

MENINGKATKAN KETERAMPILAN GURU PAUD MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN FILM ANIMASI DI NEGERI WARAKA

Jenri Ambarita¹, Agusthina Siahaya², Ira Ririhena³

^{1,2,3}Institut Agama Kristen Negeri Ambon, Kementerian Agama Republik Indonesia

¹Email:jenriambarita7@gmailcom ²Email:a_siahaya@iaknambon.ac.id

DOI : <http://doi.org/10.37730/edutrained.v6i1.161>

Diterima: 26 Januari 2022 | Disetujui: 29 Juli 2022 | Dipublikasikan: 30 Juli 2022

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kendala yang dihadapi oleh guru PAUD dalam pembelajaran dan untuk mengetahui sejauh mana pelatihan dan pendampingan mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat film animasi untuk pembelajaran anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) dengan langkah-langkah diagnostik, action plan, action taking, evaluasi dan refleksi. Kegiatan pelatihan ini melibatkan 15 orang guru PAUD sebagai mitra partisipatif. Pengumpulan data dilakukan melalui kajian literatur dan penelitian relevan, wawancara, observasi, pretest dan posttest, dan dokumentasi hasil karya peserta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru PAUD terkendala dalam merancang pembelajaran berbasis film Animasi dan belum pernah mengikuti kegiatan pelatihan sebelumnya. Pada aspek pengetahuan, 10 orang mengatakan sangat paham dan 5 orang mengatakan paham. Sedangkan keterampilan membuat film animasi, ada sebanyak 13 orang mengatakan sudah terampil dan 2 orang mengatakan masih kurang terampil akan tetapi sudah bisa membuat film animasi.

Kata Kunci: keterampilan, film animasi, guru, pendidikan anak usia dini

Abstract (11, Bold)

This study aims to describe the obstacles faced by PAUD teachers in learning and to find out the extent to which training and mentoring can improve the knowledge and skills of teachers in making animated films for early childhood learning. This study uses a Participatory Action Research (PAR) approach with diagnostic steps, action plans, action taking, evaluation and reflection. This training activity involved 15 PAUD teachers as participatory partners. Data was collected through literature review and relevant research, interviews, observations, pretest and posttest, and documentation of the participants' work. The results showed that PAUD teachers had problems in designing animated film-based learning and had never participated in previous training activities. On the aspect of knowledge, 10 people said they understood very well and 5 people said they understood. While the skills of making animated films, there are as many as 13 people who say they are skilled and 2 people say they are still less skilled but can already make animated films.

Keywords: skills, animated films, teachers, early childhood education



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk mencapai kualitas hidup yang lebih baik. Pendidikan juga salah satu alat yang digunakan oleh sebuah bangsa untuk mempersiapkan generasi di masa depan. Dengan demikian, Pendidikan harus menjadi pusat perhatian dari pemerintah baik pusat dan daerah.

Dalam pidato kepresidenan, Joko Widodo mengatakan bahwa salah satu focus utama pada masa pemerintahannya di periode kedua adalah meningkatkan Sumber Daya Manusia (Kompas.com, 2019). Hal ini sangat disadari bahwa untuk mendapatkan atau menghasilkan generasi berkualitas tentunya membutuhkan pendidikan dan tenaga pendidik yang juga harus berkualitas.

Guru sebagai ujung tombak pendidikan harus menangkap apa yang menjadi focus pemerintah dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Untuk menghasilkan peserta didik yang berkualitas, maka setiap guru harus terus menerus berbenah diri untuk meninggalkan pola pemikiran yang lama. Peserta didik harus dengan sadar untuk terus menerus mengupgrade ilmu pengetahuan dan keterampilannya agar mampu bertahan di tengah-tengah kemajuan teknologi. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Menteri Pendidikan yang mengatakan bahwa setiap guru wajib memperbaharui pengetahuan dan kualitasnya dalam mengajar agar mampu menjawab kebutuhan peserta didik (Setyaningsih, 2019).

Teknologi yang dari hari ke hari semakin canggih, mampu memberikan dampak yang signifikan terhadap banyak aktivitas masyarakat. Demikian halnya dengan dunia pendidikan, ada banyak pembaharuan yang terjadi dengan tawaran yang menggiurkan dari kecanggihan teknologi.

Pembelajaran abad 21 menuntut setiap guru mampu memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran di dalam kelas, luar kelas

atau bahkan dalam pembelajaran online. Sejak tahun 2019 hingga saat ini, pembelajaran berbasis teknologi banyak diterapkan oleh lembaga pendidikan mulai dari tingkat anak usia dini sampai perguruan tinggi. Gejolak pembelajaran online dengan perangkat teknologi banyak digunakan oleh lembaga pendidikan sejak wabah virus corona menyebar luas di berbagai negara tidak terkecuali dengan Indonesia (Kepres Nomor 12, 2020).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sesungguhnya bukan saja karena wabah corona, akan tetapi sudah menjadi tuntutan era industry 4.0 seperti pernyataan bapa Dr. Yance Z Rumahuru, MA kepada media massa (Rumahuru et al., 2020). Namun, kehadiran corona membatasi untuk melaksanakan pertemuan tatap muka sehingga banyak memanfaatkan teknologi yang dianggap sebagai salah satu factor mempercepat implementasi pembelajaran abad-21 (Ambarita, Helwaun, et al., 2020). Oleh sebab itu, seorang peserta didik, guru dan bahkan orang tua dituntut harus mampu menggunakan teknologi dalam berbagai kepentingan terutama dalam pembelajaran.

Tuntutan ini tanpa pengecualian dengan pembelajaran yang dilaksanakan pada jenjang anak usia dini di masa pandemic covid-19. Karena kebijakan untuk melaksanakan pembelajaran dari rumah diberlakukan untuk semua jenjang pendidikan di Indonesia mulai dari anak usia dini hingga perguruan tinggi (Kemendikbud RI, 2020).

Pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan untuk jenjang anak usia dini tentunya tidak bisa disamaratakan dengan pembelajaran pada jenjang SD atau tingkat menengah. Hal ini dilatarbelakangi pada kemampuan anak usia dini untuk mengikuti pembelajaran online dengan teknologi secara mandiri. Oleh sebab itu, pembelajaran jarak jauh pada jenjang anak usia dini memiliki tantangan tersendiri karena menuntut peran aktif dari orang tua.

Pembelajaran jarak jauh pada anak usia dini mengalami pergeseran peran

antara guru dan orang tua. Temuan penelitian yang dikemukakan oleh Agustien mengatakan bahwa peran orang tua semakin meluas dalam pembelajaran jarak jauh dimana orang tua menjadi actor utama eksekutor pembelajaran sedangkan guru sebagai perancang pembelajaran (Agustien Lilawati, 2021).

Dengan meluasnya peran orang tua dalam pembelajaran anak usia dini, tentunya menimbulkan berbagai permasalahan terutama bagi orang tua dalam menjalankan peran barunya. Pada penelitian sebelumnya, penulis menemukan berbagai permasalahan yang dihadapi oleh orang tua dalam menjalankan perannya sebagai guru dari rumah. Setidaknya ada tiga permasalahan umum yang dihadapi oleh orang tua anak usia dini, yaitu kurangnya keahlian orang tua untuk mengajar, orang tua kesulitan dalam memotivasi anak dalam belajar dan lingkungan tempat tinggal yang kurang kondusif untuk anak belajar (Ambarita et al., 2022).

Orang tua sebagai actor pelaksanaan pembelajaran tidak memiliki keterampilan yang memadai untuk menjadi seorang guru. Oleh sebab itu, dibutuhkan kreativitas guru sebagai perancang pembelajaran agar memudahkan orang tua dalam menjalankan perannya. Dalam penelitian sebelumnya, penulis menemukan beberapa permasalahan pembelajaran yang dihadapi guru PAUD dalam menjalankan tugasnya. Setidaknya ada dua kendala utama dan umum dihadapi oleh guru PAUD, yaitu keterbatasan perangkat pendukung seperti laptop dan akses internet dan rendahnya kemampuan ICT guru PAUD dalam merancang pembelajaran yang inovatif bagi anak usia dini.

Kendala ini menjadi permasalahan yang harus segera diselesaikan agar hak belajar anak usia dini tetap terjamin dalam segala kondisi. Untuk pembelajaran anak usia dini harus dirancang dengan menarik agar termotivasi untuk belajar. Selain itu juga akan sangat memudahkan orang tua saat mendampingi anak dalam belajar dari

rumah. Salah satu media pembelajaran yang disenangi oleh anak-anak adalah film animasi.

Film animasi adalah sebuah media yang mampu menciptakan khayalan gerak dari perpaduan gambar atau actor yang ditonjolkan yang melukiskan perubahan posisi (Astuti & Mustadi, 2014). Dalam film animasi biasanya menonjolkan salah satu figure utama yang memiliki karakter yang kuat untuk menyampaikan pesan kepada audiensnya (Wulandari, 2018).

Hasil penelitian terdahulu, Astuti menemukan bahwa film animasi mampu memotivasi anak dalam belajar, bahkan meningkatkan keterampilan anak dalam menulis (Astuti & Mustadi, 2014). Selain meningkatkan motivasi dan keterampilan anak, temuan penelitian Muhammad menemukan bahwa film animasi juga mampu memberikan dampak terhadap hasil belajar anak (Muhammad, 2011).

Film animasi yang dirancang untuk pembelajaran tentunya akan sangat memudahkan orang tua saat mendampingi anak belajar. Selain mudah, orang tua juga bisa lebih fleksibel menggunakan waktu untuk mendampingi anak belajar dan bahkan bisa berulang-ulang.

Pada observasi awal penulis di negeri Waraka Provinsi Maluku menemukan bahwa ada sebanyak 12 lembaga PAUD aktif dan terdiri dari kurang lebih 30 guru PAUD. Negeri Waraka merupakan salah satu desa yang terletak di Maluku Tengah dengan akses internet yang sudah memadai.

Dari informasi yang diperoleh pada tahap awal, menunjukkan bahwa guru-guru PAUD sudah memiliki perangkat elektronik seperti laptop ataupun smartphone yang bisa saja digunakan untuk mendukung pembelajaran. Hanya saja, mereka belum mampu untuk memanfaatkannya terutama dalam membuat film animasi untuk pembelajaran anak usia dini.

Dalam wawancara yang penulis lakukan dengan salah seorang guru PAUD mengatakan bahwa guru-guru PAUD hanya terbatas pada alat-alat tradisional

dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh ketidakmampuan guru-guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif sesuai dengan kemajuan teknologi. Selain itu, mereka juga mengatakan bahwa kegiatan-kegiatan berupa pelatihan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan ICT sangat terbatas bahkan untuk pembuatan film animasi sama sekali belum pernah dilaksanakan.

Berdasarkan deskripsi permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru PAUD di atas, maka dibutuhkan satu tindakan nyata untuk mengatasinya. Salah satu kegiatan yang memungkinkan untuk dilaksanakan adalah pelatihan pendampingan guru-guru PAUD dalam pembuatan film animasi sebagai media pembelajaran anak usia dini.

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dengan pertemuan tatap muka dan pendampingan akan dilaksanakan secara online melalui grup whatsapp. Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru PAUD dalam merancang dan membuat film animasi sebagai media pembelajaran inovatif.

