

Pelatihan Media Animasi sebagai Sarana Pemicu Konsentrasi Belajar Anak Bagi Guru-Guru SMP Negeri Muara Lakitan

Agus Susilo¹, Andriana Sofiarini², Tiara Anggra Yeni³, Yolanda Putri Pratiwi⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Sejarah STKIP PGRI Lubuklinggau

Email: agussusilo4590@gmail.com

Abstrak

Kegiatan PKM di SMP Negeri Muara Lakitan ini adalah untuk memberikan pengalaman mendesain media animasi melalui kegiatan pelatihan mendesain media animasi. Tujuan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah untuk menambah pengetahuan dan wawasan guru-guru SMP Negeri Muara Lakitan dalam mendesain media animasi yang sesuai dengan kemajuan zaman yang semakin canggih. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini menggunakan metode ceramah/sosialisasi dan metode pelatihan secara langsung. Metode ceramah dilakukan untuk mengenalkan media animasi kepada para peserta dan langsung pembuatan akun untuk menghubungkan antara peserta dengan website media animasi. Sedangkan untuk metode pelatihan, peserta yaitu guru SMP Negeri Muara Lakitan sudah diharapkan pada komputer yang terhubung jaringan internet dan langsung mengikuti pelatihan dengan dibimbing oleh tim pelaksana. Hasil dari kegiatan PKM ini adalah 1) Adanya semangat keingin tahuan dari guru-guru untuk melaksanakan kegiatan pelatihan sampai selesai. 2) Para guru di SMP Negeri Muara Lakitan dengan semangat mengikuti arahan tim pelaksana untuk mendesain media animasi secara online. 3) Hasil dari pelatihan media animasi ini memberikan semangat baru bagi guru-guru SMP Negeri Muara Lakitan untuk semangat dalam melakukan inovasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Simpulan dari kegiatan PKM adalah Semangat yang tinggi dari para guru tentunya menjadi motivasi tersendiri untuk mengembangkan diri dengan kegiatan pendidikan lainnya.

Kata kunci: Pelatihan, Animasi, Belajar, Guru SMP

Abstract

This PKM activity at SMP Negeri Muara Lakitan is to provide experience in designing animation media through training activities in designing animation media. The purpose of this Community Service activity is to increase the knowledge and insight of the Muara Lakitan Junior High School teachers in designing animation media that is in accordance with the increasingly sophisticated times. This Community Service activity uses the lecture/socialization method and the direct training method. The lecture method is carried out to introduce animation media to participants and directly create

accounts to connect participants with animation media websites. As for the training method, participants, namely teachers of SMP Negeri Muara Lakitan, are expected to have computers connected to the internet and immediately follow the training under the guidance of the implementing team. The results of this PKM activity are 1) There is a spirit of curiosity from the teachers to carry out training activities to completion. 2) Teachers at SMP Negeri Muara Lakitan enthusiastically followed the directions of the implementing team to design animation media online. 3) The results of this animation media training gave new enthusiasm for the teachers of SMP Negeri Muara Lakitan to be enthusiastic in making interesting and fun learning innovations. The conclusion of PKM activities is that the high enthusiasm of the teachers is certainly a separate motivation to develop themselves with other educational activities.

Keywords: *Training, Animation, Learning, Middle School Teacher*

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini perkembangan teknologi yang semakin canggih dan maju. Teknologi yang hadir dalam perkembangan zaman saat ini menarik untuk diterapkan dalam dunia pendidikan. Banyak macam media hasil teknologi yang dapat dikembangkan untuk menunjang sistem pembelajaran, namun semua itu pada dasarnya membutuhkan sebuah kemauan dan daya kreativitas dari pengelola pengajaran, yaitu guru untuk lebih aktif dan terampil dalam mengembangkan diri. Guru sebagai garda terdepan pendidikan harus berani tampil beda dengan menanamkan dirinya dengan terus berinovasi dengan media pembelajaran. Saat ini media pembelajaran yang dapat dikembangkan memiliki anekaragam yang tidak ada hentinya. Hampir setiap saat ada pembaharuan dalam pengembangan teknologi untuk terus mengarah kepada kemajuan zaman. Para pengajar di Sekolah saat ini dapat mengembangkan diri dengan pelatihan-pelatihan maupun belajar secara online dengan media yang ada saat ini. Pada dasarnya semua itu butuh semangat dan perjuangan dari para garda terdepan guru menjadi guru inovasi dan kreativitas yang terbaik.

