

Pembelajaran Daring dan Edukasi COVID-19 untuk anak usia dini (PAUD) saat Pandemi

Peniarsih¹, Atik Budi Paryanti²

¹Sistem Informasi, Fakultas Teknik Industri, Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma

²Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma

Diterima : 07/10/2020

Revisi : 10/10/2020

Diterbitkan : 28/11/2020

Abstrak. Melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat bagi tenaga pendidik di dalam salah satu upaya untuk melaksanakan salah satu tugas sebagai pelaksanaan salah satu tridarma perguruan tinggi) salah satunya Pengabdian ini adalah suatu upaya Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma agar supaya terlaksananya Tridarma Perguruan Tinggi untuk memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan dan teknologi kepada masyarakat. berdasarkan hal ini, kami mengajukan usulan kegiatan Pengabdian di Posyandu Gandaria yang beralamat di Jl. Gandaria I. Rt.006/ 06, Ratu Jaya, Cipayung dengan Tujuan Pengabdian ini adalah memberikan pembelajaran Membaca dan Menulis untuk anak usia dini yang mana mereka belum mengenal angka dan huruf terutama di masa wabah pandemic covid-19 ini tidak diperbolehkan anak sekolah dari TK sampai dengan Perguruan Tinggi datang ke sekolah atau kampus (Tatap Muka) melainkan melalui daring/Online maka KLPPM Unsurya berusaha memberikan bekal pengetahuan kepada anak usia dini yang belum bisa membaca dan berhitung sambil bermain agar dapat memiliki pemahaman tentang penggunaan aplikasi multimedia dapat digunakan untuk bermain sambil belajar. Multimedia menyediakan peluang bagi anak – anak untuk dapat bermain sambil belajar dengan teknik pembelajaran sehingga memberikan hasil yang maksimal. Target luaran yang diharapkan dari kegiatan ini adalah Posyandu dapat menggunakan Aplikasi untuk proses pembelajaran anak-anak usia dini dengan media yang menyajikan gabungan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, image, animasi, audio dan video secara terintegrasi 2), dengan pengajar secara online/daring demi peningkatan kualitas proses pembelajaran yang bervariasi, menarik dan lebih maksimal.
Kata kunci: Pembelajaran, multimedia, peningkatan audio, video.

Abstract. Carrying out community service activities for educators in an effort to carry out one of the tasks as the implementation of one of the tertiary tridharma) one of which this service is an effort of Marsekal Suryadarma University Dirgantara so that the Tridarma Perguruan Tinggi is carried out to contribute science and technology to society. based on this, we propose Community Service activities at the Gandaria Posyandu which is located at Jl. Gandaria I. Rt.006 / 06, Ratu Jaya, Cipayung with the aim of this service is to provide reading and writing learning for early childhood where they do not know numbers and letters, especially during the Covid-19 pandemic outbreak, school children from kindergarten to university are not allowed High comes to school or campus (Face to face) but through online / Online, KLPPM Unsurya tries to provide knowledge to early childhood who cannot read and count while playing so that they can have an understanding of the use of multimedia applications that can be used to play while learning. Multimedia provides opportunities for children to be able to play while learning with learning techniques so as to provide maximum results. The expected output target of this activity is Posyandu can use applications for the learning process of early childhood with media that present a combination of two or more elements of media consisting of text, images, animation, audio and video in an integrated manner 2), with online / online teachers to improve the quality of the process varied, interesting and more optimal learning
Keywords: Learning, multimedia, audio enhancement, video

Correspondence author: Atik Budi Paryanti, atikbudiparyanti@gmail.com, Jakarta, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

Pendahuluan

Kelurahan Ratujoya Kec. Cipayung adalah salah satu kelurahan yang terletak pada kecamatan Cipayung, Depok. Walaupun lokasi masih berada di perkotaan Depok akan tetapi masyarakat sekitarnya tidak memerlukan pendidikan yang tinggi, cukup sampai tingkat SMA, Pada saat wabah pandemi covid-19 terlihat sekali anak-anak usia dini bermain terus, maka LPPM Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma (Unsurya) mempunyai inisiatif untuk dapat melakukan kegiatan walaupun sambil bermain tapi tetap belajar yang berguna bagi lingkungan masyarakat sekitarnya.

