

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR**

#### **A. Tinjauan Pustaka**

##### **1. Hakikat Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian media pembelajaran**

Media dalam istilah lain disebut “medium” merupakan suatu alat yang digunakan untuk memfasilitasi sebuah pembelajaran untuk dapat memudahkan dalam proses pembelajaran terasa sangatlah penting mengingat media menjadi suatu hal yang dapat memudahkan proses berpikir dan sebagai penyampai bagi sebuah pesan dalam lingkup komunikasi dari seorang instruktur dengan warga belajarnya. Kata media berasal dari bahasa latin yang secara lugas hal itu dapat diartikan sebagai “tengah”, “perantara” atau “pengantar” dapat juga disebut dalam bahasa arab yang diartikan sebagai pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.<sup>1</sup>

Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah materi atau

---

<sup>1</sup> Azhar ARSYAD. *Media Pembelajaran*. 1997. Grafindo; Jakarta h3

kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan.<sup>2</sup> Media sebagai mana yang telah dijelaskan diatas merupakan sebuah perantara atau alat yang dapat digunakan sebagai model atau metode dalam penyampaian pembelajaran. media (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah perantara atau pengantar (Arsyad, 2002 Sadiman, 1990). Media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan/atau alat (*hardware*).

Brown (1973) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Perkembangan ilmu pengetahuan dan

---

<sup>2</sup> *Ibid*

teknologi, khususnya dalam bidang pendidikan saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya computer dan internet.<sup>3</sup>

Pendapat lain dikemukakan oleh Nurhayati dan Lukman (2004) bahwa fungsi media pembelajaran diantaranya:

1. Memperjelas dan memperkaya/ melengkapi informasi yang diberikan secara verbal.
2. Meningkatkan motivasi dan efisiensi penyampaian informasi.
3. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi.
4. Menambah variasi penyajian materi.
5. Pemilihan media yang tepat akan menimbulkan semangat, gairah, dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar.
6. Kemudahan materi untuk dicerna dan lebih membekas, sehingga tidak mudah dilupakan siswa.
7. Memberikan pengalaman yang lebih kongkrit bagi hal yang mungkin abstrak.
8. Meningkatkan keingintahuan (*curiosity*) siswa.
9. Memberikan stimulus dan mendorong respon siswa.

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi teknologi dan komunikasi (Association of education and communication technology/AECT) di Amerika misalnya, membatasi media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (1970)

---

<sup>3</sup> Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. 1997. Grafindo; Jakarta h.23

menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Agak berbeda dengan itu semua adalah batasan yang diberikan oleh asosiasi pendidikan nasional (National Education Assosiation/ NEA ). Dikatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Adapun batasan yang diberikan, ada persamaan-persamaan diantaranya yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dari penjelasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media pembelajaran ialah suatu penjemabatan antara pengirim dan penerima pesan yang bermuatan nilai-nilai pendidikan sehingga dapat dikatakan terjadi interaksi tidak langsung yang diciptakan guru terhadap anak didik

untuk memperjelas, mempermudah dan meningkatkan informasi yang akan diperoleh anak didik.<sup>4</sup>

#### **b. Fungsi dan peran media pembelajaran**

Media berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar tergantung pada interaksi siswa dengan media. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga anak didik bisa meningkatkan hasil belajar, alasan ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Edgare Dale dengan teori “*Cone experience* (kerucut pengalaman)”, yang menjadi dasar pokok penggunaan media dalam pembelajaran.

Menurut teori kerucut pengalaman, pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui kata verbal. Akibatnya siswa hanya akan memahami suatu pengetahuan dalam bentuk kata tanpa mengerti dan memahami makna yang terkandung dalam pengetahuan tersebut. Karena itulah anak didik harus memiliki pengalaman lebih konkret agar tidak salah persepsi terhadap pengetahuan yang diajarkan. Salah satu cara agar siswa memiliki pengalaman yang konkret adalah

---

<sup>4</sup> Dr. Arief S. Sadiman, M.Sc, Drs. R. Raharjo, M.Sc, Anung Haryono, M.Sc., C.A.S.Rahardjito, *Media pendidikan dan proses belajar mengajar*, (Penerbit: Pustekom Dikbud dan Raja Grafindo Persada), 1993. h.6-7

dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.<sup>5</sup>

Penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi proses belajar mengajar karena media pembelajaran sangat membantu memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, serta efisien. Karena tidak salah jika ada ungkapan, “Bantuan yang baik adalah seperti jendela, yang tidak butuh perhatian, tapi mampu memberikan cahaya masuk ke dalam.” Dalam proses pembelajaran, terdapat sistem yang harus diperhatikan dengan baik. Pembelajaran dikatakan sebagai sistem karena di dalamnya terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan satu sama lain dalam rangka untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Pada dasarnya media pembelajaran itu terdiri dari dua unsur, yaitu unsur peralatan dan perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawahnya (*message/software*), dengan demikian, media pengajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan. *Software* merupakan informasi atau bahan ajar yang akan disampaikan kepada siswa, sedangkan *hardware*

---

<sup>5</sup> Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*, (penerbit DIVA Press juli 2011), 2011. h. 47

berupa peralatan atau sarana yang digunakan untuk menyajikan pesan atau bahan ajar tersebut.

Tujuan utama media pembelajaran adalah untuk memadukan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik yang sangat penting dalam proses pembelajaran siswa. Pada ranah kognitif, kemampuan yang diharapkan bisa didapat melalui media pembelajaran adalah kemampuan yang bersifat intelektual, kemampuan ini terdiri atas pengetahuan, pemahaman, penerapan, penguraian, sintesis, dan penilaian. Sedangkan pada ranah afektif, kemampuan yang dituju dari penggunaan media adalah berkaitan dengan rasa, sikap, dan tingkah laku. Ranah afektif ini terdiri atas penerimaan, tanggapan, penghargaan, pengaturandan karakterisasi. Kemudian pada ranah psikomotorik kemampuan yang ditekankan melalui media pembelajaran adalah kemampuan yang bersifat jasmaniah atau fisik. ranah psikomotorik ini terdiri dari persepsi, kesiapan untuk menyesuaikan, respon berpandu, mekanisme, respons terbuka yang bersifat kompleks dan organisasi.

