Jurnal Pengabdian Masyarakat UNAMA (JPMU) E-ISSN: 2829-8527
https://ejournal.unama.ac.id/index.php/jpmu P-ISSN: 2829-8756
DOI: 10.33998/jpmu.v4i1

Pelatihan Guru PAUD: Meningkatkan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Sketch.MetaDemolab

Hendri[1], Gunardi[2*], Abdul Haris[3], Beni Irawan[4], Rizki Maulana[5]

12345Universitas Dinamika Bangsa , Ilmu Komputer, Jambi, Indonesia

Email : [1)] hendri_boy94@yahoo.com[*] , [2)]gunardi@unama.ac.id, [3)] kucing.kiri.kanan@gmail.com , [4)]beben_delpiero@gmail.com

E-mail Korespondensi : [1] hendri_boy94@yahoo.com

Abstrak

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap penting dalam pembentukan karakter dan kemapuan dasar anak – anak. Pada masa ini, metode pembelajaran yang interaktif dan kreatif sangat diperlukan untuk merangsang imajinasi dan minat anak – anak. Seiring perkembangan teknologi, penggunaann media digital dapat menjadi Solusi dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran. Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk melaksanakan pelatihan bagi guru – guru PAUD di Kota Jambi, khususnya dalam penggunaan aplikasi Sketch.Metademolab sebagai media pembelajaran interaktif. Aplikasi ini memungkinkan pembuatan sketsa dan animasi sederhana yang dapat meningkatkan keterlibatan dan minat anak – anak dalam proses belajar. Selain itu pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan imersif. Hasil dari pelatihan ini adalah peningkatan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif.

Kata kunci: *Paud, Interaktif, Sketch.Metademolab, Animasi, pembelajaran*

Abstract

Early Childhood Education (PAUD) is a crucial stage in shaping children's character and fundamental skills. During this period, interactive and creative learning methods are essential to stimulate children's imagination and interest. With the advancement of technology, the use of digital media can be a solution to enhance learning effectiveness. This Community Service program aims to provide training for PAUD teachers in Jambi City, particularly in using the Sketch.Metademolab application as an interactive learning medium. This application enables the creation of simple sketches and animations that can enhance children's engagement and interest in the learning process. Additionally, this training is expected to improve teachers' skills in utilizing digital technology to create a creative and immersive learning environment. The outcome of this training is an improvement in teachers' ability to develop interactive learning media.

Keywords: Early Childhood Education (PAUD), Interactive, Sketch.Metademolab, Animation, Learning

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memainkan peran penting dalam membangun karakter dan kemampuan dasar anak-anak (Ningrum et al., 2021), (Ali, 2022). Pada tahap usia ini, anak-anak memiliki imajinasi yang sangat tinggi dan paling efektif belajar melalui pengalaman yang menyenangkan serta interaktif (Telussa et al., 2023), Oleh karena itu, menyediakan media pembelajaran yang mampu merangsang imajinasi dan partisipasi mereka menjadi tugas penting bagi para pendidik.(Widyastuti & Puspita, 2020)

E-ISSN: 2829-8527
P-ISSN: 2829-8756

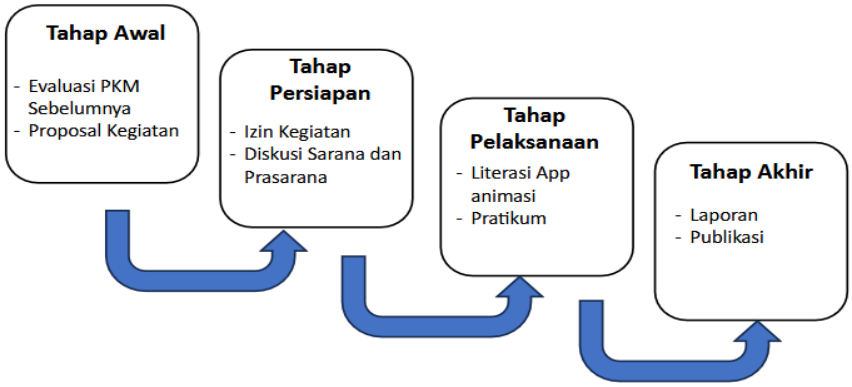
Salah satu faktor yang mempengaruhi stimulasi motorik halus anak adah penggunaan media pembelajaran (Nobre et al., 2020), Semua media pembelajaran tersebut memiliki manfaat untuk mempermudah penyampaian materi oleh guru (Lestari & Projosantoso, 2016). Pembelajaran menggunakan media digital dapat memfasilitasi anak untuk dapat belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi (Munir, 2017).