Pelaksana pemerintahan daerah pada pemerintahan kota adalah salah satunya kelurahan, dengan berkembangnya pengetahuan dan teknologi seperti teknologi informasi dan komunikasi secara umum mempengaruhi semua sektor kehidupan. Sehingga untuk menghadapi perkembangan tersebut diperlukan suatu bentuk penguatan dan pembekalan pengetahuan di tingkat yang mendasar yang memadai untuk menunjangnya terutama pada skala kelurahan karena salah satu ujung tombak pemerintahan daerah adalah wilayah kelurahan, sehingga ditingkat wilayah ini merupakan tingkat berbagai aktifitas kehidupan bermasyarakat yang termasuk salah satunya adalah menghasilkan adanya kegiatankegiatan yang dilakukan dilingkungan kelurahan.

Kegiatan belajar mengajar terbukti banyaknya anak-anak yang usia dini, dimana menunjukkan masyarakat tersebut mendukung pendidikan. Dengan terjadinya wabah pandemi Covid-19 dimana siswa diharuskan belajar dari rumah didampingi orang tua, ada juga yang orang tuanya memberi kebebasan kepada anaknya untuk bermain akan tetapi tidak menutup kemungkinan orang tua juga memberikan pengertian kepada anaknya kenapa harus belajar dari rumah, Maka kami berusaha untuk memberikan pengajaran sambil bermain secara online. Dimana saat ini Pendidikan dan Kebudayaan yang mengharuskan sekolah untuk memberlakukan pembelajaran dari rumah. Pendidik merasa kaget karena harus mengubah sistem, silabus dan proses belajar secara cepat. Siswa terbata-bata karena mendapat tumpukan tugas selama belajar dari rumah. Sementara, orang tua murid merasa stress ketika mendampingi proses pembelajaran dengan tugas-tugas, di samping harus memikirkan keberlangsungan hidup dan pekerjaan masing-masing di tengah krisis. Pendidikan anak usia dini dimaksudkan untuk menumbuhkembangkan potensi anak, sehingga dibutuhkan sarana penunjang untuk mewujudkan keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Salah satu kendala dari kegiatan belajar adalah rasa bosan pada anak. Program pendidikan yang akan kami laksanakan adalah belajar sambil bermain. Dengan demikian, Tim berusaha memberikan pelatihan pengajaran kepada siswa PAUD sekaligus mempraktikkan langsung di luar kelas metode belajar membaca, berhitung, menggambar dan tebak gambar berbasis teknologi. Metode ini bertujuan untuk mengurangi rasa bosan anak sekaligus menjadi penunjang kegiatan belajar serta mewujudkan program pendidikan baru berbasis *online/daring*.

Profil kelompok yang akan menjadi sasaran pada program pengabdian kepada masyarakat adalah kegiatan yang dilakukan oleh kelurahan yang biasanya dinamakan posyandu terdiri dari timbang balita, kelompok bermain, gizi sehat, PKK, senam sehat. Adapun yang menjadi sasaran pada program pengabdian masyarakat Unsurya adalah kelompok bermain usia dini di Posyandu. Memang sulit saat wabah virus Covid-19, dikarenakan tidak boleh berkerumunan, jaga jarak, protokol kesehatan harus tetap diperhatikan oleh masyarakat.

Para pakar pendidikan sering menganjurkan bahwa dalam pelaksanaan sebaiknya menggunakan media yang lengkap, sesuai dengan keperluan dan menyentuh berbagai indera, maka penggunaan multimedia adalah salah satu alternatif pilihan yang baik untuk pengajaran dan proses belajar yang berkesan. Dosen pengabdian masyarakat melakukan suatu bentuk pembekalan pendidikan akan berbagai aspek factor

kemungkinan pemanfaatannya, sehingga dengan bekal ini sejak usia dini siswa memperoleh bekal pengetahuannya dapat mereka terapkan pada lingkungan pribadi dan keluarga. Pada Posyandu merupakan program kegiatan pertama dimana dapat menambah pembekalan pada siswa usia dini sehingga akan tumbuh menjadi kesadaran yang mendasar di lingkungan pendidikan. Bagi memenuhi keperluan itu, maka penggunaan multimedia adalah salah satu alternatif pilihan yang baik untuk pengajaran dan proses belajar yang berkesan. Perkembangan teknologi multimedia dapat mengubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga memberikan hasil yang maksimal. multimedia adalah gabungan video, audio, grafik dan teks dalam suatu produksi bertingkat berbasis komputer yang dapat dialami secara interaktif. Beberapa definisi multimedia di antaranya:

1. Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban);
2. Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video;
3. Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah media yang menyajikan gabungan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, image, animasi, audio dan video secara terintegrasi.