Berdasarkan tujuan di atas, maka target luaran dari kegiatan ini adalah meningkatnya pengetahuan guru dalam merancang pembelajaran sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik dan meningkatnya keterampilan guru dalam membuat film animasi yang ditunjukkan melalui hasil karya yang akan diupload pada akun youtube masing-masing peserta kegiatan.

KAJIAN PUSTAKA

Pelatihan

Berbagai kegiatan pelatihan telah banyak dilaksanakan oleh banyak lembaga baik swasta maupun lembaga negeri. Pelatihan yang dilaksanakan pada umumnya bertujuan untuk menjawab kebutuhan atau menjawab permasalahan para peserta terhadap satu atau banyak hal.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata pelatihan mengandung makna sebagai proses, cara, kegiatan,

atau bahkan pekerjaan melatih (KBBI, 2018). Soeprihanto dalam (Irawati, 2018) mengatakan bahwa pelatihan merupakan satu aktivitas yang dilakukan untuk memperbaiki kemampuan sumber daya manusia dengan cara meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam menjalankan tugasnya.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat bagi setiap orang ataupun lembaga dalam mencapai visi dan misi yang sudah ditetapkan untuk dicapai. Hamalik berpendapat bahwa setidaknya ada tiga tujuan dilaksanakannya pelatihan, yaitu: 1) Untuk meningkatkan keahlian dari setiap SDM yang ada sehingga segala tanggungjawab yang dipercayakan bisa terselesaikan dengan baik, efektif dan cepat. 2) Meningkatkan pengetahuan dari setiap peserta pelatihan sehingga mampu menyelesaikan segala pekerjaan secara rasional. 3) Pelatihan juga bertujuan untuk menumbuhkan sikap kolaborasi yang baik sehingga tercipta hubungan kerjasama yang nyaman satu dengan bagian yang lain (Hamalik, 2000).

Pelatihan yang dilaksanakan membawa dampak atau perubahan terhadap pengetahuan dan keterampilan para peserta pelatihan baik dilaksanakan secara online, tatap muka ataupun blended (Ambarita, Muthoharoh, et al., 2020). Dalam tulisan Yance Z Rumahuru yang berjudul Transformasi Pembelajaran memberikan gambaran bahwa kegiatan pelatihan yang dilaksanakan pada tahun 2020 di SMP Negeri Waisama memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran online (Rumahuru et al., 2020).

Penelitian Asep juga menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan mampu meningkatkan kompetensi profesional seorang guru melalui penulisan karya ilmiah (Mahpudz et al., 2021). Hasil penelitian Jenri juga mengemukakan bahwa pelatihan memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru

dalam membuat multimedia interaktif (Ambarita & Siahaya, 2019). Dengan pengetahuan yang baik dan keterampilan yang memadai mampu menciptakan pembelajaran inovatif dan menarik yang memungkinkan peserta didik semakin termotivasi dalam belajar.

Demikian halnya dengan pendidikan anak usia dini harus dirancang dengan kreatif agar anak-anak merasa nyaman dengan pembelajaran yang ditawarkan.

Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan aktivitas pembelajaran yang ditujukan pada anak-anak usia 0-8 tahun. Ruang lingkup pendidikan anak usia dini, Bayi (0-1) tahun, balita pada usia 2-3 tahun, kelompok bermain pada usia 3 sd 6 tahun.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara holistik. Dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional, PAUD adalah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dalam mempersiapkan anak usia dini sebagai generasi emas tentunya dibutuhkan tenaga-tenaga pendidik yang memiliki kompetensi dan keterampilan yang memadai. Setiap guru harus mampu mengenali setiap anak didiknya secara menyeluruh agar bisa merencanakan pembelajaran yang tepat.

Selain itu guru PAUD harus mampu merancang berbagai media pembelajaran yang menarik agar siswa tidak jenuh dalam belajar. Erdiyanti mengatakan bahwa guru PAUD harus memiliki kompetensi yang memadai dalam merancang berbagai media pembelajaran menarik baik tradisional dan digital. Itu sangat dibutuhkan dan sangat relevan dengan karakteristik anak usia dini (Erdiyanti & Syukri, 2021). Salah satu media menarik dan relevan untuk anak usia dini adalah film animasi.

Film Animasi

Film adalah hal yang menarik hati hampir semua orang mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Film merupakan salah satu media audiovisual yang bisa dilihat dan didengar oleh setiap orang. Saat ini, film juga sudah banyak dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran (Fazriah et al., 2021) salah satunya adalah film animasi. Film animasi sangat banyak dan bisa diakses melalui siaran televisi ataupun media online lainnya.

Film animasi adalah sebuah media yang mampu menciptakan khayalan gerak dari perpaduan gambar atau actor yang ditonjolkan yang melukiskan perubahan posisi (Astuti & Mustadi, 2014). Dalam film animasi biasanya ada menonjolkan salah satu figure utama yang memiliki karakter yang kuat untuk menyampaikan pesan kepada audiensnya (Wulandari, 2018). Dengan demikian, film animasi sangat menarik dan menyenangkan bagi anak-anak.

Selain karena mampu menarik perhatian dari peserta didik, film juga memiliki keuntungan lainnya. Arsyad mengatakan bahwa penggunaan film animasi mampu memberikan penjelasan materi kepada peserta didik dengan mudah dan menarik karena informasi dalam film diolah dengan baik menjadi lebih jelas (Azhar Arsyad, 2015).