Seiring dengan kemajuan teknologi, berbagai alat dan aplikasi digital telah hadir untuk mendukung proses pembelajaran di PAUD (Kurniasih, 2019), (Wulandari, 2018). Salah satu aplikasi yang inovatif dan bermanfaat adalah Sketch.MetaDemolab.com. Aplikasi ini memungkinkan guru dan anak-anak untuk membuat sketsa serta gambar yang dapat diubah menjadi animasi sederhana, sehingga gambar tersebut menjadi lebih hidup dan menarik. Fitur ini sangat efektif dalam merangsang kreativitas serta imajinasi anak-anak, sekaligus meningkatkan minat mereka dalam proses belajar.

Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan para guru PAUD mampu mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif. Penggunaan Sketch.MetaDemolab.com tidak hanya akan membantu anak-anak mengembangkan imajinasi mereka, tetapi juga memberikan kesempatan untuk melihat karya mereka bergerak, sehingga meningkatkan rasa pencapaian dan kebanggaan diri. Pelatihan ini juga bertujuan untuk mendorong guru PAUD agar lebih inovatif dalam mengajar dengan menggunakan teknologi, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan holistik anak-anak (Falloon, 2020).

2. METODE PELAKSANAAN

Berikut adalah tahapan-tahapan yang akan dilaksanakan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. :



Gambar 1. Tahapan Kegiatan

1. Tahap Awal

- Melakukan evaluasi dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) sebelumnya.
- Mengajukan proposal kegiatan sebagai dasar pelaksanaan pelatihan lanjutan.

2. Tahap Persiapan

- Mengurus perizinan kegiatan kepada pihak terkait.
- Melakukan diskusi mengenai sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mendukung pelatihan.
- Menyusun jadwal kegiatan agar pelaksanaan berjalan terstruktur dan efektif
- Menentukan peserta yang akan mengikuti kegiatan pelatihan.

E-ISSN: 2829-8527
P-ISSN: 2829-8756

3. Tahap Pelaksanaan

- Penyampaian materi mengenai penggunaan aplikasi Sketch.MetaDemolab sebagai media pembelajaran interaktif.
- Praktikum langsung bagi peserta untuk menerapkan materi yang telah disampaikan.

4. Tahap Akhir

- Menyusun laporan hasil kegiatan sebagai bentuk pertanggungjawaban.
- Melakukan publikasi kegiatan untuk menyebarluaskan manfaat dan hasil dari pelatihan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pelaksanaan Kegiatan`

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul "Pelatihan Guru PAUD: Meningkatkan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Sketch.MetaDemolab" diikuti oleh 33 guru yang tergabung dalam IGRA (Ikatan Guru Raudhatul Athfal). Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 15 Januari 2025 di Aula GHS, Kota Jambi, mulai pukul 08.00 WIB hingga selesai.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan para guru dalam memanfaatkan teknologi digital guna menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan imersif. Hasil yang diharapkan dari pelatihan ini adalah peningkatan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif..

