

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI DI SMP NEGERI 2 SIANTAN KABUPATEN MEMPAWAH

Vindo Feladi¹, Muhamad Arpan², Unung Verawardina³

^{1,2,3}Program Studi PTIK Fakultas Pendidikan MIPA dan Teknologi IKIP PGRI Pontianak

Jalan Ampera Nomor 88 Pontianak

¹e-mail: vindo.feladi@gmail.com

Abstrak

Tujuan kegiatan pengabdian adalah untuk memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis animasi. Sasaran kegiatan adalah guru-guru SMP Negeri 2 Siantan Kabupaten Mempawah sebanyak 30 guru. Pelaksanaan pengabdian di Aula SMP Negeri 2 Siantan. Metode pengabdian yang digunakan adalah demonstrasi. Kegiatan pengabdian mulai dari tahap persiapan yakni observasi dan sosialisasi, sedangkan untuk pelaksanaan mulai dari penyajian materi, praktik, refleksi dan evaluasi. Hasil kegiatan pengabdian adalah: (1) Pelaksanaan kegiatan pengabdian terselenggara dengan baik, berjalan lancar, dan guru-guru memiliki antusias yang luar biasa sepanjang kegiatan berlangsung; (2) Guru-guru aktif dalam membuat media pembelajaran berbasis animasi dan mengikuti dengan motivasi yang tinggi; dan (3) Guru-guru mendapatkan keterampilan baru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis animasi, sehingga dapat diimplementasikan selama proses pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam mengajar, serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: media pembelajaran, animasi, keterampilan.

Abstract

The purpose of this community service was to equip teachers with making of animation-based learning media. The participants of this community service is 30 teachers of SMP Negeri 2 Siantan Mempawah. The community service was organized in the hall of SMP Negeri 2 Siantan. The community service using demonstration method. The community service activity took forms of preparing training module of animation-based learning. The results of the community service were: (1) Implementation of the community service was well organized, running smoothly, and teachers had great enthusiasm throughout the activity; (2) The teachers were active in making learning media based on animation and followed the activity with high motivation; and (3) Teachers acquired new skills in the manufacture of animation-based learning media, so it can be implemented during the learning process and can facilitate teachers in teaching, so as to improve the quality of learning in the classroom.

Keywords: media learning, animation, skills.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran tidak terlepas dari penerapan teknologi sebagai salah satu langkah untuk menjaga kualitas dan keberhasilan proses tersebut. Dengan bantuan komputer dan perangkat lunak yang ada, maka proses pembelajaran dapat

dilaksanakan secara efisien dan tepat sasaran. Terlebih lagi, peserta didik yang diposisikan sebagai subjek dalam proses belajar-mengajar akan sangat terbantu oleh *computer based learning*.

Guru sebagai pendidik pada umumnya harus dapat meneruskan informasi dan pengetahuan kepada peserta didik dengan metode yang jelas dan dengan akseptabilitas yang cukup, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Bagi seorang pendidik kebutuhan akan penguasaan teknologi merupakan hal yang harus dikuasai guna mendukung proses pembelajaran, agar tujuan pendidikan pada umumnya dapat tercapai yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Meningkatkan hasil belajar adalah aspek yang perlu diperhatikan guru dalam proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Guru sebagai fasilitator pembelajaran hendaknya mencari solusi bagaimana caranya media pembelajaran apa yang harus digunakan agar proses belajar-mengajar dapat berjalan dengan menyenangkan dan dapat memudahkan siswa dalam menerima materi. Media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan suatu komponen sistem pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Pentingnya guru-guru diberikan pelatihan tentang pemahaman dan keahlian kompetensi dalam pembuatan media pembelajaran.

Menurut Hamalik (Arsyad, 2008:15) pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Oleh karenanya tujuan pengajaran dapat dijadikan sebagai acuan untuk menggunakan media.

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas penggerak. Animasi sebagai satu teknologi yang dapat menjadikan gambar yang diam menjadi gerak kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak beraksi dan berkata. Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek dalam jangka waktu

tertentu dan bisa juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu (Bustaman, 2001:32-33).

