

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI PADA SMK METHODIST TANJUNG MORAWA

Riche, Murdiaty*, Hita

Program Studi S-1 Sistem Informasi STMIK Mikroskil Medan, Indonesia

*Email: murdiaty@mikroskil.ac.id

Abstrak - Proses belajar mengajar di kelas bertujuan untuk mencapai perubahan-perubahan tingkah laku intelektual, moral maupun sosial pada siswa. Selain itu, proses belajar siswa dipengaruhi oleh lingkungan sosial keluarga, lingkungan sosial sekolah, sosial masyarakat, lingkungan alamiah, serta faktor instrumental (gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, kurikulum, peraturan sekolah, buku panduan, serta silabus. Proses 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. SMK Methodist Tanjung Morawa adalah salah satu sekolah yang memiliki jurusan di bidang komputer yaitu TKJ. Jumlah kelas yang saat ini berjalan pada SMK Methodist Tanjung Morawa adalah 2 buah kelas X, 1 buah kelas XI dan 1 buah kelas XII. SMK Methodist Tanjung Morawa memiliki 1 buah laboratorium komputer dan 1 buah perpustakaan. Siswa/i di SMK Methodist Tanjung Morawa diharapkan mampu untuk membuat animasi khususnya untuk hal - hal sulit diterima ketika guru – guru memberikan materi yang sulit dimengerti.

Kata kunci: animasi, belajar mengajar, interaktif

LATAR BELAKANG

Proses belajar mengajar di kelas bertujuan untuk mencapai perubahan-perubahan tingkah laku intelektual, moral maupun sosial pada siswa. Siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar diatur oleh guru melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas ditentukan oleh beberapa komponen pembelajaran, antara lain: tujuan pembelajaran, materi/bahan ajar, metode dan media, evaluasi, peserta didik/siswa, pendidik/guru (Ruhimat, *et al.*, 2011). Selain itu, proses belajar siswa dipengaruhi oleh lingkungan sosial keluarga, lingkungan sosial sekolah, sosial masyarakat, lingkungan alamiah, serta faktor instrumental (gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, kurikulum, peraturan sekolah, buku panduan, serta silabus (Baharuddin & Wahyuni, 2010). Dengan demikian tentu harus diupayakan suatu proses pembelajaran yang dapat menjembatani berbagai faktor-faktor terutama kelemahan-kelemahan yang ada, agar tercapai tujuan pendidikan.

Proses 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. 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 tujuan pendidikan.

Ditinjau dari sudut pandang pendidik, guru harus dapat mengintegrasikan kemampuannya dalam mengelola pembelajaran di kelas, salah satunya bagaimana penggunaan media untuk mempermudah penyampaian materi, serta mempermudah penerimaan materi pelajaran oleh siswa. Dengan demikian, perlu upaya untuk menjembatani permasalahan tersebut demi tercapainya keberhasilan

pengajaran. Dalam hal ini penggunaan media berupa animasi yang dapat memvisualisasikan sesuatu yang abstrak. Media yang diharapkan adalah media yang dapat memberikan penjelasan dari pelajaran abstrak menjadi bersifat kongkrit. Pelajaran yang dibuat visualisasi ke dalam bentuk gambar animasi lebih bermakna dan menarik, lebih mudah diterima, dipahami, lebih dapat memotivasi, yakni penggunaan animasi dan efek khusus sangat bagus dan efektif untuk menarik perhatian peserta didik dalam situasi pembelajaran baik permulaan maupun akhir rangkaian pelajaran (Lee & Owens, 2004).

Manfaat Media animasi: (1) Menunjukkan obyek dengan ide (misal efek gravitasi pada suatu obyek); (2) Menjelaskan konsep yang sulit (misal penyerapan makanan kedalam aliran darah atau bagaimana elektron bergerak untuk menghasilkan arus listrik); (3) Menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkrit (misal menjelaskan tegangan arus bolak balik dengan bantuan animasi garfik sinus yang bergerak); (4) Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural (misal cara melukis suatu segitiga sama sisi dengan bantuan jangka) (Linda S, 2016). Dengan kemajuan teknologi komputer tentunya memberikan kemudahan bagi guru dalam menyiapkan media pembelajaran, khususnya media animasi, namun kenyataannya masih terbatasnya penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran, karena memerlukan keahlian khusus untuk membuat media tersebut.

SMK Methodist Tanjung Morawa adalah salah satu sekolah yang memiliki jurusan di bidang komputer yaitu TKJ. Jumlah kelas yang saat ini berjalan pada SMK Methodist Tanjung Morawa adalah 2 buah kelas X, 1 buah kelas XI dan 1 buah kelas XII. SMK Methodist Tanjung Morawa memiliki 1 buah laboratorium komputer dan 1 buah perpustakaan. Siswa/i di SMK Methodist Tanjung Morawa diharapkan mampu untuk membuat animasi khususnya

untuk hal – hal sulit diterima ketika guru – guru memberikan materi yang sulit dimengerti. Dari hasil wawancara, masih sedikit siswa/i SMK Methodist Tanjung Morawa yang mencoba memanfaatkan animasi untuk pembelajaran. Oleh karena itu, pihak sekolah bekerja sama dengan tim pengabdian kepada masyarakat untuk mengadakan sebuah pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis animasi.

