

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI PLATFORM DIGITAL ARTSTEPS PADA GURU DI TK NEGERI SATU ATAP 02 LUBUK PAKAM

**Panni Ance Lumbantobing¹, Syartika Sri Wahyuni², Ruth Donda E.
Panggabean³**

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Sari Mutiara Indonesia

Jl. Kapten Muslim, No.79, Kec. Helvetia, Kota Medan, Sumatera Utara 20213

e-Mail: ¹⁾panniancecelumbantobing@gmail.com, ²⁾tikasyar7@gmail.com,

³⁾ruthdpanggabean@yahoo.co.id

Abstract

The world of education is certainly inseparable from teaching and learning activities. Effective, informative and creative learning in this modern era has changed the style and process of learning. To support the learning process, we need media that can arouse children's attention and enthusiasm. There are many learning media available in the classroom, including the Artsteps digital platform. Teachers can utilize the advanced features available as learning media to attract students' attention. In this training on the use of the Artsteps digital platform, teachers are asked to present or create learning media that can be used during the learning process in the classroom. TK Negeri Satu Atap 02 Lubuk Pakam There are still obstacles in designing learning through digital platforms. The purpose of this service is to facilitate the development of teacher skills and the provision of learning materials. The results of this training show that teachers of TK Negeri Satu Atap 02 Lubuk Pakam can utilize the Arsteps digital platform to create and design learning media. From this training it can be concluded that it is very necessary for teachers to learn design skills from the artsteps application based on the needs of children.

Keywords: *Artstep digital platform, learning media, teacher*

Abstrak

Dunia pendidikan tentunya tidak bisa dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran yang efektif, informatif dan kreatif di era modern ini telah mengubah gaya dan proses belajar. Untuk menunjang proses pembelajaran diperlukan media yang dapat membangkitkan perhatian dan semangat anak. Ada banyak media pembelajaran yang tersedia di kelas, termasuk platform digital Artsteps. Guru dapat memanfaatkan fitur-fitur canggih yang tersedia sebagai media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa. Dalam pelatihan penggunaan platform digital Artsteps ini, guru diminta untuk menyajikan atau membuat media pembelajaran yang dapat digunakan selama proses pembelajaran di kelas. TK Negeri Satu Atap 02 Lubuk Pakam Masih ada kendala dalam merancang pembelajaran melalui platform digital. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk memfasilitasi pengembangan keterampilan guru dan penyediaan materi pembelajaran. Hasil dari pelatihan ini menunjukkan bahwa guru TK Negeri Satu Atap 02 Lubuk Pakam dapat memanfaatkan platform digital Arsteps untuk membuat dan merancang media

pembelajaran. Dari pelatihan ini dapat disimpulkan bahwa sangat perlu bagi guru untuk mempelajari keterampilan desain dari aplikasi artsteps berdasarkan kebutuhan anak-anak.

Kata Kunci: Platform digital artstep, media pembelajaran, guru

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era digital menghadirkantantangan tersendiri di segala lapisan Masyarakat. Hampir seluruh operasional selalu terhubung langsung dengan perangkat teknologi informasi dan komunikasi. Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa tugas Pendidikan nasional adalah mengembangkan keterampilan dan membentuk watak serta budaya bangsa yang bermartabat agar kehidupan bangsa menjadi lebih bijaksana. Selain itu, tujuan Pendidikan adalah mengembangkan kesempatan peserta didik menjadi orang yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, berbakat, kreatif, mandiri,serta warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Mendikbud, 2014: 19).

Kemajuan teknologi dalam beberapa tahun terakhir telah banyak mengubah kehidupan masyarakat dan memperkaya kehidupan mereka. Perkembangan teknologi ini bisa dirasakan diberbagai bidang. Dalam dunia pendidikan, teknologi tidak bisa dipisahkan dari penyelenggaraan seluruh proses pembelajaran. Pembaruan menggunakan teknologi

dapat membantu pendidik melaksanakan pembelajaran. Salah satu keterampilan yang perlu ditingkatkan guru adalah penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran di kelas.