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi dan peran media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang ingin disampaikan oleh guru kepada murid, yang bertujuan untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif dan

efisien. Jika guru menggunakan dan memanfaatkan media secara maksimal, maka anak didik mampu menyerap segala pesan yang disampaikan, belajar lebih banyak, menyerap sesuatu yang dipelajari dengan lebih baik, serta meningkatkan penampilan dalam menggunakan keterampilan sesuai dengan tujuan proses belajar dan mengajar.<sup>6</sup>

## **2. Hakikat Media Animasi**

### **a. Pengertian Media animasi**

Animasi merupakan gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga terlihat menarik dan kelihatan lebih hidup. Menurut Utami (2007), animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan.

Prinsip dari animasi adalah mewujudkan ilusi bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada kecepatan yang tinggi atau dapat disimpulkan animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi bergerak sehingga kelihatan hidup.

Animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang

---

<sup>6</sup> Dina Indriana. *Ibid.*, h. 19-23



berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman bahan ajar meningkat.

Animasi yang digunakan baik pada penjelasan konsep maupun contoh-contoh, selain berupa animasi statis auto-run atau diaktifkan melalui tombol, juga bisa berupa animasi interaktif di mana pengguna (siswa) diberi kemungkinan berperan aktif dengan merubah nilai atau posisi bagian tertentu dari animasi tersebut. Urutan kegiatan belajarnya dapat meliputi : melihat contoh, mengerjakan soal latihan, menerima informasi, meminta penjelasan, dan mengerjakan soal/evaluasi (Suwarna, 2007).

Menurut Harun dan Zaidatun (2004) animasi mempunyai peranan yang tersendiri dalam bidang pendidikan khususnya untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Berikut merupakan beberapa kepentingan atau kelebihan animasi apabila digunakan dalam bidang pendidikan :

1. Animasi mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik.
2. Animasi digital mampu menarik perhatian pelajar dengan mudah. Animasi mampu menyampaikan suatu pesan dengan lebih baik dibanding penggunaan media yang lain.
3. Animasi digital juga dapat digunakan untuk membantu menyediakan pembelajaran secara maya.
4. Animasi mampu menawarkan satu media pembelajaran yang lebih menyenangkan. Animasi mampu menarik

perhatian, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran pelajar yang lebih berkesan.

5. Persembahan secara visual dan dinamik yang disediakan oleh teknologi animasi mampu memudahkan dalam proses penerapan konsep atau pun demonstrasi.

Banyak manfaat yang dapat dikemas untuk memudahkan dalam proses pembelajaran namun juga terdapat kelemahan dari media animasi ialah membutuhkan peralatan yang khusus. Materi dan bahan yang ada dalam animasi sulit untuk dirubah jika sewaktu-waktu terdapat kekeliruan atau informasi yang ada di dalamnya sulit untuk ditambahkan sehingga harus memerlukan waktu kembali guna memperbaikinya. Animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa jika digunakan secara tepat, tetapi sebaliknya animasi juga dapat mengalihkan perhatian dari substansi materi yang disampaikan ke hiasan animatif yang justru tidak penting.

Animasi digunakan dalam media pembelajaran untuk dua alasan. Pertama, menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi. Animasi jenis ini biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, aneh yang sekiranya akan menarik perhatian siswa. Fungsi yang kedua adalah sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada murid atas materi yang akan diberikan (Utami, 2007). Animasi teks

(tulisan) merupakan salah satu bagian animasi yang dapat diimplementasikan untuk menambahkan efek animasi dan mempercantik tampilan paket bahan ajar multimedia yang akan dikembangkan (Adri, 2008). Untuk menjalankan animasi diperlukan program khusus (*Software*) salah satunya adalah program *Adobe flash*.

Menyikapi pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media animasi ialah media yang digunakan untuk mempermudah penyajian suatu materi ajar yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh kasat mata, seperti materi mengenai alur dari proses pencernaan dalam tubuh kita, selain itu media animasi juga mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang menarik artinya sajian yang ditayangkan melalui media animasi dapat meningkatkan minat serta motivasi peserta didik dalam menerima pesan pendidikan yang diberikan oleh guru.

### **3. Hakikat Pelatihan**

#### **a. Pengertian pelatihan**

Secara umum pelatihan merupakan bagian dari pendidikan yang menggambarkan suatu proses dalam pengembangan organisasi maupun masyarakat. Pendidikan dengan pelatihan merupakan suatu rangkaian yang tak dapat dipisahkan dalam sistem pengembangan sumber daya manusia,

yang di dalamnya terjadi proses perencanaan, penempatan, dan pengembangan tenaga manusia. Dalam proses pengembangannya diupayakan agar sumber daya manusia dapat diberdayakan secara maksimal, sehingga apa yang menjadi tujuan dalam memenuhi kebutuhan hidup manusia tersebut dapat terpenuhi. Pelatihan adalah suatu bagian pendidikan yang menyangkut proses belajar untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan diluar sistem pendidikan yang berlaku, dalam waktu yang relatif singkat dan dengan metode yang lebih mengutamakan praktek dari pada teori.<sup>7</sup>

Kamus istilah manajemen (1994), mengartikan bahwa “pelatihan adalah bimbingan yang diberikan oleh instruktur untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan melalui penyelesaian dan tugas latihan”.<sup>8</sup> Kemampuan tersebut diharapkan dapat menumbuhkan sikap dan meningkatkan pengetahuan serta keterampilan pesertanya. Konsep Lembaga administrasi Negara menekankan pada proses peningkatan kemampuan seorang individu dalam melaksanakan tugasnya.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Moekijat. 1993. *Evaluasi Pelatihan dalam rangka Peningkatan Produktifitas*. Bandung : Mandar Maju

<sup>8</sup> Soebagio Atmodiwiryo, *Manajemen Pelatihan*, (Jakarta: Ardadizya jaya, Agustus 2002).h.23

<sup>9</sup> *Ibid.*, h.24

Pengertian yang sama juga di jelaskan oleh Leonard Nadler (1990) yang dikutip oleh Soebagio Atmodiwinoyo dalam bukunya "Manajemen pelatihan" yang menegaskan bahwa Pelatihan atau training adalah pengalaman pembelajaran yang dipersiapkan oleh organisasi untuk meningkatkan kinerja pegawai pada saat sekarang.

