Jurnal Pengabdian Masyarakat Dharma Andalas

Vol.02 No.01(2023) Hal. 58-62
http://jurnal.unidha.ac.id/index.php/JPMDA

E-issn : E-issn : 2962-7338 P-ISSN : 2962-214X
https://doi.org/10.47233/jpmda.v2i1.725

Pembuatan media pembelajaran tentang nama-nama hewan di TK Tahfidz Qur'an Adz-Zikra

Afni Nia Sari*[1], Elvira Sawitri[2], Rizalina[3]
[1,2,3]Universitas Putra Indonesia YPTK Padang
*e-mail: afniniasari@upiyptk.ac.id[1], elvirasawitri@gmail.com[2], rhiza_lina@yahoo.com[3]

Abstract

Community service activities are utilized to increase the knowledge of Tahfidz Qur'an Adz-Zikra Kindergarten children in recognizing animal names in utilizing technology, namely the macromedia flash application. By utilizing technology in learning media the process of teaching activities can increase new interests and desires, generate motivation and stimulation to want to learn and also have an impact on children's psychology. The problem that occurs is that there are still many children whose focus is still playing and disturbing other friends when the introduction of learning using visual aids is still not attractive. With the implementation of community service, children's interest in learning is increasing and they are very active when the learning process is carried out. From a very positive impact, the use of learning media using the Macromedia Flash application will continue into training for teachers in community service next semester.
***Keywords**: Media, Macromedia Flash, Technology, Learning*

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dimanfaatkan untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak Taman Kanak-kanak Tahfidz Qur'an Adz-Zikra dalam mengenal nama-nama hewan dalam memanfaatkan teknologi yaitu aplikasi *macromedia flash*. Dengan memanfaatkan teknologi dalam media pembelajaran proses kegiatan mengajar bisa meningkatkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan ingin belajar dan berdampak juga pada psikologis anak-anak. Permasalahan yang terjadi masih banyak anak-anak yang fokusnya masih bermain dan menggangu teman yang lain saat pengenalan pembelajaran menggunakan alat peragaan masih kurang diminati. Dengan terlaksananya pengabdian kepada masyarakat membuat minat belajar anak-anak semakin meningkat dan sangat aktif saat proses pembelajaran dilakaukan. Dari dampak yang sangat positif maka penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *macromedia flash* ini akan berlanjut kepada pelatihan untuk guru-guru pada pengabdian kepada masyrakat semester depan.
Kata kunci: Media, Macromedia Flash, Technology, Pembelajaran

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi saat ini sebuah digitalisasi objek, visualisasi, animasi dan audio yang menarik merupakan daya tarik sendiri bagi anak-anak dalam berkegiatan terutama dalam kegiatan belajar mengajar[1]. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran seperti penggunaan internet dapat menunjang proses pembelajaran di sekolah. Aktifitas belajar mengajar dengan memanfaatkan TIK mampu menimbulkan minat belajar mandiri yang besar, kemudahan memperoleh informasi, meningkatkan keterampilan dan interaksi serta kualitas pembelajaran sehingga mendukung proses belajar-mengajar di Di Yayasan Taman Pendidikan Adz-Zikra[2]. Salah satunya dengan aplikasi komputer yang dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar ditingkat pendidikan melalui sebuah aplikasi pembelajaran interaktif untuk mendukung kemampuan anak agar dapat belajar lebih baik lagi dan anak di TK Adz-Zikra tidak merasa cepat bosan dengan cara belajar yang telah ada sebelumnya[3].

Pembelajaran merupakan poin penting di dalam pendidikan, karena itu perlu peningkatan mutu dan kualitas berkelanjutan melalui peran profesional seorang tenaga pendidik. Guru sebagai tenaga profesional mempunyai fungsi, peran, dan kedudukan yang sangat penting dalam mencapai visi

pendidikan 2025, yaitu menciptakan insan Indonesia cerdas dan kompetitif. Oleh karena itu, profesi guru harus dihargai dan dikembangkan sebagai profesi yang bermartabat sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru. Upaya peningkatan kompetensi dan kualifikasi guru perlu untuk terus dilakukan dalam rangka mengimplementasikan UU No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen[4].