Analisis situasi saat ini banyak peserta didik yang jenuh terhadap sistem pembelajaran yang ada. Metode pembelajaran konvensional yang dipakai oleh guru yang masih sangat kurang bagus dan monoton. Sehingga apa yang diharapkan dalam pembelajaran masih kurang menarik. Jika pembelajaran saat ini tidak dimodifikasi dengan teknologi maupun kreativitas lainnya, tentu akan kurang bermanfaat bagi proses pembelajaran selanjutnya. Minat siswa yang menurun dalam belajar tidak baik. Guru membutuhkan inovasi agar pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar. Minat siswa akan muncul jika guru mampu menguasai teknologi dalam meningkatkan pembelajarannya. Selain memanfaatkan model-model pembelajaran inovatif, media pembelajaran berbasis animasi juga sangat perlu dipertimbangkan. Para guru dimasa era

teknologi yang semakin canggih harus berpikir kedepan untuk menyelamatkan peserta didik yang ada saat ini. Mengajar tidak hanya melengkapi kebutuhan pengajaran saja, namun didalamnya terdapat tanggung jawab untuk mendidik generasi muda menjadi lebih cerdas dan bermanfaat bagi bangsa dan negara (Sukmanasa, 2020).

SMP Negeri Muara Lakitan adalah Sekolah Menengah yang berada di Kabupaten Musi Rawas. Jarak SMP Negeri Muara Lakitan dengan pusat Kota Musi Rawas di Muara Beliti dan Kota Lubuklinggau lumayan jauh. Namun semangat untuk mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh Dosen STKIP PGRI Lubuklinggau sangat antusias yang didukung dengan kehadiran para peserta pelatihan. Sebagai narasumber dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, Dosen STKIP PGRI Lubuklinggau yang bernama Bapak Agus Susilo, M.Pd., dan Ibu Andriana Sofiarini, M.Pd., mengambil tema Pelatihan Media Animasi Sebagai Sarana Pemicu Konsentrasi Belajar Anak Bagi Guru-Guru SMP Negeri Muara Lakitan Kabupaten Musi Rawas. Sangat luar biasa Bapak Ibu Guru SMP Negeri Muara Lakitan dalam mengikuti kegiatan pengabdian ini. Hal inilah yang memberikan semangat lebih bagi tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat untuk semangat dalam memberikan pelatihan dalam mendesain media animasi. Saat ini perlu diketahui bahwa media animasi adalah salah satu media yang perlu dipertimbangkan dalam meningkatkan pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran termasuk media animasi sangat penting bagi dunia pendidikan jenjang menengah. Hal ini diketahui saat ini guru dalam mengajar yang masih menggunakan sistem pembelajaran yang lama masih tergolong belum berefek pada sistem pembelajaran di Sekolah (Sukmanasa, 2020). Prestasi dan minat belajar siswa dikalangan SMP terkadang masih sangat kurang. Kebanyakan metode pembelajaran yang masih konvensional masing belum memenuhi persyaratan dalam memperbaiki pendidikan. Untuk itu, di zaman yang serba canggih saat ini, guru harus terbuka hatinya untuk meningkatkan kemampuannya dengan pengembangan diri. Era teknologi multimedia saat ini telah banyak memberikan potensi yang besar dalam mengubah cara belajar siswa untuk meningkatkan kemampuannya dengan berbagai sumber yang ada dari teknologi. Media animasi adalah salah satu pengembangan dari multimedia yang saat ini sedang berkembang. Kemampuan dari media animasi juga tidak dapat diremehkan dalam pembelajaran. Untuk membuat media animasi sendiri, para peserta pelatihan tidak memerlukan aplikasi tertentu. Para peserta hanya dengan menggunakan laptop dengan jaringan internet sudah dapat membuat media animasi berbasis online. Nantinya media yang sudah jadi dapat dijadikan menjadi MP4 dan dapat dishare kepada peserta didik baik dengan bantuan proyektor maupun secara daring (Kurniawan, dkk, 2017).