R. Robinson (1998) memberikan pengertian bahwa pelatihan adalah proses kegiatan pembelajaran antara pengalaman untuk mengembangkan pola perilaku seseorang dalam bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap untuk mencapai standart tertentu.<sup>10</sup>

Oemar Hamalik dalam bukunya Manajemen Pelatihan Ketenagakerjaan, pelatihan adalah suatu proses yang meliputi serangkaian upaya untuk dilaksanakan secara sengaja dalam bentuk pemberian bantuan kepada tenaga kerja yang dilakukan oleh tenaga professional kepelatihan dalam satuan waktu yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta dalam bidang pekerjaan tertentu guna meningkatkan efektifitas dan produktifitas dalam organisasi atau perusahaan.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> *Ibid.*,h.23.

<sup>11</sup> Oemar Hamalik, *Manajemen Pelatihan Ketenaga Kerjaan*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2000), h.14.

Antara pendidikan dengan pelatihan sulit untuk menarik batasan yang tegas, karena baik pendidikan umum maupun pelatihan merupakan suatu proses kegiatan pembelajaran yang mentransfer pengetahuan dan keterampilan dari sumber kepada penerima. Walaupun demikian perbedaan keduanya akan terlihat dari tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan tersebut. Pendidikan umum (formal) selalu berkaitan dengan mata pelajaran secara konsep dan sifatnya teoritis dan merupakan pengembangan sikap dan falsafah pribadi seseorang. Bila pelatihan lebih menitik beratkan pada kegiatan yang dirancang untuk memperbaiki kinerja dalam menjalankan tugas, maka pendidikan lebih menitik beratkan pada pengembangan pengetahuan dan pemahaman terhadap keseluruhan lingkungan. Pada bagian lain bahwa pelatihan lebih dikaitkan dengan kekhususan mengajar, fakta pandangan yang terbatas kepada keterampilan yang bersifat motorik dan mekanistik.

Pelatihan merupakan suatu sistem yang berupaya dalam usaha meningkatkan sumber daya manusia. Nawawi mengemukakan pengertian pelatihan sebagai berikut "Program-program untuk memperbaiki kemampuan

melaksanakan pekerjaan secara individual, kelompok atau berdasarkan jenjang jabatan dalam organisasi perusahaan.<sup>12</sup>

Selain para ahli tersebut ahli lain seperti Sudjana mengungkapkan bahwa pelatihan merupakan suatu proses yang dinamis untuk mencapai tujuan tertentu, yang mana keberhasilan pelatihan dapat di tinjau dari dua segi yaitu:

1) Segi Proses

Kriteria keberhasilan pelatihan dilihat dari sudut proses lebih menekankan kepada pengajaran sebagai suatu proses haruslah merupakan interaksi dinamis sehingga sebagai subjek yang belajar mampu mengembangkan potensinya melalui belajar sendiri, dan tujuan yang telah ditetapkan tercapai secara efektif.

2) Segi Hasil

Kriteria keberhasilan pelatihan dilihat dari segi hasil lebih menekankan pada tingkat penguasaan tujuan oleh siswa baik dari segi kualitas maupun kuantitas.<sup>13</sup>

Keberhasilan suatu latihan/pelatihan sebagai suatu sistem yang disusun dalam strategi bergantung pada berfungsi atau tidaknya komponen-komponen latihan. Komponen-komponen pelatihan terdiri dari:

- 1) Input dasar yang berupa para peserta yang umumnya terdiri dari orang dewasa.
- 2) Input alat yang terdiri dari para pelatih atau fasilitas, materi pelatihan, sarana dan prasarana dan dana.

---

<sup>12</sup> Hadari, Nawawi, Manajemen Sumber Daya Manusia : Untuk bisnis yang kooperatif ( Yogyakarta:Gajahmada University Press, 1997 ) h. 215

<sup>13</sup> Moenir, *Kepemimpinan Kerja*, (Jakarta : Bima Aksara, 1998). h.12.

- 3) Proses, yaitu proses belajar mengajar yang dilakukan selama pelatihan berlangsung.
- 4) Input lingkungan, yaitu berupa iklim belajar, hubungan peserta dengan peserta dan hubungan dengan pelatih/fasilitator.
- 5) Hasil latihan, yaitu berupa sejumlah peserta latihan yang telah mengalami perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>14</sup>

Menurut Faustino Cardoso Gomes dalam bukunya Manajemen Sumber Daya Manusia yang mengatakan bahwa :

“Pelatihan adalah setiap usaha untuk memperbaiki kualitas kerja pada suatu pekerjaan tertentu yang sedang menjadi tanggung jawabnya, atau suatu pekerjaan yang ada kaitannya dengan pekerjaannya. Idealnya pelatihan harus didesain untuk mewujudkan tujuan-tujuan organisasi, perusahaan, lembaga ataupun instansi yang ada pada waktu bersamaan juga, mewujudkan tujuan-tujuan dari para pekerja secara perorangan”.<sup>15</sup>

Dalam keputusan Menteri Tenaga Kerja yang terdapat dalam Himpunan Peraturan dan Perundang-Undangan Ketenagakerjaan Tahun 2000, tertera yang dimaksud dengan pelatihan, khususnya pelatihan kerja adalah:

“Keseluruhan kegiatan untuk memberi, memperoleh, meningkatkan serta mengembangkan ketrampilan atau keahlian, produktivitas, disiplin, sikap dan etos kerja pada tingkat ketrampilan dan keahlian tertentu sesuai dengan

---

<sup>14</sup> Zainudin Arif. *Materi Pokok pengembangan Program Latihan*, Modul 6-9 (Jakarta : Karunika, Universitas terbuka, 1986), h. 75.