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (peserta didik), dan materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi, artinya materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh peserta didik dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik, lebih parah lagi peserta didik sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari hal tersebut, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar.

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

Melihat kenyataan yang telah diuraikan, perlu dilakukan suatu kegiatan yang mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan para guru dalam mengembangkan profesionalismenya, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis animasi. Oleh karenanya dilakukan kegiatan pengabdian berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis animasi bagi guru-guru di Kabupaten Mempawah.

METODE

Kegiatan pengabdian berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis animasi. Khalayak sasaran kegiatan pengabdian adalah guru-guru SMP Negeri 2 Siantan dan beberapa sekolah yang berada di Kabupaten Mempawah yang berjumlah 30 guru. Pelaksanaan kegiatan pengabdian di Aula SMP Negeri 2

Siantan. Alasan pemilihan lokasi tersebut dikarenakan guru-gurunya mempunyai kemauan untuk mengembangkan kemampuan dalam membuat media pembelajaran berbasis animasi.

Adapun yang menjadi subjek kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Subjek Pengabdian kepada Masyarakat

Keterangan	Jumlah
Guru TIK	2
Guru Bahasa Indonesia	3
Guru PPKN	3
Guru Matematika	2
Guru IPA	3
Guru IPS	3
Guru Agama	3
Guru Penjaskes	2
Guru Bahasa Inggris	3
Guru lainnya	6
Total	30

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian adalah metode demonstrasi. Metode demonstrasi digunakan untuk menyajikan materi dengan memperagakan melalui langkah-langkah mengenai suatu proses pembuatan media pembelajaran berbasis animasi. Kemudian dilanjutkan dengan guru-guru ikut mempraktikkan secara langsung pembuatan media pembelajaran berbasis animasi tersebut sesuai mata pelajaran yang diajarkan masing-masing.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis animasi dalam kegiatan PKM ini sebagai berikut:

Persiapan

Tahap awal yang dilakukan yakni persiapan, mulai dari observasi dan sosialisasi program PKM ke SMP Negeri 2 Siantan yang dilakukan oleh tim pengabdian untuk merencanakan pelaksanaan.

Pelaksanaan Pelatihan

Pada tahap pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis animasi di SMP Negeri 2 Siantan mencakup beberapa hal sebagai berikut.

Penyajian materi

Materi yang disajikan tentang pengenalan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Ms.Office Powerpoint* melalui *trigger* dan pembuatan media pembelajaran berbasis animasi. Pelaksanaan PKM melibatkan dosen sebagai pendamping dalam membimbing guru-guru untuk praktik pembuatan media pembelajaran berbasis animasi. Dilakukannya juga kegiatan tanya jawab antara peserta dan penyaji materi.

Penugasan praktik pembuatan media pembelajaran animasi

Guru-guru diberikan tugas praktik untuk membuat media pembelajaran animasi sesuai mata pelajaran yang diajar masing-masing. Peran dosen pendamping yakni turut serta membimbing apabila guru-guru mengalami kesulitan selama penugasan praktik pembuatan media pembelajaran animasi tersebut.

Refleksi dan evaluasi

Dilakukannya refleksi diakhir pelaksanaan PKM tujuannya untuk melakukan perbaikan-perbaikan dan evaluasi terhadap media pembelajaran berbasis animasi yang telah dipraktikan oleh guru-guru dan melakukan pengamatan serta wawancara langsung untuk mengetahui kendala-kendala apa saja yang dirasa sulit bagi guru dan perlu direfleksi dan evaluasi mengatasi kelemahan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dilakukan oleh tim dari Dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komputer IKIP PGIR Pontianak pada Agustus 2017. Pelatihan pembuatan media pembelajaran merupakan salah satu cara guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan *Ms.Office Powerpoint* melalui *trigger*, sehingga diharapkan dapat melatih guru dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran. Kegiatan pengabdian bertema pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis animasi untuk dilaksanakan di sekolah-sekolah yang berada di Kabupaten Mempawah. Kegiatan pengabdian dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada

Sabtu 5 Agustus dan 9 Agustus 2017. Tempat pelaksanaan diadakan di Aula SMP Negeri 2 Siantan Kabupaten Mempawah.

