

PENGGUNAAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING

Vina Oktaviani^{1*}, Henita Rahmayanti²

¹Pendidikan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, 13220, Indonesia

²Transportasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, 13220, Indonesia vinaoktaviani@unj.ac.id, henitarahmayanti@unj.ac.id

Abstract

This is a new author guidelines and article template of SNPPM-2020 : Article should be started by Title of Article followed by Authors Name and Affiliation Address and abstract. This abstract section should be typed in Italic font and font size of 10 pt and number of words of 150-200. Special for the abstract section, please use left margin of 30 mm, top margin of 30 mm, right margin of 30 mm, and bottom margins of 35 mm. The single spacing should be used between lines in this article. If article is written in Indonesian, the abstract should be typed in Indonesian and English. Meanwhile, if article is written in English, the abstract should be typed in English only. The abstract should be typed as concise as possible and should be composed of: problem statement, method, scientific finding results, and short conclusion. The abstract should only be typed in one paragraph and one-column format.

Keywords: petunjuk penulisan; jurnal administrasi; template artikel

Abstrak

Pandemi Covid-19 memberikan dampak yang besar pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang biasanya dilakukan tatap muka menjadi pembelajaran daring. Hal ini menyebabkan rendahnya tingkat pemahaman materi peserta didik. Salah satu solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan membuat inovasi media pembelajaran yang menarik seperti media berbasis animasi 2D. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam membuat media pembelajaran berbasis animasi 2D. Melalui pelatihan ini, guru-guru diberikan materi teori dan praktik animasi 2D yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Peserta pelatihan merupakan 20 orang guru-guru SMK yang ada di Jakarta Timur. Melalui hasil observasi awal didapatkan data bahwa hanya 30% guru-guru yang mengetahui tentang media pembelajaran berbasis animasi 2D. Pelatihan dilakukan dalam 3 tahap yaitu: sosialisasi kegiatan dan pengenalan materi, praktik pembuatan produk dan evaluasi akhir. Berdasarkan pelatihan yang diberikan dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan peserta dalam memahami animasi 2D sebagai media pembelajaran sebesar 85%. Sedangkan kemampuan dalam pembuatan produk mengalami peningkatan sebesar 80%. Oleh karena itu, pelatihan ini memberikan dampak dalam menambah pengetahuan dan kemampuan guru-guru untuk membuat media pembelajaran berbasis animasi 2D.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Animasi 2D; Pengabdian Kepada Masyarakat

1. PENDAHULUAN (Introduction)

Pembelajaran online yang dilakukan selama pandemi Covid-19 menghadapi berbagai macam hambatan/kendala. Kendala yang ada membuat siswa kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Sehingga diperlukan sebuah media yang dapat menambah dan meningkatkan minat, motivasi, kreativitas untuk mengembangkan potensi dan rangsangan belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media gambar merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang dapat menarik minat dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat yang mengemukakan media yang sangat diperlukan oleh guru tersebut adalah sebuah media yang mampu menjelaskan proses di mana gambar yang dimunculkan lebih menarik dan mampu dipahami oleh siswa.

Melihat permasalahan yang ada, maka dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk memberikan pelatihan dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam membuat media pembelajaran berbasis animasi 2D. Sehingga guru-guru mampu mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis animasi yang

menarik dan dapat terintegrasi dengan berbagai pembelajaran daring/online. Selain itu, diharapkan para guru mampu memberikan variasi media pembelajaran yang menarik bagi pembelajar serta sebagai upaya mengembangkan kualitas pembelajaran meskipun pembelajaran yang dilakukan secara online.

2. TINJAUAN LITERATUR (*Literature Review*)

Media pembelajaran adalah sebuah sarana atau perantara, sedangkan pembelajaran merupakan materi yang di ajarkan sesuai pelajaran yang ada. Jadi, media pembelajaran adalah suatu alat sebagai sarana atau perantara untuk pemahaman makna dari materi yang disampaikan oleh pendidik yang berupa media cetak ataupun elektronik. Fungsi dari media pembelajaran yaitu untuk memperlancar pemahaman materi pada anak serta memberikan ilmu pengetahuan yang banyak. Media diartikan sebagai perantara penyampaian informasi dari sumber ke penerima (Arsyad, 2013). Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan informasi terkait dengan maksud-maksud pengajaran. AECT dalam Arsyad (2013) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media disebut sebagai mediator yang berfungsi sebagai pengatur 10 hubungan yang efektif antara siswa dan isi pembelajaran. National Education Association dalam Arsyad (2013) mengartikan media sebagai bentuk-bentuk sarana komunikasi yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca. Landasan teori digunakannya media dalam proses pembelajaran adalah kerucut pengalaman Dale. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung kemudian melalui benda tiruan dan sampai kepada lambang verbal (abstrak).

