



PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN PROFESIONALISME GURU PADA SMK NEGERI 1 JENEPONTO

Imran Djafar¹, Hasyrif², Nurdiansah³, Akbar Bahtiar⁴, Sitti Harlina^{5*}

^{1,2,5}Program Studi Teknik Informatika, UNDIPA Makassar

³Program Studi Sistem Informasi, UNDIPA Makassar

⁴Program Studi Kewirausahaan, UNDIPA Makassar

Email: imrandjafar@undipa.ac.id¹, Hasyrif@gmail.com², nurdiansah@undipa.ac.id³, akbarbahtiar06@gmail.com^{4*}, sitihaarlina76@gmail.com⁵

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat merupakan rangkaian tridharma pada Perguruan Tinggi, sehingga kegiatan di SMKN I Jeneponto merupakan implementasi dari kegiatan Pelatihan pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi sebagai upaya peningkatan profesionalisme Guru. Namun masalah yang sering dihadapi oleh para guru mata pelajaran dalam melakukan aktifitasnya dalam lingkup SMK Negeri 1 Jeneponto adalah membuat bahan dan materi mengajar dengan menggunakan cara yang belum optimal, masih kurangnya pemahaman tentang penggunaan Teknologi Informasi dan Penggunaan Software Aplikasi yang menunjang media pembelajarannya khususnya pada aplikasi pengolahan presentasi dan software aplikasi untuk pembuatan animasi. Untuk itu pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis animasi diadakan untuk memenuhi kebutuhannya. Kegiatan ini dilaksanakan dengan terdiri dari empat tahapan, yakni tahapan pra kegiatan, tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan pelatihan, dan tahapan evaluasi kegiatan. Kegiatan ini diikuti oleh guru-guru SMKN 1 Jeneponto yang berjumlah 25 orang dengan didampingi langsung oleh pemateri dari tim PKM Undipa. Hasil dari kegiatan adalah meningkatnya kemampuan seluruh guru. Hal ini dibuktikan dari hasil survey kepuasan pengguna. Selain itu, dari rancangan desain animasi media pembelajaran yang dibuat, telah dipilih yang paling bagus dan interaktif dan memiliki peningkatan kualitas desain animasi.

Kata kunci: Media, Pembelajaran, Animasi, Profesionalisme Guru.

Abstract

Community service is a series of tridharma at tertiary institutions, so that activities at SMKN I Jeneponto are the implementation of training activities for making Animation-Based Learning Media as an effort to increase teacher professionalism. However, the problem that is often faced by subject teachers in carrying out their activities within the scope of SMK Negeri 1 Jeneponto is making teaching materials and materials using methods that are not optimal, there is still a lack of understanding about the use of Information Technology and the Use of Software Applications that support learning media, especially in applications presentation processing and application software for animation creation.

For this reason, training on making animation-based learning media was held to meet their needs. This activity was carried out in four stages, namely the pre-activity stage, the preparation stage, the training implementation stage, and the activity evaluation stage. This activity was attended by 25 Jeneponto Vocational School 1 teachers who were directly accompanied by speakers from the Undipa PKM team. The result of the activity is an increase in the ability of all teachers. This is evidenced by the results of a user satisfaction survey. In addition, from the design of the animated learning media designs that were made, the best and most interactive ones were selected and had an increase in the quality of the animation designs

Keywords: Media, Learning, Animation, Teacher, Professionalism

LATAR BELAKANG PELAKSANAAN

Animasi sebagai media pembelajaran memiliki banyak keunggulan. Salah satunya video animasi dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti sebuah pelajaran. Sebab itu, media ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajar bagi seorang guru. Seperti yang kita tahu bahwa guru yang baik harus memperhatikan dua unsur ketika mengajar, Pertama adalah metode mengajar, dan yang kedua adalah media yang digunakan dalam mengajar. Metode mengajar meliputi bagaimana seorang guru dapat menerapkan langkah – langkah pengajaran kepada siswa. Sementara media pengajaran adalah suatu alat yang dapat membantu guru agar lebih mudah menjelaskan materi

pelajaran kepada siswanya. Salah satu media pengajaran yang dinilai efektif adalah video animasi. Sebab animasi adalah sesuatu yang sangat dekat dengan dunia anak sekolah. Itulah kenapa film kartun Upin-Ipin dan film animasi lainnya menjadi favorit anak-anak.[1].