Kegiatan pengabdian dimulai dari tahap persiapan terlebih dahulu yaitu observasi lapangan untuk memperoleh data awal tentang permasalahan yang dihadapi pihak sekolah, melakukan analisis kebutuhan sekolah dan menawarkan solusi penyelesaian. Kemudian sosialisasi untuk melakukan koordinasi dengan pihak SMP Negeri 2 Siantan. Kegiatan tersebut membahas tentang rencana umum dan teknis (waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan, peserta yang mengikuti kegiatan pengabdian serta perangkat apa saja yang dibutuhkan). Mempersiapkan bahan materi dan peralatan terkait pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis animasi, seperti modul pelatihan, sertifikat, dan nama-nama guru yang ikut serta dan mempersiapkan konsumsi untuk guru-guru dan tim pengabdian.

Pada tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian, penyaji menyampaikan materi tentang pembuatan media pembelajaran berbasis animasi dengan cara mendemonstrasikan langkah demi langkah.



Gambar 1 Penyampaian Materi Pelatihan

Pokok bahasan yang disampaikan yakni dimulai dengan pengenalan area kerja pada *Ms.Office Powerpoint 2007*. Kemudian pembuatan *master slide* yang berfungsi sebagai desain/*template* setiap *slide*. Pada tahap desain *template* terdiri dari tiga area yaitu: *header*, *contain*, dan *footer*. Setelah desain *template* dibuat, selanjutnya dilatih membuat isi dari *slide*. Ada tiga konsep dalam pembuatan *slide*, yaitu: (1) Pembuatan halaman pembuka yang berisi identitas materi dan

kelas; (2) Pembuatan halaman yang berisi standar kompetensi dan kompetensi dasar; dan (3) Berisi materi yang akan dipelajari.

Materi tersebut disajikan dalam bentuk teks dan animasi. Untuk pembuatan animasi dengan membuat objek yang akan bergerak sesuai dengan arah yang sudah ditentukan sebelumnya. Kemudian penggunaan fungsi *trigger* dalam suatu objek yang dijadikan tombol. Animasi tersebut akan bergerak apabila menekan tombol tersebut. Adapun jumlah *slide* yang berisi animasi dari suatu objek yang bergerak adalah berjumlah 3 *slide* dengan konsep yang berbeda.

Peran tim dosen lainnya memberikan pendampingan kepada peserta pelatihan. Apabila guru-guru mengalami kesulitan maka tim pengabdian dapat membantu dan mengarahkan untuk membimbing guru dalam pembuatan media pembelajaran tersebut. Tujuan diberikan pendampingan agar pelatihan berjalan lebih efektif dan efisien serta memudahkan guru-guru.



Gambar 2 Pendampingan Pelatihan

Setelah mendemonstrasikan dan didampingi, maka selanjutnya guru-guru mempraktikkan secara langsung pembuatan media pembelajaran berbasis animasi sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan masing-masing. Mulai dari membuat *master slide*, desain *template*, pembuatan halaman yang berisi identitas materi, kelas, standar kompetensi, kompetensi dasar dan berisi materi yang dibuat dalam bentuk teks dan animasi bergerak.



Gambar 3 Membuat Media Pembelajaran Berbasis Animasi

Dengan dilaksanakannya kegiatan pengabdian, guru sedikit demi sedikit mulai memahami bagaimana cara membuat media pembelajaran berbasis animasi menggunakan *Ms. Office Powerpoint* melalui *trigger*. Adapun contoh dari media pembelajaran berbasis animasi yang dibuat dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4 Contoh Media Pembelajaran Berbasis Animasi

Pada tahap akhir dari hasil kegiatan pengabdian tersebut, tim dosen juga melakukan refleksi dan evaluasi guna memperbaiki kelemahan yang terjadi selama pelatihan berlangsung dan menjadikan bahan pertimbangan untuk melakukan kegiatan pengabdian selanjutnya. Adapun hambatan-hambatan dan kelemahan yang ditemukan dalam pelaksanaan pengabdian di SMP Negeri 2 Siantan Kabupaten Mempawah adalah: (1) Aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis animasi menggunakan *Ms. Powerpoint*

dengan *office 2007*, namun saat pelaksanaan kegiatan ada beberapa guru yang menggunakan versi *office* selain 2007; (2) Kesulitan dalam menjelaskan materi pembuatan media pembelajaran berbasis animasi kepada guru senior yang belum terlalu mahir dalam membuat media pembelajaran dan penggunaan teknologi; dan (3) Guru-guru masih belum terbiasa dengan media pembelajaran berbasis animasi, sehingga contoh yang dapat ditunjukkan hanya bisa contoh sederhana saja, dikarenakan guru-guru masih awam.

