

## PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN TEMATIK “PENGETAHUAN SOSIAL” PADA TK SANTO YOSEPH MEDAN

Syafira Ulya Firza\*, Andreani Caroline Barus, Agustina  
Program Studi Akuntansi, Fakultas Bisnis, Universitas Mikroskil  
\*Email: syafira.firza@mikroskil.ac.id

Naskah diterima: 21-08-2022, disetujui: 25-08-2022, diterbitkan: 17-10-2022  
DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jppm.v5i4.3954>

**Abstrak** - Sistem Pembelajaran saat ini tidak dapat terpisahkan dari peran teknologi. Sebagai dampak dari pandemi Covid 19 membuat siswa yang dulunya belajar dengan bertemu guru di sekolah serta menggunakan buku fisik, tergantikan dengan teknologi selama lebih kurang dari 2 tahun. Hal ini memberikan kebiasaan dan kenyamanan penggunaan teknologi pada siswa. Kondisi Covid 19 yang masih belum berakhir membuat sekolah harus siap dengan perubahan kondisi kapan saja sesuai perkembangan Covid 19. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran *hybrid* antara daring dan luring masih terus berlangsung. Sehingga, harus ada sebuah alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan baik dalam kondisi pembelajaran daring maupun luring. Selain itu karena siswa PAUD saat ini yang merupakan bagian dari generasi alpha yang sangat tertarik dengan teknologi, maka dibutuhkan pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan semangat belajar para siswa TK. Saat ini, TK Santo Yoseph belum memiliki konten pembelajaran yang lengkap yang dapat digunakan untuk segala pembelajaran tematik yang diajarkan pada kurikulum TK Santo Yoseph. Sementara, kebutuhan akan konten pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menarik siswa itu sangat besar dengan kondisi pembelajaran *hybrid* yang berlangsung di TK Santo Yoseph Medan. Untuk itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan dengan tujuan untuk membantu TK Santo Yoseph dalam menghasilkan konten pembelajaran khususnya pada tematik pengetahuan sosial yang dapat digunakan oleh TK Santo Yoseph Medan dalam mendukung kegiatan pembelajaran baik yang dilakukan secara daring maupun luring. Hasil dari Pengabdian ini adalah konten pembelajaran berbasis multimedia dengan tematik pengetahuan sosial yang dapat dipakai untuk kegiatan pembelajaran di TK Santo Yoseph secara jangka panjang.

**Kata kunci:** konten pembelajaran, multimedia, pengetahuan sosial

### LATAR BELAKANG

Pandemi Covid 19 memaksa penyesuaian proses pembelajaran yang awalnya dilakukan penuh secara luring menjadi pembelajaran yang dapat dikombinasikan secara daring (dalam jaringan) atau online dan pembelajaran luring (luar jaringan) atau offline. TK Santo Yoseph Medan merupakan salah satu sekolah yang menyelenggarakan PAUD yang beralamat di Jalan Palang Merah No.15 Medan. PAUD ini berada di bawah Yayasan Setia yang dikelola oleh Suster-Suster Fransiskus Dina (SFD). TK Santo Yoseph Medan telah berdiri sejak tahun 1963. Dengan pengalaman memberikan pendidikan yang cukup lama, TK Santo Yoseph Medan senantiasa memikirkan berbagai cara agar dapat memberikan

pembelajaran yang terbaik bagi siswa-siswinya. Termasuk dengan kegiatan pembelajaran yang mengalami perubahan sebagai dampak dari Pandemi Covid 19.

Umumnya sebelum Pandemi Covid 19 terjadi, semua pembelajaran yang terjadi pada TK Santo Yoseph Medan dilakukan secara tatap muka di kelas antara guru dan siswa. Guru-guru menyiapkan materi pembelajaran secara fisik, dan siswa akan datang ke sekolah bertemu dengan guru dan menerima pembelajaran secara langsung dari guru mereka. Namun Pandemi Covid 19 mengubah cara belajar siswa termasuk cara mengajar guru. Selama hampir 2 tahun diawal terjadinya pandemi, semua kegiatan pembelajaran harus menggunakan metode daring dengan

memanfaatkan berbagai metode. Guru-guru memberikan pengajaran dengan video conference melalui aplikasi zoom, melakukan video call melalui Whatsapp untuk berinteraksi secara personal dengan para siswa mereka, dan bahkan memberikan video pembelajaran sederhana yang dapat memberikan pemahaman kepada para siswa tentang materi yang akan disampaikan. Dalam penerapan metode pembelajaran yang berdampak dari Pandemi Covid 19, teknologi menjadi salah satu solusi untuk penanganan ini. Namun, tidak semua sekolah siap untuk melaksanakan pembelajaran daring, salah satu kendalanya adalah bentuk materi dan instrumen pembelajaran yang masih berupa buku cetak, sehingga beberapa guru mengalami kesulitan dalam menjalankan pembelajaran (Hadinegoro & Muryanto, 2020).

Sekarang ini, kegiatan new normal pasca pandemi telah digalakkan. Semua aktivitas termasuk pendidikan mulai masuk ke era normal baru. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan hybrid, dan tergantung dari situasi kondisi Covid 19 atau level PPKM di masing-masing daerah. Sesuai surat edaran Kemendikbudristek Nomor 2 Tahun 2022 yang menyatakan bahwa pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas dapat dilaksanakan pada satuan pendidikan yang berada di daerah (Kementerian Pendidikan, 2022). Guru dan siswa harus siap untuk metode pembelajaran baik daring maupun luring. Ketika kondisi Covid 19 terkendali, maka siswa dapat kembali ke sekolah, belajar langsung dengan guru mereka. Namun ketika situasi Covid 19 memburuk, maka siswa sekolah akan diminta untuk kembali sekolah secara daring. Tentunya, dari pihak guru sekolah harus siap untuk kedua kondisi pembelajaran baik daring maupun luring ini yang akan berubah kapan saja. Salah satu bentuk kesiapan oleh guru adanya media pembelajaran yang dapat mengcover materi pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, setiap

guru dituntut untuk menyediakan konten pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa.

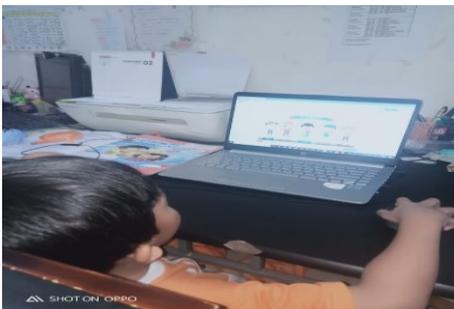
Konten atau media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena berperan sebagai penyaluran informasi yang diberikan oleh guru kepada siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menjadi perantara atau penghubung yang dapat memberikan informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian siswa sehingga terdorong dalam kegiatan belajar (Syafi'i, Sa'diyah, Wakhidah, & Umah, 2020). Hasil pengamatan terdahulu membuktikan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan peningkatan motivasi ini akan meningkatkan hasil belajar para siswa (Nuriansyah, 2020)(Wahyuni & Aryani, 2021).

Selain terkait masalah Pandemi Covid 19, hal lain yang juga menjadi pertimbangan dalam penyediaan konten pembelajaran oleh guru bahwa anak-anak yang menempuh PAUD saat ini adalah anak-anak yang masuk dalam kategori generasi Alpha (Gen A). Gen A merupakan generasi paling akrab dengan internet sepanjang masa dan diprediksi juga bahwa generasi Alpha tidak lepas dari gadget. Generasi alpha menginginkan hal-hal yang instan dan keasyikan mereka dengan gadget membuat mereka teralienasi secara sosial (Fadlurrohman, Husein, Yulia, Wibowo, & Raharjo, 2019). Anak-anak generasi alpha adalah merupakan anak-anak yang dibesarkan dan akrab dengan teknologi. Mereka lebih tertarik belajar dengan diperbantukan teknologi. Pembelajaran konvensional tidak membuat mereka tertarik dan cenderung membuat mereka cepat bosan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan motivasi para siswa dalam meningkatkan pembelajaran perlu adanya pembuatan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif. Maka pendidik dalam hal ini

guru, perlu untuk menyesuaikan minat dan kebiasaan pada siswanya untuk dapat memberikan pendidikan terbaik.

Untuk menciptakan konten pembelajaran, teknologi menjadi solusi untuk penanganan ini. Dalam pembuatan konten pembelajaran yang inovatif, maka diperlukan satu *tools* yang dapat memfasilitasi pembuatan konten yang menarik dan interaktif. Salah satu *tools* yang dapat digunakan untuk membuat konten pembelajaran dengan animasi yaitu Renderforest. Aplikasi Renderforest merupakan perangkat lunak yang menawarkan layanan produksi video gratis secara online. Perangkat lunak ini menyediakan beberapa template dalam berbagai kategori, termasuk klip video animasi (Harahap & Lubis, 2021). Video animasi dapat menghindarkan salah pengertian pada proses belajar tersebut sehingga siswa didik dapat sepenuhnya menerima dan memahami materi, pikiran, dan pesan yang telah dirancang guru (Tijaniyah, Febriyanto, & Dinillah, 2021).

Berikut beberapa implementasi pembelajaran yang dilakukan pada TK Santo Yoseph Medan:



**Gambar 1.** Contoh Proses Pembelajaran Daring



**Gambar 2.** Contoh Proses Pembelajaran Luring

Dari contoh gambar proses pembelajaran di atas, dapat dilihat bahwa TK Santo Yoseph Medan memerlukan konten pembelajaran yang dapat diberikan kepada siswa untuk mendukung proses penyampaian materi yang baik dan dapat diterima dengan mudah oleh siswa. Selain itu, pengabdian ini merupakan pengabdian lanjutan dari kerjasama sebelumnya. Dimana pada pengabdian sebelumnya, tim pengabdian melakukan pembuatan konten pembelajaran untuk tematik Pengenalan Diri. Kemudian, pihak TK Santo Yoseph Medan dan Tim Pengabdian melanjutkan kerjasama untuk melanjutkan pembuatan konten pembelajaran untuk tematik Pengetahuan Sosial agar dapat menghasilkan konten pembelajaran daring yang dilakukan.

Berdasarkan kondisi yang dijelaskan dalam uraian tersebut, TK Santo Yoseph Medan membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik minat belajar siswa TK, dan dapat pula digunakan dalam situasi daring maupun luring oleh siswa TK. Untuk itu, TK Santo Yoseph Medan menginginkan adanya konten pembelajaran yang menarik yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian ini direncanakan dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Kegiatan Pengabdian diawali dengan membahas tematik pengetahuan sosial pada kurikulum yang sedang berjalan di TK Santo Yoseph Medan. Tim Pengabdian meminta bahan ajar tematik pengetahuan sosial untuk dipelajari dan direkap sub tematik yang akan dikembangkan.
2. Tim Pengabdian kemudian menentukan pembagian subtema yang akan dikembangkan kontennya beserta subtema dan cakupan materi yang akan disajikan dalam setiap konten yang dibuat.

3. Tim pengabdian berdiskusi dengan pihak mitra untuk mendapatkan masukan atas draft konten yang terdiri dari sub tema dan cakupan materi yang telah ditentukan.
4. Tim Pengabdian kemudian melanjutkan pengembangan konten pembelajaran dengan menggunakan aplikasi renderforest.
5. Konten yang selesai kemudian akan diserahkan ke pihak mitra untuk dievaluasi dan disempurnakan jika ada hal yang perlu disesuaikan.
6. Konten pembelajaran yang telah final kemudian akan diserahkan kepada pihak mitra, untuk diimplementasikan baik dalam kegiatan pembelajaran daring maupun luring.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian diawali dengan membahas tematik pengetahuan sosial pada kurikulum yang sedang berjalan di TK Santo Yoseph Medan. Tim Pengabdian akan meminta bahan ajar tematik pengetahuan sosial untuk dipelajari dan direkap sub tematik yang akan dikembangkan. Dari hasil diskusi didapatkan daftar materi yang akan dibuatkan dalam bentuk konten sebagai berikut

Tim Pengabdian kemudian akan menentukan pembagian topik atau sub topik yang akan dikembangkan kontennya beserta cakupan materi yang akan disajikan dalam setiap konten pembelajaran yang dibuat. Dan konten yang akan dikembangkan diputuskan akan dikembangkan sebanyak 6 konten pembelajaran dengan rincian:

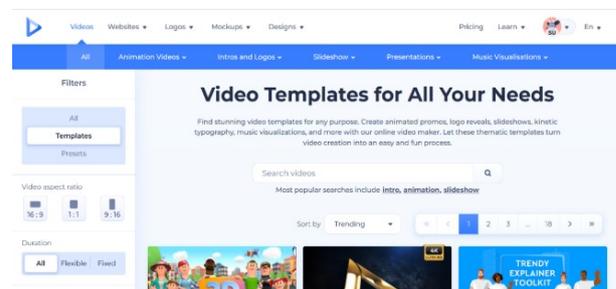
- a. Pekerjaanku
- b. Negaraku 1
- c. Negaraku 2
- d. Lagu nasional
- e. Kehidupan di kota dan desa
- f. Alat Komunikasi

Atas setiap poin konten yang akan dikembangkan, tim pengabdian kemudian

menyusun script dan kemudian mendiskusikannya ke pihak mitra sebelum dilanjutkan ke pengembangan konten pembelajaran. Setelah disetujui oleh pihak mitra, Tim Pengabdian kemudian melanjutkan pengembangan konten pembelajaran dengan menggunakan aplikasi renderforest.

Berdasarkan penelitian terdahulu membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan aplikasi renderforest terbukti sangat optimal untuk merangsang siswa meningkatkan motivasi belajar siswa. Aplikasi renderforest ini layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Penggunaan media ini juga dapat meningkatkan respon siswa untuk mengurangi rasa kejenuhan dalam pembelajaran. Sehingga tercipta suasana kelas maya yang lebih kondusif dan efektif dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini disebabkan karena aktifitas kelas maya dapat memberikan peran nyata dalam kegiatan belajar mengajar online (Imamah, Rosidah, & Madjid, 2020).

Konten pembelajaran dibuat dengan mengakses laman renderforest di <https://www.renderforest.com> dan sebelum memulai pembuatan konten pembelajaran, tim pengabdian melakukan proses *sign-in* terlebih dahulu.



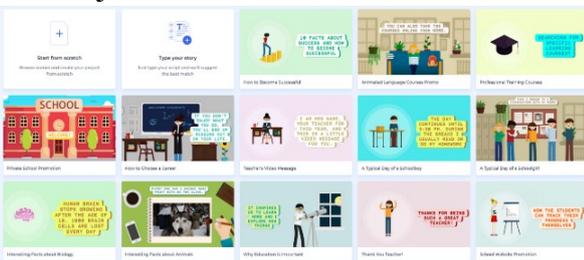
Gambar 3. Antarmuka Pengguna Renderforest

Pada aplikasi Renderforest, untuk menghasilkan suatu konten pembelajaran terlebih dahulu memilih template yang sesuai dengan kebutuhan isi materi pembelajaran.