Saat ini kebanyakan sistem pembelajaran masih menggunakan sistem lama, yakni menggunakan buku sebagai media pembelajaran. Begitu pula dengan sistem pembelajaran di pendidikan anak usia dini, siswa diajarkan pelajaran membaca dengan materi dasarnya pengenalan huruf, setelah hafal dan mengenal huruf mereka diajarkan mengenal benda dengan rangkaian kata. Dalam hal ini para siswa merasa susah untuk menghafal, mengenal huruf dan mengenal benda dengan bahasa, kadang susunan kata masih suka terbalik. Pada pengabdian masyarakat yang dilaksanakan berdasarkan analisis bahwa sekitar 60% para anak-anak TK belum pernah belajar menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas, kemudian sekitar 80% para guru atau pengajar pada TK Adz-Zikra yang belum terbiasa menggunakan aplikasi software Macromedia Flash dalam kegiatan pembelajaran di kelas, serta rendahnya minat guru dalam mempelajari pengetahuan metode pembelajaran yang efektif seperti media pembelajaran menggunakan aplikasi software Macromedia Flash, dan kalau kegiatan pembelajaran lewat media disukai oleh anak-anak maka untuk pengabdian kepada masyarakat akan dilaksanakan pelatihan untuk guru[5]. Hal ini dibutuhkan kreatifitas seorang tenaga pendidik dalam membuat inovasi penyampaian materi kepada peserta didik dengan menyajikan konsep media pembelajaran yang lebih interakif menggunakan macromedia flash, membuat anak lebih mudah mengingat dan tanggap terhadap materi yang telah disampaikan oleh tenaga pendidik karena media yang digunakan dibuat dengan tampilan yang menyenangkan[6].

Selain menambah media pembelajaran yang lebih interakif, para tenaga pendidik di pendidikan anak TK perlu memiliki suatu aplikasi untuk membuat dokumen bahan ajar yang penting, diharapkan dapat memperkaya metode pembelajaran tenaga pendidik ke peserta didik. Maka solusi akan diperkenalkan khususnya aplikasi Macromedia Flash. Aplikasi untuk membuat bahan ajar berbasi animasi umumnya menggunakan macromedia flash agar peserta didik khususnya anak TK lebih mudah memahami konten yang disajikan dalam bentuk animasi[7]. Melalui aplikasi berbasis animasi ini, diharapkan anak di TK Adz-Zikra dapat mengeksplorasi desain konten dan konsep sistem yang dibuat. Konten adalah teks, grafik, animasi, audio, video, dan semua media lainnya yang menjadi dasar sistem. Suatu proses didefinisikan sebagai kumpulan kegiatan yang mengambil satu atau lebih input dan melakukan tindakan untuk menghasilkan keluaran. Sebuah proses mengacu pada cara yang terintegrasi ke dalam sistem agar pengguna dapat melakukan tugas pembelajaran. Macromedia Flash merupakan software yang dikembangkan oleh Adobe. Software ini dapat digunakan untuk animasi, game, dan aplikasi pengayaan internet yang dapat dijalankan pada perangkat yang memiliki aplikasi adobe flash player[8].

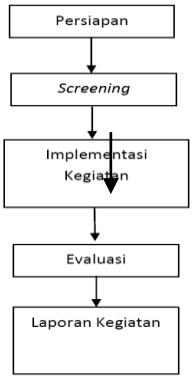
Terdapat beberapa penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada materi luas dan keliling, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh. Namun demikian, media pembelajaran berbasis Macromedia Flash yang dikembangkan beberapa peneliti tersebut masih memiliki beberapa kelemahan, yaitu belum mampu mengaktifkan peserta didik[9]. Hal tersebut terjadi karena media yang dikembangkan hanya memberikan pilihan untuk memiih jawaban atau membaca materi. Media yang dikembangkan belum memungkinkan peserta didik melakukan aktivitas melalui media tersebut, misalnya menginput jawaban atau memberikan alasan terhadap jawaban yang dipilih.