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan dan pembelajaran dilaksanakan secara *online* yaitu peserta/ siswa usia di bawah lima tahun dapat belajar dari rumah atau posyandu dengan berupaya untuk melaksanakan sesuai dengan protokol kesehatan yang sudah ditentukan dari pemerintah yaitu:

1. Sebelum memulai pembelajaran, siswa dites dengan alat pengukur suhu tubuh dan ruangan dan alat yang akan digunakan harus dibersihkan/ disemprotkan dengan *distanfectan*
2. Sebelum masuk siswa dicek suhu tubuh dengan alat infrared
3. Mencuci tangan dengan sabun/ sanitizer sebelum memulai pembelajaran
4. Menggunakan Masker
5. Membagi jarak antara satu siswa dengan siswa yang lainnya
6. Siswa berada di lokasi Posyandu didampingi orantuanya dan dosen sedangkan instruktur di tempat yang berlainan/ di rumahnya (*Online*)

Sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini kami berinisiatif untuk melaksanakan pelaksanaan Pengabdian Masyarakat tersebut secara daring atau online dengan menggunakan video conference yang memungkinkan masyarakat lain dapat mengikuti dan menggunakan aplikasi Zoom, yang mungkin sudah banyak orang menggunakannya. Teknologi Internet secara Online dengan instruktur atau pengajar dari rumah atau dari kampus dan siswanya dari rumah yang didampingi oleh orang tuanya atau di posyandu dengan didampingi orang tua dan Dosen Pendamping agar tetap dapat melakukan belajar dan bermain secara maya/ Online.

Teknologi yang akan diterapkan yaitu :

1. Pelatihan mengajarkan siswa-siswa untuk belajar membaca, berhitung dan menggambar materi pembelajaran berupa gambar-gambar dengan menggunakan animasi multimedia interaktif.

2. Pembuatan pembelajaran berupa gambar-gambar yang menggunakan Animasi .
3. Pengajaran di lakukan menggunakan metode online berbasis teknologi Informasi
4. Menampilkan gambar-gambar seperti jenis-jenis binatang, buah-buahan, pengenalan huruf dan angka serta jenis gambar lainnya yang akan diperkenalkan kepada peserta didik menggunakan layar LCD.secara online
5. Menyuruh peserta didik untuk menebak jenis gambar dengan menunjukan gambar dalam tampilan layar monitor.
6. Siswa diharapkan dapat bermain sambil belajar

Persiapan dan Pembekalan

Mekanisme pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat meliputi tahapan berikut:

1. Pembentukan kelompok dosen yang datang kelokasi untuk pendamping siswa dan Dosen yang Online
2. Mahasiswa yang ada diLokasi untuk mempersiapkan Peralatan yang digunakan seperti Laptop, LCD, Meja, Jaringan Wifi dll
3. Konsultasi dan negoisasi dengan RW dan RT setempat bahwa akan dilaksanakan pembelajaran secara Online untuk anak usia dini di masa Pandemi Covid-19

Materi persiapan dan pembekalan terhadap dosen pengabdian mencakup:

1. Sesi musyawarah /ap roach
2. Fungsi Dosen Pengabdian Masyarakat di koordinasikan oleh ketua kelompok
3. Panduan dan pelaksanaan program Pengabdian Masyarakat
4. Kesiadaan RW dan RT serta warga setempat di dalam penerimaan dosen dan mahasiswa dalam melakukan Tri Dharma Perguruan.