Animasi adalah sebuah tampilan dalam media yang dapat menggabungkan antara media teks, gambar grafik dan unsur suara yang menimbulkan suatu aktivitas

gerakan. Animasi sendiri sebagai media yang sebelumnya terlihat tidak bergerak menjadi media yang dapat bergerak dengan baik dan dapat menimbulkan reaksi dengan munculnya teks-teks. Media animasi tersebut seolah-olah dapat hidup jika didesain dengan baik. Dalam mendesain media animasi sendiri, efek lamanya gerakan atau perubahan yang didesain dapat sesuai dengan jangka waktu yang lama dengan memberikan unsur warna dari suatu obyek dalam waktu tertentu dan terlihat menarik. Adanya media animasi didalam pembelajaran akan membuat pembelajaran menjadi lebih hidup. Sistem pembelajaran yang terjadi akibat kebutuhan yang terjadi dalam dunia pendidikan. Animasi yang digunakan sesuai dengan materi yang akan ditayangkan dalam kelas. Jadi guru dengan mudah untuk mengakses media animasi dengan mata pelajaran yang diampunya (Feladi, dkk, 2017).

Berdasarkan sebuah permasalahan di atas, yang mana permintaan dari Guru-Guru SMP Negeri Muara Lakitan, maka tim pelaksana yang bekerjasama dengan Tim pengabdian kepada masyarakat STKIP PGRI Lubuklinggau memberikan pelatihan mendesain media animasi yang mudah dan menarik untuk meningkatkan kreativitas guru-guru SMP Negeri Muara Lakitan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang Tim Pelaksana dari STKIP PGRI Lubuklinggau pada dasarnya merupakan kegiatan wajib sebagai bentuk pengabdian yang terdapat dalam Tri Darma Perguruan Tinggi dalam setiap semesternya. Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim pelaksana sebagai solusi dari sistem pembelajaran konvensional yang kurang efektif digunakan saat ini. Tim pelaksana kegiatan berharap dengan adanya pelatihan mendesain animasi dapat membentuk guru menjadi lebih aktif, kreatif, dan inovatif. Disisi lain, penggunaan teknologi lain sebagai penunjang sistem belajar akan membantu guru dalam mengajar dan perlu dilakukan pembinaan. Dalam mengembangkan media animasi untuk mengajar, guru dapat menggabungkannya dengan model, strategi, dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Harapan lain tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat, bahwa apa yang telah diberikan melalui pelatihan dapat bermanfaat dan diterapkan kedalam kelas.

METODE

Metode Kegiatan PKM

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini berlangsung selama dua hari. Dalam pelaksanaannya dilakukan di Laboratorium Komputer SMP Negeri Muara Lakitan Kabupaten Musi rawas. Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan Dosen STKIP PGRI Lubuklinggau ini adalah sebagai wujud pelaksanaan Tri Darma Perguruan Tinggi yang ingin berbagai ilmu dan pengetahuan kepada guru agar dapat menerapkan media yang bagus, menyenangkan, dan inovatif. Dalam kegiatan PKM ini metode yang dipergunakan adalah sebagai berikut:

Ceramah/Sosialisasi

Metode ceramah adalah cara yang dilakukan tim pelaksana dalam menyampaikan materi kegiatan. Metode ceramah dilakukan untuk mengawali pelatihan ini dengan mengedepankan materi pokok agar peserta nantinya tidak mengalami kebingungan. Pada dasarnya metode ceramah adalah sebuah langkah agar semangat peserta dapat bangkit (Sanjaya, 2016). Adanya metode ceramah ini diharapkan dapat membangkitkan semangat bagi para guru-guru di SMP Negeri Muara Lakitan untuk lebih termotivasi dalam mendesain sebuah media pembelajaran. Dalam penuturan terkait media animasi ini, peserta dapat memberikan tanggapan maupun argumennya agar dapat dijawab oleh tim pelaksana.