2. METODE

Sebelum dilakukan pelaksanaan PKM, maka dibuat media terlebih dahulu dengan aplikasi *macromedia flash* setelah aplikasi selesai dan dilakukan ujicoba[10]. Pengabdian pada masyarakat media pembelajaran ini diuat untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar anak-anak dalam belajar mengenal nama-nama hewan. Adapun solusi terhadap permasalahan dilakukan dengan beberapa metode sebagai berikut[11]:

a. Urungrembug: melakukan pertemuan dengan pihak yayasan Taman Pendidikan Adz-Zikra, bertujuan untuk mengetahui secara rinci kebutuhan, kondisi dan potensi sekolah[12].
b. Diskusi: untuk memberikan masukan kepada mitra tentang solusi yang akan dilakukan[12].
c. Pelatihan: kegiatan yang dilakukan pembelajaran menggunaka media pembelajaran dengan aplikasi *macromedia flash* dengan menampilkan gambar, nama dan suara hewan di Yayasan Taman Pendidikan Adz-Zikra[12].

Secara umum, tahapan peningkatan minat belajar anak-anak menggunakan media pembelajaran, yaitu tahapan persiapan, tahap pelaksaan, tahap evaluasi program dan tahapan pelaporan. Seperti gambar dibawah ini[13]:



Gambar 1. Diagram Proses Implementasi Kegiatan

1. Persiapan

   Persiapan dari kegiatan ini mencakup beberapa prosedu[8]:

   a. Menyiapkan materi Handout tentang Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan *macromedia flash* Bagi anak-anak TK Yayasan Taman Pendidikan Adz-Zikra
   b. Survei lokasi
   c. Mengurus surat-surat perizinan
   d. Membuat proposal dan proses persetujuan lokasi pengabdian kepada masyarakat.

2. *Screening*

   Beberapa tahap yang dilakukan saat screening adalah sebagai berikut[8]:

   a. Menyiapkan pembicara dan panitia sebelum acara
   b. Memastikan semua alat-alat siap dibawa ke lokasi
   c. Memastikan semua kebutuhan acara seperti transportasi, spanduk dan snak untukpeserta.

3. Implementasi kegiatan

   Adapun implementasi pembelajaran menggunakan *macromedia flash* anak-anak Yayasan Taman Pendidikan Adz-Zikra Pemberian materi pengenalan nama-nama hewan dengan media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* bagi anak TK Yayasan Taman Pendidikan Adz-Zikra[3].

4. Evaluasi

   Untuk menilai keberhasilan program kegiatan ini adalah:

   a. 80% peserta yang diundang hadir dalam sosialisasi dan pelatihan.
   b. Terlaksananya seluruh kegiatan pelatihan
   c. 90% anak-anak mampu menyebutkan nama-nama hewan.

5. Laporan kegiatan

   Laporan kegiatan disusun oleh Tim PKM Mandiri UPI YPTK Padang setelah kegiatan selesai dilaksanakan[8].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian pada masyarakat ini berhasil mengembangkan CD pembelajaran nama-nama hewan menggunakan *software macromedia flash* pada anak-anak TK Di Yayasan Taman Pendidikan Adz- Zikra[13]. Cd pembelajaran selain mengenalkan nama-anam hewan melalui video pembelajaran juga menggunakan permainan dalam media tersebut. Adapun tampilan media pembelajaran sebagai berikut[14]:

Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Gambar 3. Tampilan Game

Gambar 4. Foto Bersama Anak-anak TK

Dalam pengembangan media pembelajaran ini digunakan terlebihnya melakukan konsultasi dengan guru terkait dengan pembelajaran nama-nama hewan. Dan divalidasi oleh guru terkait. Kegiatan pengabdian ini memberikan hasil yang cukup signifikan yang ditandai dengan cepatnya anak-anak mengenal nama-nama hewan[15]. Hal ini dapat dilihat dari sudah tercapainya tujuan PKM ini bahwa anak-anak bisa dan mampu menyebutkan nama-nama hewan. Ketercapaian hasil yang diharapkan pada kegiatan pengabdian didukung oleh beberapa faktor sebagai berikut[16]:

1. Pemateri
   Pemateri pada pengembangan media pembelajaran menggunakan *software macromedia flash* di Yayasan Taman Pendidikan Adz-Zikra adalah tim pengabdian kepada masyarakat dosen fakultas ilmu komputer (FILKOM) UPI YPTK PADANG.
2. Penerima Materi
   Penerima materi merupakan anak-anak TK di Yayasan Taman Pendidikan Adz-Zikra.
3. Metode
   Pemberian Materi dengan memutarkan video pembelajaran dan melakukan game juga dengan menggunakan CD pembelajaran yang dilakukan langsung oleh tim PKM FILKOM UPI "YPTK" Padang.
4. Materi yang diberikan kepada peserta menampilkan gambar hewan, suara hewan dan nama hewan.