Hasil dan Pembahasan

Di dalam pelaksanaan tugas Tri Dharma Perguruan Tinggi, maka diperlukan untuk merealisasikan kewajiban sebagai sebagai tenaga pendidik untuk pengemban tugas yang menjadi program pada lembaga pengabdian masyarakat Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma, sehingga dengan adanya inisiatif suatu kelompok dosen untuk melaksanakan salah satu tridharma perguruan tinggi dengan melaksanakan pengabdian masyarakat pada wabah Pandemi tidak mengurangi rasa kepedulian terhadap pendidikan, sehingga walaupun dengan Wabah COVID-19 ini tidak mengurangi semangat dan menunaikan tugas ini merupakan suatu bentuk perhatian lembaga perguruan tinggi terkhusus dosen tetap menunaikan tugas tridharma untuk dapat membantu kepada masyarakat sebagai perwujudan kepedulian perguruan tinggi terhadap lembaga ,pemerintah ataupun masyarakat luas



Gambar 1 Spanduk Kegiatan

Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu unsur konkrit yang sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Sejalan dengan itu, hal yang sangat penting untuk diperhatikan adalah masalah prestasi belajar.



Gambar 2 Panitia dosen, Mahasiswa dan Peserta

Masalah umum yang sering dihadapi oleh peserta didik khususnya siswa masih cukup banyak yang belum dapat mencapai prestasi belajar yang memuaskan. Sebenarnya banyak faktor yang menyebabkan prestasi belajar tersebut mengalami kegagalan dalam bidang akademik baik faktor-faktor yang berada dalam diri siswa maupun faktor-faktor yang berada diluar diri siswa seperti tingkat intelegensi yang rendah, kurangnya motivasi belajar, cara belajar yang kurang efektif, minimnya frekuensi dan jumlah waktu belajar, tingkat disiplin diri yang rendah, media belajar atau bahan ajar yang masih kurang disediakan pihak sekolah dan sebagainya. Demi mencapai prestasi belajar yang memuaskan tersebut dengan system pendidikan yang semakin maju dan didukung juga perkembangan teknologi. Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Pembelajaran berbasis multimedia menjadi semakin umum. Meskipun memiliki keterbatasan, dan tentu tidak harus dilihat sebagai pengganti untuk wajah-toface interaksi, itu memang memiliki banyak keuntungan untuk pengembangan guru profesional. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang semakin baik dan berkembang akan menambah kemudahan dalam mendapatkan pengetahuan siswa.



Gambar 3 Kegiatan Pembelajaran Online

Pengertian Multimedia Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Secara sederhana multimedia diartikan sebagai lebih dari satu media. Secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran merupakan penggabungan ini dengan sendirinya memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras yang masing-masing tetap menjalankan fungsi utamanya sebagaimana biasanya, dan computer merupakan pengendali seluruh peralatan itu. Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Aplikasi multimedia pembelajaran adalah metode pengajaran dimana siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam perjalanan merancang, merencanakan, dan memproduksi produk multimedia.



Gambar 4 Kegiatan Pembelajaran

Multimedia adalah “kombinasi dari berbagai jenis media digital, seperti teks, gambar, suara, dan video, ke aplikasi interaktif terintegrasi multiindrawi atau presentasi untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens. Dalam setiap kombinasi atau permutasi dari format media yang umum, keseluruhan harus lebih besar daripada jumlah bagian-bagian. Multimedia pasti memiliki potensi untuk memperluas jumlah dan jenis informasi yang tersedia untuk pelajar. Sebagai contoh, online ensiklopedi dapat memberikan link ke video dan artikel tambahan tentang topik tertentu yang menarik. Berita cerita dapat referensi link ke komentar audio, replay rekaman video, dan link ke website dengan sumber daya tambahan. Instruksi online dapat mencakup penjelasan, link ke sumber daya, simulasi, ilustrasi dan foto-foto, dan jenis kegiatan segudang yang juga dapat mencakup beberapa media. Mayer menjelaskan bagaimana kita memproses informasi melalui dua saluran dasar, verbal dan visual. Banyak orang berasumsi bahwa multimedia jelas lebih baik karena menggunakan kedua saluran. Para peneliti telah menemukan bahwa multimedia membantu orang belajar lebih mudah karena lebih mudah dengan preferensi belajar yang beragam.