Penggunaan media pembelajaran hendaknya memudahkan guru dalam menyampaikan isi pelajaran kepada anak. Liyana (2019) mendukung pendapat tersebut dengan menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup segala alat dan benda yang menyampaikan ide, pesan, dan konsep dari pengirim ke penerima. Pengirim disini adalah guru sebagai pendidik dan penerima adalah siswa. Media pembelajaran digunakan untuk merangsang anak mengembangkan pemikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga berlangsungnya proses pembelajaran. Sutarna (2019: 35) menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang proses mental dan interaksi anak. Sejalan dengan hal tersebut, Rumijan dkk (2017) bertujuan untuk membekali guru dengan keterampilan mengembangkan desain dan produksi media pembelajaran agar anak dapat aktif, kreatif, dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajarannya.

menghasilkan benda- benda yang dapat dijadikan media pembelajaran.

Menurut Tjahyanti et al, (2019) Media pembelajaran dirancang berdasarkan proses komunikasi dalam kegiatan pembelajaran

untuk meningkatkan motivasi anak dan memberikan rasa aman kepada anak melalui konten yang secara langsung menjelaskan apa yang ingin mereka ketahui. Dalam merancang media pembelajaran tersebut, guru dituntut untuk merancang isi pembelajaran dengan tepat. Guru harus memiliki berbagai keterampilan dan pengetahuan dalam memanfaatkan teknologi dan menciptakan media pembelajaran digital. Keterampilan ini bukanlah sesuatu yang dapat dipelajari guru dengan cepat. Guru dapat belajar dan berlatih membuat konten pembelajaran yang memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia pada website platform digital dan aplikasi seluler. Platform digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah artsteps.com.

Artsteps.com merupakan salah satu website galeri yang menampilkan karya seni secara virtual dalam resolusi tinggi, sehingga anak sebagai pengunjung serasa berada dalam pameran fisik/sungguhan, walaupun sebenarnya para pengunjung hanya menyaksikan pameran karya seni secara virtual melalui handphone pintar ataupun laptop (Ashsiddiq, 2022). Pada platform artsteps.com anak-anak dapat melihat gambar

sebagai galeri dan media pembelajaran secara online, serta sebagai sarana komunikasi visual, sekaligus sebagai alat rekreasi gambar yang dapat diakses secara online. Melalui platform Artsteps.com media dan tema pembelajaran disajikan secara menarik, dan layout yang unik.

Pada TK Negeri Satu Atap 02 Lubuk Pakam hasil wawancara mengungkapkan bahwa keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran sangat bervariasi. Banyak guru yang belum terbiasa memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran digital. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain terbatasnya akses terhadap sumber daya, kurangnya pelatihan yang memadai, dan kurangnya kesempatan untuk berlatih dan mengembangkan keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran digital berbasis teknologi.

Padahal, salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru dalam Kurikulum 2013 adalah kemampuan memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Fakta ini mendukung temuan penelitian yang dilakukan oleh Anwariningsih (2014) tentang kesiapan penggunaan teknologi di sekolah, yang menunjukkan bahwa 70% guru belum mampu dalam mengoperasikan komputer. Sedangkan 30% guru mampu mengoperasikan komputer, namun hanya untuk keperluan pengetikan dan pengelolaan administrasi sekolah.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Suradijono (2004) berdasarkan penelitian yang sudah ada menyatakan bahwa pembelajaran berbasis aplikasi terbukti dapat meningkatkan proses pembelajaran bila dilakukan dengan baik. Lebih lanjut Sanjaya (2010) menyatakan bahwa kemajuan teknologi memungkinkan guru menggunakan media yang berbeda-beda tergantung kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

TK Negeri Satu Atap 02 Lubuk Pakam memahami pentingnya mengintegrasikan teknologi ke dalam dunia pendidikan. Sekolah berupaya untuk memberikan dukungan kepada guru dalam pengembangan kemampuan untuk mendesain media pembelajaran. Oleh karena itu, TK Negeri Satu Atap 02 Lubuk Pakam dan tim pengabdian berkolaborasi, untuk dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran menggunakan platform digital.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pelatihan membuat media pembelajaran dari platform digital artsteps bagi para guru TK Negeri Satu Atap 02 Lubuk Pakam. Kegiatan dilaksanakan selama 2 hari dari tanggal 15-16 Oktober 2023. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh tim yang terdiri dari 3 Mahasiswa dan 3 dosen PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan. Ketiga dosen merupakan

dosen yang sudah memiliki kompetensi terkait Pendidikan anak usia dini. Selanjutnya 3 mahasiswa yang terlibat terdiri dari 2 mahasiswa semester 6 dan mahasiswa semester 2.

