

PELATIHAN PENGGUNAAN MACROMEDIA FLASH UNTUK PEMBUATAN ANIMASI PEMBELAJARAN BAGI GURU SMK NEGERI 5 LHOKSEUMAWE

Muhammad Nasir¹, Muhammad Arhami², Hari Toha Hidayat³, Mursyidah⁴

^{1,2,3,4} *Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Negeri Lhokseumawe
Jln. B.Aceh Medan Km.280 Buketrata 24301 INDONESIA*

¹muhnasir.tmj@pnl.ac.id

²muhammad.arhami@gmail.com

³haritoha@pnl.ac.id

⁴mursyidah@pnl.ac.id

Abstrak

Proses dalam kegiatan belajar – mengajar bukanlah suatu pekerjaan yang mudah. Seorang guru di Sekolah akan memberikan materi pembelajarannya dengan sebaik mungkin dan sedetail mungkin dengan harapan siswa yang diajarnya bisa mengerti dari materi yang disampaikan. Siswa terkadang sering mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh gurunya. Hal ini terjadi, karena tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam menyerap materi yang diberikan oleh gurunya. Sistem pembelajaran diharapkan sesuai dengan PP No. 19 tentang SNP tahun 2005 yakni proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi, siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Berdasarkan hasil penilaian pre test kepada peserta diketahui bahwa para peserta sudah memiliki pengetahuan dasar tentang desain animasi. Pengetahuan diperoleh dari media internet. Dengan nilai tertinggi 67 dan nilai terendah 50. Adapun setelah kegiatan pelatihan peserta kembali diberikan tes. Tujuan pemberian tes ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan peserta dalam bidang desain animasi. Dan hasil berdasarkan nilai post test terendah 78 dan tertinggi 100.

Kata kunci: pembelajaran, interaktif, inspiratif, motivasi.

PENDAHULUAN

SMKN 5 Lhokseumawe merupakan sekolah kejuruan yang sudah berbasis ICT. Dengan menjadinya SMKN 5 Lhokseumawe yang sudah berbasis pada ICT maka diperlukan tenaga – tenaga pengajar yang memiliki kemampuan dan keahlian yang memadai dalam bidang teknologi informasi. Salah satu skill yang harus dimiliki oleh tenaga pengajar terutama yang mengajar dibidang eksakta seperti IPA yakni pelajaran fisika harus memiliki kemampuan dalam bidang pembuatan simulasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi macromedia flash. Sampai saat ini sejauh hasil pengamatan penulis dan wawancara dengan beberapa pihak guru, jumlah guru yang bisa membuat media pembelajaran dengan macromedia flash masih sangat sedikit

sekali. Bahkan pihak guru yang sudah mempelajari aplikasi macromedia flash skill yang dimilikinya belum banyak. Pengetahuan terkait penggunaan aplikasi macromedia flash yang dimiliki oleh guru hanya seputar animasi – animasi sederhana yang tidak berhubungan dengan materi pelajaran[1][3]. Sehingga penggunaan media pembelajaran dengan macromedia flash di SMKN 5 Lhokseumawe masih belum digunakan. Penggunaan macromedia flash sebagai media pembelajaran akan menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif di dalam kelas. Hal ini sesuai dengan PP No. 19 tentang SNP tahun 2005 yakni proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi, siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup

bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa[2]. Hal tersebut mengindikasikan bahwa guru sebagai pelaku proses pembelajaran di kelas, harus mampu merencanakan suatu strategi pembelajaran, agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat berhasil dengan baik sesuai dengan tujuan pendidikan.

Dengan latar belakang tersebut, maka perlu diadakan kegiatan pelatihan bagi para guru SMKN 5 Lhokseumawe untuk mengoptimalkan penggunaan macromedia flash sebagai media pembelajaran di kelas. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan SMKN 5 Lhokseumawe memiliki para guru yang bisa membuat simulasi pembelajaran dengan macromedia flash. Selain itu, dengan membuat media pembelajaran menggunakan macromedia flash bisa memberikan kemudahan pada para siswa dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh pihak guru. Para siswa juga bisa memutar kembali animasi yang dibuat oleh para guru dirumahnya untuk lebih memahami pelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan observasi dan pengamatan lapangan yang dilakukan di SMKN 5 Lhokseumawe, diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan para guru yang menguasai dalam pembuatan media pembelajaran dengan macromedia flash masih sangat sedikit. Kemampuan terkait penggunaan aplikasi macromedia flash yang dimiliki oleh guru hanya seputar animasi – animasi sederhana yang tidak berhubungan dengan materi pelajaran. Selain itu, masih banyak pihak guru yang belum menguasai cara pembuatan media pembelajaran dengan macromedia flash.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pelatihan ini dilaksanakan dengan menggunakan beberapa metode kegiatan yaitu:

1. Metode ceramah/Pembekalan teori
Metode ceramah digunakan untuk menjelaskan teori-teori dasar dan pengetahuan umum tentang tata cara

pembuatan animasi dengan menggunakan macromedia flash. Selain itu, metode ini juga diberikan untuk memberikan pengetahuan dan pengenalan komponen dan fungsi tiap – tiap tools yang ada di dalam macromedia flash untuk pembuatan animasi. Metode ini diberikan pada tiap awal pembahasan pokok bahasan, yang bertujuan untuk memberikan dasar-dasar teori tiap pokok bahasan baru.

2. Metode Demonstrasi
Metode ini diberikan dengan cara memperagakan terlebih dahulu cara membuat animasi pada macromedia flash sebelum para peserta mempraktekkannya sendiri.
3. Metode Praktek
Metode ini sebagai sarana untuk peserta mempraktekkan sendiri cara membuat animasi dengan macromedia flash. Dalam praktek pembuatan animasi ini tiap peserta akan didampingi oleh panitia sebagai instruktur, sehingga jika ada peserta yang mengalami kesulitan akan langsung dibantu dengan cara diarahkan pada proses pembuatan animasinya.
4. Metode Evaluasi
Evaluasi dilakukan setiap selesai satu tahapan kegiatan baik teori maupun praktek, dengan mengukur persentase kemajuan peserta sebelum dan setelah kegiatan berlangsung.

Macromedia flash merupakan software/aplikasi untuk membuat animasi – animasi yang menarik. Dimana animasi tersebut dirancang dan didesign dengan sebagus mungkin dan ketika selesai dibuat animasi ini bisa dijalankan dimana akan terlihat seperti video/film menyerupai kartun.

Langkah – langkah yang diterapkan dalam pelatihan ini adalah:

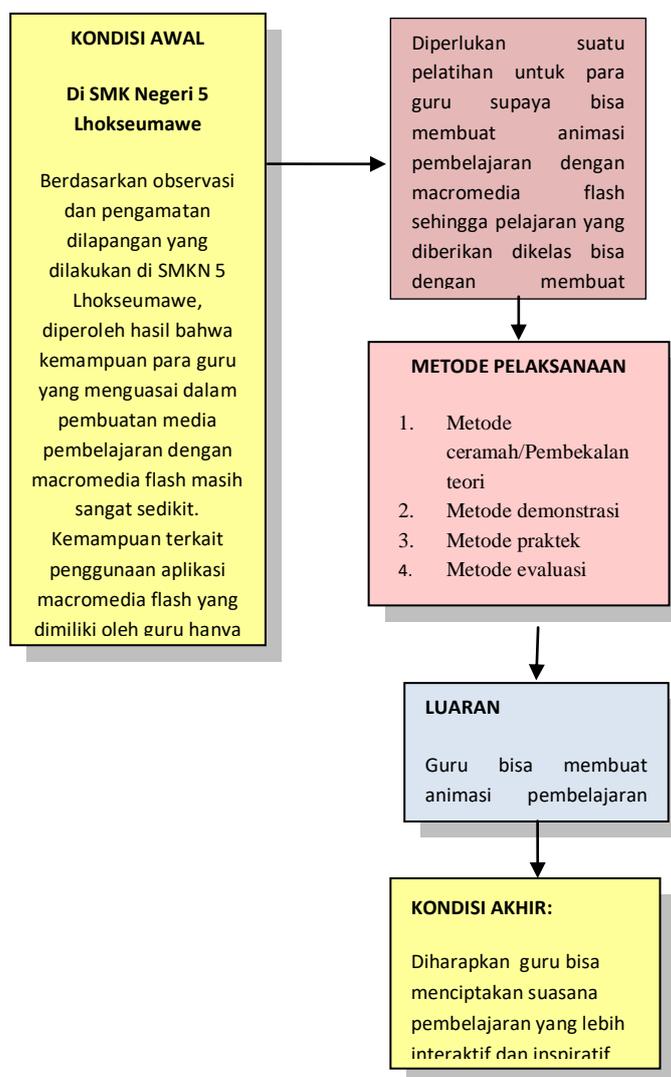
1. Menyiapkan aplikasi macromedia flash.
2. Menyiapkan komputer PC yang akan digunakan baik oleh instruktur maupun peserta.
3. Melakukan instalasi macromedia flash di tiap komputer PC yang akan digunakan dalam pelatihan