Gambar 5 Mahasiswa dan Peserta

Multimedia Pembelajaran Computer Technology Research (CTR) menyatakan bahwa 20% manusia menyerap apa yang mereka lihat, 30% apa yang mereka dengar, 50% apa yang mereka lihat dan dengar, dan 80% apa yang mereka lihat, dengar, dan lakukan saat itu. Maka dari itu multimedia menjadi sangat efektif untuk anak-anak di usia dibawah lima tahun yang belum duduk dibangku sekolah (TK). Multimedia juga akan membantu siswa dalam menerima ilmu pengetahuan. Multimedia yang dirancang dengan baik membantu siswa membangun model mental yang lebih akurat dan efektif daripada yang mereka lakukan dari teks saja. Dengan Multimedia, kita mengintegrasikan objek media seperti teks, grafik, video, animasi, dan suara untuk mewakili dan menyampaikan informasi. Aplikasi multimedia pembelajaran adalah metode pengajaran dimana siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dapat digunakan dalam pembelajaran

Penerapan Aplikasi Multimedia pada saat Pembelajaran Online Proses belajar diPosyandu lebih cenderung banyak bermainnya dimana anak usia dibawah lima tahun masih senang bermain dari pada belajar , maka pembelajaran kami lakukan adalah Pola pembelajaran sambil bermain. Selama berjalannya pembelajaran tersebut terlihat orang tua antusias sekali karena Metode yang digunakan dapat dilakukan dirumah agar anak-anak tersebut bermain diluar rumah.

Simpulan

Dalam multimedia pembelajaran, antara teks, gambar, audio, video, animasi, simulasi dan lain-lain bersifat proporsional. Artinya, multimedia pembelajaran tidak didominasi oleh teks seperti dalam buku pelajaran. Oleh karenanya, uraian atau pembahasan menggunakan bahasa yang tepat, padat, komunikatif dan sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usia pengguna. Contoh, Analogi atau Ilustrasi, serta Simulasi yang Relevan dan Kontekstual Kita perlu secara kreatif memberikan contoh, analogi atau ilustrasi yang relevan, baik gambar, animasi, video, simulasi dan lain-lain agar dapat mempermudah atau memperdalam pemahaman siswa. Hal inilah yang merupakan kelebihan dari multimedia pembelajaran dibandingkan dengan media lain seperti buku, video, dan lain-lain. Harus diingat bahwa teknologi multimedia hanya bertindak sebagai pelengkap, tambahan atau alat bantu kepada guru. Multimedia tidak akan mengambil alih tempat dan tugas guru. Multimedia adalah sebagai saluran pilihan dalam menyampaikan informasi dengan cara yang lebih berkesan. Komputer hanya digunakan jika dipandang perlu dan merupakan pilihan yang terbaik

Ucapan Terima Kasih

Kegiatan ini merupakan kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dapat terlaksana berkat kerjasama Tim LPPM dari Fakultas Ekonomi serta Fakultas Teknik Industri Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma yang merupakan Kegiatan Pengabdian Masyarakat dengan pendanaan mandiri dari tim LPPM. Kami mengucapkan terima kasih kepada kepala LPPM yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini serta program studi Manajemen dan Sistem Informasi dengan dukungan administrasi yang lengkap sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik Tim Pengabdian masyarakat juga mengucapkan terima kasih kepada Posyandu Gandaria yang beralamat di Jl. Gandaria I Rt.006/ 06, Ratu Jaya, Cipayung, karena kesediaan menerima kami dengan baik untuk melaksanakan kegiatan workshop ini bahkan sangat terbuka jika ingin melakukan kegiatan PKM kembali.

Daftar Pustaka

- Criswell, E. L. (1989). *The design of computer-based instruction* (pp. 182-212). New York: Macmillan.
- Gilbert, D. (2002). *Multimedia Technology*, Queensland: University of Queensland
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2002). Aids to computer-based multimedia learning. *Learning and instruction*, 12(1), 107-119.
- Simkins, M., Cole, K., & Tavalin, F. (2002). *Increasing student learning through multimedia projects*. ASCD.
- Suyanto, M. (2004). Analisis Dan Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran. Yogyakarta: Andi Offset.
- Unesco, *Introduction | The multimedia approach*, diakses dari www.unesco.org/education/tlsf/TLSF/intro/mod02/uncom, tanggal 1 Mei 2018