Sesuatu yang menarik bagi siswa perlu diadopsi dalam sebuah system pengajaran yang diterapkan oleh guru. Harapannya agar peserta didik memiliki perhatian lebih dan antusias besar terhadap materi pelajaran di sekolah. Pengertian animasi sendiri adalah sebuah gambar yang dapat bergerak yang dibuat berdasarkan imajinasi manusia. Sehingga animasi bisa kita buat sesuai dengan kebutuhan dan keinginan kita sendiri. Guru yang ingin menjelaskan tentang proses hujan bisa menggunakan animasi untuk menjelaskan konsep tersebut secara mudah. Dengan animasi maka sebuah konsep yang rumit akan lebih mudah dipahami. Sebab, siswa dapat menangkapnya dengan panca indra bukan hanya dengan membayangkannya saja. Media pembelajaran animasi memang memiliki banyak keunggulan dalam proses belajar mengajar seperti:

1. Membuat konsep yang rumit mudah dipahami;

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, bahwa pengajaran menggunakan bantuan media animasi akan membuat pelajaran lebih mudah dipahami. Saat guru menjelaskan tentang proses turunnya hujan tidak mungkin menunjukkan siswa secara kasat mata apa yang terjadi di angkasa. Namun dengan bantuan animasi, teori yang rumit tersebut dapat dipaparkan dengan mudah.

2. Menarik Perhatian;

Animasi merupakan sesuatu yang sangat dekat dengan kehidupan anak-anak. Itulah kenapa animasi mudah menarik perhatian para siswa untuk menyimak pelajaran. Dan ketika siswa sudah merasa tertarik, maka akan mudah bagi mereka untuk memahami pelajaran. Selain itu, mereka akan dapat mengingat pelajaran yang menarik tersebut lebih lama.

3. Bisa digunakan pengajaran jarak jauh;

Animasi juga memudahkan bagi guru untuk mengajar secara daring atau jarak jauh. Film animasi dapat berbentuk file video di mana file tersebut dapat didistribusikan secara mudah melalui jaringan internet.

4. Menyenangkan;

Dan yang terakhir, animasi adalah sebuah media pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini akan memberikan pengalaman baru kepada para siswa agar tidak bosan ketika mengikuti pelajaran.

SMKN 1 Jeneponto terletak di jl. Stadion No.1 Balang Toa, Kec. Binamu, Kabupaten Jeneponto Sulawesi Selatan merupakan salah satu sekolah kejuruan yang mempunyai fasilitas dan sarana yang memadai dengan laboratorium Akuntasni, Jasa Boga, Tata Busana dan TKJ. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 yang berkaitan dengan standar proses mengisyaratkan bahwa guru

diharapkan dapat mengembangkan perencanaan pembelajaran, yang kemudian dipertegas melalui Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang standar proses, yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi guru pada satuan pendidikan untuk mengembangkan perencanaan pembelajaran. Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun perangkat pembelajaran secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa[2] Pelatihan ini akan memberikan praktek langsung kepada peserta agar lebih memahami penggunaan serta aplikasi yang dalam pembuatan media pembelajaran pada power point. Program pengabdian kepada masyarakat adalah salah satu bagian dari tridharma perguruan tinggi. Oleh karena itu menjadi suatu kewajiban bagi setiap dosen dan sivitas akademika lainnya untuk terlibat dalam program pengabdian kepada masyarakat. Para guru menjadi lebih termotivasi untuk lebih menggunakan power point sebagai media pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran dapat membantu proses didik untuk memahami materi yang diajarkan karena memiliki komunikasi dua arah [5], Media Pembelajaran berbasis computer merupakan media dan sumber terbaik yang dapat digunakan sebagai sumber media komunikasi [3]

Dari hal ini lah yang menjadi motivasi kami untuk memberikan pendampingan pembuatan media pembelajaran dengan materi pembuatan Power Point yang lebih lengkap.

TINJAUAN TEORI

Media

Media merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Latin sekaligus memiliki bentuk jamak atau sering disebut dengan medium. Sementara itu, kata media secara harfiah memiliki arti perantara. Dalam hal ini, perantara yang dimaksud adalah adanya perantara antara sumber informasi atau pesan (*a source*) dan adanya penerima pesan atau informasi (*a receiver*). [4]

Pembelajaran

Bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. ujuan Pembelajaran (TP) merupakan deskripsi pencapaian tiga aspek kompetensi (pengetahuan, keterampilan, sikap) murid yang perlu dibangun melalui satu atau lebih kegiatan pembelajaran. Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung [5]