Gambar 4. Contoh Template Renderforest

Template yang dipilih akan diikuti dengan ketersediaan scene animasi yang dapat dipilih dan diterapkan pada konten pembelajaran.



Gambar 5. Contoh Scenes dalam Template Renderforest

Untuk menghasilkan konten pembelajaran yang interaktif dan menarik, dalam Renderforest sangat dimungkinkan untuk dapat menggunakan lebih dari satu scene dan dengan scene yang berbeda. Setelah konten pembelajaran selesai dibuat dengan memanfaatkan berbagai scene, maka selanjutnya dapat melakukan penambahan suara seperti suara penjelasan materi ataupun menambahkan musik pada latar belakang video pembelajaran.

Setelah menambahkan suara pada konten pembelajaran, maka setiap scene dari konten pembelajaran akan di rendering untuk menjadi satu video penuh untuk menjelaskan satu materi pembelajaran.

Adapun gambaran dari konten yang dihasilkan adalah sebagai berikut. Konten pertama yang dikembangkan adalah tentang tema pekerjaan, Tema ini memberikan gambaran kepada anak TK untuk dapat mengetahui jenis-jenis pekerjaan yang ada, beserta peran dari masing-masing profesi tersebut. Berikut adalah gambaran dari Konten yang dikembangkan dengan Tema Pekerjaan



Gambar 6. Konten Tema Pekerjaan

Tema berikut yang dikembangkan kontennya adalah tema Negaraku 1. Tema ini memberikan pengetahuan dasar kepada siswa TK tentang hal-hal yang menjadi dasar pengetahuan tentang Negara Indonesia, seperti nama negara, bendera negara, nama presiden dan wakil presiden dan ibu kota negara. Gambaran dari hasil pengembangan konten atas tema Negaraku 1 adalah sebagai berikut:



Gambar 7. Konten Tema Negaraku 1

Selanjutnya, tema Negaraku 2 merupakan pembahasan lainnya tentang pengetahuan dasar negara, seperti lagu wajib, semboyan Negara Indonesia, nama-nama suku, serta nama-nama pahlawan nasional. Adapun gambaran dari konten atas tema Negaraku 2 adalah sebagai berikut:



Gambar 8. Konten Negaraku 2

Tema berikut yang dikembangkan adalah Konten Lagu wajib Nasional. Konten ini memberikan gambaran tentang lagu kebangsaan negara Indonesia serta lagu-lagu nasional yang dibuatkan dengan gambaran yang menarik, agar pada siswa TK mengetahui dan mampu menyanyikan lagu-lagu wajib Negara Indonesia.



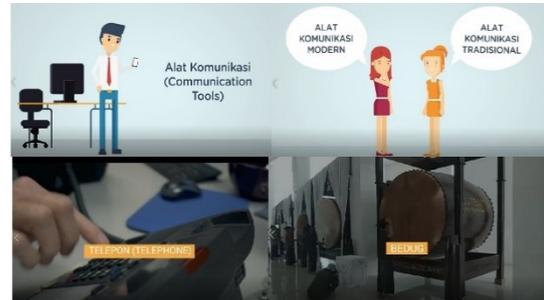
Gambar 9. Konten Tema Lagu Nasional

Tema berikut yang dibuatkan konten adalah Tema Kehidupan di kota dan desa. Tema ini memperkenalkan bagaimana perbedaan antara kehidupan di kota dan di desa. Dengan tema ini siswa TK diharapkan memiliki gambaran tentang bagaimana gambaran kehidupan serta pekerjaan dari orang-orang yang tinggal baik itu di kota maupun di desa.



Gambar 10. Konten Tema Kehidupan di Desa dan di Kota

Tema terakhir yang dikembangkan adalah tentang alat komunikasi. Tema ini memperkenalkan siswa TK, fungsi dan manfaat alat komunikasi, serta jenis-jenis dan fungsi dari alat komunikasi, baik alat komunikasi modern maupun tradisional.