Pelaksanaan pelatihan/bimbingan ini materi disusun berdasarkan runutan yang sudah diatur berdasarkan pelaksanaan kegiatan. Pertama, tim melakukan identifikasi kebutuhan di TK Negeri Satu Atap 02 Lubuk Pakam. Tim melakukan wawancara, observasi, dan diskusi dengan pihak sekolah. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah di TK Negeri Satu Atap 02 Lubuk Pakam tentang kondisi para guru terkait kemampuan guru yang belum terbiasa memanfaatkan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran untuk di kelas mereka. Tim juga melakukan observasi terkait ketersediaan media pembelajaran digital. Ditemukan bahwa masih sedikit jumlah konten media pembelajaran digital yang diterapkan di TK Negeri Satu Atap 02 Lubuk Pakam.

Langkah kedua, tim dan sekolah melakukan perencanaan kegiatan pelatihan. Kegiatan ini nantinya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran melalui platform digital artsteps.com serta menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas masing-masing. Sasaran kegiatan ini adalah seluruh guru di TK Negeri Satu Atap 02 Lubuk Pakam.

Ketiga, tim melaksanakan kegiatan pelatihan berdasarkan rencana yang telah dibuat bersama pihak sekolah. Kegiatan ini mengharapkan komitmen dan partisipasi aktif dari para guru agar dapat berjalan dengan baik dan memberikan dampak yang maksimal. Tahap terakhir, melakukan evaluasi terhadap hasil kinerja guru dalam membuat media pembelajaran digital melalui platform digital arsteps.com. Evaluasi penting dilaksanakan untuk memperbaiki dan mengukur pencapaian tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gandana et al., (2017) menerangkan bahwa anak didik pada usia dini adalah anak-anak di masa proses pertumbuhan jasmani dan perkembangan rohani terjadi secara bersamaan. Hal ini terjadi sesuai dengan aspek-aspek perkembangan yang ada sehingga memerlukan bantuan dari para orang dewasa untuk memahami pendidikan pada masa ini. Beberapa karakteristik anak usiadini antara lain mampu membaca gambar, menghitung empat benda atau lebih, menceritakan keadaan suatu benda, meminta penjelasan, menceritakan persamaan dan perbedaan, dapat menjalin huruf-huruf dari kata tertentu dan lain sebagainya.

Maulana et al., (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk

menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang konkret dalam memahami pendidikan. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan pengajaran atas materi pelajaran oleh guru kepada anak didik.

Media pembelajaran bagi anak usiadini sangat beragam, karena tanpa media pembelajaran yang bervariasi maka pembelajaran bagi anak didik di lembaga PAUD tidak akan menarik dan membosankan. Media pembelajaran yang digunakan biasanya dikhususkan untuk peningkatan aspek-aspek tertentu seperti kosakata, kognitif, berbicara, kreativitas, berhitung, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, membaca, dan lain sebagainya.

Artsteps.com adalah salah satu platform digital yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Anak-anak dapat belajar dari gambar/ seni rupa yang disajikan secara menarik sehingga anak dapat memiliki pengetahuan dan memiliki hasil pembelajaran yang lebih baik. (Sundari & Rahmalia, 2022).

Setelah semua peserta memahami teknik atau cara mendesain media pembelajaran dari platform digital artsteps.com, maka sesi dilanjutkan dengan sesi “praktek langsung/ aksi nyata”. Pada sesi ini masing-masing peserta diminta untuk mendesain media pembelajaran melalui platform digital artsteps.com.

Para peserta menyambut antusias kegiatan ini karena materi yang disajikan merupakan pengetahuan baru bagi para peserta. Selain itu dengan adanya praktek langsung membuat peserta tidak merasa bosan. Para peserta memaparkan kesulitan dalam penggunaan platform digital artstep.com dalam mendukung pembelajaran anak usia dini dikarenakan faktor kurang cakap dalam menggunakan teknologi dan melalui kegiatan pengabdian ini mereka merasa terbantu dikarenakan adanya praktek langsung dari pemateri.