Pembelajaran merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks dan sistematis. Dalam peristiwa tersebut terjadi interaksi pendidik dan peserta didik dalam rangka perubahan sikap dan pola pikir yang menjadi kebiasaan bagi peserta didik yang bersangkutan. Pendidik berperan sebagai pengajar dan peserta didik sebagai pelajar. Belajar dan mengajar adalah dua kegiatan yang terjadi bersamaan, tetapi memiliki makna yang berbeda, bahwa “Peristiwa mengajar selalu disertai dengan peristiwa belajar, ada guru yang mengajar maka ada pula siswa yang belajar. Namun, ada siswa yang belajar belum tentu ada guru yang mengajar, sebab belajar bisa dilakukan sendiri [6].

Animasi

Menjelaskan bahwa pengertian dari animasi adalah seni menghidupkan ilustrasi sebuah benda mati atau karakter animasi dibuat dengan mengurutkan kumpulan gambar, kemudian ditampilkan satu per satu dengan cepat. Gambar pun akan terlihat hidup dan bergerak. Kemasan dapat digunakan sebagai pelindung produk dalam perjalanan dari produsen ke kemasan. Kemasan juga dapat dijadikan sebagai identitas produk yang lebih efektif dan alat komunikasi secara langsung sebagai daya pikat untuk menarik perhatian konsumen, selain itu juga untuk menekan biaya dan waktu.

Animasi pada dasarnya adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau biasa disebut *frame*. Frame tersebut berisi gambar yang ketika ditampilkan secara bergantian dalam waktu tertentu maka akan terlihat seperti gambar yang bergerak. Semakin banyak gambar yang ditampilkan dalam satu waktu, maka tampilan animasinya akan semakin halus. Satuan yang dipakai dalam hal ini disebut *frame per second (fps)*. [7]

Profesionalisme

Arti dari profesionalisme sama dengan orang yang hidup dengan cara mempraktekkan keterampilan yang mereka miliki dan terlibat dengan kegiatan yang sesuai dengan keahliannya tersebut. Profesionalisme sama dengan orang yang menjalankan profesi atau pekerjaan tapi sesuai dengan keahlian. Karena di Indonesia sendiri ada cukup banyak pekerja yang tidak sesuai antara sekolah, pekerjaan dengan keahlian mereka. Untuk arti dari profesionalisme menurut beberapa ahli, berarti mendefinisikan diri mereka sebagai perangkat atribut yang dibutuhkan untuk menunjang tugas supaya sesuai standar kerja yang diinginkan. Ada juga yang memberikan arti profesionalisme sebagai gambaran bentuk kemampuan untuk mengenali kebutuhan masyarakat, memprioritaskan pelayanan, menyusun agenda dan mengembangkan program pelayanan sesuai kebutuhan. Selain itu seorang profesional juga harus bisa bertindak secara objektif, bebas dari rasa benci, sentimen, malu, malas dan enggan untuk mengambil keputusan. Perhatikan juga 3 hal pokok pada seseorang yang memiliki sikap profesional. Mulai dari:

1. Skill
2. Attitude

3. Knowledge

Guru

Berdasarkan **UU No. 14 Tahun 2005**, Guru adalah tenaga pengajar profesional yang bertugas untuk mengajar, mendidik, mengarahkan, membimbing, menilai, melatih, dan mengevaluasi murid melalui lembaga pendidikan formal pada tingkat dasar dan menengah.[8]

Guru adalah seorang pengajar suatu ilmu. Dalam bahasa Indonesia, guru umumnya merujuk pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik. Guru dalam pandangan masyarakat adalah orang yang melaksanakan pendidikan di tempat-tempat tertentu, tidak mesti dilembaga pendidikan formal, tetapi bisa juga di masjid, di surau atau musholla dan di rumah

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan dilaksanakan dengan menggunakan empat tahapan, yakni:

Tahapan Pra kegiatan

Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan mitra kegiatan dan juga menyampaikan usulan, ide, dan juga solusi untuk penyelesaian masalahnya. Koordinasi dilakukan di tempat lokasi mitra yang juga dihadiri oleh pejabat-pejabat berkepentingan dari mitra, seperti Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan, dan juga guru pendamping yang bersangkutan. Koordinasi yang dilakukan juga mencakup hal jumlah peserta, *tool* dan spesifikasi peralatan yang digunakan, waktu dan tanggal kegiatan, konsep dan metode pelaksanaan, jumlah mahasiswa yang membantu pemateri, dan juga jumlah tutor pengajar.

Tahapan Persiapan Kegiatan

Pada tahapan ini dibuatlah materi atau bahan ajar yang digunakan untuk pelatihan, pengumpulan referensi animasi media pembelajaran power point.

Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan ini merupakan pelaksanaan kegiatan pelatihan yang ditandai dengan pemberian penjelasan dasar mengenai konsep dan teori pembelajaran animasi . Selanjutnya adalah praktik langsung pembuatan media pembelajaran. *Tools* yang digunakan adalah aplikasi dari Microsoft power point dengan kombinasi animasi dan efek background . Selama praktik, peserta diminta untuk mendesain sendiri media pembelajaran sesuai mata pelajaran dari guru, foto dan tampilan animasi

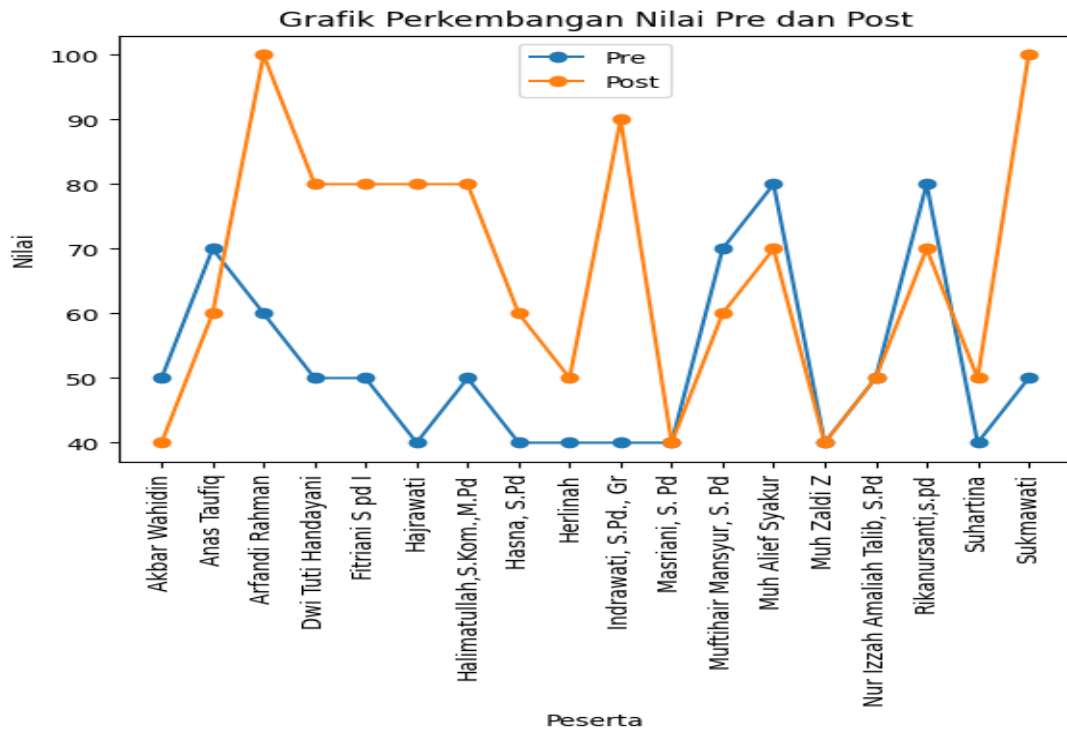
sesuai yang diajarkan. Setelah selesai, barulah peserta diminta untuk membuat sendiri animasi media pembelajaran, template, sesuai dengan keinginan dan kreativitas mereka masing-masing.

Tahapan Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana manfaat dan dampak yang dirasakan peserta atas terselenggaranya kegiatan ini. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode survey. Berdasarkan kuesioner yang dibagikan kepada peserta, maka dihitung tingkat kepuasan mereka. Tabel 1 merupakan kuesioner berisi pernyataan kepada peserta yang dibagikan. Hasil dari kuesioner dapat dilihat di Gambar 1.

Tabel 1. Pernyataan Kuesioner

No.	Pernyataan
1	Format file dokumen Microsoft Power point pada umumnya ber -extension
2	Tool untuk menangani file, menyisipkan object baik gambar atau grafik
3	Program yang biasa digunakan untuk pembuatan slide untuk presentasi agar terlihat lebih mudah disebut?
4	Presentasi Visual menggunakan Media
5	Kegunaan dari format – background adalah
6	Perintah yang digunakan untuk merubah layout pada suatu slide adalah
7	Untuk menambahkan efek animasi pada Power Point maka pilih
8	Cara menghapus slide yaitu pilih slide yang akan dihapus kemudian pilih menu.
9	Yang tidak termasuk dalam menu insert adalah
10	Yang digunakan untuk menghubungkan antara slide satu dengan slide yang lain atau dengan file presentasi yang lain disebut.