Gambar 11. Konten Tema Alat Komunikasi

Semua konten yang telah selesai dibuat di atas, kemudian diserahkan kepada mitra untuk dievaluasi. Tim pengabdian menyerahkan seluruh konten yang telah dikembangkan. Mitra kemudian mempelajari dengan harapan konten dapat diterima dengan baik atau jika ada hal yang perlu disempurnakan, maka tim pengabdian akan merevisi kembali konten sesuai keinginan dari pihak mitra. Konten pembelajaran yang telah final kemudian diserahkan kepada pihak mitra, untuk diimplementasikan baik dalam kegiatan pembelajaran daring maupun luring. Pada saat penyerahan, tim pengabdian diberikan kesempatan untuk langsung menampilkan video pembelajaran yang telah dibuat pada siswa yang hadir secara luring di TK Santo Yoseph Medan. Berikut adalah gambaran dari presentasi konten pembelajaran di salah satu kelas di Mitra.



Gambar 12. Gambaran presentasi konten di mitra

Pada saat kegiatan presentasi dilakukan, terlihat pada siswa TK sangat antusias dalam menonton konten pembelajaran yang disajikan. Dari pihak Guru juga menyatakan rasa kepuasan atas konten yang dikembangkan, yang diharapkan dapat membantu proses pembelajaran kedepannya di TK Santo Yoseph

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada pihak guru dan sekolah, Pembuatan konten pembelajara ini sangat membantu guru dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran hybrid. Para guru dapat memanfaatkan konten yang telah dikembangkan baik ketika sesi pembelajaran daring maupun luring Konten ini juga menambah semangat belajar siswa TK karena para siswa merasakan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Para guru menyatakan bahwa pengembangan konten pembelajaran ini mendukung efektivitas pembelajaran di TK. Santo Yoseph Medan.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada Universitas Mikroskil yang telah mendanai program kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melalui program hibah internal. Terimakasih juga kami sampaikan kepada TK. Santo Yoseph yang telah sangat membantu dalam proses pelaksanaan awal sampai selesainya kegiatan pengabdian ini dilakukan.

## DAFTAR PUSTAKA

Fadlurrohim, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2019). Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa di Era Industri 4.0. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178-186.

Hadinegoro, A., & Muryanto, A. T. (2020). Digitalisasi Media Pembelajaran Pada PAUD Terpadu Allifa. *Seminar Hasil*

*Pengabdian Masyarakat 2020 Universitas AMIKOM*. Yogyakarta.

- Harahap, Y. M., & Lubis, S. I. (2021). Pengaruh Blended Learning Berbasis Aplikasi Renderforest dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Mas Yaspi Pelabuhan Deli. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 123-127.
- Imamah, S., Rosidah, I., & Madjid, A. (2020). Optimalisasi Aplikasi Renderforest Sebagai Media Pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MTsN Pasuruan Kota Pasuruan. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PEMBELAJARAN IPA KE-5*. Malang.
- Kementerian Pendidikan, K. R. (2022). *Surat Edaran (SE) Mendikbudristek Nomor 2 Tahun 2022 tentang Diskresi Pelaksanaan Keputusan Bersama Empat Menteri tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19*. Jakarta.
- Nuriansyah, F. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Online Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Saat Awal Pandemi Covid-10. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 1(2), 61-65.
- Syafi'i, I., Sa'diyah, C., Wakhidah, E. W., & Umah, F. M. (2020). Penerapan Video Pembelajaran Daring Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 140-160.
- Tijanijah, Febriyanto, F., & Dinillah, F. (2021). Pendampingan Guru TK/PAUD Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powtoon dan Microsoft Office Powerpoint. *GUYUB: Journal of Community Engagement*, 2(1), 105-112.
- Wahyuni, & Aryani, R. (2021). Penerapan Video Pembelajaran Daring Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Syntax Transformation*, 2(7), 1036-1048.