Sehingga setelah pelatihan usai, media pembelajaran yang telah didesain pada platform digital artsteps.com dapat dipakai di kelas masing-masing. Peserta dipersilakan untuk menyajikan hasil medianya. Kelompok yang lain diberi kesempatan untuk memberikan masukan atau umpan balik.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa output dalam pelaksanaan kegiatan ini ialah meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan platform digital artsteps.com sebagai media pembelajaran pada anak usia dini. Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan guru-guru menyatakan sangat terbantu dengan adanya

kegiatan ini dimana mereka dapat pengetahuan baru dan peningkatan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran pada anak usia dini.

Selain itu, kegiatan pelatihan ini memberikan semangat kepada guru untuk mampu menghasilkan sendiri media pembelajaran yang berbasis digital dengan memanfaatkan platform yang telah dipelajarinya. Guru mendapatkan pengetahuan yang baru untuk membuat konten pembelajaran sendiri sesuai dengan ide yang dimiliki sehingga dapat menyesuaikan media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik masing-masing. Serta dapat menerapkan penggunaan platform digital sebagai media pembelajaran di kelas masing-masing.

SARAN

1. menyesuaikan media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik masing-masing. Serta dapat menerapkan penggunaan platform digital sebagai media pembelajaran di kelas masing-masing.
2. Meningkatkan kegiatan PKM dalam pengembangan pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan media artsteps.
3. Diharapkan kepada Perguruan Tinggi untuk mendukung pelaksanaan kegiatan PKM di prodi PG-PAUD khususnya



PKM yang terintegrasi dengan penelitian.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Rektor Universitas Sari Mutiara Indonesia Dr. Dra. Ivan Elisabeth Purba, M.Pd
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Dra. Panni Ance Lumbantobing, M.Psi
3. Kepala Sekolah TK Negeri Satu Atap 02 Lubuk Pakam.
4. Guru-guru dan siswa TK Negeri Satu Atap 02 Lubuk Pakam

DAFTAR PUSTAKA

- Anwariningsih, Huning Sri. 2014. Kesiapan Penggunaan ICT pada Sekolah Dasar di Daerah Rural dalam Perubahan Paradigma Pembelajaran. Seminar Nasional dan Call For Papers UNIBA
- Ashshiddiq, M.H., & Kiki, Z. (2022) Artsteps.com sebagai Media Apresiasi Karya Foto. Vol. 2 No. 2 (2022), Hal: 111-116
- Elli, H., Ketut, N., & Ninyoman, S.W. (2022). Pembelajaran artsteps, minat penerapan teknologi pameran online, dan kepuasan mahasiswa dalam berkarya.
- Gandana, G., Pranata, O. H., & Yulia Danti, T. Y. (2017). Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui media balok cuisenaire pada anak usia 4-5 tahun di tk at-toyyibah. Jurnal Paud Agapedia, 1(1), 92-105
- Heru, S., Riandi, & Bambang, S. (2022). Inovasi Metode Gallery Walk pada Pembelajaran Online dengan Aplikasi Artsteps selama Pandemi Covid-19. Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(3), 1574-1580
- Kemendikbud. 2014. Panduan Teknis Pembelajaran dan Penilaian. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Nana, S., & Dedi, I. (2019). Pelatihan Pembuatan dan Pendampingan Penerapan Media Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan Lectora Inspire Bagi Guru Sekolah Dasar Di Kabupaten Kuningan
- Rumidjan, Sumanto, Sukamti, & Sugiharti. 2017. Pelatihan pembuatan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru sekolah dasar. Abdimas Pedagogi, 1(1), 77-81
- Sanjaya, Wina. 2010. Perencanaan dan desain sistem pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sundari, R., & Rahmalia, D. Z. (2022). Artsteps.com: Inovasi Pameran Virtual karya Seni Rupa. Jurnal Pendidikan dan Konseling Volume 4 Nomor 5 Tahun 2022. E-ISSN: 2685-936X & P-ISSN: 2685-9351
- Suradijono, S. H. R. 2004. Pembelajaran berbasis web: Suatu tinjauan dari aspek kognitif. In Lokakarya Metode Pembelajaran Berbasis Web.



Departemen Teknik
Penerbangan ITB, Bandung,
October 1, 2004

Tjahyanti, L. P. A. S., & Setiawan, G.D.
(2019). Kata kunci: media
pembelajaran anak tunarungu.
Jurnal Pendidikan, 06(3), 44–57

DOKUMENTASI