<sup>15</sup> Faustino Cardoso Gomes, *Manajemen Sumber Daya Manusia* (Yogyakarta: Andi Offset, 1995). h. 17



jenjang dan kualifikasi jabatan atau pekerjaan, baik di sektor formal maupun di sektor non formal.”<sup>16</sup>

Dari beberapa pengertian pelatihan di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan pengertian pelatihan yaitu memberikan, memperbaiki dan juga menambah kemampuan seseorang yang semata mata bertujuan untuk meningkatkan keahlian, sikap disiplin kerja, memperbaiki kekurangan dalam tingkat kompetensi yang ingin dicapai, selanjutnya dampak dari pelatihan tersebut memberikan tambahan manfaat yang dapat digunakan dalam jenjang tertentu menyangkut keahlian yang sudah didapat.

#### **b. Tujuan pelatihan**

Dalam mengadakan suatu program pelatihan bagi suatu organisasi tidak asal mengadakan kegiatan begitu saja, akan tetapi harus mampu memahami dan mengetahui lebih jauh atas program yang akan dijelankannya, seperti halnya kepada siapa program itu akan diberikan, apakah program yang dijalankan dapat bermanfaat kedua belah pihak (peserta dan pengajar), pentingkah program itu diadakan.

---

<sup>16</sup> Himpunan Peraturan dan Perundang-Undangan Ketenagakerjaan (Jakarta: Association of Labour Legislation, 2002). h. 71

Dalam buku Latihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia, Moekijat menyebutkan beberapa tujuan pelatihan sebagai berikut:

- 1) Membantu mengembangkan ketrampilan para peserta, agar mereka nantinya dapat bekerja lebih efektif dan efisien nantinya
- 2) Membantu mengembangkan wawasan pengetahuan para peserta, agar mereka dapat bekerja lebih rasional dilapangan kerja yang akan mereka masuki nantinya
- 3) Serta mampu mengembangkan sikap para peserta, agar mereka dapat menciptakan kerjasama yang lebih baik dengan sesama.<sup>17</sup>

Tujuan pelatihan menurut Drs. M. Manulang ada tiga, yaitu :

1. menambah pengetahuan
2. menambah ketrampilan
3. merubah sikap<sup>18</sup>

Dari kedua pendapat mengenai tujuan pelatihan di atas bahwa tujuan pelatihan terletak pada tiga aspek yaitu, pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

Pelatihan yang baik adalah pelatihan yang dalam prosesnya lebih mengutamakan kedinamisan dan berpusat pada peserta pelatihan sehingga peserta pelatihan dapat belajar mandiri. Kemandirian tersebut dapat tercipta dikarenakan dalam proses pelatihan ditanamkan kesadaran akan perlunya

---

<sup>17</sup> Drs. Moekijat, Latihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia. (Bandung : CV. Mandar Maju, 1990), h. 38

<sup>18</sup> Drs. M Manulang, *Pengembangan Pegawai* (Medan: BKLM, 1978)

perubahan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang akhirnya dapat membentuk hasil yang baik dari segi kualitas dan kuantitas peserta pelatihan tersebut.

Kegiatan pelatihan media animasi yang akan peneliti lakukan yaitu bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai pembuatan media interaktif media animasi yang akan digunakan sebagai media pembelajaran kepada anak didik. Dengan demikian tutor mampu mengilustrasikan kajian bahan pelajaran yang akan diberikan dengan menggunakan animasi bergerak serta menyesuaikan dengan keadaan dan kondisi belajar yang dibutuhkan.

### **c. Manfaat pelatihan**

Pelatihan juga memiliki sejumlah manfaat, seperti yang dikemukakan Siagian bahwa ada 10 manfaat yang dapat dipetik oleh pegawai atau karyawan dari kegiatan pelatihan sebagai berikut :

1. Membantu pegawai membuat keputusan yang lebih baik,
2. Meningkatkan kemampuan para pekerja menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapinya,
3. Terjadinya interaksi dan operasionalisasi faktor-faktor motivasional,
4. Timbulnya dorongan dalam diri pekerja untuk terus meningkatkan kemampuan kerjanya,

5. Peningkatan kemampuan pegawai untuk mengatasi; stress, frustrasi, dan konflik yang ada pada gilirannya memperbesar rasa percaya diri sendiri,
6. Tersedianya informasi berbagai program yang dapat dimanfaatkan para pegawai dalam rangka pertumbuhan secara teknikal dan intelektual,
7. Meningkatkan kepuasan kerja,
8. Semakin besar pengakuan atas kemampuan seseorang,
9. Makin besarnya tekad pekerja untuk lebih mandiri,
10. Mengurangi ketakutan menghadapi tugas-tugas baru di masa depan.<sup>19</sup>

Jerald Greenberg dan Robert A. Baron dalam bukunya *Behavior In Organization* yang dikutip oleh Dalris Mahmud mengungkapkan bahwa terdapat empat prinsip utama yang relevan untuk membuat pelatihan efektif, yaitu:

1. Partisipasi, peserta aktif berperan serta dalam proses pembelajaran, semakin aktif berpartisipasi membawa pembelajaran lebih efektif. Peserta tidak hanya belajar lebih cepat, tetapi juga memiliki ketrampilan jauh lebih lama jika mereka berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
2. *Repetition*, suatu proses menjalankan tugas secara berulang-ulang memungkinkan dapat dipelajari. Praktek membuat kesempurnaan merupakan manfaat pembelajaran
3. *Transfer Of Training*. Suatu tingkat yang dipelajari selama pelatihan dapat diaplikasikan untuk menunjukkan kinerja pada pekerjaan.
4. *Feed Back*. Pembelajaran menjadi sangat sulit tanpa umpan baik, yang merupakan pengetahuan tentang hasil tindakan seseorang. Umpan balik memberikan informasi tentang efektifitas tindakan seseorang.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Sondang P. Siagian, Manajemen Sumber Daya Manusia (Jakarta : Bumi Aksara, 1998), h. 183-185

<sup>20</sup> Dalris Mahmud, Op.cit., h. 94

Berdasarkan uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan mengenai manfaat dari pelatihan yang diberikan yaitu tertanamnya jiwa untuk mengembangkan bukan hanya sekedar mengikuti apa yang telah diberikan sehingga terwujudnya sikap kemandirian yang dirasakan oleh para peserta pelatihan. Peserta lebih mampu memahami kondisi kebutuhan belajar yang akan diberikan kepada peserta didik menyangkut media yang akan digunakan, oleh sebab sejumlah manfaat yang telah dijelaskan diatas dapat diaplikasikan oleh peserta pelatihan untuk kemudian dapat dimanfaatkan guna kelangsungan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif.