Gambar 1 Hasil Kuesioner



Gambar 2 Jenis Kelamin Peserta Pelatihan

HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan dilaksanakan sesuai dengan kesepakatan pada tahapan pra kegiatan, yakni konsep pelatihan, materi pelatihan, dan durasi pelatihan. Pelatihan menggunakan *tool* Microsoft Power Point untuk pembuatan animasi media pembelajaran. Kegiatan dilaksanakan dengan diikuti oleh 35 peserta dengan 10 peserta pria (29 %) dan 25 peserta wanita (71%) seperti ditunjukkan pada Gambar 2.

Pada prosesnya, tim pengabdian membuat sebuah prototype desain animasi pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta seperti ditunjukkan pada Gambar 3.. Hal ini dilakukan agar peserta lebih memahami bentuk dan formasi dari animasi desain media pembelajaran yang mereka buat.



Gambar 3 Tampilan Desain Animasi Media yang diajarkan



Gambar 4 Contoh animasi objek/gambar di PKM

Kegiatan pelatihan ditampilkan sebagaimana Gambar 5 yang dilakukan di ruangan Guru SMKN 1 Jeneponto dengan melibatkan 5 orang asisten pemateri sehingga total pemateri sebanyak 9 orang.





Gambar 5 Suasana Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

KESIMPULAN

Rangkaian pelaksanaan kegiatan telah dilaksanakan dengan baik. Diikuti oleh 35 peserta yang didampingi langsung oleh Pemateri. Dari kegiatan ini dapat disimpulkan bahwa:

- Pengetahuan dan kemampuan peserta telah meningkat dengan adanya penilaian kepuasan pengguna melalui survey dan penilaian dari peserta PKM.
- Materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan peserta
- Para peserta merasakan manfaat dari adanya kegiatan ini

Sedangkan untuk saran kegiatan selanjutnya para peserta berkeinginan agar adanya pelatihan selanjutnya dan dilakukan secara berkesinambungan.

Untuk kegiatan selanjutnya yang merupakan tindak lanjut dari kegiatan ini, dapat melakukan survey pre-kegiatan dan post-kegiatan yang bertujuan untuk lebih mengetahui dampak dari kegiatan.

Selain itu dapat juga dilakukan metode penilaian lain sehingga dampak kegiatan dapat diketahui secara bervariasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih Penulis ucapkan kepada SMKN 1 Jeneponto yang telah menjadi mitra, dan UNDIPA Makassar yang telah menjadi penyandang dana kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Keunggulan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Guru Sekolah, diakses tgl 01 Juni 2023.
- Zuhdan, 2011, Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sains Terpadu Untuk Meningkatkan Kognitif, Keterampilan Proses, Kreativitas serta Menerapkan Konsep Ilmiah Peserta Didik SMP, Program Paaca Sarjana UNY.
- Sitti Harlina, 2019, PPM Sekolah Pintar berbasis Teknologi di SD Islam Terpadu Wahdah Islamiyah 01 Makassar. Sindimas STMIK Pontianak.Juli.
- <https://www.gramedia.com/literasi/media/> diakses tgl 01 Juni 2023
- Asyhar R, 2011, Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran, Gaung Persada Press Atmel.Jakarta.
- Suherman, 2003, Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer., UPI JICA, Universitas Negeri Semarang
- Animasi dalam Media Pembelajaran, <https://btkp-diy.or.id/artikel/animasi-dalam-media-Pembelajaran> diakses tgl 01 Juni 2023.
- UU No. 14 Tahun 2005, tentang Undang-Undang Guru dan Dosen., LL. Setneg.36 hlm. 2015
- Sitti Harlina, dkk, 2022., PKM Pendampingan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Guru di SD Bulurokeng Untuk Peningkatan Kreatifitas, Jurnal Sistem Informasi-Pengabdian Masyarakat, Penerapan Penelitian. UIN Makassar.
- Sitti Harlina,dkk, 2019., Pemanfaatan Teknologi Komputer untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru Pada SMP Negeri 2 Sungguminasa-Gowa, SNPMas, Seminar Nasional Pengabdian pada Masyarakat, 237-243 I 2 SUNGGUMINASA GOWA.