



PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA III
Kualitas Sumberdaya Manusia
“Refleksi Budaya Kemajapahitan: *SDM Unggul Menuju Indonesia Emas 2045 berbasis Sainstek Berwawasan Lingkungan dan Kewirausahaan*”

Pelatihan Smart Edukasi Bagi Guru TK Az-Zahro Untuk Meningkatkan Variasi Modul Pembelajaran

Tjatorsari Widiartin¹, Endang Noerhartati², Siti Azizah³

Program Studi Informatika Universitas Wijaya Kusuma Surabaya¹

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Wijaya Kusuma Surabaya²

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Wijaya Kusuma Surabaya³

*email korespondensi penulis: widiartin@gmail.com

Abstrak

Latar Belakang: Proses pembelajaran di era digital saat ini membutuhkan bantuan teknologi agar dapat meningkatkan pemahaman Siswa. **Tujuan:** Pada kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dilakukan di Taman Kanak Az-zahro di desa Menganti Gresik akan dilakukan kegiatan pelatihan smart edukasi kepada Guru. **Metode:** Pelatihan smart edukasi adalah sebuah kegiatan yang memberikan pembekalan kepada Guru di Taman Kanak Az-zahro agar dapat membuat modul pembelajaran dimana menerapkan konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, efisien, dan menarik. **Hasil:** Dalam smart edukasi, teknologi diintegrasikan ke dalam seluruh aspek pembelajaran, mulai dari metode pengajaran, materi pembelajaran, hingga evaluasi. **Kesimpulan:** berdasarkan pelatihan smart edukasi diketahui bahwa Guru Taman Kanak Az-zahro mampu menghasilkan dan mengembangkan modul pembelajaran yang variatif dengan memanfaatkan literasi digital. Modul pembelajaran selanjutnya dapat diterapkan pada Siswa taman kanak Az-zahro dimana Guru tersebut mengajar.

Kata Kunci: Smart Edukasi, Taman Kanak, Az-zahro, Modul, Guru

PENDAHULUAN

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini, teknologi sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam proses belajar mengajar (Utomo et al., 2022). Perkembangan teknologi digital yang cepat memunculkan kebutuhan akan inovasi dalam pendidikan, khususnya terkait dengan penyampaian materi ajar (Sumakul et al., 2024). Salah satu tantangan bagi para pendidik adalah bagaimana memanfaatkan teknologi secara efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Pendekatan pembelajaran tradisional, di mana guru berperan sebagai pusat informasi sementara siswa hanya penerima pasif, dirasa kurang relevan saat ini (Nuryana et al., 2021). Generasi muda yang disebut sebagai "generasi digital" tumbuh di tengah lingkungan yang dikelilingi teknologi, di mana mereka terbiasa dengan akses informasi yang cepat, interaktif, dan dinamis. Karena itu, metode pembelajaran yang statis seringkali tidak mampu mempertahankan perhatian siswa atau meningkatkan pemahaman secara optimal (Tamrin & Masykuri, 2024).



PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA III

Kualitas Sumberdaya Manusia

“Refleksi Budaya Kemajapahitan: SDM Unggul Menuju Indonesia Emas 2045 berbasis Sainstek Berwawasan Lingkungan dan Kewirausahaan”

Smart Edukasi sebagai solusi potensial. Konsep ini mengintegrasikan teknologi ke dalam seluruh aspek pembelajaran agar pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan gaya belajar siswa. Smart Edukasi memungkinkan guru untuk lebih fleksibel dalam penyampaian materi, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan kreatif.

Smart Edukasi adalah menciptakan sebuah media pembelajaran yang bersifat multiliterasi (Gunawan, 2020). Multiliterasi dapat lebih meningkatkan pemahaman Siswa terhadap materi pembelajaran (Ginanjar & Widayanti, 2019).

Di Menganti, Kabupaten Gresik, Taman Kanak Az-zahro juga menghadapi tantangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tengah era digital. Untuk mendukung hal ini, dilaksanakan kegiatan pelatihan Smart Edukasi bagi para guru, yang bertujuan membekali mereka dengan keterampilan dan pengetahuan dalam menyusun modul pembelajaran berbasis teknologi.

Pelatihan tersebut memperkenalkan berbagai perangkat dan platform digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Guru diajarkan cara membuat materi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa TK Taman Kanak Az-zahro. Melalui penerapan konsep Smart Edukasi, guru diharapkan dapat menghasilkan materi yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga merangsang rasa ingin tahu, kreativitas, dan partisipasi aktif siswa (Tafonao, 2018).

Hasil dari pelatihan ini adalah kemampuan guru Taman Kanak Az-zahro dalam menghasilkan modul pembelajaran yang variatif dan inovatif dengan memanfaatkan literasi digital. Literasi digital mencakup kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, menggunakan, dan membuat konten digital yang mendukung pembelajaran. Modul yang dibuat Guru Taman Kanak Az-zahro dapat diterapkan dalam kelas sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih optimum dan dinamis (Namiri & Patimah, 2023).

Pelatihan ini juga bertujuan untuk memperluas wawasan guru Taman Kanak Az-zahro mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran, terutama di Sekolah Taman Kanak Az-zahro Menganti Gresik. Guru Taman Kanak Az-zahro diharapkan lebih terbuka terhadap penggunaan teknologi dan mampu mengintegrasikannya dalam proses belajar mengajar. Karena saat ini di era digital, teknologi bukan hanya alat tambahan, melainkan komponen integral yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Ani Cahyadi, 2019) (Muhammad Hasan et al., 2021) (Mahyudi, 2023).

Selain itu, pelatihan Smart Edukasi mempersiapkan guru Taman Kanak Az-zahro dan siswa Taman Kanak Az-zahro menghadapi tantangan pendidikan di era revolusi industri 4.0, yang ditandai dengan integrasi teknologi dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan (Syerlita & Siagian, 2024). Keterampilan literasi



PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA III

Kualitas Sumberdaya Manusia

“Refleksi Budaya Kemajapahitan: SDM Unggul Menuju Indonesia Emas 2045 berbasis Sainstek Berwawasan Lingkungan dan Kewirausahaan”

digital menjadi salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh semua kalangan, termasuk siswa TK Az-Zahro Menganti Gresik. Dengan pelatihan ini, guru Taman Kanak Az-zahro diharapkan dapat mempersiapkan generasi muda yang tidak hanya unggul secara akademis, tetapi juga terampil dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran sepanjang hayat.

Secara keseluruhan, pelatihan Smart Edukasi di Taman Kanak Az-zahro adalah langkah strategis untuk mendukung transformasi pendidikan di tingkat TK, terutama di daerah pedesaan. Dimana transformasi pendidikan digital telah mengubah paradigma pendidikan menjadi lebih efektif dan efisien (Hasnida et al., 2024). Dengan keterampilan yang diperoleh, guru Taman Kanak Az-zahro diharapkan dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif, efisien, dan menarik bagi siswa Taman Kanak Az-zahro, sesuai dengan visi pendidikan nasional yang menekankan inovasi dan adaptasi terhadap perkembangan zaman (Syafaruddin et al., 2012) (Muhammad Anwar HM, 2018).

METODE PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan adalah merupakan kegiatan hibah Pengabdian Kepada Masyarakat kompetitif Nasional skema Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat tahun 2024. Program pelatihan Smart Edukasi adalah salah satu bagian program kegiatan hibah pemberdayaan kemitraan Masyarakat yang diperoleh oleh Universitas Wijaya Kusuma Surabaya dengan mitra adalah Taman Kanak Az-zahro Menganti Gresik. Adapun tahapan pelaksanaan dari kegiatan pelatihan Smart Edukasi yang dilakukan akan dijelaskan secara detail.

1. Membuat Skenario Pembelajaran

Pada tahap ini maka para Guru Taman Kanak Az-zahro dilatih untuk membuat skenario pembelajaran pada media Smart Edukasi yang memerlukan perencanaan yang baik untuk memastikan konten dapat dipahami dengan mudah oleh siswa Taman Kanak Az-zahro. Membuat skenario untuk media pembelajaran pada dasarnya harus disinkronkan dengan tujuan dari materi pembelajaran (Azizah et al., 2020). Berikut adalah langkah-langkah utama yang perlu dilakukan:

1) Menentukan Tujuan Pembelajaran di Taman Kanak Az-zahro

Apa yang ingin disampaikan untuk Siswa Taman Kanak Az-zahro? Tujuan pembelajaran harus jelas, apakah untuk mengajarkan keterampilan, pengetahuan, atau nilai tertentu. Karena di dalam mendesain sebuah media pembelajaran harus memperhatikan aspek kognitif dan aspek afektif dari Siswa (Widiartin et al., 2020).



PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA III
Kualitas Sumberdaya Manusia
“Refleksi Budaya Kemajapahitan: *SDM Unggul Menuju Indonesia Emas 2045 berbasis Sainstek Berwawasan Lingkungan dan Kewirausahaan*”

Misalnya, jika membuat cerita tentang belajar angka Hijaiyah, maka aspek kognitif yang harus diperhatikan adalah tujuan utamanya agar Siswa Taman Kanak Az-zahro dapat mengenal dan menghafal angka hijaiyah tersebut.

2) Mengenal Karakteristik Siswa Taman Kanak Az-zahro

Dalam mengenali karakteristik Siswa Taman Kanak Az-zahro, maka harus disesuaikan dengan bahasa, gaya penyampaian, dan visual dengan tingkat pemahaman pada Siswa Taman Kanak Az-zahro. Apalagi untuk Siswa taman kanak, maka pendekatan visual dan naratif harus lebih sederhana dan interaktif.

3) Merencanakan Struktur Cerita Berdasarkan Pelajaran Pada Taman Kanak Az-zahro

Dalam menentukan struktur cerita, maka contoh alur yang dipraktekkan untuk pelatihan di Taman Kanak Az-zahro adalah sebagai berikut:

Pendahuluan: Pengenalan karakter dan latar, serta masalah atau pelajaran yang ingin disampaikan bagi Siswa Taman Kanak Az-zahro.

Pengembangan: Penjelasan langkah demi langkah dari materi pembelajaran dengan pendekatan cerita bagi Siswa Taman Kanak Az-zahro.

Kesimpulan: Menutup cerita dengan penekanan pada hasil pembelajaran atau pencapaian karakter utama.

4) Membuat Karakter yang Menarik Sesuai Dengan Karakter Siswa Taman Kanak Az-Zahro

Para Guru dilatih untuk dapat menggunakan karakter yang bisa menghubungkan dengan Siswa Taman Kanak, yaitu karakter yang digunakan adalah anak. Prinsip ini agar Siswa Taman Kanak Az-zahro dapat fokus, karena karakter anak cocok digunakan bagi anak usia dini (Siti Azizah & Tjatarsari Widiartin, 2019). Karakter seperti Ahmad dalam cerita pembelajaran angka Hijaiyah akan sangat membantu menarik perhatian anak-anak.

5) Memilih Gaya Visual dan Nada Cerita

Para Guru Taman Kanak Az-zahro dilatih untuk dapat menentukan apakah video akan berbentuk 2D, 3D, live-action, atau animasi. Misalnya, gaya 3D kartun sangat cocok untuk Siswa Taman Kanak Az-zahro. Selanjutnya perlu untuk menggunakan warna dan desain yang menarik untuk menjaga perhatian. Nada cerita juga bisa disampaikan secara hangat, ramah, dan edukatif.

6) Menulis Skenario dengan Detail

Narasi: Guru Taman Kanak Az-zahro dilatih untuk menuliskan setiap dialog atau narasi yang disampaikan oleh karakter atau narator. Selanjutnya adalah



PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA III

Kualitas Sumberdaya Manusia

“Refleksi Budaya Kemajapahitan: *SDM Unggul Menuju Indonesia Emas 2045 berbasis Sainstek Berwawasan Lingkungan dan Kewirausahaan*”

mendeskripsikan Visual: Menjelaskan adegan, gerakan karakter, dan transisi antar scene.

7) Membuat Dialog yang Menarik dan Edukatif

Dialog harus natural dan sesuai dengan umur serta kemampuan pemahaman Siswa Taman Kanak Az-zahro dengan menyertakan interaksi antara karakter atau antara karakter dan penonton, seperti pertanyaan atau ajakan bermain.

8) Menambahkan Unsur Interaktif

Untuk meningkatkan keterlibatan, maka di dalam pembelajaran yang dibuat, maka Guru Taman Kanak Az-zahro dapat menambahkan bagian yang interaktif, seperti pertanyaan atau permainan singkat.

9) Memasukkan Musik dan Efek Suara

Menambahkan musik latar yang mendukung suasana dan efek suara yang membuat cerita lebih hidup. Misalnya, suara alam atau suara mainan anak saat karakter bermain.

10) Evaluasi dan Revisi

Setelah skenario selesai, maka perlu melakukan evaluasi apakah tujuan pembelajaran tercapai dan cerita mudah diikuti. Dalam melakukan evaluasi yang dilakukan adalah dengan meminta masukan dari orang lain, terutama dari kelompok Guru dan Siswa Taman Kanak Az-zahro, sebelum memproduksi video.

2. Membuat Narasi

Untuk membuat gambar sesuai dengan narasi, langkah-langkah yang perlu diambil adalah pertama menyiapkan Narasi yang Jelas, dimana setiap adegan harus dijelaskan dengan baik, termasuk karakter, latar, aksi, dan emosi yang ingin ditonjolkan. Kedua membuat Storyboard atau Sketsa Kasar dimana akan membantu menggambarkan tata letak visual secara keseluruhan. Ketiga menggambar elemen penting seperti karakter, posisi, latar belakang, serta elemen lain yang dibutuhkan. Keempat mendesain Karakter. Kelima menentukan penampilan karakter yang sesuai dengan deskripsi di narasi. Keenam menentukan Gaya Visual, misalnya gaya 3D kartun atau 2D. Hal ini akan mempengaruhi alat yang digunakan untuk membuat ilustrasi.

3. Membuat Gambar berdasarkan Narasi

Untuk membuat gambar berdasarkan narasi, maka Guru Taman Kanak Az-Zahro dilatih untuk membuat Narasi yang jelas dan detail. Menentukan Gaya Visual. Memilih tools atau aplikasi untuk membuat gambar.



PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA III

Kualitas Sumberdaya Manusia

“Refleksi Budaya Kemajapahitan: SDM Unggul Menuju Indonesia Emas 2045 berbasis Sainstek Berwawasan Lingkungan dan Kewirausahaan”

4. Membuat Video berdasarkan gambar

Pada tahap ini para Guru Taman Kanak Az-Zahro dilatih untuk membuat video berdasarkan gambar, dengan langkah pertama yaitu mempersiapkan gambar, dimana gambar dapat berupa kumpulan gambar yang akan digunakan dalam video. gambar bisa berupa foto, ilustrasi, atau elemen desain grafis. Perlu dipastikan gambar memiliki kualitas yang baik agar video terlihat menarik. Kedua mengatur urutan gambar. Ketiga mengatur durasi dan transisi. menggunakan aplikasi untuk membuat video dari gambar yang telah disiapkan. Jika ingin video lebih menarik, tambahkan efek visual seperti zoom-in atau zoom-out pada gambar, atau efek animasi sederhana. Setelah video selesai dilanjutkan dengan mengunggah ke platform seperti YouTube, Instagram, atau membagikannya melalui media lain seperti WhatsApp atau Google Drive. Dengan proses ini, video bisa digunakan untuk berbagai tujuan, seperti presentasi, konten media sosial, atau bahkan materi edukasi.

5. Membuat Suara berdasarkan narasi

Pada tahap ini Guru Taman Kanak Az-Zahro dilatih untuk membuat suara berdasarkan narasi dengan melibatkan beberapa cara yaitu menggunakan rekaman suara manusia atau teknologi teks ke suara (text-to-speech).

1) Menggunakan Rekaman Suara Manusia

Menulis Narasi: Pastikan narasi yang akan direkam sudah ditulis dengan jelas dan ringkas. Ini membantu dalam pembacaan yang lancar.

Mempersiapkan Peralatan: Mikrofon, perangkat lunak untuk merekam seperti Audacity, Adobe Audition, atau GarageBand untuk merekam dan mengedit suara.

Rekam Suara: memilih tempat yang tenang untuk menghindari gangguan suara latar.

Pembacaan: Membaca narasi dengan artikulasi yang jelas dan intonasi yang sesuai dengan suasana narasi.

Mengedit Rekaman: menghapus bagian yang tidak perlu, sesuaikan volume, dan tambahkan efek jika diperlukan.

Pemrosesan: menggunakan filter untuk meningkatkan kualitas suara, seperti mengurangi noise.

Mengekspor dan menggunakan: menyimpan hasil rekaman dalam format yang sesuai (misalnya MP3, WAV).



PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA III

Kualitas Sumberdaya Manusia

“Refleksi Budaya Kemajapahitan: *SDM Unggul Menuju Indonesia Emas 2045 berbasis Sainstek Berwawasan Lingkungan dan Kewirausahaan*”

2) Menggunakan Teknologi Teks ke Suara (Text-to-Speech)

Memilih Platform TTS: Mengenalkan kepada Guru Taman Kanak Az-Zahro perihal layanan TTS yang tersedia, seperti Google Text-to-Speech, Amazon Polly, dan IBM Watson Text-to-Speech.

Menginputkan Narasi: Melatih Guru Taman Kanak Az-Zahro untuk memasukkan teks narasi ke dalam platform TTS.

Menyesuaikan Suara: beberapa platform memungkinkan pemilihan suara laki-laki atau perempuan, serta aksen.

Menyesuaikan Intonasi: beberapa platform memungkinkan penyesuaian intonasi dan kecepatan berbicara.

Menghasilkan Suara: setelah semua pengaturan selesai, maka dihasilkan file audio dari teks, yaitu dalam format MP3 atau WAV.

Integrasikan ke Proyek: Guru Taman Kanak Az-Zahro dilatih untuk menggunakan file audio yang dihasilkan dalam proyek media pembelajaran yang dibuat.

6. Upload Video

Pada tahap ini Guru Taman Kanak Az-Zahro dilatih untuk melakukan upload data pada sistem cloud, misalkan pada media sosial atau pada cloud drive yang telah dibuat.

7. Membuat Flashcard Menggunakan CANVA

Setelah video pembelajaran sudah diupload, maka selanjutnya Guru Taman Kanak Az-Zahro dilatih untuk membuat flashcard berdasarkan materi pembelajaran. Agar desain flashcard menarik, maka para Guru dilatih untuk membuat desain menggunakan aplikasi CANVA. Karena setiap Guru di Indonesia dapat menggunakan aplikasi CANVA secara resmi menggunakan akun belajar yang telah disediakan oleh pemerintah.

8. Mengintegrasikan Flashcard Dengan Cloud Video

Pada tahap ini Guru Taman Kanak Az-Zahro dilatih untuk mengintegrasikan flashcard yang telah dibuat dengan cloud video agar menjadi sebuah Smart Edukasi yang dapat digunakan oleh Siswa Taman Kanak Az-Zahro sebagai media multiliterasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelaksanaan pelatihan Smart Edukasi diikuti oleh Guru Taman Kanak Az-Zahro, dimana para Guru serius mendengarkan setiap arahan dan instruksi yang diberikan seperti ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Guru Taman Kanak Az-Zahro saat mendengarkan setiap instruksi

1. Membuat Narasi

Dalam membuat narasi harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Di dalam praktek pada pelatihan Smart Edukasi ditentukan tujuan pembelajaran adalah Siswa mampu menyebutkan angka hijaiyah dari 1 sampai 10.

Narasi yang dipraktikkan untuk tujuan pembelajaran tersebut adalah “Membuat narasi yang berisi cerita mengenai seorang anak laki-laki bernama ahmad berusia 5 tahun, seorang muslim berambut ikal berwajah putih tampan, mengenakan baju gamis berwarna hijau cerah. Dimana ahmad akan belajar angka hijaiyah mulai angka 1 sampai angka 10”. Gambar kartun 3 dimensi, animasi, dan suasana cerah. Hasil narasi yang ditentukan di dalam praktek seperti ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Narasi yang dipraktikkan

Deskripsi Gambar	Narator	Caption	Ahmad
Adekan 1: Ahmad Memulai Pelajaran			
Di sebuah ruang belajar yang cerah, kita akan bertemu dengan Ahmad, seorang anak laki-laki berusia 5 tahun. Ahmad seorang Muslim yang sangat pintar dan bersemangat untuk belajar. Hari ini, Ahmad akan belajar membaca angka Hijaiyah dari satu sampai sepuluh. Ruangan belajar yang terang dengan dinding berwarna	“Ahmad sudah siap untuk belajar. Lihatlah senyum di wajahnya, ia sangat bersemangat”	"بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ" (Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang)	