Pelatihan yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu pelatihan media animasi kepada tutor PAUD Tunas Mulia RW 07 yang kemudian digunakan dalam membantu proses pembelajaran. menurut keefektifitasannya animasi itu sendiri merupakan media yang mampu menyampaikan suatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik sehingga dapat mempengaruhi kinerja dan hasil yang dicapai oleh para peserta dalam pelaksanaannya.

Animasi digunakan dalam media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi. Animasi jenis ini biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak,

animasi yang lucu, aneh yang sekiranya akan menarik perhatian siswa. Animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman bahan ajar meningkat serta dapat mewujudkan ilusi dari pergerakan yang terlihat dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit.

Media animasi merupakan media yang dapat mengilustrasikan kejadian yang tidak dapat terlihat langsung oleh para peserta didik, artinya suatu proses dimana suatu kejadian tidak dapat terlihat oleh kasat mata kemudian dapat divisualkan melalui media animasi yang terlebih dahulu sudah dirancang sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang akan diberikan. sehingga kesulitan dalam menyampaikan suatu bahan ajar yang rumit dapat diatasi dengan penggunaan media animasi.

#### **d. Komponen pelatihan**

Suatu perencanaan kegiatan pelatihan harus dibuat terlebih dahulu agar tujuan dan harapan dari proses pelatihan tersebut sesuai sebagaimana yang kita harapkan. Demi mencapai tujuan tersebut serta pada prosesnya berjalan dengan

lancar, maka terdapat komponen-komponen pelatihan yang harus diperhatikan.

Menurut A.A Prabu dalam bukunya Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan komponen-komponen pelatihan dan pengembangannya yaitu:

- a. Tujuan dan sasaran pelatihan dan pengembangan harus jelas dan dapat diukur,
- b. Para pelatih harus memiliki kualifikasi yang memadai,
- c. Materi pelatihan dan pengembangan harus disesuaikan dengan yang hendak dicapai,
- d. Metode pelatihan dan pengembangan harus sesuai dengan tingkat kemampuan pegawai yang menjadi peserta,
- e. Peserta pelatihan dan pengembangan harus memenuhi persyaratan yang ditentukan.<sup>21</sup>

Mengacu pada uraian yang dipaparkan diatas mengenai komponen komponen pelatihan yang harus diperhatikan ialah harus adanya suatu tujuan yang jelas dari pelatihan itu sendiri kemudian materi yang dirancangpun harus sesuai dengan konteks pelatihan yang akan dilaksanakan selanjutnya metode pelatihan yang akan diberikan harus disesuaikan dengan materi pelatihan yang sudah diberikan, pelatih yang digunakan untuk memberi pelatihan kepada para peserta pelatihan pun harus mempunyai kualifikasi yang baik.

---

<sup>21</sup> A.A Prabu, *Op. Cit.*, h 45.

Peserta pelatihan diharapkan mampu mengembangkan dari apa yang sudah diberikan bukan hanya mengikuti alur dari pelatih dan tanpa mengembangkan apa yang sudah didapatkan dari pelatihan tersebut. sehingga pengetahuan dari pelatihan dapat bermanfaat lebih banyak lagi. mengingat komponen-komponen tersebut sangat penting oleh sebab itu harus diperhatikan dengan baik guna terwujudnya suatu hasil yang maksimal dalam kegiatan pelatihan yang akan dilaksanakan.

#### 4. Hakikat Kompetensi

##### a. Pengertian Kompetensi

Kompetensi secara harfiah merupakan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak.<sup>22</sup>

Menurut Drs. Syamsudin, M.M, kompetensi adalah kemampuan melaksanakan proses belajar mengajar (KBM) yang terkait dengan kualitas hasilnya.<sup>23</sup>

Menurut Paul J. Hager dalam bukunya *Conceptions of Competence*, kompetensi adalah kemampuan yang terintegrasi (terpadu) yang melekat pada diri seseorang antara kapasitas

---

<sup>22</sup> Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional 2005.

<sup>23</sup> Makalah *Kebijakan Manajemen Pendidik dan Tenaga Kependidikan PNF (Makalah kualifikasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan PLS*, (Drs. Syamsudin, M.M, Semiloka Startegi Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Non Formal 20-21 Desember 2005) h. 3



knowledge, abilities, skill and attitude yang dapat ditunjukkan melalui performannya ketika melakukan tugas-tugas profesinya.<sup>24</sup>

Menurut Kurikulum Berbasis Kompetensi 2004, Kompetensi merupakan perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak.<sup>25</sup>

Menurut Unesco pada workshop *Teacher Training in ICT in Education, Beijing, China, 2003*, ada 3 komponen konsep kompetensi yaitu:

1. Kualitas ciri atau atribut-atribut yang dapat diterima/acceptable (quality/attribute)
2. Alat dan cara pengukuran kuantitas atribut-atribut tersebut (tools)
3. Pernyataan tingkat (level) kecakapan (standards).<sup>26</sup>

Asumsi-asumsi yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwasannya yang dikatakan kompetensi disini adalah kemampuan seseorang dalam mengaktualisasikan keilmuannya yaitu mengorganisir dan mengintegrasikan pengetahuan, kemampuan keterampilan, nilai dan sikap untuk mencapai hasil yang berkualitas dibidangnya.

---

<sup>24</sup> *Opcit*, h.4

<sup>25</sup> Puskur, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta, Balitbang Diknas, 2004)

<sup>26</sup> Unesco, *Final Report The Workshop on the Development of Gideline on Teagher training in ICT Integration and Standaeds for Competengy in ICT*. (Beijing: Asia and Pacific regional Bureu for Education, 2003).

Pengertian kompetensi yang diuraikan diatas, nampak jelas bahwa kompetensi mengacu pada kemampuan melaksanakan sesuatu yang diperoleh melalui pendidikan, kompetensi menunjuk kepada performa dan perbuatan yang rasional untuk memenuhi spesifikasi tertentu didalam pelaksanaan tugas-tugas pendidikan. Dikatakan rasional karena mempunyai arah dan tujuan, sedangkan performa merupakan perilaku nyata dalam arti tidak hanya dapat diamati tetapi mencakup sesuatu yang tidak kasat mata.

Menurut E. Mulyasa kompetensi diartikan dan dimaknai sebagai:

"Perangkat perilaku efektif yang terkait dengan eksplorasi dan investigasi, menganalisis dan memikirkan, serta memberikan perhatian, dan mempersepsikan yang mengarahkan seseorang menemukan cara-cara untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien. Sedangkan kompetensi guru/tutor merupakan perpaduan antara kemampuan personal, keilmuan, teknologi, social dan spiritual yang secara kesatuan membentuk kompetensi standar guru/tutor, yang mencakup penguasaan materi, pemahaman terhadap peserta didik, pembelajaran yang mendidik, pengembangan pribadi, dan profesionalisme".<sup>27</sup>

Pengertian kompetensi diatas, menjelaskan secara rinci bahwa kompetensi bersifat kompleks dan merupakan satu kesatuan yang utuh yang menggambarkan potensi, pengetahuan,

---

<sup>27</sup> E. Mulyasa, Dr., M.Pd., *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2007), h. 26

keterampilan, sikap dan nilai, yang dimiliki seseorang yang terkait dengan profesi tertentu berkenaan dengan bagian-bagian yang dapat diaktualisasikan atau diwujudkan dalam bentuk tindakan atau kinerja untuk menjalankan profesi tersebut. Artinya bahwa unsur kompetensi berupa potensi, pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai belum dapat mewujudkan kompetensi, tetapi masih perlu didampingi oleh kemampuan mengkoordinasikan unsur-unsur tersebut agar dapat diwujudkan dalam bentuk tindakan atau kinerja.

Kualifikasi dan profesionalitas merupakan contoh bentuk perwujudan dari kompetensi yang dimiliki seseorang. Kompetensi itu juga bersifat personal, ini berarti bahwa penguasaan komponen-komponen kompetensi oleh seseorang tidak dapat diharapkan akan menghasilkan tindakan yang sama untuk mengatasi suatu masalah dengan tindakan orang lain yang memiliki kompetensi yang sama.

Kompetensi secara substansial memiliki beberapa rumpun yang berbeda-beda, tetapi masih mengacu pada Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, Tentang Standar Nasional Pendidikan, Bab VI Standar Pendidik Dan Tenaga Kependidikan, Kompetensi sebagai agen pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah serta pendidikan anak

usia dini meliputi: kompetensi pedagogik dan andragogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial.

Asumsi-asumsi kompetensi diatas merupakan penjabaran kompetensi yang menjadi dasar bagi kompetensi tutor juga, sebagaimana Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia tentang standar kompetensi tutor untuk satuan pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan tinggi jarak jauh, pendidikan anak usia dini, pendidikan kesetaraan, dan pendidikan keaksaraan. Standar kompetensi tutor untuk satuan pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan tinggi jarak jauh, pendidikan anak usia dini, pendidikan kesetaraan, dan pendidikan keaksaraan digunakan sebagai pedoman penilaian kemampuan tutor sebagai agen pembelajaran, meliputi:

1. standar kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, dan kompetensi sosial yang bersifat generik berlaku untuk tutor pada semua satuan pendidikan.
2. standar kompetensi profesional yang bersifat spesifik berlaku untuk tutor pada masing-masing satuan pendidikan.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia tentang standar kompetensi tutor untuk satuan pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan tinggi jarak jauh, pendidikan anak usia dini, pendidikan kesetaraan, dan pendidikan keaksaraan

Standar kompetensi tutor mencakup rumusan kompetensi inti. Kompetensi inti tutor merupakan rumusan kemampuan tutor sebagai agen pembelajaran yang dijabarkan dari kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional.

Kompetensi tutor terdiri atas dua kelompok, yakni kompetensi generik dan kompetensi spesifik. Kompetensi generik meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian dan sosial, sedangkan kompetensi spesifik adalah kompetensi profesional. Kompetensi generik berlaku untuk semua jenis tutor, sementara kompetensi spesifik berlaku untuk masing-masing jenis tutor.

## **5. Hakikat Pendidikan Orang Dewasa (Andragogi) Dalam Pelatihan**

### **a. Pengertian Orang Dewasa**

Andragogi berasal dari bahasa Yunani kuno "aner", dengan akar kata "andr" yang memiliki arti laki-laki (bukan anak laki-laki atau orang dewasa) dan "Agogos" yang berarti membimbing atau membina. Istilah lain yang sering digunakan sebagai perbandingan adalah "Pedagogi" yang diambil dari kata "paid" artinya anak dan agogos artinya membimbing atau

memimpin. Secara harafiah pedagogi berarti seni atau pengetahuan membimbing atau memimpin atau mengajar anak.<sup>29</sup>

Pengertian pedagogi adalah seni atau pengetahuan membimbing atau mengajar anak sehingga penggunaannya untuk kegiatan pelatihan orang dewasa sangat tidak tepat, sebab memiliki makna yang bertentangan. Banyak praktek proses belajar dalam suatu pelatihan yang ditujukan kepada orang dewasa, yang seharusnya bersifat andragogis, dilakukan dengan pendekatan pedagogis.

Berdasarkan teori pedagogi, maka secara harafiah andragogi memiliki arti sebagai ilmu dan seni mengajar orang dewasa. Akan tetapi, orang dewasa sebagai individu yang telah mandiri dan mampu mengarahkan dirinya sendiri, maka yang terpenting dalam proses interaksi belajar adalah kegiatan belajar mandiri yang berpusat kepada warga belajar itu sendiri dan bukan merupakan kegiatan menggurui.

Konsep yang terdapat dalam andragogi dapat dibedakan atas empat pokok asumsi seperti berikut:

- 1) konsep diri  
Asumsinya bahwa kesungguhan dan kematangan diri seseorang bergerak dari ketergantungan total menuju

---

<sup>29</sup> Pelatihan partisipatif, modul. [www.Deliveri.org/guidelines/training/htm\\_14\\_li.htm](http://www.Deliveri.org/guidelines/training/htm_14_li.htm) link, 2007.

kearah pengembangan diri sehingga mampu untuk mengarahkan dirinya sendiri dan mandiri. Karena kemandirian tersebut orang dewasa membutuhkan penghargaan dari orang lain sebagai manusia yang mampu menentukan dirinya sendiri (*self determination*) dan mampu mengarahkan dirinya sendiri (*self direction*).

2) pengalaman belajar

Asumsinya adalah bahwa sesuai dengan berjalannya waktu seorang individu tumbuh dan berkembang menuju kearah kematangan. Dalam perjalanannya, seorang individu mengalami dan mengumpulkan berbagai pengalaman pahit dan getirnya kehidupan. Hal ini menjadikan seorang individu sebagai sumber belajar yang sangat kaya, dan pada saat yang bersamaan individu tersebut memberikan dasar yang luas untuk belajar dan memperoleh pengalaman baru yang dikenal dengan "*Experiential learning Cycle*" (proses belajar berdasarkan pengalaman).

3) kesiapan belajar

Asumsinya bahwa setiap individu semakin matang seiring dengan perjalanan waktu, maka kesiapan belajar bukan ditentukan oleh kebutuhan atau paksaan akademik ataupun biologisnya, oleh karena itu, tentu materi pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan yang sesuai dengan peranan sosialnya.

4) orientasi belajar

Asumsinya yaitu, pada anak-anak orientasi belajarnya seolah-olah sudah ditentukan dan dikondisikan untuk berorientasi yang berpusat pada materi pembelajaran. Orang dewasa mempunyai kecenderungan memiliki orientasi belajar yang berpusat pada pemecahan permasalahan yang dihadapi. Belajar bagi orang dewasa seolah-olah merupakan kebutuhan untuk menghadapi permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan keseharian, terutama dengan kaitannya pada fungsi dan peranan sosial orang dewasa. Ini berimplikasi terhadap sifat materi pembelajaran atau pelatihan bagi orang dewasa, yaitu bahwa materi tersebut hendaknya bersifat praktis dan dapat segera diterapkan didalam kenyataan hidup sehari-hari.<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> *Ibid.*,

Mengacu pada uraian yang dipaparkan di atas bahwasannya pendidikan orang dewasa merupakan suatu interaksi belajar yang mandiri. Proses belajar berpusat kepada diri sendiri yang bersifat bukan untuk menggurui.

Kaitannya dalam kegiatan ini ialah tutor hanya sebagai penyaji yang mengarahkan keberlangsungan kegiatan karena dilihat dari konsep belajar orang dewasa yang sudah matang dan mempunyai bekal pengalaman oleh sebab itu pendidikan orang dewasa mempunyai kecenderungan memiliki orientasi belajar yang berpusat pada pemecahan permasalahan.

## **6. Hakikat Tutor Paud**

### **a. Pengertian Tutor Paud**

Tutor adalah pendidik pada pendidikan non formal, ia adalah guru yang bertugas pada anak usia dini, pendidikan kesetaraan dan pendidikan keaksaraan. Pada pendidikan anak usia dini karena perkembangan psikologis peserta didik masih sedemikian dini maka tugas pendidik lebih bersifat sebagai pengasuh yang menyangkut tingkah laku atau kejiwaan. Dalam psikologi belajar, proses ini ditunjukkan dengan beberapa



perubahan perilaku kognitif, afektif dan psikomotorik yang terjadi dalam diri anak didik.<sup>31</sup>

Guru adalah semua orang yang berwenang dan bertanggung jawab terhadap pendidikan murid-murid, baik secara individual maupun klasikal, baik di sekolah maupun luar sekolah". Ini berarti bahwa seorang guru, minimal harus memiliki dasar-dasar kompetensi sebagai wewenang dan kemampuan dalam menjalankan tugas.<sup>32</sup>

Pendidik anak usia dini adalah profesional yang bertugas merencanakan, melaksanakan proses pembelajaran, dan menilai hasil pembelajaran, serta melakukan pembimbingan, pengasuhan dan perlindungan anak didik. Pendidik PAUD bertugas di berbagai jenis layanan baik pada jalur pendidikan formal maupun nonformal seperti TK/RA, KB, TPA dan bentuk lain yang sederajat. Pendidik PAUD pada jalur pendidikan formal terdiri atas guru dan guru pendamping, sedangkan pendidik PAUD pada

---

<sup>31</sup> <http://blognya-pls.blogspot.com/2012/08/tutor.html>

<sup>32</sup> <http://definisimu.blogspot.com/2012/09/definisi-guru.html>

jalur pendidikan nonformal terdiri atas guru, guru pendamping, dan pengasuh.<sup>33</sup>

Dengan demikian arti tutor ini, dalam bahasa PLS atau orang yang mengajar kepada masyarakat di luar jalur pendidikan formal adalah sama dengan guru pada pendidikan persekolah.

## **B. Kerangka berfikir**

Pelatihan merupakan bagian dari pendidikan yang menggambarkan suatu proses dalam pengembangan pengetahuan individu maupun kelompok masyarakat yang dilakukan secara sengaja untuk kepentingan dan tujuan tertentu yang dapat berupa kecakapan dan keterampilan, kemudian dapat memberikan efek positif terhadap yang melakukannya untuk mendapatkan kemungkinan tingkat perubahan dalam bidang dan hal tertentu terkait hal kualitas dan peningkatan kerja.