4. Peserta akan diajari dan dilatih tata cara pembuatan animasi dengan macromedia flash
5. Dilakukan evaluasi dengan cara melakukan tes pada peserta setiap akhir dari bagian / tahapan materi

Kegiatan ini direncanakan diikuti oleh 10 peserta berdasarkan dari surat rekomendasi kepala sekolah (surat rekomendasi terlampir) yaitu guru-guru SMKN 5 Lhokseumawe. Guru yang mengikuti pelatihan ini diutamakan guru kelas yang mengajar mata pelajaran fisika. Syarat peserta yang mengikuti pelatihan diharapkan sudah memiliki pengetahuan dasar tentang penggunaan komputer.

Pelatihan dilaksanakan di Laboratorium Teknologi Komputer.

Jenis luaran yang dihasilkan sesuai rencana kegiatan yang diusulkan yaitu berupa jasa ataupun skill yang dimiliki oleh guru untuk dapat mendesign dan membuat animasi pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash. Dan untuk selanjutnya, dapat digunakan oleh pihak guru untuk membuat animasi – animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran. Diharapkan bagi guru yang sudah mengikuti pelatihan ini bisa menciptakan suasana pembelajaran di kelas yang lebih interaktif, kreatif, serta inovatif.



Gambar 1 bagan alir pelaksanaan pengabdian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 8 – 9 Agustus 2018. Adapun tempat pelaksanaan berada di Laboratorium Teknologi Komputer Politeknik Negeri Lhokseumawe. Peserta pelatihan yang hadir sebanyak 10 orang yang merupakan guru dari SMKN 5 Lhokseumawe. Kegiatan pengabdian ini telah berhasil dengan baik dilakukan, hal ini berdasarkan dari:

1. Kegiatan ini berlangsung sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan bersama antara tim pelaksana dengan pihak SMKN 5 Lhokseumawe yang telah memberi ijin bagi guru untuk mengikuti kegiatan pelatihan.

2. Para peserta pelatihan mengikuti dengan serius setiap sesi pelatihan yang diberikan.
3. Rata – rata peserta pelatihan dapat menguasai dengan mudah materi yang diberikan.
4. Kehadiran peserta yang datang mencapai 100%. Tugas yang diberikan kepada peserta dapat diselesaikan dengan baik.

Sebelum kegiatan berlangsung peserta diberikan soal pre test untuk mengetahui kemampuan awal peserta tentang desain grafis. Adapun hasil penilaian pre test seperti pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 Hasil penilaian pre test

No	Nama Peserta	Nilai Pre Test
1	Dwi Agustina, S.Si	60
2	Nurseha, S.Pd	55
3	Maisura, S.Pd	60
4	Cut Atha Andali, S.Pd	67
5	Rahmayati, S.Pd	60
6	M. Zalmi Yunus, ST	55
7	Iskandar, ST	65
8	Mukhrina, S.Pd.I	55
9	Nur Asma, A.Md	50
10	Nur Mala Sari, S.Pd	50

Berdasarkan hasil penilaian pre test kepada peserta diketahui bahwa para peserta sudah memiliki pengetahuan dasar tentang desain animasi. Pengetahuan diperoleh dari media internet. Pre test yang memiliki nilai tertinggi diperoleh oleh Cut Atha Andali, S.Pd dengan nilai 67 dan nilai terendah diperoleh oleh Nur Asma, A.Md dan Nur Mala Sari, S.Pd yakni 50.

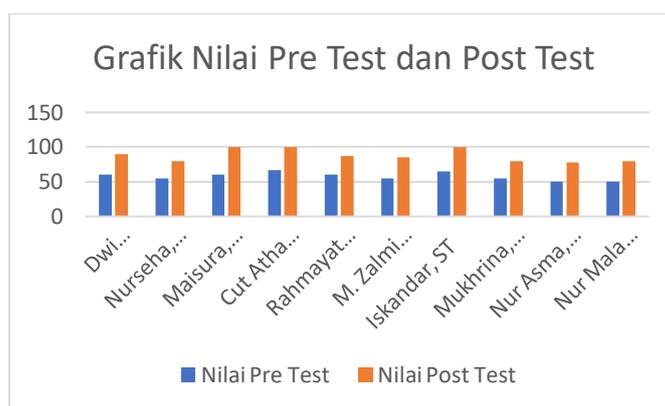
Adapun setelah kegiatan pelatihan peserta kembali diberikan tes. Tujuan pemberian tes ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan peserta dalam bidang desain animasi. Hasil penilaian yang diberikan kepada peserta setelah pelatihan seperti pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2 Hasil penilaian post test