METODE PELAKSANAAN

Untuk kegiatan pengabdian pembuatan animasi menggunakan aplikasi Adobe Flash CS3 Professional pada SMK Methodist Tanjung Morawa ini, langkah-langkah penyelenggaraan pelatihan meliputi tahapan sebagai berikut:

1. Pembuatan bahan ajar untuk kegiatan pelatihan
Pada tahap ini, proses yang dilakukan adalah membuat bahan ajar untuk kegiatan pelatihan yang dimulai pada awal bulan September 2019. Serta mempelajari penggunaan aplikasi Adobe Flash CS3 Professional yang akan digunakan dalam kegiatan pelatihan.
2. Melakukan instalasi software Adobe Flash CS3 Professional pada Laboratorium Komputer Mikroskil.
Pada tahap ini anggota tim melakukan proses instalasi software Adobe Flash CS3 Professional pada Laboratorium Komputer Mikroskil. Setelah selesai proses instalasi, maka dilakukan uji coba terhadap software Adobe Flash CS3 Professional apakah dapat berfungsi dengan baik dan sesuai dengan spesifikasi komputer yang digunakan.
3. Pelatihan Modul Adobe Flash CS3 Professional kepada anggota Tim.
Pada tahap ini dilakukan pelatihan kepada semua anggota tim yang terlibat dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini. Pelatihan ini diselenggarakan di

Laboratorium Komputer Mikroskil selama 2 hari.

4. Pelaksanaan pelatihan.

Pelatihan dilakukan pada Laboratorium Komputer Mikroskil pada tanggal 27 dan 28 September 2019 dilaksanakan pada pukul 10:00 WIB hingga pukul 15:00 WIB. Siswa-siswi SMK Methodist Tanjung Morawa mengunjungi Laboratorium Komputer Mikroskil. Tim Pelaksana terdiri dari 7 (tujuh) orang, yakni 3 (Tiga) orang dalam tim bertugas menjelaskan materi di depan peserta dengan menggunakan notebook dan proyektor, sementara 4 (Empat) orang lainnya berperan sebagai asisten yang membantu dan memberikan dukungan kepada peserta yang membutuhkan. Peran menjelaskan dan membantu peserta dilakukan secara bergantian dalam tim.

Materi yang dibawakan selama proses pelatihan adalah:

- a. Perkenalan Adobe Flash CS3 Professional
- b. Membuat animasi gerak dengan pergeseran tempat
- c. Membuat animasi gerak dengan pembesaran atau pengecilan bentuk
- d. Membuat animasi gerak dengan berputar
- e. Membuat animasi perubahan bentuk

Sebelum pelatihan dimulai, peserta akan diberikan kuesioner pretest yang bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta sebelum diberikan pelatihan. Skala penilaian yang digunakan adalah skala Likert dari range 1 (sangat tidak setuju) sampai 5 (sangat setuju) terhadap setiap pernyataan yang diberikan. Jumlah peserta berjumlah 41 orang.

Tabel 1. Tabel Rangkuman Nilai Rata-Rata Pertanyaan Pre Test

Pertanyaan Penilaian PreTest	Nilai
Pemahaman tentang animasi pembelajaran	1,1707
Pemahaman tentang cara membuat animasi pembelajaran	1,0732
Pengalaman pembuatan animasi pembelajaran	1,0488
Keseringan pembuatan animasi pembelajaran	1,0244
Suka pembuatan animasi pembelajaran	1,1220

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa para peserta dengan total 41 orang menyatakan bahwa mereka kurang memahami tentang animasi pembelajaran secara mendalam dimana nilai terletak di indeks 1,1707 dari skala 5. Selain itu, para peserta juga kurang memahami mengenai cara pembuatan animasi pembelajaran yang baik dan benar sehingga nilai terletak di indeks 1,0732 dari skala 5. Dari kurangnya pemahaman mengenai animasi pembelajaran maka peserta tidak sering membuat animasi pembelajaran yang nilai indeksnya terletak pada 1,0244 dari skala 5. Para peserta kurang berpengalaman dalam membuat animasi pembelajaran yang memiliki nilai indeks 1,0488 dari skala 5 yang memiliki range yang sama dengan tingkat pemahaman

cara pembuatan animasi pembelajaran. Para peserta juga kurang menyukai pembuatan animasi pembelajaran yang dikarenakan mereka kurang memahami animasi pembelajaran secara mendalam. Akibatnya para peserta kurang mengetahui seberapa pentingnya pembuatan animasi pembelajaran yang nantinya dapat digunakan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Karena itu, para peserta perlu dibekali dengan pengetahuan animasi pembelajaran.