Nawawi mengemukakan pengertian pelatihan sebagai berikut  
“Program-program untuk memperbaiki kemampuan melaksanakan

---

<sup>33</sup> Bab 3 Permendiknas 58 tahun 2009

pekerjaan secara individual, kelompok atau berdasarkan jenjang jabatan dalam organisasi perusahaan.<sup>34</sup>

Meningkatnya keterampilan, pengetahuan, kualitas kerja dan kompetensi individu maupun kelompok dirasa sangat perlu diperhatikan dan terus menerus harus dikembangkan, oleh sebab itu proses pelatihan perlu dilakukan terutama bagi mereka yang belum mengetahui pengetahuan yang cukup luas dan belum memiliki pengetahuan. Untuk itu perlu diberikan peningkatan pengetahuan dan kompetensi terhadap tutor PAUD Tunas Mulia dengan memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran animasi.

Tujuan dari pelatihan yang dilakukan kepada Tutor PAUD Tunas Mulia RW. 07 Kelurahan Baru dengan memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran animasi bergerak yaitu untuk memberikan pemahaman, pengetahuan dan juga peningkatan kompetensi Tutor PAUD tersebut.

Meningkatnya kompetensi para Tutor PAUD tersebut maka diharapkan dapat membantu dalam pemanfaatan kemudahan dan penyampaian materi – materi yang terhambat karena waktu tempat dan suatu bahan ajar yang tidak dapat di tampilkan secara langsung kepada anak didik, sehingga di kemudian hari kendala tersebut dapat

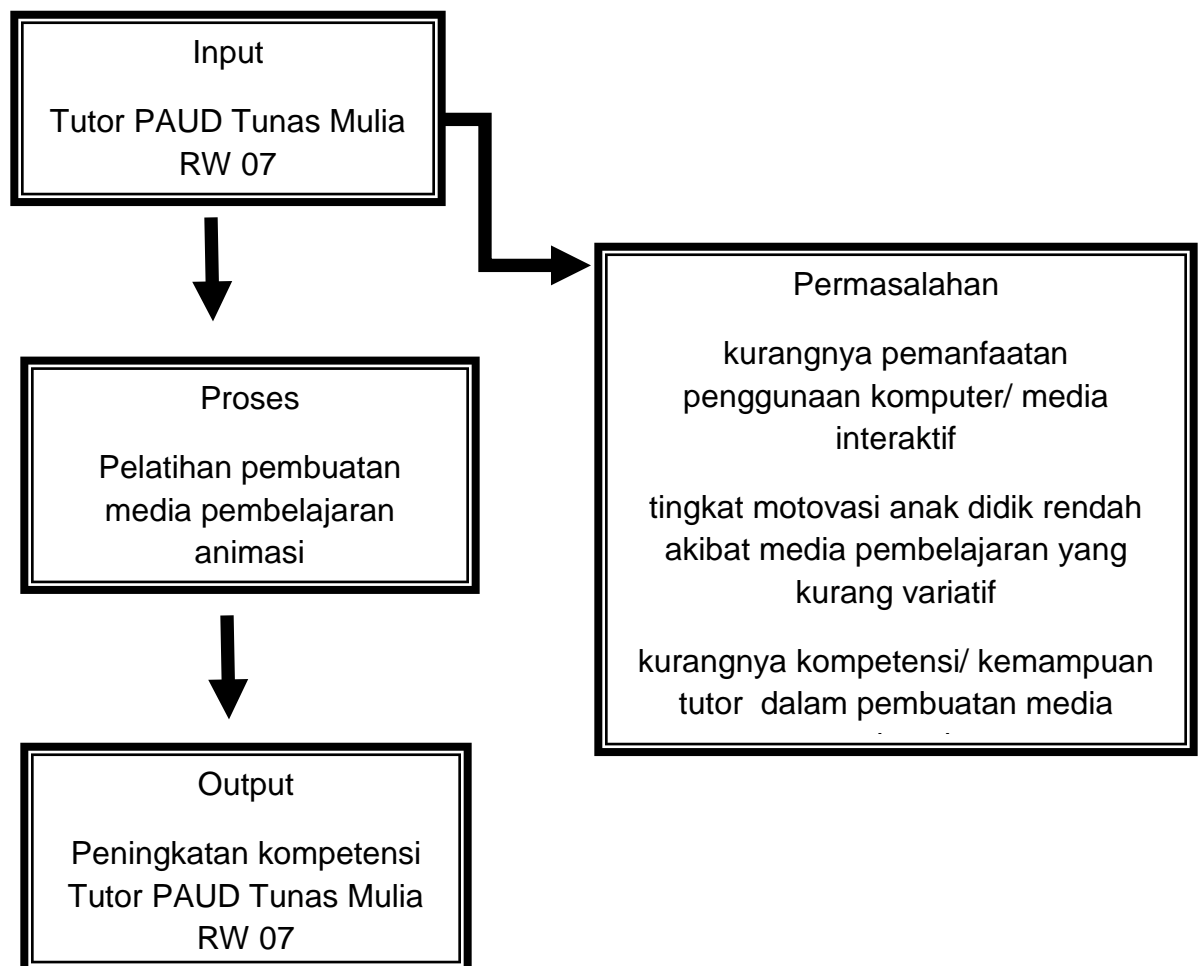
---

<sup>34</sup> Hadari, Nawawi, *Op. Cit.*, h. 215

teratasi karena sudah dapat disiasati dengan pengetahuan yang sudah didapat dan menghasilkan mutu pendidikan yang baik dalam proses kegiatan belajar mengajar.

**Gambar 2. 1**

**Alur kerangka berfikir**



### **C. Hipotesis**

Hipotesis adalah rumusan jawaban atau kesimpulan pada penelitian ini. penulis mempunyai hipotesis yaitu, dengan di berikannya program pelatihan pembuatan media animasi bergerak dapat meningkatkan kompetensi Tutor PAUD Tunas Mulia RW. 07 Kelurahan Baru, Kecamatan Pasar Rebo, Jakarta Timur.