Acara dimulai dengan sambutan dari Ketua IGRA, Ibu Ir. Jasminarti Harsal, M.Pd, yang memberikan motivasi kepada para peserta untuk mengikuti kegiatan ini dengan antusias. Selanjutnya, sambutan disampaikan oleh Dosen UNAMA, Bapak Gurnadi, M.S.I. Setelah sesi sambutan, materi pelatihan mengenai penggunaan aplikasi Sketch.MetaDemolab disampaikan oleh Bapak Hendri, M.S.I., M.H. Usai penyampaian materi, peserta diminta untuk melakukan praktik langsung membuat animasi menggunakan aplikasi tersebut. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan sesi diskusi dan tanya jawab untuk memperdalam pemahaman peserta. Kegiatan ini ditutup dengan sesi foto bersama antara para peserta IGRA dan tim Pengabdian kepada Masyarakat (PKM).

3.2 Hasil Pretest dan Postest Peserta

Berdasarkan hasil pretest yang dilakukan sebelum pelatihan, diperoleh beberapa temuan penting terkait pengetahuan dan keterampilan peserta dalam penggunaan media pembelajaran interaktif

Tabel 1. Pre test

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Apakah Anda sudah mengetahui manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif di PAUD?	51,6%	48,4%
2	Apakah Anda merasa percaya diri dalam membuat animasi sederhana untuk pembelajaran?	58,1%	41,9%
3	Apakah Anda familiar dengan proses mengunggah gambar ke sebuah aplikasi untuk membuat media pembelajaran?	41,9%	58,1 %
4	Apakah Anda sudah pernah menggunakan teknologi digital dalam aktivitas mengajar sehari-hari?	51,6 %	48,4 %

E-ISSN: 2829-8527
P-ISSN: 2829-8756

Berdasarkan hasil pre test diperoleh, dapat disimpulkan bahwa meskipun sebagian peserta telah memahami manfaat media pembelajaran interaktif dan memiliki kepercayaan diri dalam membuat animasi sederhana, masih terdapat keterbatasan dalam keterampilan teknis, seperti mengunggah gambar ke aplikasi dan penerapan teknologi digital dalam kegiatan mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan lebih lanjut diperlukan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru PAUD dalam memanfaatkan media interaktif guna mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

Tabel 2. Hasil Post Test

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Apakah Anda sekarang memahami cara menggunakan aplikasi Sketch.MetaDemolab untuk membuat media pembelajaran interaktif?	100%	-
2	Apakah pelatihan ini meningkatkan kemampuan Anda dalam membuat animasi sederhana?	100%	-
3	Apakah Anda merasa lebih percaya diri untuk memanfaatkan teknologi digital dalam mengajar?	100%	-
4	Apakah Anda dapat menjelaskan langkah-langkah menggunakan aplikasi Sketch.MetaDemolab kepada rekan guru?	97,1%	-
5	Apakah Anda percaya bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan keterlibatan anak-anak di kelas PAUD?	100%	-

Berdasarkan hasil post-test, dapat disimpulkan bahwa pelatihan "Pelatihan Guru PAUD: Meningkatkan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Sketch.MetaDemolab" berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta secara signifikan. Seluruh peserta (100%) menyatakan mampu menggunakan aplikasi Sketch.MetaDemolab untuk membuat media pembelajaran interaktif, merasa lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi digital dalam mengajar, serta meyakini bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan keterlibatan anak-anak di kelas PAUD. Selain itu, 100% peserta mengaku mampu membuat animasi sederhana, dan 97,1% di antaranya merasa mampu menjelaskan langkah-langkah penggunaan aplikasi tersebut kepada rekan sesama guru, menunjukkan efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam bidang teknologi pendidikan.

3.3 Dokumentasi Kegiatan

a. **Penyampaian Materi**

Gambar 2. Praktik pembuatan animasi dibimbing oleh dosen Unama.

