

**UNIT PROGRAM**  
**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA ANIMASI BERGERAK UNTUK**  
**MENINGKATKAN KOMPETENSI TUTOR PAUD TUNAS MULIA RW.07**  
**KELURAHAN BARU**

<b>Tempat</b>	: PAUD Tunas Mulia
<b>Sasaran</b>	: Tutor PAUD Tunas Mulia
<b>Kegiatan</b>	: Pelatihan pembuatan media animasi bergerak
<b>Pertemuan</b>	: Pertemuan ke-1
<b>Alokasi Waktu</b>	: 2 x 45 menit

**A. Standar Kompetensi**

Memahami cara membuat desain media animasi bergerak dengan baik sehingga dapat mengatasi kesulitan dan mempermudah dalam menyampaikan materi kepada anak didik.

**B. Kompetensi Dasar**

1. Warga belajar memahami pengertian media pembelajaran
2. Warga belajar memahami fungsi media pembelajaran
3. Warga belajar memahami media animasi

### **C. Indikator**

1. Warga belajar mampu menjelaskan pengertian media pembelajaran
2. Warga belajar mampu menjelaskan fungsi media pembelajaran
3. Warga belajar mampu memahami media animasi

### **D. Materi (*uraian materi terlampir*)**

Media pembelajaran :

1. Pengertian media pembelajaran
2. Fungsi media pembelajaran
3. Media animasi

### **E. Kegiatan Pembelajaran**

1. Kegiatan awal
  - a. Fasilitator memberikan salam kepada warga belajar
  - b. Fasilitator menjelaskan tujuan pembelajaran
  - c. Fasilitator bertanya kepada warga belajar tentang pengetahuan awal terhadap materi yang akan dijelaskan
2. Kegiatan inti
  - a. fasilitator menjelaskan materi mengenai media pembelajaran
  - b. warga belajar mendiskusikan materi yang dijelaskan fasilitator
  - c. warga belajar memaparkan hasil diskusi yang sudah dilakukan
3. Kegiatan Penutup
  - a. Warga belajar dan fasilitator menyimpulkan materi yang telah

dijelaskan

b. Fasilitator menutup kegiatan pembelajaran

#### **F. Metode Pembelajaran**

1. Metode Ceramah
2. Metode Diskusi
3. Tanya Jawab

#### **G. Media Pembelajaran**

1. Bahan Ajar
2. White board dan spidol

#### **H. Evaluasi**

1. Bentuk : pilihan ganda

**UNIT PROGRAM**  
**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA ANIMASI BERGERAK UNTUK**  
**MENINGKATKAN KOMPETENSI TUTOR PAUD TUNAS MULIA RW.07**  
**KELURAHAN BARU**

<b>Tempat</b>	: PAUD Tunas Mulia
<b>Sasaran</b>	:Tutor PAUD Tunas Mulia
<b>Kegiatan</b>	: Pelatihan pembuatan media animasi bergerak
<b>Pertemuan</b>	: Pertemuan ke-2
<b>Alokasi Waktu</b>	: 2 x 45 menit

**A. Standar Kompetensi**

Memahami cara membuat desain media animasi bergerak dengan baik sehingga dapat mengatasi kesulitan dan mempermudah dalam menyampaikan materi kepada anak didik.

**B. Kompetensi Dasar**

1. Warga belajar memahami Adobe Flash
2. Warga belajar memahami fungsi Adobe Flash

### **C. Indikator**

1. Warga belajar mampu memahami pengertian Adobe Flash
2. Warga belajar mampu memahami fungsi Adobe Flash

### **D. Materi (*uraian materi terlampir*)**

Adobe Flash :

1. Pengertian Adobe Flash
2. Fungsi Adobe Flash

### **E. Kegiatan Pembelajaran**

1. Kegiatan awal
  - a. fasilitator memberikan salam kepada warga belajar
  - b. fasilitator menjelaskan tujuan pembelajaran
  - c. fasilitator bertanya kepada warga belajar tentang pengetahuan awal terhadap materi yang akan dijelaskan
2. Kegiatan inti
  - a. fasilitator menjelaskan materi mengenai komponen dan tool Adobe Flash
  - b. warga belajar mendiskusikan materi yang dijelaskan fasilitator
  - c. warga belajar memaparkan hasil diskusi yang sudah dilakukan
3. Kegiatan Penutup
  - a. Warga belajar dan fasilitator menyimpulkan materi yang telah dijelaskan

b. Fasilitator menutup kegiatan pembelajaran

#### **F. Metode Pembelajaran**

1. Metode Ceramah
2. Metode Diskusi
3. Tanya Jawab

#### **G. Media Pembelajaran**

1. Bahan Ajar
2. White board dan spidol

#### **H. Evaluasi**

1. Bentuk : pilihan ganda

**UNIT PROGRAM**  
**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA ANIMASI BERGERAK UNTUK**  
**MENINGKATKAN KOMPETENSI TUTOR PAUD TUNAS MULIA RW.07**  
**KELURAHAN BARU**