METODE PENELITIAN

Dalam kegiatan ini, peneliti terlibat langsung secara aktif dari awal sampai akhir kegiatan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Partisipatory Action Research (PAR) yang bertujuan untuk peningkatan pengetahuan dan keterampilan setiap peserta pelatihan sebagai mitra partisipatif. Peserta kegiatan terdiri dari 15 orang guru Anak Usia Dini dari lembaga PAUD yang ada di Negeri Waraka. Peserta kegiatan dibatasi hanya 15 orang sebagai bentuk partisipasi untuk mematuhi protokol kesehatan dan juga telah menjadi kesepakatan dengan pemerintah setempat. Kegiatan ini dilaksanakan

selama 2 hari, yaitu 10-11 November 2021 bertempat di Balai Pertemuan Negeri Waraka. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kajian pustaka dan penelitian yang relevan untuk memperoleh data teoritik, melalui wawancara mendalam terhadap guru PAUD, pretest dan posttest, observasi selama kegiatan dan dokumentasi. Adapun tahapan-tahapan PAR yang dilakukan adalah 1) Diagnosing; pada tahapan ini, peneliti melakukan identifikasi permasalahan yang dialami oleh guru PAUD dalam melaksanakan pembelajaran. 2) Action Plan; pada tahapan ini, peneliti membuat rancangan kegiatan bersama-sama dengan mitra kegiatan untuk menentukan jenis kegiatan, tempat, peserta dan biaya yang dibutuhkan selama kegiatan berlangsung. 3) Action Tacking; pada tahapan ini, kegiatan pelatihan dilaksanakan sesuai rancangan yang sudah disepakati bersama. Pada awal kegiatan, peneliti menyebarkan link berupa google formulir sebagai pretest dan diakhir kegiatan sebagai data untuk posttest 4) Evaluasi; data yang diperoleh dari data pretest dan posttest, observasi selama kegiatan dan hasil karya peserta dianalisis sebagai bahan evaluasi kegiatan pelatihan terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta 5) Refleksi hasil kegiatan; pada tahapan ini secara bersama-sama melaksanakan refleksi dari seluruh rangkaian kegiatan. Ini bertujuan sebagai monitoring evaluasi untuk tindakan selanjutnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian *Persiapan (Diagnosa)*

Pada tahap awal, peneliti melakukan diskusi dengan beberapa guru PAUD dan juga dengan istri bapa Raja Negeri Waraka. Dari data awal ini peneliti menemukan bahwa guru-guru PAUD yang ada di Waraka sebagian besar belum memiliki ijazah S-1 namun sedang

mengikuti perkuliahan S-1 untuk program studi pendidikan anak usia dini.

Dari hasil wawancara peneliti dengan guru PAUD menunjukkan bahwa mereka sangat jarang dan bahkan belum pernah mengikuti kegiatan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Dengan demikian, guru hanya membuat media pembelajaran tradisional untuk mendukung pembelajaran dan masih hanya sebagian guru PAUD memanfaatkan teknologi seperti video yang tersedia di berbagai platform media sosial. Hal ini menjadi kendala atau permasalahan yang dihadapi oleh guru PAUD yang ada di negeri Waraka.

Perencanaan (Action plan)

Setelah pertemuan awal peneliti dengan guru PAUD dan pemerintah setempat, selanjutnya merencanakan kegiatan untuk menjawab permasalahan yang dibutuhkan oleh peserta.

Dalam merancang kegiatan, peneliti mengundang beberapa pengelola PAUD dan juga pemerintah setempat untuk bersama-sama merancang kegiatan. Demikian juga dengan beberapa orang mahasiswa terlibat dalam FGD karena peneliti melibatkan beberapa mahasiswa untuk membantu pelaksanaan kegiatan.

Hasil pertemuan yang dilaksanakan bersama guru PAUD melalui FGD, maka kegiatan akan dilaksanakan selama dua hari. Mempertimbangkan situasi yang belum stabil karena wabah covid yang berakhir, maka ditetapkan hanya boleh diikuti sebanyak 15 orang peserta kegiatan dengan tetap memperhatikan protocol Kesehatan.

Pelaksanaannya dilaksanakan di balai pertemuan negeri Waraka dan masyarakat setempat akan berpartisipasi dalam mempersiapkan makanan untuk semua peserta kegiatan. Dan kegiatan akan dilaksanakan dengan metode konvensional atau tatap muka untuk pembuatan film animasi. Semua peserta diwajibkan membawa smartphone dan mengupayakan memiliki data yang cukup selama kegiatan berlangsung.

Pelaksanaan kegiatan (Action Tacking)

Pelatihan pembuatan film animasi dilaksanakan secara tatap muka di gedung balai pertemuan negeri Waraka selama dua hari. Sebelum memulai pelatihan dan pendampingan, peneliti membagikan link pretest dengan bantuan google formulir yang terdiri dari dua aspek yang diukur, yaitu pengetahuan dan keterampilan.

Pretest yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui pengetahuan dan keterampilan awal yang dimiliki oleh para peserta sebelum mengikuti pelatihan. Berikut ini merupakan data hasil pretest sebanyak 15 orang guru PAUD sebagai peserta kegiatan.

Table 1. Hasil pretest peserta kegiatan pada aspek pengetahuan

No	Indikator	P	TP
1	Film Animasi	11	4
2	Manfaat Film Animasi dalam pembelajaran	2	13
3	Cara Membuat Film Animasi	0	15
4	Cara Menggunakan film animasi dalam pembelajaran	7	8

Table 1 di atas menunjukkan bahwa sebagian besar kegiatan mengatakan sudah memahami apa itu film animasi dan hanya empat orang yang mengatakan belum paham. Sedangkan untuk indikator manfaat film animasi terhadap pembelajaran, hanya 2 orang yang mengatakan paham sedangkan sebanyak 13 orang atau 83 % justru mengatakan tidak paham.

