tiga Perubahan Kecil dalam Literasi Sekolah". Membedakan Gerakan Literasi di Sekolah. Yogyakarta: Lembaga Ladang Kata.
- [4]. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya). Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.

- [5]. Okmayura, F., Effendi, N., & Jefiza, A. (2018). Peningkatan Profesionalisme Guru melalui Pelatihan Pembelajaran Berbasis Learning Management System (LMS) dengan Aplikasi Edmodo bagi Para Guru Bidang Kejuruan di SMK Multi Mekanik Masmur Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, 2(2), 89-92.
- [6]. Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 34-48.
- [7]. Rusman. (2012). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: Rajawali Pers.
- [8]. Sari, P. A. P. (2020). Hubungan literasi baca tulis dan minat membaca dengan hasil belajar bahasa indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(1).
- [9]. Sudiarta, I. G. P. & Sadra I. P. 2016. Pengaruh Model Blended Learning berbantuan Video Animasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, (Online), 49 (2): 48-58.
- [10]. Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, Media Pengajaran (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), 7.
- [11]. Susanto, Ahmad. (2011). Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya. Jakarta: Kencana Perdana Media Group
- [12]. Suyono, S., Harsiati, T., & Wulandari, I. S. (2017). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 26 (2), 116-123.

Wahidin, U. (2017). Interaksi Komunikasi Berbasis Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(07), 197.