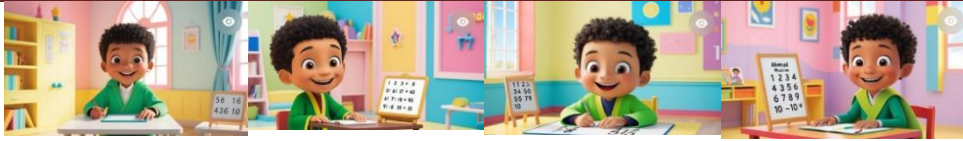
Tabel 1. Narasi yang dipraktekkan

Deskripsi Gambar	Narator	Caption	Ahmad
<p>pastel. Ahmad duduk di sebuah meja kecil, di depannya terdapat papan tulis putih kecil. Ahmad, anak laki-laki dengan rambut ikal dan wajah cerah, mengenakan gamis hijau cerah. Ahmad tersenyum dan terlihat bersemangat</p>			
Adegan 2: Angka Hijaiyah Satu (وَاحِدٌ)			
<p>Ahmad memegang papan tulis kecil. Di papan tulis tertulis angka Hijaiyah satu, "وَاحِدٌ". Ahmad menatap papan tulis dengan serius, kemudian tersenyum.</p>	<p>"Mari kita mulai dengan angka satu dalam bahasa Arab. Angka ini disebut 'Wahid' - وَاحِدٌ. Ahmad, coba ucapkan 'Wahid'"</p>	وَاحِدٌ - Satu	(Suara anak yang ceria) "Wahid!"
Adegan 3: Angka Hijaiyah Dua (اِثْنَانٌ)			
<p>Ahmad menulis angka dua dalam bahasa Hijaiyah di papan tulis kecil, "اِثْنَانٌ". Ahmad tampak berpikir sejenak, lalu mengulang dengan keras</p>	<p>"Bagus, Ahmad! Sekarang kita lanjutkan ke angka dua. Dalam bahasa Arab, ini disebut 'Itsnani' - اِثْنَانٌ."</p>	اِثْنَانٌ - Dua	(Suara semangat) "Itsnani!"
Adegan 4: Angka Hijaiyah Tiga (ثَلَاثَةٌ)			
<p>Ahmad memegang kartu angka dengan angka Hijaiyah "ثَلَاثَةٌ". Dia tersenyum dan dengan percaya diri mengucapkan angka tersebut.</p>	<p>"Sekarang kita belajar angka tiga, 'Tsalatha' - ثَلَاثَةٌ. Coba katakan, Ahmad!"</p>	"ثَلَاثَةٌ - Tiga"	(Suara ceria) "Tsalatha!"
Adegan 5: Angka Hijaiyah Empat (أَرْبَعَةٌ)			
<p>Ahmad menunjuk ke layar digital kecil yang menampilkan angka empat, "أَرْبَعَةٌ". Ahmad mengulang angka tersebut beberapa kali.</p>	<p>"Bagus sekali, Ahmad! Sekarang, untuk angka empat, kita sebut 'Arba'a' - أَرْبَعَةٌ."</p>	"أَرْبَعَةٌ - Empat"	(Suara ceria) "Arba'a!"
Adegan 6: Angka Hijaiyah Lima (خَمْسَةٌ)			
<p>Ahmad berdiri di depan meja dengan tangan di pinggul, melihat papan tulis dengan angka lima, "خَمْسَةٌ". Dia terlihat bersemangat dan penuh percaya diri.</p>	<p>"Sekarang, kita akan belajar angka lima, 'Khamisa' - خَمْسَةٌ. Ayo, Ahmad!"</p>	"خَمْسَةٌ - Lima"	
Adegan 7: Angka Hijaiyah Enam (سِتَّةٌ)			