Praktik/Pelatihan Secara langsung

Praktik secara langsung ini merupakan bagian dari kegiatan pelatihan yang diberikan oleh tim pelaksana dari Dosen STKIP PGRI Lubuklinggau. Melalui pelatihan ini, peserta tidak lagi hanya mendengarkan ceramah yang sebelumnya dilakukan pemateri, namun lebih pada praktik pembuatan media animasi. Peserta selama pelatihan ini telah diharapkan pada komputer dan jaringan internet untuk mengerjakan tugas media animasi. Dalam pembuatan media animasi ini, tim pelaksana membimbing dan mengajarkan proses pembuatan media animasi secara langsung kepada para guru di SMP Negeri Muara Lakitan. Praktik pembuatan media animasi ini dibimbing dengan baik, sabar, dan menyenangkan agar guru-guru dapat nyaman dan konsentrasi selama pembuatan media animasi tersebut. Beberapa kendala dalam pembuatan media animasi ini dipecahkan bersama-sama tim pelaksana dan pihak SMP Negeri Muara Lakitan agar pelaksanaan pelatihan dapat berjalan dengan baik. Pada dasarnya kegiatan pelatihan ini berusaha memberikan pengetahuan dan pengalaman yang baru kepada setiap peserta agar lebih kreatif, inovatif, dan menambah wawasan terkait kegiatan mendesain media animasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada hari Selasa-Rabu, tanggal 09-10 Februari 2021 mulai dari pagi pukul 09.00 sampai jam 14.30 WIB di aula SMP Negeri Muara Lakitan Kabupaten Musi Rawas. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini didukung oleh tim pelaksana dari Dosen STKIP PGRI Lubuklinggau. Kegiatan ini atas dasar permintaan guru-guru SMP Negeri Muara Lakitan terkait pengembangan diri untuk media pembelajaran sebagai langkah untuk memodifikasi proses belajar mengajar melalui kegiatan pelatihan mendesain media animasi. Media animasi yang akan dikembangkan sendiri tidak sulit bagi guru-guru untuk kembangkan. Hal ini karena dalam mendesain media animasi melalui website yang ada di google dengan terhubung jaringan internet. Pelatihan yang dilakukan dihari

pertama dilakukan pengenalan media animasi melalui *website animaker.com*. Pengenalan *animaker* dan selanjutnya membuat akun terkait media tersebut. Hari pertama, tim pelaksana berusaha untuk membangkitkan minat guru untuk mengembangkan diri lebih lanjut agar mampu untuk membuat media dengan penuh semangat dan keyakinan yang tinggi. Selanjutnya pada hari kedua, pelatihan dilanjutkan lebih mendalam untuk mendesain media animasi melalui *animaker* secara aktif, kreatif, dan inovatif.



Gambar 1. Pembukaan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

Mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pihak SMP Negeri Muara Lakitan yang dipimpin oleh Ibu Seven Agustina, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SMP Negeri Muara Lakitan. Dalam kegiatan ini, pihak penyelenggara mengarahkan tim pelaksana dan peserta untuk menuju aula SMP Negeri Muara Lakitan. Didalam aula tersebut ternyata adalah laboratorium komputer yang selama ini sering dipergunakan untuk pembelajaran berbasis komputer. Didalam laboratorium komputer ini juga didukung oleh jaringan internet yang kuat. Perlu diketahui bahwa SMP Negeri Muara Lakitan berada di daerah yang jauh dari perkotaan. Maka pertimbangan menggunakan laboratorium komputer dengan jaringan internet yang minim kendala menjadi prioritas pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini jumlah peserta yang hadir berjumlah sekitar 17 peserta. Para peserta berasal dari berbagai jurusan dalam mengajar di Sekolah. Setiap peserta memegang komputer sendiri sehingga pelaksanaan menjadi lebih menarik dan hidup. Meskipun masih dalam suasana pandemik *Covid-19*, pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan tatap muka tetap dengan prokes kesehatan menjaga jarak dan memakai masker. Pihak SMP Negeri Muara Lakitan juga tidak lupa untuk menyediakan air mengalir dan sabun. Beberapa tahapan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat selanjutnya akan dijelaskan dibawah ini sebagai berikut:

Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan Identifikasi Masalah Mitra

Identifikasi adalah usaha tim pelaksana untuk mengetahui bahwa seberapa butuh mitra terhadap pelatihan media animasi yang akan diajarkan tim pelaksana. Dalam identifikasi masalah ini, tim pelaksana juga akan berusaha berkomunikasi dengan mitra terkait permasalahan pengajaran selama ini agar kondisi yang sebelumnya dapat diperbaiki. Pengabdian kepada masyarakat ini untuk mengatasi keterbatasan guru dalam mendesain media selama ini. Oleh sebab kebutuhan media animasi yang semakin besar, peserta banyak yang sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Beberapa banyak yang bertanya tentang proses pembuatan media tersebut dan bagaimana menerapkannya didalam kelas tatap muka maupun online. Saat itu, SMP Negeri Muara Lakitan melaksanakan pembelajaran secara online dengan tatap muka yang seimbang dengan hari-hari dan waktu yang berbeda. Hal ini disesuaikan dengan keadaan masa pandemik *Covid-19* yang masih tinggi.

Analisis Kebutuhan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim pelaksana dari Dosen STKIP PGRI Lubuklinggau ini merupakan hasil observasi untuk mengetahui kebutuhan guru-guru di SMP Negeri Muara Lakitan. Di era globalisasi ini pembelajaran didalam kelas membutuhkan pembaharuan untuk memanfaatkan perkembangan dari teknologi yang ada. Pelatihan yang diikuti oleh guru-guru SMP Negeri Muara Lakitan ini sebenarnya sebagai langkah untuk memberikan pengetahuan dan ilmu tambaha terkait pelatihan media animasi. Guru-guru sebagai garda terdepan dunia pendidikan akan menambah pengetahuannya dan akan dapat mengembangkan kreativitasnya dengan baik. Berdasarkan analisis kebutuhan terhadap media animasi ini, maka pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan penuh semangat yang tinggi.

Penyusunan Program

Pelatihan mendesain media animasi ini dilaksanakan selama dua hari dan selanjutnya mengalami evaluasi. Pada dasarnya pelatihan ini ingin membuat guru-guru mumpuni dalam membuat animasi sebagai salah satu media pembelajaran. Dalam pelatihan ini tim pelaksana hanya sedikit memberikan penjelasan umum, sedangkan penjelasan inti berupa pelatihan langsung lebih diutamakan secara lama.

Pelatihan mendesain media animasi yang didukung oleh pihak SMP Negeri Muara Lakitan ini berusaha untuk memberikan pengalaman kepada guru-guru agar lebih kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran dimasa pandemik saat ini. Pelatihan ini tidak hanya sekedar pemahaman saja, namun juga praktek langsung dengan mendesain media animasi yang kreatif dan inovatif. Dalam pelatihan mendesain media animasi ini kemudian diakhiri dengan evaluasi bagaimana hasil yang sudah didapatkan

selama mengikuti pelatihan yang diadakan tim pelaksana Dosen STKIP PGRI Lubuklinggau.

Pelaksanaan Program

Pembelajaran yang Menyenangkan Ditingkat SMP

Dalam kegiatan pelatihan ini adalah mendesain media animasi dengan animaker. Fokus pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini jelas pada pemberian pelatihan dimana peserta melakukan praktek pembuatan animasi dengan media animaker secara online. Peserta dibimbing dengan penuh keyakinan dan semangat yang tinggi agar menjadi guru yang mampu menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif berdasarkan kebutuhan pendidikan. Pembuatan media animasi ini diharapkan dapat dilakukan dengan baik. Jauh sebelum pelaksanaan dimulai terlebih dahulu mengecek keadaan komputer Sekolah yang akan digunakan. Beberapa kendala terkait kondisi komputer dan jaringan internet yang mengalami masalah, harus segera dibenahi agar dalam pelaksanaannya dapat berjalan sebagaimana mestinya.

Pada tingkat SMP, peserta yang dari jenjang Sekolah Dasar terkadang masih dalam suasana belajar sambil bermain. Pembelajaran yang diciptakan dijenjang SMP sebenarnya guru harus menyesuaikan dengan keadaan yang terjadi. Pembelajaran yang dijalankan harus memberikan efek pada pendewasaan bagi siswa. Apalagi saat ini dunia pendidikan telah berjalan dengan kemajuan zaman yang semakin canggih. Tidak cukup hanya mengandalkan sistem pembelajaran konvensional dengan metode ceramah saja. Guru harus tampil beda dengan beragam media yang dapat dikembangkannya. Melalui pelatihan mendesain media animasi ini diharapkan menjadi salah satu pemicu semangat siswa nantinya dalam mengikuti pelajaran di kelas maupun secara online. Selama pelatihan ini, tim pelaksana kegiatan akan terus memberikan pendampingan agar guru-guru SMP Negeri Muara Lakitan dapat mengembangkan potensi dalam dirinya untuk mendesain media pembelajaran yang baik dan benar

Pengembangan Materi Dalam Media Animasi

Media animasi yang dikembangkan melalui media animasi yang dapat didesain secara online pada dasarnya mudah dipahami dan dikembangkan oleh guru. Namun kesemua hal tersebut membutuhkan kemauan dan kemampuan yang harus dipenuhi. Memang tidak mudah membagi waktu untuk membuat media animasi meskipun sebenarnya sangat mudah sekali. Namun sebagai guru inovatif dan guru modern, pengembangan diri dalam meningkatkan kemampuan mendesain media harus terus diasah dan ditingkatkan. Guru-guru dapat mempersiapkan materi pelajaran dengan bantuan media animasi. Animasi yang dikembangkan sifatnya mudah dipahami, dimana para guru dapat menyisipkan materi-materi yang berkaitan dengan pembelajaran yang sedang diajarkannya. Pada dasarnya pengembangan materi dengan bantuan media animasi adalah untuk mempercantik agar peserta didik yang mengikuti pelajaran bapak

ibu gurunya menjadi lebih tertarik dan mampu memahami materi-materi pelajaran tersebut (Pujiriyanto, 2012).



Gambar 2. Pelatihan Mendesain Media Animasi Melalui Website Animaker

Media animasi yang dikembangkan adalah sebagai langkah untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran yang terjadi saat ini. Berbagai hambatan dalam penerapan media animasi ini adalah semangat dan waktu guru-guru dalam meningkatkan kemampuannya. Media animasi yang dikembangkan juga tidak sekedar animasi biasa, namun didalamnya ada materi-materi pengembangan dari media tersebut. Dalam meningkatkan pembelajaran, desain media animasi harus menyesuaikan dengan keadaan. Isi dalam materi pelajaran harus sinkron agar menarik dan dapat dicerna oleh siswa. Materi yang ada didalam video animasi tersebut nantinya diharapkan menjadi lebih menarik siswa untuk meningkatkan wawasan keilmuannya. Media akan memberikan dampak yang besar pada pengembangan diri siswa melalui pengalaman dengan media animasi (Pradnyana, dkk, 2020).

Media Animasi yang Kreatif, Inovatif, dan Menyenangkan Bagi Peserta Didik

Dalam pelatihan mendesain media animasi ini dilakukan dengan mengedepankan kesabaran dalam meningkatkan pola berpikir guru-guru di SMP Negeri Muara Lakitan. Pembuatan media tidak hanya dilakukan selama kegiatan dua hari yang berlangsung ini. Namun tim pelaksana program pengabdian kepada masyarakat yang bersama tim penyelenggara dari SMP Negeri Muara Lakitan sepakat untuk memberikan pendampingan lanjutan secara online melalui media *WhatsApp Group*. Dalam *WhatsApp Group* tersebut guru-guru nantinya akan terus diasah kemampuannya untuk melihat hasil dari pengembangan media animasi tersebut. Selama pelatihan berlangsung yang dilakukan tatap muka, banyak peserta yang mulai menyukai media animasi. Semangat dalam menumbuhkan kreativitas peserta dalam mengikuti pelatihan juga sangat tinggi. Beberapa kendala yang terjadi seperti jaringan internet yang sedikit

kurang baik memang sempat menjadi kendala, namun hal tersebut tidak melunturkan semangat guru-guru SMP Negeri Muara Lakitan untuk tetap fokus pada pengembangan diri dengan membuat media animasi.