No	Nama Peserta	Nilai Post Test
1	Dwi Agustina, S.Si	90
2	Nurseha, S.Pd	80
3	Maisura, S.Pd	100
4	Cut Atha Andali, S.Pd	100
5	Rahmayati, S.Pd	87
6	M. Zalmi Yunus, ST	85
7	Iskandar, ST	100
8	Mukhrina, S.Pd.I	80
9	Nur Asma, A.Md	78
10	Nur Mala Sari, S.Pd	80

Berdasarkan dari data pada tabel 2 diketahui bahwa peserta mengalami peningkatan kemampuan setelah mengikuti pelatihan. Hal ini terlihat dari nilai peserta mengalami peningkatan

dibandingkan pada hasil pre test. Adapun hasil perbandingan yang diperoleh dari penilaian pre test dan post test seperti ada gambar 2 berikut:



Gambar 2 grafik penilaian peserta pelatihan

Berdasarkan hasil grafik pada gambar 2 terlihat jelas adanya peningkatan kemampuan dari peserta saat sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan pelatihan.

Adapun faktor pendukung yang menyukseskan kegiatan pengabdian ini diantaranya:

1. Kerja sama yang baik antara tim pelaksana dengan para peserta pelatihan.
2. Motivasi yang sangat kuat yang ada pada peserta untuk dapat menerima materi pelatihan dengan sangat baik.
3. Fasilitas tersedia dengan baik, setiap peserta pelatihan memiliki fasilitas 1 komputer yang sudah terinstall aplikasi macromedia flash.

4. Dalam pelaksanaan pelatihan setiap peserta didampingi oleh para tutor sehingga para peserta dapat menerima dengan mudah materi yang disampaikan.

Adapun hambatan-hambatan yang terjadi pada saat pelaksanaan kegiatan pelatihan ini adalah tidak samanya tingkat pengetahuan peserta tentang desain animasi pembelajaran sehingga menjadi kendala tersendiri dalam pelaksanaan kegiatan.

KESIMPULAN

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dari hasil evaluasi berdasarkan pada penilaian peserta baik pada saat pre test dan post test terdapat kenaikan persentase pada kemampuan dan pengetahuan peserta dalam pembuatan animasi pembelajaran.
2. Dengan mengikuti kegiatan pelatihan ini peserta telah memiliki ketrampilan dalam hal pembuatan animasi pembelajaran dengan macromedia flash

Selama kegiatan pelatihan berlangsung banyak dari peserta yang memberikan saran untuk diadakannya pelatihan yang serupa. Hal ini supaya mereka bisa mengasah lebih dalam lagi pengetahuan dibidang pembuatan animasi pembelajaran dengan macromedia flash. Banyak ilmu baru yang didapatkan dari pelatihan ini sehingga para peserta sangat berharap besar akan diadakannya pelatihan kembali

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fredy, T.M Panggabean & Ramlan Silaban. 2009. *"Pengaruh Penggunaan Media Animasi*
- [6]

Komputer Terhadap Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kesetimbangan Kimia". Medan. Diakses tanggal 2 Februari 2018

<http://digilib.unimed.ac.id/public/UNI-MED-Article-23790-Freddy-Unimed.pdf>.

- [2] Kadek, Sukiyasa & Sukoco. 2013. *"Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif"*. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 3, Nomor 1. Yogyakarta. journal.uny.ac.id. Diakses tanggal 2 Februari 2018
- [3] Yanti, Febi Devi, dkk. 2012. *"Pengaruh Penggunaan Animasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI SMAN 1 Padang Gelugur Kabupaten Pasaman"*. Padang. jurnal.stkip-pgri-sumbar.ac.id. Diakses tanggal 2 Februari 2018
- [4] Dalyono Dalam Aprilia Hayat, (2002), *"Hubungan Interaksi Antara Guru Dengan Siswa Dalam PBM Terhadap Prestasi Belajar Fisika"*., Skripsi, FMIPA, Unimed, Medan
- [5] Akhmad, 2014. *"Manfaat dan Kegunaan Software Macromedia Flash"*. Andi Offset, Yogyakarta