Pujiriyanto (2005) mengemukakan bahwa rangsangan melalui indera visual lebih efektif untuk membantu seseorang dalam proses belajar. Sisi grafis sebagai ilustrasi visual mampu memuat informasi pembelajaran yang memberikan rangsangan. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran menurut Arsyad (2013) yaitu: 1) Memperjelas penyajian informasi yang diberikan oleh guru sehingga memperlancar proses pembelajaran; 2) Meningkatkan motivasi, interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, proses belajar mandiri, dan perhatian siswa; 3) Mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu; 4) Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajar dalam menguasai materi pembelajaran baik untuk pembelajaran dikelas ataupun daring/online. Teknologi informasi mampu memberikan akses yang lebih luas serta memberikan pengalaman yang lebih menarik, sehingga mampu meningkatkan motivasi pembelajar dalam belajar. Meningkatkan motivasi pembelajar demi mencapai tujuan dari suatu proses pembelajaran merupakan tugas utama seorang pengajar. Dengan demikian dapat diketahui bahwa seorang pengajar perlu memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran yang berbasis animasi.

Penguasaan teknologi pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis animasi sangat diperlukan terlebih pada domain pelajaran yang menekankan penjelasan proses yang intensif dan pembelajaran online. Penggunaan media pembelajaran berbasis animasi sangat membantu dalam proses penyerapan materi pada pembelajar, seperti apa yang telah diperoleh dalam penelitian yang dilakukan oleh Mardani (2012) tentang penggunaan media visual (berbasis ICT) untuk meningkatkan kemampuan menulis huruf Hiragana dan Katakana. Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa media visual dapat membantu pembelajar dalam membedakan goresan dalam penulisan huruf Jepang, karena dengan menggunakan media visual memungkinkan terlihatnya bentuk goresan dan urutan dalam penulisan. Efektifitas media visual tersebut terlihat dari

peningkatan kemampuan menulis dan respon positif dari pembelajar terhadap penggunaan media visual tersebut.

3. METODE PELAKSANAAN (*Materials and Method*)

Metode yang digunakan dalam penyelesaian permasalahan pada pengabdian masyarakat ini termasuk metode analisis. Menurut Ardhana¹² (dalam Lexy J. Moleong, 2002) menjelaskan bahwa analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar.

Tahapan yang digunakan pada metode ini adalah sebagai berikut:

1. Tahapan Penyelesaian Permasalahan. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam menyelesaikan permasalahan masyarakat adalah sebagai berikut:

- 1) observasi lapangan;
- 2) identifikasi permasalahan dan kelemahan mitra;
- 3) penawaran solusi pada mitra;
- 4) perancangan materi pelatihan;
- 5) implementasi rancangan materi pelatihan;
- 6) integrasi materi yang diberikan dengan yang ada pada mitra.

2. Metode Pelaksanaan

Setelah proses observasi lapangan dan identifikasi permasalahan dilakukan, maka akan dilakukan perancangan solusi. Selanjutnya solusi yang sudah direncanakan akan ditawarkan kepada masyarakat tempat melakukan pengabdian.

3. Partisipasi Mitra

Mitra yang merupakan peserta pelatihan diharapkan dapat berpartisipasi dengan menyediakan laptop/komputer masing-masing. Selain itu, peserta memiliki komitmen untuk meningkatkan kualitas kemampuan yang berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemahaman tambahan dalam membuat media pembelajaran.

4. Evaluasi Pelaksanaan

Pelaksanaan akan dievaluasi dengan melihat desain hasil dari pelatihan ini. Produk hasil dari karya masing-masing peserta akan dilakukan penilaian untuk melihat sejauh mana tingkat pemahaman dan kemampuan peserta setelah diberikan pelatihan. Kegiatan ini akan dianggap berhasil apabila produk yang dihasilkan oleh peserta memenuhi semua standar penilaian dari rubrik yang telah dibuat.