Pengetahuan guru PAUD terhadap cara membuat film animasi juga masih sangat rendah. Data table di atas menunjukkan bahwa semua peserta mengatakan tidak paham cara membuat film animasi. Bahkan mereka katakan bahwa mereka tidak pernah terpikirkan untuk mencari tahu bagaimana cara membuatnya. Kasmir sebagai guru PAUD yang juga sebagai peserta kegiatan mengatakan bahwa selama ini hanya

sebagai penikmat film animasi tanpa pernah berpikir untuk membuatnya.

Film animasi memang sangat menarik, akan tetapi tidak pernah tahu bagaimana cara membuatnya. Table 1 menunjukkan bahwa sebelum kegiatan ada sebanyak 8 orang yang mengatakan belum paham cara memanfaatkan film animasi dalam pembelajaran. Sedangkan 7 orang atau sebanyak 47% mengatakan mereka sudah paham cara memanfaatkannya dalam pembelajaran. Lebih lanjut guru PAUD mengatakan bahwa mereka sudah pernah memanfaatkan film atau video untuk pembelajaran. Film atau video tersebut didownload dari internet karena belum mampu untuk membuatnya sendiri.

Selain mengukur tingkat pengetahuan peserta, peneliti juga melakukan pretest untuk keterampilan awal para peserta. Untuk mengukur keterampilan peserta dilakukan melalui link online dengan bantuan google formulir yang terdiri dari 3 indikator, yaitu: Keterampilan dalam Menyusun naskah film animasi, keterampilan dalam membuat film animasi, keterampilan untuk mengupload film animasi ke akun youtube.

Berikut ini adalah data pretest dari 15 orang peserta pelatihan.

Table 2. Hasil pretest peserta kegiatan pada aspek keterampilan

No	Indikator	P	TP
1	Membuat Naskah Film Animasi	7	8
2	Membuat film animasi sesuai naskah	0	15
3	Upload Film Animasi ke Akun Youtube	8	7

Data pada table di atas menunjukkan bahwa sebanyak 7 orang peserta kegiatan mengatakan sudah bisa menulis naskah film sesuai dengan tema materi pembelajaran anak usia dini. Kemampuan ini didukung oleh kebiasaan guru PAUD dalam membuat naskah drama natal di gereja. Selain itu, kebiasaan mereka menonton film menjadi salah satu factor

pendukung pemahaman peserta dalam menyusun naskah film. Namun, ada sebanyak 8 orang yang mengatakan belum mampu menyusun naskah film sesuai materi pembelajaran.

Kemampuan beberapa guru dalam menyusun naskah film akan menjadi modal dasar dalam pembuatan film. Data yang pada table di atas menggambarkan bahwa semua peserta mengatakan belum memiliki keterampilan dalam membuat film animasi. Menurut guru-guru, dalam membuat film animasi harus memiliki keterampilan atau kemampuan ICT yang memadai. Hal ini sejalan dengan pernyataan para guru sebelumnya yang mengatakan bahwa mereka belum pernah mengikuti pelatihan peningkatan keterampilan ICT.

Setelah pretest dilaksanakan, selanjutnya adalah kegiatan pelatihan dan pendampingan. Kegiatan pertama dilakukan dengan penyampaian materi untuk memperlengkapi para peserta dari aspek pengetahuan. Materi yang disampaikan meliputi pemahaman tentang film animasi, manfaat film animasi dalam pembelajaran, Langkah-langkah pembuatan film animasi dengan plotagon, strategi menggunakan film animasi dalam pembelajaran.

Setelah kegiatan pembekalan materi selesai dilaksanakan, kegiatan selanjutnya adalah praktek pembuatan film animasi dengan aplikasi plotagon. Pembuatan film animasi melalui beberapa tahapan, yaitu: 1. Menyusun naskah film, 2. Membuat film animasi (*download aplikasi Plotagon versi android, memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi plotagon, membuat actor, merekam suara, render*) dan 3. Mengupload film animasi pada akun youtube.

Setiap peserta didampingi secara langsung oleh pemateri dalam merancang dan membuat film animasi sesuai dengan tema pembelajaran anak usia dini. Pembuatan film animasi ini menggunakan smartphone masing-masing peserta. Menggunakan smartphone menjadi pilihan karena

berdasarkan hasil analisis pada tahap awal kegiatan.

Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai dilaksanakan selama dua hari, maka selanjutnya adalah membagikan kembali link online untuk kebutuhan posttest. Posttest ini juga dilakukan untuk mengukur pengetahuan dan keterampilan akhir dari setiap peserta setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan pembuatan film animasi.

Pengetahuan dan pemahaman peserta tentang film animasi secara keseluruhan mengalami peningkatan dari sebelumnya. Berikut ini merupakan hasil posttest yang dilakukan pada akhir pembelajaran.

Table 3. Hasil posttest peserta kegiatan pada aspek pengetahuan

No	Indikator	P	TP
1	Film Animasi	15	0
2	Manfaat Film Animasi dalam pembelajaran	15	0
3	Cara Membuat Film Animasi	13	2
4	Cara Menggunakan film animasi dalam pembelajaran	15	0

Hasil posttest pada table di atas menunjukkan bahwa semua peserta pelatihan sudah paham apa itu film animasi.

Melalui materi yang sudah disampaikan, para peserta juga memberikan jawaban bahwa mereka sudah sangat memahami manfaat film animasi dalam pembelajaran. Tidak ada satu pesertapun yang mengatakan belum paham.

Pemaparan materi yang diberikan juga membawa dampak terhadap pengetahuan para peserta dalam membuat film animasi. Dari 15 orang peserta, ada sebanyak 13 orang yang mengatakan sudah paham Langkah-langkah pembuatan film animasi dengan plotagon. Akan tetapi masih ada 2 orang peserta yang mengatakan masih kurang paham terutama dalam memasukkan dan mengedit rekaman suara supaya

disesuaikan dengan gerakan tubuh. Kurang paham dalam hal ini bukan secara keseluruhan, akan tetapi hanya pada aspek integrasi rekaman suara dengan gerak tubuh.

Demikian halnya dengan pemahaman para peserta dalam memanfaatkan media film animasi dalam pembelajaran. Semua peserta memberikan jawaban sudah paham.

Table 4. Hasil posttest peserta kegiatan pada aspek keterampilan

No	Indikator	P	TP
1	Membuat Naskah Film Animasi	15	0
2	Membuat film animasi sesuai naskah	13	2
3	Upload Film Animasi ke Akun Youtube	15	0

Table 4 di atas menunjukkan bahwa dari 15 orang peserta kegiatan pelatihan tidak ada yang mengatakan tidak paham dalam menyusun naskah film animasi. Para peserta sudah mampu menyusun naskah film animasi sesuai dengan materi pembelajaran meskipun masih sangat sederhana.

Untuk membuat film animasi, ada 2 orang peserta yang memberikan jawaban tidak paham. Lebih lanjut mereka mengatakan bahwa ketidakpahaman mereka tidak meliputi aspek dalam pembuatan film animasi. Aspek yang masih kurang dipahami adalah menyesuaikan suara dengan jenis pilihan gerakan dari actor yang sudah disediakan. Sedangkan aspek yang lain mulai dari download, membuat actor sudah bisa dan sudah paham dalam membuatnya.

Table di atas juga menunjukkan bahwa semua peserta sudah paham dan sudah bisa mengupload film animasi ke akun youtube mereka masing-masing. Tidak satu orangpun peserta yang mengatakan tidak paham, hal ini juga didukung karena sebelumnya masing-masing guru sudah memiliki akun youtube. Hanya saja belum pernah dimanfaatkan untuk pembelajaran.

Evaluasi

Proses evaluasi peneliti laksanakan sepanjang kegiatan berlangsung dari awal sampai berakhirnya rangkaian kegiatan pelatihan. Mulai dari pemberian materi pembuatan film animasi untuk meningkatkan pengetahuan peserta dan kegiatan pelatihan pembuatan film animasi untuk peningkatan keterampilan peserta.

Dari hasil observasi peneliti selama proses pelatihan menunjukkan bahwa: 1) Seluruh peserta sangat senang dan sangat antusias mengikuti proses kegiatan pelatihan. Hal ini ditunjukkan dari keaktifan dan respon peserta memberi tanggapan dan memberikan pertanyaan kepada narasumber yang membuat suasana semakin interaktif dan semua rencana bisa berjalan sesuai target. 2) Semua peserta sangat serius mengikuti pembuatan media film animasi. Peserta mengatakan rasa penasaran dan keinginan yang kuat untuk memiliki film animasi sendiri membuat peserta begitu sangat antusias memperhatikan, mempraktekkan dan bekerjasama dengan yang lain dalam pembuatan film.



Gambar 1. Praktek pembuatan Film Animasi

3) Selama kegiatan, peserta menunjukkan sikap disiplin yang tinggi. Peserta selalu datang tepat waktu dalam mengikuti kegiatan. Bahkan dalam mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat penuh dengan tatakrama yang tinggi. Hal

ini juga dipengaruhi oleh kearifan local yang ada di negeri Waraka.

Refleksi

Pada tahap refleksi ini dilakukan sebelum penutupan seluruh rangkaian kegiatan. Pada tahap refleksi ini, peneliti melakukan Focus Group Discussion (FGD) untuk melihat dan menganalisis rangkaian kegiatan yang telah berlangsung. Tim peneliti bersama peserta dan pemerintah setempat melakukan refleksi meliputi seluruh kegiatan mulai dari tahap awal, perencanaan, tindakan dan observasi yang dilaksanakan selama proses berlangsung. Setiap peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan hasil refleksinya. Namun dalam kegiatan ini, satu orang dari perwakilan peserta, satu dari pengelola PAUD dan satu orang dari pemerintah daerah. Adapun hasil refleksi yang disampaikan adalah: 1) Pelatihan pembuatan film animasi untuk anak usia dini adalah program yang sangat baik dan sangat dibutuhkan para generasi saat ini. Pembuatan film animasi ini merupakan hal baru bagi guru-guru PAUD di negeri Waraka dan merasa senang dan bangga ada kegiatan pelatihan. Guru-guru PAUD berharap kegiatan-kegiatan seperti ini terus dilakukan agar guru-guru PAUD bisa semakin kreatif dalam membuat atau merancang pembelajaran yang inovatif dan menarik minat siswa. Hal yang tidak jauh berbeda juga disampaikan oleh pengelola PAUD mengatakan sangat senang dengan kegiatan ini, walaupun hanya 2 hari akan tetapi sangat berdampak bagi pengetahuan dan keterampilan guru PAUD. Pengelola PAUD dan Pemerintah setempat menghimbau supaya kegiatan ini tidak hanya satu kali ini saja. Lebih lanjut dikatakan supaya bentuk-bentuk kerjasama dengan berbagai kegiatan lainnya bisa dilaksanakan di negeri Waraka.

Dari hasil refleksi ditemukan harapan untuk rencana tindak lanjut kedepan, yaitu pelatihan untuk guru PAUD yang belum berkesempatan sebagai peserta pelatihan. Mereka berharap, kegiatan ini bisa dilaksanakan disetiap satuan

pendidikan masing-masing lembaga PAUD.

2. Pembahasan

Pendidikan Anak Usia Dini butuh perhatian serius dari semua pihak tidak terkecuali dengan para pendidik yang terlibat dalam mengelola PAUD.

Pembelajaran anak usia dini berbeda dengan pembelajaran yang diterapkan para jenjang dasar ataupun menengah. Anak usia dini sangat identic dengan pembelajaran yang memberikan ruang bermain atau berinteraksi secara langsung dengan berbagai media bagi anak usia dini.

Beberapa tahun terakhir ini, anak-anak tidak terkecuali dengan anak usia dini sudah sangat familiar dengan teknologi terutama smartphone. Anak-anak usia dini asik bermain dengan smartphone sudah menjadi pemandangan yang biasa kita lihat.

Dari fenomena tersebut, dibutuhkan berbagai media permainan edukatif, media pembelajaran edukasi yang bisa dimanfaatkan oleh melalui smarthphone yang biasa digunakan.

Dari hasil analisis atau diagnostic yang dilaksanakan pada tahap awal menunjukkan bahwa guru PAUD di Negeri Waraka tidak memiliki kemampuan ICT untuk merancang media pembelajaran interaktif yang menarik berbasis digital.

Rendahnya keterampilan yang dimiliki dipengaruhi beberapa factor, salah satunya adalah tidak adanya pelatihan keterampilan ICT yang dilaksanakan di daerah tersebut. Selain itu juga, dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa semua peserta kegiatan belum menyelesaikan kuliah S1. Mereka masih dalam proses perkuliahan untuk mengambil jurusan pendidikan anak usia dini.

Dari analisis diagnostic yang dilakukan pada tahap awal menunjukkan bahwa 15 peserta yang terlibat, belum pernah membuat film animasi untuk pembelajaran. Bahkan mereka tidak pernah membayangkan akan dilatih dalam membuat film animasi.

Kegiatan pelatihan pembuatan film animasi berjalan dengan baik. Semua peserta menunjukkan sikap aktif dan antusias yang tinggi. Hal itu tergambar melalui observasi peneliti selama kegiatan berlangsung.

Keaktifan peserta dalam bertanya, berdiskusi hingga mencapai output yang sangat baik. Setiap peserta diminta dan didampingi secara langsung untuk membuat film animasi dengan menggunakan smartphone yang dimiliki oleh peserta.

Table 5. Pretest dan posttest aspek pengetahuan

No	Aspek	P ⁰	P ¹	%
1	Film Animasi	11	15	26,6
2	Manfaat Film Animasi dalam pembelajaran	2	15	86,6
3	Cara Membuat Film Animasi	0	13	86,6
4	Cara Menggunakan film animasi dalam pembelajaran	7	15	53,3

Table di atas menunjukkan bahwa ada peningkatan pengetahuan peserta pelatihan setelah mengikuti pelatihan. Untuk aspek pemahaman peserta tentang film animasi mengalami peningkatan sebesar 26,6%. Yang artinya semua peserta sudah memiliki pemahaman tentang film animasi.

Aspek kedua yaitu pengetahuan peserta terhadap manfaat film animasi dalam pembelajaran. Jika sebelumnya hanya ada 2 peserta yang mengatakan bahwa mereka paham manfaat dari film animasi, akan tetapi setelah kegiatan selesai semua peserta mengatakan sudah paham. Dengan demikian, peningkatan pengetahuan terhadap pengetahuan peserta akan manfaat film animasi dalam pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 86,6%.

Hal yang tidak jauh berbeda terjadi pada aspek pengetahuan dalam membuat film animasi. Pada table pretest menunjukkan bahwa tidak satupun

peserta yang mengatakan tahu cara membuat film animasi. Namun diakhir kegiatan, ada sebanyak 13 orang peserta yang mengatakan sudah paham. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan peserta dalam membuat film animasi mengalami peningkatan sebesar 86,6% dalam membuat film animasi.

Dan aspek yang terakhir adalah mengukur pengetahuan peserta dalam memanfaatkan film animasi dalam pembelajaran. Pada table pretest menunjukkan bahwa ada sebanyak 7 orang yang mengatakan memiliki pengetahuan yang cukup untuk menggunakan film animasi dalam pembelajaran. Setelah mengikuti pelatihan, sebanyak 15 orang atau seluruh peserta kegiatan mengatakan bahwa mereka sudah memiliki pengetahuan yang baik dalam menggunakan film animasi untuk pembelajaran.

Table 6. Pretest dan posttest aspek keterampilan

No	Aspek	P ⁰	P ¹	%
1	Membuat Naskah Film Animasi	7	15	53,3
2	Membuat film animasi sesuai naskah	0	13	86,6
3	Upload Film Animasi ke Akun Youtube	8	15	46,6

Table di atas menunjukkan bahwa pada membuat naskah film animasi sesuai dengan materi pembelajaran anak usia dini, ada sebanyak 7 orang yang paham pada table pretest. Sedangkan pada table posttest menunjukkan bahwa semua peserta telah mampu membuat naskah film animasi yang akan di buat. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 53,3% terhadap aspek keterampilan peserta.

Hasil kerja peserta yang dikumpulkan melalui email menunjukkan bahwa mereka sudah sangat paham dan bisa dengan baik dalam menyusun naskah film animasi.



Gambar 2. Naskah film animasi hasil kerja peserta pelatihan

Aspek keterampilan dalam membuat film animasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan, yaitu 86,6% yang sebelumnya tidak ada satupun yang bisa. Namun setelah mengikuti kegiatan pelatihan ada sebanyak 13 orang peserta yang mengatakan sudah bisa membuat film animasi.

Hal ini juga bisa dilihat dari hasil karya peserta berupa film animasi yang dibuat dengan menggunakan aplikasi plotagon pada smartphone masing-masing peserta.



Gambar 3. Hasil karya peserta diakhir kegiatan

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan pembuatan film animasi membawa dampak yang signifikan terhadap pengetahuan dan keterampilan peserta kegiatan.