Tabel 1. Narasi yang dipraktekkan

Deskripsi Gambar	Narator	Caption	Ahmad
Ahmad menatap buku belajar yang terbuka, ada gambar angka enam, "سِتَّة". Ahmad membaca dengan penuh perhatian	"Angka enam dalam bahasa Arab disebut 'Sitta' - سِتَّة. Ahmad, coba ucapkan!"	"سِتَّة - Enam"	(Suara ceria) "Sitta!"
Adegan 8: Angka Hijaiyah Tujuh (سَبْعَة)			
Ahmad menulis angka tujuh di papan tulis, "سَبْعَة", dengan tangan kecilnya. Dia tampak sangat bangga dengan dirinya.	"Hebat, Ahmad! Sekarang angka tujuh, 'Sab'a' - سَبْعَة."	"سَبْعَة - Tujuh"	(Suara antusias) "Sab'a!"
Adegan 9: Angka Hijaiyah Delapan (ثَمَانِيَة)			
Ahmad berdiri dengan senyum lebar, menunjukkan kartu angka dengan angka delapan, "ثَمَانِيَة". Dia membaca angka itu dengan suara keras.	"Selanjutnya adalah angka delapan, 'Thamaniya' - ثَمَانِيَة."	"ثَمَانِيَة - Delapan"	(Suara riang) "Thamaniya!"
Adegan 10: Angka Hijaiyah Sembilan (تِسْعَة)			
Ahmad duduk kembali di mejanya, kali ini dengan tangan terangkat ke udara, sangat bersemangat. Angka sembilan, "تِسْعَة" ada di papan tulis di depannya.	"Dan sekarang, angka sembilan, 'Tis'a' - تِسْعَة."	"تِسْعَة - Sembilan"	(Suara senang) "Tis'a!"
Adegan 11: Angka Hijaiyah Sepuluh (عَشْرَة)			
Ahmad mengangkat kedua tangannya dengan jari-jari menunjukkan angka sepuluh, "عَشْرَة". Ahmad terlihat sangat bahagia.	"Akhirnya, kita sampai pada angka sepuluh, 'Ashara' - عَشْرَة. Bagus sekali, Ahmad!"	"عَشْرَة - Sepuluh"	(Suara bangga) "Ashara!"
Adegan 12: Penutupan			
Ahmad berdiri di depan kamera dengan senyum lebar. Di belakangnya ada angka-angka Hijaiyah dari satu sampai sepuluh.	"Ahmad telah menyelesaikan pelajaran angka Hijaiyah hari ini. Hebat sekali! Teruslah belajar, Ahmad! Sampai jumpa di pelajaran berikutnya!"	"Terima Kasih! Sampai Jumpa!"	

Setelah narasi dibuat seperti ditunjukkan pada tabel 1, maka selanjutnya diperoleh gambar untuk setiap adegan. Untuk alternatif gambar adegan 1 diperoleh 4 gambar yang sesuai seperti ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2. Alternatif pilihan gambar untuk adegan 1

Untuk adegan 3, diperoleh 4 gambar, akan tetapi dari sisi kemiripan pada hasil gambar adegan 1, hanya diperoleh 2 gambar seperti ditunjukkan pada gambar 3. Apabila diperhatikan pada gambar 3, maka gambar 3 kurang sesuai dengan adegan 3. Untuk itu sebelum gambar dipilih untuk dijadikan video, maka gambar perlu diedit terlebih dahulu.



Gambar 3. Alternatif pilihan gambar untuk adegan 2

Demikian seterusnya dilakukan proses pembuatan gambar hingga didapatkan seluruh gambar pada seluruh adegan yang ditunjukkan pada tabel 1. Setelah seluruh gambar diperoleh, maka dilanjutkan dengan proses membuat video. Membuat video bisa dilakukan dengan memilih satu atau lebih gambar pada setiap adegan. Proses penggabungan video dilakukan untuk seluruh video yang telah dihasilkan. Proses pengisian suara ke dalam video dapat dilakukan dengan cara memasukkan suara untuk setiap video, atau menggabung seluruh video dilanjutkan dengan memasukkan seluruh suara.

KESIMPULAN

Dari kegiatan pelaksanaan pelatihan Smart Edukasi diketahui bahwa Guru Taman Kanak Az-zahro telah dapat membuat dan mengembangkan modul pembelajaran yang variatif dengan memanfaatkan literasi digital. Modul pembelajaran berupa video pembelajaran yang diupload di cloud system yang diintegrasikan dengan flashcard sebagai media pembelajaran. Modul pembelajaran selanjutnya dapat diterapkan pada Siswa taman kanak Az-zahro dimana Guru tersebut mengajar sebagai media multiliterasi bagi Siswa Taman Kanak Az-Zahro.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Direktorat Riset, Teknologi, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset Dan



PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA III
Kualitas Sumberdaya Manusia
“Refleksi Budaya Kemajapahitan: SDM Unggul Menuju Indonesia Emas
2045 berbasis Sainstek Berwawasan Lingkungan dan Kewirausahaan”

Teknologi Kementerian Pendidikan, Budaya, Riset Dan Teknologi, yang telah memberi kesempatan untuk melaksanakan Program Pengabdian Kepada Masyarakat Hibah Kompetitif Nasional Pada Skema Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat. Terimakasih pula yang sebesar-besarnya kepada LPPM Universitas Wijaya Kusuma Surabaya yang telah memberi dukungan terhadap program Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani Cahyadi. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar (Teori Dan Prosedur)* (Pertama). Laksta.
- Azizah, S., Huda, M., Widiartin, T., & Maslihah, M. (2020). The design a scenario of multimedia learning model based on synchronization between English lesson and ablution lesson. *Journal of Physics: Conference Series*, 1469(1), 012047. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1469/1/012047>
- Ginanjari, A. Y., & Widayanti, W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Multiliterasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa Di SD/MI. *Primary : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 10(2), 117. <https://doi.org/10.32678/primary.v10i02.1283>
- Gunawan, H. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Multiliterasi Pada Perkuliahan Pembelajaran Berbicara. *Jurnal Literasi*, 4(1), 41–52.
- Hasnida, S. S., Adrian, R., & Siagian, N. A. (2024). Tranformasi Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(2), 110–116. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488>
- Mahyudi, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Armada*, 1(2), 122–127. <https://doi.org/10.55681/armada.v1i1.393>
- Muhammad Anwar HM. (2018). Inovasi Sistem Pendidikan. *eJournal UIN Alaudin Makasar*, 7(2), 161–170.
- Muhammad Hasan, Milawati, & DKK. (2021). *Media Pembelajaran* (Pertama). Tahta Media Grup.
- Namiri, Z., & Patimah, S. (2023). Optimalisasi Penggunaan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Smp It Ar Raihan Bandar Lampung. *AT-TAJDID: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 7(2), 465–474. <https://doi.org/Doi: http://dx.doi.org/10.24127/att.v6521a2366>
- Nuryana, A., Hernawan, A., & Hambali, A. (2021). Perbedaan Pendekatan Kontekstual Dengan Pendekatan Tradisional Dan Penerapannya Di Kelas (Analisis Pendekatan Pembelajaran PAI). *Jurnal Inovasi Pendidikan*



PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA III
Kualitas Sumberdaya Manusia
“Refleksi Budaya Kemajapahitan: *SDM Unggul Menuju Indonesia Emas 2045* berbasis Sainstek Berwawasan Lingkungan dan Kewirausahaan”

-
- Agama Islam (JIPAI), 1(1), 39–49.*
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.10544>
- Siti Azizah & Tjatarsari Widiartin. (2019). Role and effect of a character on scenario of multimedia learning. *SSRN Electronic Journal*.
<https://doi.org/10.2139/ssrn.3487238>
- Sumakul, H. I., Tendean, S. V., & Lonto, A. L. (2024). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran. *Tumoutou Social Science Journal, 1(1)*, 21–30. <https://doi.org/10.61476/xy1xwh12>
- Syafaruddin, Asrul, & Mesiono. (2012). *Inovasi Pendidikan (Suatu Analisis Terhadap Kebijakan Baru Pendidikan)*. Perdana Publishing.
- Syerlita, R., & Siagian, I. (2024). Dampak Perkembangan Revolusi Industri 4.0 Terhadap Pendidikan Di Era Globalisasi Saat Ini. *Journal on Education, 07(01)*, 3507–3515. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2)*, 103–114.
- Tamrin, H., & Masykuri, A. (2024). *Inovasi Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. 1(1)*.
- Utomo, S. B., Iriani, A., & Satyawati, S. T. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Dalam Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Prakarsa Paedagogia, 5(2)*.
<https://doi.org/10.24176/jpp.v5i2.8289>
- Widiartin, T., Azizah, S., & Karyanto, N. W. (2020). Determining cognitive and affective aspects of ablution lessons synchronized with English language learning using total physical response methods as multimedia learning parameters for Islamic kindergarten. *Journal of Physics: Conference Series, 1469(1)*, 012048. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1469/1/012048>