5. Keberlanjutan Program

Dalam keberlanjutan program pengabdian kepada masyarakat ini, akan diadakan kegiatan, yaitu membuat sebuah media sosial baik berupa Instagram/akun Youtube terkait dengan dengan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

Hasil yang telah dicapai dalam pelaksanaan kegiatan tersebut dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu:

1. Persiapan administrasi

Persiapan administrasi dilakukan mulai dari penyusunan jadwal, penyusunan modul, rekrutmen peserta hingga pengurusan izin. Penyusunan jadwal dilakukan melalui koordinasi tiga pihak, yaitu ketua pengabdian, ketua/wakil mitra, dan mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan pengabdian. Koordinasi dilakukan dengan dua bentuk yaitu tatap muka (offline) dan daring melalui platform zoom meeting. Penyusunan jadwal ini diperlukan untuk menyesuaikan ketersediaan waktu peserta pelatihan yaitu guru-guru dengan ketersediaan waktu mahasiswa dan

instruktur/pemateri pelatihan dari BPPT. Pendaftaran peserta dilakukan secara daring dan dipilih sebanyak 20 orang guru.

2. Pelaksanaan pelatihan

Pelatihan dilaksanakan kurang lebih selama tiga bulan mulai dari tanggal 7 Juni 2021 hingga tanggal 24 Agustus 2021. Pelaksanaan kegiatan dapat dilihat melalui Tabel 1.

Tabel 1. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian
No. Tanggal Kegiatan Keterangan

1. 07 Juni 2021 Pembukaan dan penyerahan mahasiswa KKN ke kelompok guru.
2. 18 Juni 2021 Pemberian pre-test kepada kelompok guru, pemberian modul, pemberian materi animasi oleh mahasiswa KKN kepada kelompok guru, dan pemberian tugas pertama.
3. 25 Juni 2021 Pemberian materi materi tentang contoh sederhana animasi untuk media pembelajaran dan tugas dalam bentuk project sederhana.
4. 23 Juli 2021 Mengarahkan para peserta pelatihan dalam membuat *project* sederhana yang sesuai dengan materi dan modul yang telah diberikan.
5. 10 Agustus 2021 Pelaksanaan webinar hari pertama oleh pemateri luar dari pegawai BPPT pusat: Radhiyatul Fajri, M.Pd.T. yang dilakukan secara daring Zoom Meeting.
6. 17 Agustus 2021 Lanjutan webinar oleh pemateri luar dari pegawai BPPT pusat: Radhiyatul Fajri, M.Pd.T.
7. 24 Agustus 2021 Penutupan kegiatan PkM Terintegrasi KKN yang dilakukan di aula sekolah SMKN 40 Jakarta dimana sebelumnya telah dilakukan *post-test* kepada peserta pelatihan untuk mengetahui hasil yang maksimal. Kemudian penyerahan tugas dan pembagian sertifikat peserta.

3. Hasil pelatihan.

Hasil pelatihan yaitu produk media pembelajaran yang dibuat oleh peserta yang dapat dilihat pada Gambar 1 dan Gambar 2.