PENUTUP

1. Simpulan

Kegiatan pelatihan pembuatan media film animasi yang dilaksanakan selama dua hari memberikan dampak yang signifikan terhadap pengetahuan dan keterampilan peserta. Selama proses pelatihan, peserta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi sehingga sangat termotivasi dan semangat untuk mengikuti kegiatan. Selain itu, ilmu baru dan dibutuhkan keterampilan membuat film animasi untuk anak-anak mendorong peserta memiliki tekad yang kuat harus bisa dan mampu membuat film animasi sendiri. Demikian halnya dengan disiplin peserta selama kegiatan menunjukkan sikap seorang teladan. Hal ini juga didorong oleh kearifan local yang ada di negeri Waraka. Selain persentase yang ditunjukkan pada table pretest dan posttest, hasil akhir atau produk film animasi dari peserta juga memberikan gambaran bahwa pengetahuan dan keterampilan peserta mengalami peningkatan yang signifikan.

2. Saran

Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, dibutuhkan guru-guru yang memiliki kreatifitas atau keterampilan yang memadai. Pelatihan pembuatan film animasi yang telah dilaksanakan terbukti mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru PAUD dalam merancang dan membuat film animasi untuk pembelajaran PAUD hanya dengan memanfaatkan Smartphone yang dimiliki oleh guru. Oleh sebab itu, peneliti menyarankan kepada seluruh pengelola dan guru PAUD untuk aktif mencari informasi kegiatan pelatihan yang dilaksanakan oleh berbagai lembaga baik sesara online ataupun tatap muka. Selain itu, pengelola PAUD juga harus memberikan kesempatan dan dukungan baik moril ataupun dan kepada setiap guru PAUD untuk mengikuti pelatihan atau belajar melalui internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien Lilawati. (2021). Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 241–256. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.541>
- Ambarita, J., Helwaun, H., & Houten, L. Van. (2020). Workshop Pembuatan E-book Sebagai Bahan Ajar Elektronik Interaktif Untuk Guru Indonesia Secara Online di Tengah Covid 19. *Community Engagement & Emergence Journal*, 2(1), 44–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.37385/ceej.v2i1.136>
- Ambarita, J., Muthoharoh, & Yuniati, E. (2020). Persepsi Masyarakat Terhadap Penggunaan Teknologi Dalam Seminar Online Di Masa Covid-19. *Indonesian Journal of Instructional*, 1, 1–8. <https://journal.kurasinstitute.com/index.php/ijit/article/view/39>
- Ambarita, J., & Siahaya, A. (2019). *Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Multimedia Interaktif*.
- Ambarita, J., Yuniati, E., & Purnamasari, I. (2022). Problematika Orang Tua dalam Menjalankan Perannya sebagai Guru Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1819–1833. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1358>
- Astuti, Y. W., & Mustadi, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 250. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2723>
- Azhar Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo.
- Erdiyanti, E., & Syukri, S. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru PAUD Non PG-PAUD Melalui Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Di Kecamatan Konda. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 68–79. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i1.34>
- Fazriah, S. L., Hafshah, T. A., & Maranatha, J. R. (2021). Penggunaan Media Film Animasi Bisu Untuk Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini TK Kemala Bhayangkari 10 Purwakarta. *Jurnal UPI*, 1(1), 22–27.
- Hamalik, O. (2000). *Pengembangan SDM : Manajemen Pelatihan Ketenagakerjaan, Pendekatan Terpadu* (1st ed.). Penerbit Bumi Aksara.
- Irawati, R. (2018). Pengaruh Pelatihan Dan Pembinaan Terhadap Pengembangan Usaha Kecil. *Jurnal Ilmiah Bisnis Dan Ekonomi Asia*, 12(1), 74–84. <https://doi.org/10.32812/jibeka.v12i1.18>
- KBBI. (2018). *KBBI Online*. KBBI WEB. <http://kbbi.web.id/hasil.html>
- Kemendikbud RI. (2020). Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid 19). *No 15 Tahun 2020, 021*. www.kemdikbud.go.id
- Kepres Nomor 12. (2020). Bencana Nonalam Penyebaran Corona Virus Disease 2019 Sebagai Bencana Nasional. *Fundamental of Nursing*, 01, 18–30.
- Kompas.com. (2019). *Naskah pidato sesuai pengucapan Presiden Joko Widodo di depan Sidang Paripurna MPR RI*. Kompas.Com. <https://jeo.kompas.com/naskah-lengkap-pidato-presiden-joko-widodo-dalam-pelantikan-periode-2019-2024>
- Mahpudz, A., Jamaludin, Palimbong, A., & Martini, N. (2021). PENINGKATAN PROFESIONALISME GURU MELALUI PELATIHAN PENULISAN KARYA TULIS ILMIAH DI MASA PANDEMI COVID 19. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(4), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jmm.v5i4.4925>
- Muhammad, R. (2011). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Edisi Khusus*(1), 154–163.

- Rumahuru, Y. Z., Siahaya, A., Ambarita, J., Tuhuter, A., & Ririhena, I. (2020). *Transformasi Budaya Pembelajaran Era Kenormalan Baru Pasca Covid-19* (1st ed.). ADAB.
- Setyaningsih, S. B. D. (2019). *Nadiem Makarim Sampaikan Pidato Hari Guru Nasional 2019 Melalui Video di Kemendikbud*. *Tribun News.Com*.
<https://www.tribunnews.com/pendidikan/2019/11/25/nadiem-makarim-sampaikan-pidato-hari-guru-nasional-2019-melalui-video-di-kemendikbud-simak-pesannya>
- Wulandari, P. (2018). Analisis Film Animasi Spongbob Ditinjau Dari Brand Identity. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Media Baru*, 1(1).