Berdasarkan kelemahan yang ditemukan, maka tim pengabdian melakukan refleksi dan evaluasi yakni dalam pembuatan media pembelajaran berbasis animasi dapat menggunakan aplikasi yang versinya sama agar guru-guru tidak kebingungan ketika mempraktikkan pembuatan media. Dalam menjelaskan materi pembuatan media pembelajaran berbasis animasi kepada guru-guru harus didemosstrasikan langkah demi langkah secara perlahan agar lebih mudah diikuti untuk dipraktikkan secara langsung. Memberikan berbagai contoh pembuatan animasi yang variatif yang lebih sederhana, dan dapat dibuat animasi bergerak yang menyesuaikan dengan mata pelajaran yang guru-guru ajar masing-masing.

Secara umum kegiatan pengabdian yang dilaksanakan tim dosen berjalan lancar dan berdasarkan respon yang dihasilkan dari wawancara kepada guru-guru yang mengikuti kegiatan pengabdian tergolong baik, guru-guru sangat antusias, aktif, dan termotivasi terhadap kegiatan pengabdian tersebut, serta sangat membantu guru-guru dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dalam menunjang proses belajar mengajar di sekolah. Berdasarkan dari sisi materi pelatihan yang diberikan dalam kegiatan pengabdian banyak mendapatkan pengetahuan, meningkatkan kompetensi, dan pengalaman baru bagi guru-guru.

Sedangkan bagi tim dosen memperoleh masukan yang bermanfaat dan dapat turut andil dalam mengatasi permasalahan di sekolah tersebut, terkait media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Kegiatan pengabdian juga dapat menambah pengalaman bermitra dan berkerja sama dengan sekolah-sekolah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari kegiatan pengabdian di SMP Negeri 2 Siantan Kabupaten Mempawah berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis animasi, diperoleh hasil sebagai berikut: (1) Pelaksanaan kegiatan terselenggara dengan baik, berjalan lancar, dan guru-guru memiliki antusias yang luar biasa sepanjang kegiatan berlangsung; (2) Guru-guru aktif dalam mempraktikkan pembuatan media pembelajaran berbasis animasi, mengikuti dengan motivasi yang tinggi, dan (3) Guru-guru menjadi mendapatkan keterampilan baru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis animasi, sehingga dapat diimplementasikan selama proses pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam mengajar, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Berdasarkan evaluasi dari pelaksanaan kegiatan pengabdian di SMP Negeri 2 Siantan Kabupaten Mempawah, maka disarankan: (1) Rekomendasi perbaikan untuk kegiatan pengabdian berikutnya agar dapat memberikan pelatihan yang lebih luas dengan penambahan waktu yang lebih lama dan dapat melibatkan Guru Mata Pelajaran (MGMP) di Kabupaten Mempawah; (2) Untuk kegiatan pengabdian berikutnya diharapkan dapat memberikan pelatihan dalam penulisan untuk guru-guru dan dilakukan serutin mungkin; dan (3) Menambahkan kegiatan pengabdian yang lebih variatif lagi dengan beberapa materi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan kepada pihak mitra pengabdian kepada masyarakat yakni guru-guru SMP Negeri 2 Siantan Kabupaten Mempawah atas partisipasi dan kerja samanya. Serta pihak IKIP PGRI Pontianak yang telah mendukung memberikan bantuan dana untuk kelancaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada.

Bustaman, B. 2001. *Web Design Dengan Macromedia Flash Mx 2004*. Yogyakarta: Andi Offset.

Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung :
Alfabeta.

Utami, D. 2007. *Animasi dalam Pembelajaran*. www.uny.ac.id/akademik/default.php