<b>Tempat</b>	: PAUD Tunas Mulia
<b>Sasaran</b>	:Tutor PAUD Tunas Mulia
<b>Kegiatan</b>	: Pelatihan pembuatan media animasi bergerak
<b>Pertemuan</b>	: Pertemuan ke-3
<b>Alokasi Waktu</b>	: 2 x 45 menit

**A. Standar Kompetensi**

Memahami cara membuat desain media animasi bergerak dengan baik sehingga dapat mengatasi kesulitan dan mempermudah dalam menyampaikan materi kepada anak didik.

**B. Kompetensi Dasar**

1. Warga belajar memahami komponen dalam Adobe Flash
2. Warga belajar mampu memahami fungsi Tool dalam Adobe Flash

### **C. Indikator**

1. Warga belajar mampu memahami komponen dalam Adobe Flash
2. Warga belajar mampu memahami fungsi Tool dalam Adobe Flash

### **D. Materi (*uraian materi terlampir*)**

Adobe Flash :

1. Komponen Adobe
2. Fungsi Tool Adobe Flash

### **E. Kegiatan Pembelajaran**

1. Kegiatan awal
  - a. fasilitator memberikan salam kepada warga belajar
  - b. fasilitator menjelaskan tujuan pembelajaran
  - c. fasilitator bertanya kepada warga belajar tentang pengetahuan awal terhadap materi yang akan dijelaskan
2. Kegiatan inti
  - a. fasilitator menjelaskan materi mengenai komponen dan tool Adobe Flash
  - b. warga belajar mendiskusikan materi yang dijelaskan fasilitator
  - c. warga belajar memaparkan hasil diskusi yang sudah dilakukan
3. Kegiatan Penutup
  - a. Warga belajar dan fasilitator menyimpulkan materi yang telah dijelaskan

b. Fasilitator menutup kegiatan pembelajaran

#### **F. Metode Pembelajaran**

1. Metode Ceramah
2. Metode Diskusi
3. Tanya Jawab

#### **G. Media Pembelajaran**

1. Bahan Ajar
2. White board dan spidol

#### **H. Evaluasi**

1. Bentuk : pilihan ganda

**UNIT PROGRAM**  
**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA ANIMASI BERGERAK UNTUK**  
**MENINGKATKAN KOMPETENSI TUTOR PAUD TUNAS MULIA RW.07**  
**KELURAHAN BARU**

<b>Tempat</b>	: PAUD Tunas Mulia
<b>Sasaran</b>	:Tutor PAUD Tunas Mulia
<b>Kegiatan</b>	: Pelatihan pembuatan media animasi bergerak
<b>Pertemuan</b>	: Pertemuan ke-4
<b>Alokasi Waktu</b>	: 2 x 45 menit

**A. Standar Kompetensi**

Memahami cara membuat desain media animasi bergerak dengan baik sehingga dapat mengatasi kesulitan dan mempermudah dalam menyampaikan materi kepada anak didik.

**B. Kompetensi Dasar**

1. Warga belajar mampu memahami langkah-langkah membuat media animasi dengan Adobe Flash
2. Warga belajar mampu mempraktekkan pembuatan media animasi dengan menggunakan Adobe Flash

### **C. Indikator**

1. Warga belajar mampu memahami langkah-langkah pembuatan media animasi dengan menggunakan Adobe Flash
2. Warga belajar mampu membuat media animasi dengan menggunakan Adobe Flash

### **D. Materi (*uraian materi terlampir*)**

Adobe Flash :

1. Langkah-langkah pembuatan media animasi dengan menggunakan Adobe Flash

### **E. Kegiatan Pembelajaran**

1. Kegiatan awal
  - a. fasilitator memberikan salam kepada warga belajar
  - b. fasilitator menjelaskan tujuan pembelajaran
  - c. fasilitator bertanya kepada warga belajar tentang pengetahuan awal terhadap materi yang akan dijelaskan
2. Kegiatan inti
  - a. fasilitator menjelaskan materi mengenai Adobe Flash
  - b. warga belajar mendiskusikan materi yang dijelaskan fasilitator
  - c. warga belajar memaparkan hasil diskusi yang sudah dilakukan
3. Kegiatan Penutup
  - a. Warga belajar dan fasilitator menyimpulkan materi yang telah

dijelaskan

- b. Fasilitator menutup kegiatan pembelajaran

#### **F. Metode Pembelajaran**

1. Metode Ceramah
2. Metode Diskusi
3. Tanya Jawab

#### **G. Media Pembelajaran**

1. Bahan Ajar
2. White board dan spidol

#### **H. Evaluasi**

1. Bentuk : pilihan ganda