Setelah pengisian kuesioner yang dijawab oleh para peserta, maka kegiatan pengabdian berikutnya adalah pelatihan mengenai pembuatan animasi pembelajaran. Setelah para peserta melatih penggunaan fitur-fitur dasar pembuatan animasi pembelajaran dalam

aplikasi Adobe Flash CS3 Professional, maka setiap peserta dalam kegiatan ini dibagi menjadi kelompok. Setiap kelompok peserta beranggotakan maksimal 3 (tiga) orang. Setiap peserta diajak berpikir kreatif dalam memberikan ide-ide dalam pembuatan animasi pariwisata di wilayah Medan atau Yogyakarta menggunakan Adobe Flash CS3 Professional. Setelah pembuatan animasi selesai dilaksanakan, maka tim pengabdian melakukan penilaian terhadap masing-masing video animasi dan menentukan video animasi terbaik. Kemudian akan dipilih 3 kelompok yang terbaik untuk diberikan penghargaan berupa hadiah. Setiap kelompok terdiri dari 3 orang siswa. Sehingga keseluruhan hadiah yang dibagikan kepada 9 orang siswa.

Setelah selesai materi dibawakan, para siswa/i diminta untuk:

- Membuat pengenalan objek pariwisata (Medan atau Yogyakarta).
- Membuat animasi mengenai pengenalan objek pariwisata dengan durasi waktu 60 sampai 120 detik.
- Hasil animasi akan dipilih 3 yang terbaik dan diberikan hadiah.

Setelah itu, para peserta diberikan kuesioner posttest untuk memberikan penilaian bahwa mereka sudah memahami mengenai pembuatan animasi pembelajaran setelah diberikannya pelatihan. Skala penilaian yang digunakan adalah skala Likert dari range 1 (sangat tidak setuju) sampai 5 (sangat setuju) terhadap setiap pernyataan yang diberikan. Berikut ini merupakan hasil penilaian dari kuesioner posttest:

Tabel 2. Tabel Rangkuman Nilai Rata-Rata
Pertanyaan Post Test

Pertanyaan Penilaian Post Test	Nilai
Pemahaman tentang animasi pembelajaran	4,2683
Cara membuat animasi pembelajaran	4,1220
Suka pembuatan animasi pembelajaran	4,6098

Dari tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa peserta cenderung tertarik pada pembuatan animasi pembelajaran. Setelah mengikuti pelatihan, peserta mulai memahami animasi pembelajaran dengan skala 4,2383 dari skala 5. Para peserta mulai memahami cara pembuatan animasi pembelajaran dengan skala 4,1220 dari skala 5. Selain itu, peserta mulai menyukai pembuatan animasi pembelajaran yang didukung dengan adanya aplikasi Adobe Flash CS3 Professional. Berdasarkan kuesioner yang dikumpulkan sebanyak 41 kuesioner, keseluruhan peserta mengerti tujuan pelatihan pengabdian yang disampaikan oleh tim. Para peserta mulai memahami pentingnya pembuatan animasi pembelajaran dalam mendukung pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan oleh guru di kelas.

Setelah selesai kegiatan pelatihan, maka akan dibuat laporan akhir pengabdian masyarakat sebagai bentuk pertanggung jawaban dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil capaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa/i peningkatan kemampuan para siswa/siswi dalam hal pembuatan animasi dengan menggunakan Adobe Flash CS3 Professional, sehingga siswa siswi SMK Methodist Tanjung Morawa dapat menerapkan keahlian tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah dilakukan pelatihan, diakhir pelatihan diadakan perlombaan antar para peserta pembelajaran. Hasil dari perlombaan menunjukkan bahwa beberapa peserta tersebut dapat menghasilkan kreasi yang sangat bagus untuk murid SMK yang dianggap baru belajar. Setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat selesai dilakukan, maka akan disusun laporan akhir pengabdian masyarakat dan hasil pengabdian tersebut akan di publikasikan ke dalam bentuk artikel ilmiah.



Gambar 1. Foto Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian



Gambar 2. Foto Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pertandingan diakhir, setelah selesai mengikuti pelatihan, dan berdasarkan pengamatan pada saat pelatihan, dapat diambil kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut:

1. Peserta mengalami peningkatan pengetahuan akan Adobe Flash CS3 Professional, ditunjukkan oleh hasil dari pre-test dan post-test.
2. Peserta lebih antusias (tertarik) pada praktik secara langsung, yang ditunjukkan dengan cara bertanya, dan mencoba.

Berdasarkan hasil perolehan nilai dan pengamatan yang dilakukan, terdapat beberapa saran yaitu:

1. Diperlukan pemahaman lebih mendalam lagi pada bagian teori.

2. Memperdalam materi yang diberikan dengan lebih banyak mengerjakan latihan – latihan sehingga penguasaan modul dapat lebih ditingkatkan lagi. Materi yang perlu ditambahkan dapat berupa: menambahkan suara pada animasi yang dibuat, menambahkan tombol kontrol (tombol play dan tombol stop) pada animasi yang dibuat serta mengimport video ke dalam Adobe Flash CS3 Professional.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin & Wahyuni, E.N. (2010). *Teori Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Ar –Ruzz Media.
- Lee, W.W. & Owens, D.L. (2004). *Multimedia-based Instructional Design*. California: Pfeiffer.
- Linda, S., (2016). Penerapan Media Animasi Sebagai Inovasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Ciledug 2 Kecamatan Ngamprah Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(1), 46-55,
- Ruhimat, T., *et al.* (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.