4. KESIMPULAN

Pengabdian dengan menggunakan media pembeljaran ini mampu mengembangkan media pembelajaran yang interaktif pada materi nama-nama hewan pada anak-anak TK di Yayasan Taman Pendidikan Adz-Zikra. Media pembelajaran dibuat erdasarkan kebutuhan dan telah divalidasi oleh guru terkait tentang pembeljaran pengenalan nama-nama hewan. Media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan software macromedia flash yang berisi berupa video, animasi, teks, suara dan game dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik dan mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

1. Mardhatillah, Trisdania E. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Kemampuan. *Bina Gogik J Ilm Pendidik Guru Sekol Dasar*. 2018;5(1):91-102. https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/19
2. Suparyanto dan Rosad (2015. *済無No Title No Title No Title*. Vol 5.; 2020.
3. Purnamasari, K dkk. Penerapan Teknologi Game Edukasi Pengenalan Angka, Warna, Geometri, Hewan, Dan Profesi Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Dan Taman Kanak - Kanak (Tk) Bidang. Published online 2011. https://core.ac.uk/download/pdf/35379747.pdf
4. In M, Ilmiawan A, Biomed M. Laporan Pengabdian Kepada Masyarakat Oleh : *RepositoryUsmAcId*. 2021;(0625079301):3-5. https://repository.usm.ac.id/files/dedication/G067/20210831100411-PENINGKATAN-KEMAMPUAN-SISWA-BERBASIS-ARDUINO-UNTUK-MIKRO-INDUSTRI-PADA-SISWA-SMK-NEGERI-8--SEMARANG.pdf
5. Nurkholis. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak SD Berbasis Adobe Flash CS6. *Univ Muhammadiyah Ponorogo*. Published online 2016:7.
6. Maret US. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Dua Dimensi Dengan Pemanfaatan Adobe Flash Professional Cs6 Untuk Guru Paud Di Interaktif Dua Dimensi Dengan Pemanfaatan Adobe Flash Professional Cs6 Untuk Guru Paud Di. Published online 2013.
7. Mengenai P, Kel C-DI, Mulya M, Bekasi KEC, Kota U. Proposal pengabdian kepada masyarakat. 2020;(8):1-14.
8. Tehwani R, Thamrin STH. Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris. Published online 2019. http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/78206%0Ahttp://eprints.ums.ac.id/78206/1/NASKAH PUBLIKASI.pdf
9. Bidang D, Islam P, Rokim S. ALQURAN (Studi Di Pondok Pesantren Wadi Mubarak Bogor). Published online 2020.
10. Saputra VH, Permata P. Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Bangun Ruang. *WACANA Akad Maj Ilm Kependidikan*. 2018;2(2):116. doi:10.30738/wa.v2i2.3184
11. Wardani KW, Setyadi D. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Materi Luas dan Keliling untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Sch J Pendidik dan Kebud*. 2020;10(1):73-84. doi:10.24246/j.js.2020.v10.i1.p73-84
12. Wijaya RS, Mariyanti E. Jurnal Pengabdian Masyarakat Dharma Andalas. 2023;02(01):40-44.
13. Safitri M, Hartono Y, Somakim S. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Segitiga Menggunakan Macromedia Flash Untuk Siswa Kelas Vii Smp. *J Pendidik*. 2013;14(2):62-72. doi:10.33830/jp.v14i2.358.2013
14. Rahmi MSM, Budiman MA, Widyaningrum A. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *Int J Elem Educ*. 2019;3(2):178. doi:10.23887/ijee.v3i2.18524
15. Materi F, Newton H, Makassar UINA, Ii K, Yasin JHM, No L. ي ف او ح ف س ك ل لل ل أ ل ل ح ل ي ق ا ذ إو ي ق ا ذ إ او ف ت م ك س س ل ج ف ي او ح فأ م ا ء ني ذ لا ه ي أ ي ن م س لا ج ن م ش ش. 2016;333:4-350.
16. Harahap ODB. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 dalam Upaya Meningkatkan Efektifitas Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *J Educ Hum Soc Sci*. 2021;3(3):955-961. doi:10.34007/jehss.v3i3.460