E-ISSN: 2829-8527
P-ISSN: 2829-8756

b. Pratik Pembuatan Animasi

Gambar 3 . Praktik pembuatan animasi dibimbing oleh dosen Unama.

c. Hasil Animasi Aplikasi Sketch.MetaDemolab

Gambar 4. Hasil animasi peserta yang dibuat dengan aplikasi MetaDemoLab.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat ini menunjukkan bahwa pelatihan "Pelatihan Guru PAUD: Meningkatkan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Sketch.MetaDemolab" berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital. Antusiasme peserta terlihat dari kesiapan mereka membawa perangkat laptop dan partisipasi aktif dalam sesi praktik pembuatan animasi. Meskipun menghadapi beberapa hambatan, seperti keterbatasan fasilitas dan keterlambatan peserta akibat cuaca, tim pelatihan dapat mengatasinya dengan baik sehingga kegiatan tetap berjalan lancar. Selain itu, hasil post-test menunjukkan peningkatan signifikan dalam kepercayaan diri dan kemampuan peserta dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran di kelas PAUD.

4.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan, yaitu perlunya pengembangan aplikasi khusus yang lebih sesuai dengan kebutuhan anak-anak PAUD sebagai media pembelajaran interaktif. Selain itu, pelatihan lanjutan mengenai penggunaan aplikasi tersebut disarankan agar para guru lebih mahir dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Perencanaan fasilitas pelatihan juga perlu ditingkatkan, seperti memastikan ketersediaan meja dan kursi yang cukup bagi semua peserta untuk meningkatkan kenyamanan dalam proses belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada GHS yang telah menyediakan fasilitas sarana dan prasarana untuk mendukung kelancaran kegiatan ini. Apresiasi juga kami sampaikan kepada IGRA (Ikatan Guru Raudatul Athfal) atas kerja samanya dalam mengikuti pelatihan dengan antusias. Selain

E-ISSN: 2829-8527
P-ISSN: 2829-8756

itu, kami berterima kasih kepada LPPM Unama atas dukungan dana hibah yang telah diberikan, sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, M. (2022). Innovative Leadership Management in Early Children Education. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(4), 3007–3012. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2198

Falloon, G. (2020). From Digital Literacy to Digital Competence: The Teacher Digital Competency (TDC) Framework. Educational Technology Research and Development. Educational Technology Research and Development, 68(5), 31.

Kurniasih, E. (2019). Media Digital pada Anak Usia Dini. Jurnal Kreatif, 9(2), 87–91.

Lestari, D. I., & Projosantoso, A. K. (2016). Pengembangan media komik IPA model PBL untuk meningkatkan kemampuan berfikir analitis dan sikap ilmiah. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, 2(2), 145. https://doi.org/10.21831/jipi.v2i2.7280

Munir. (2017). Pembelajaran Digital. Alfabeta.

Ningrum, N. P. W., Pane, F. M. J., Yani, S. I., & Khadijah. (2021). Pendidikan Anak Usia Dini: Perannya dalam Membangun Karakter dan Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Nabila Putri Widya Ningrum, Fatma Mayang Jelita Pane, Seri Indah Yani, Khadijah. Tematik, 1(1), 98–102.

Nobre, J. N. P., Vinolas Prat, B., Santos, J. N., Santos, L. R., Pereira, L., Guedes, S. da C., Ribeiro, R. F., & Morais, R. L. de S. (2020). Quality of interactive media use in early childhood and child development: a multicriteria analysis. Jornal de Pediatria, 96(3), 310–317. https://doi.org/10.1016/j.jped.2018.11.015

Telussa, J., Walakula, J., Damo, A., Muskitta, A., Abrahams, A., Kunci, K., pembelajaran Berbasis Teknologi, M., & Usia Dini, A. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Bagi Pendidikan Anak Usia Dini. Didaxei, 4(1), 466–488.

Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika, 22(1), 95–100. https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084

Wulandari, A. (2018). Studi Komparasi Antara Strategi Quip Dan Strategi Information Charts Dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi. Diksi, 25(2), 178–190. https://doi.org/10.21831/diksi.v25i2.16010