Gambar 3. Peserta Dibimbing Dalam Pembuatan Media Animasi

Hasil dari pelatihan mendesain media animasi yang diberikan tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menjadi dasar guru-guru untuk lebih aktif dan kreatif. Pada dasarnya untuk mengembangkan diri bagi guru sejatinya tidak harus melalui pelatihan secara langsung. Guru-guru di era milenial ini dapat mengembangkan diri dengan mengikuti pelatihan *online* maupun berlatih secara mandiri dengan melihat *youtube* yang di *share* secara gratis. Hal-hal yang menjadi bahan evaluasi dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah jarak tempuh SMP Negeri Muara Lakitan yang lumayan jauh dari pusat Kota di Lubuklinggau menyebabkan pelatihan-pelatihan serupa memang membutuhkan energi dan semangat yang besar. Hal lain yang lumayan menyulitkan pemateri dalam memberikan pelatihan mendesain media animasi adalah dalam pelaksanaannya jaringan internet yang ada sedikit mengalami kendala yang lumayan. Tim pelaksana dalam kegiatan ini memilih memakai jaringan internet dari Smartphone yang terhubung pada laptop yang tim pelaksana berikan pelatihan. Hal terpenting dalam kegiatan pelatihan ini jelas semangat yang diberikan peserta yaitu guru-guru SMP Negeri Muara Lakitan sangat tinggi. Para guru berharap pelatihan serupa akan diadakan di SMP Negeri Muara Lakitan baik secara *online* maupun secara tatap muka.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim pelaksana dari Dosen STKIP PGRI Lubuklinggau dengan tema pelatihan media animasi sebagai sarana pemicu konsentrasi belajar anak bagi guru-guru SMP Negeri Muara Lakitan Kabupaten Musi Rawas, pada dasarnya untuk berbagi pengalaman dan pengetahuan kepada guru-guru di SMP Negeri Muara Lakitan. Setelah melalui serangkaian observasi yang dilakukan tim pelaksana, akhirnya perlu dilakukan sebuah pelatihan mendesain media animasi. Adanya pelatihan ini diharapkan akan menjadi solusi dalam proses pembelajaran yang selama ini terjadi. Sesuai dengan kurikulum 2013 dan pengembangannya, guru harus inovatif dan produktif. Maka dengan pelatihan mendesain media animasi akan menjadi salah satu bentuk kemajuan dari kegiatan guru selama ini.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mayoritas dilakukan dengan bentuk pelatihan secara langsung. Maka telah dipersiapkan dari awal beberapa hal yang berkaitan dengan kebutuhan-kebutuhan hal tersebut, termasuk perangkat komputer dan jaringan internet. Selama kegiatan pelatihan berlangsung antusias peserta yang mengikuti pelatihan sangat tinggi. Hal ini membuktikan bahwa guru-guru di SMP Negeri Muara Lakitan memang berkeinginan belajar untuk menghasilkan sebuah karya yang menarik dan dapat dipergunakan dalam pembelajaran. Pelatihan ini dilakukan selama dua hari, dimana dihari pertama mulai presentasi pengenalan media animasi, dan tanya jawab serta pembuatan akun untuk media animasi. Dihari kedua ini peserta langsung diharapkan pada pembuatan animasi yang dibimbing oleh tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Feladi, Vindo, dkk. (2017). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi di SMP Negeri 2 Siantan Kabupaten Mempawah. *GERVASI*, 1(1), 32–42. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31571/gervasi.v1i1.597>
- Kurniawan, D. (2017). Pengembangan Media Animasi Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Sekecamatan Rumbai Kota Pekanbaru. *DINAMISIA - Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 68–73. <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/dinamisia.v1i1.417>
- Pradnyana, Gede Aditra, dkk. (2020). Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Teknologi Animasi 3D di Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Widya Laksana*, 9(1), 74–85. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jwl.v9i1.23263>
- Pujiriyanto. (2012). *Teknologi untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.

-
- Sukmanasa, Elly, dkk. (2020). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Powtoon Pada Guru-Guru di Lingkungan Gugus I Bogor Tengah Kota Bogor. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 231–241. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/jurnalpkm.v3i3.6415>
- Sukmanasa, Elly, dkk. (2020). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Powtoon Bagi Guru Sekolah Dasar Gugus 1 Kota Bogor. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(1), 95–105. <https://doi.org/https://doi.org/10.20414/transformasi.v16i1.2140>