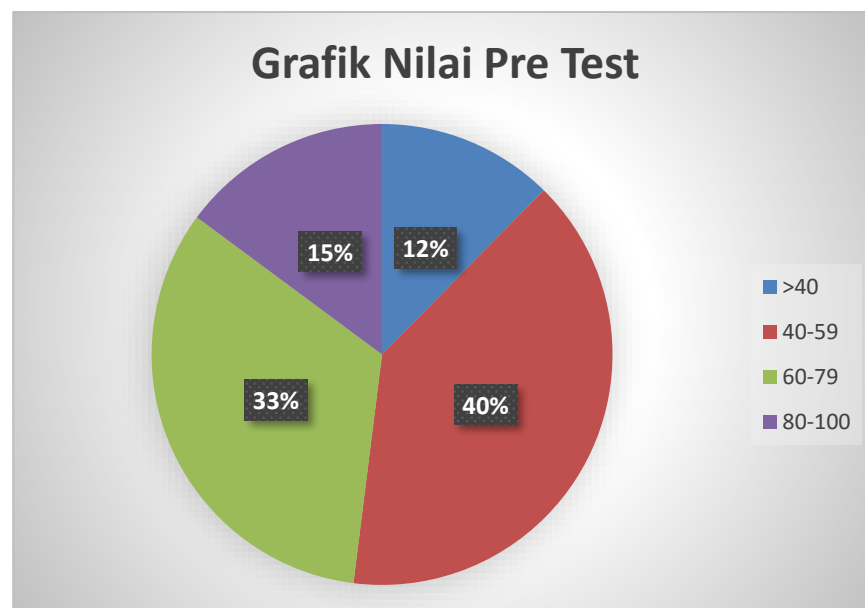


Gambar 1. Hasil Karya Peserta 1

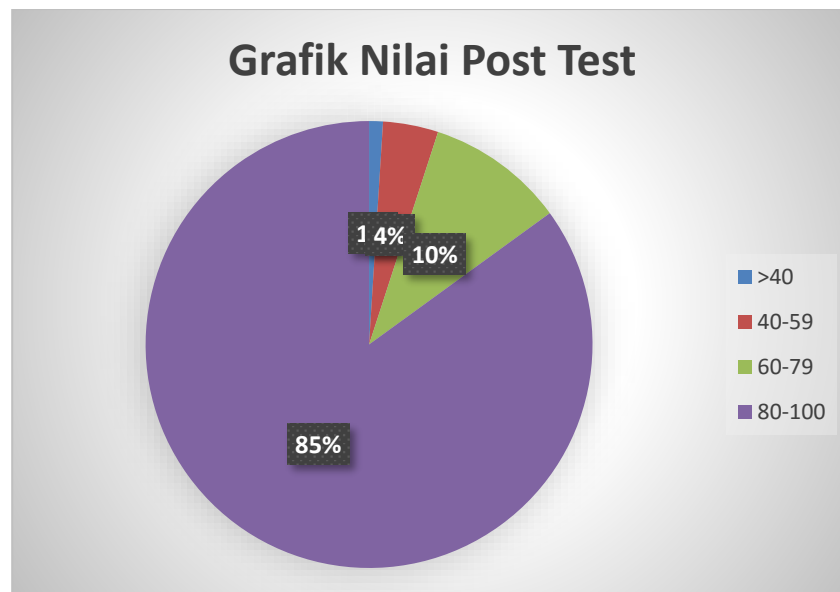


Gambar 2. Hasil Karya Peserta 2

Kemampuan awal peserta pelatihan ditunjukkan oleh Gambar 3, sedangkan peningkatan kemampuan peserta ditunjukkan oleh Gambar 4.



Gambar 3. Grafik Pretest Peserta



Gambar 4. Grafik Posttest Peserta

Secara umum dapat dinyatakan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran beranimasi telah terselenggara dengan baik. Guru-guru peserta pelatihan yang dilatih telah memahami dan menyelesaikan tahapan kegiatan pelatihan, dan mengimplementasikannya dalam praktik pembuatan media pembelajaran. Target luaran kegiatan ini telah tercapat dengan baik dengan diperolehnya capaian sebagai berikut:

1. Guru-guru peserta pelatihan mengetahui tentang media pembelajaran berbasis animasi
2. Guru-guru peserta pelatihan memahami pengembangan media pembelajaran berbasis animasi
3. Guru-guru peserta pelatihan terampil dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi
4. Guru-guru peserta pelatihan terampil dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi

Untuk membuktikan bahwa peserta pelatihan memahami materi pelatihan dan terampil dalam pembuatan media pembelajaran beranimasi, maka beberapa peserta perwakilan kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil karyanya. Hasil presentasi menunjukkan bahwa secara prinsip semua peserta pelatihan sudah memahami materi pelatihan. Walaupun begitu, tim pemateri diminta memberikan umpan balik bagaimana tingkat kreatifitas peserta dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan animasi 2D.

Keberhasilan pelatihan ini sangat dipengaruhi oleh beberapa hal, antara lain antusias peserta pelatihan untuk mengikuti dengan saksama semua materi yang diberikan, berperan aktif dalam kegiatan pelatihan, serta menyelesaikan semua tugas yang diberikan dengan baik.

5. KESIMPULAN (*Conclusions*)

Berdasarkan hasil kegiatan pada setiap tahap dapat diidentifikasi bahwa terdapat peningkatan yang signifikan mengenai tingkat pemahaman peserta pelatihan yaitu 80% peserta memahami dan terampil dalam pembuatan media pembelajaran beranimasi.

6. DAFTAR PUSTAKA (*References*)

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Ed. Rev. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gavamedia
- Diana Novita ARH. *Plus Minus Penggunaan Aplikasi-Aplikasi Pembelajaran Daring Selama Pandemi COVID-19*. Unimed Medan. 2020;(June):1–11.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka
- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni
- Kemp, J.E. dan Dayton, D.K. 1985. *Planning and Producing Instructional Media*. Cambridge: Harper & Row Publishers, New York.
- Pujiriyanto. (2005). *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Sriwihajriyah, N. Ruskan, E. L & Ibrahim, A 2012. Sistem Pembelajaran dengan e Learning untuk Persiapan Ujian Nasional pada SMA Pusri Palembang. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 4(1), 450-449.
- Sanyoto, 1998; "Perancangan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi"; Penerbit Andi Offset, Yogyakarta.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka