

Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi untuk Guru-Guru di SMP Muhammadiyah 1 Moyudan Sleman, D.I. Yogyakarta

Muh Alif Kuriawan¹, Anaas Tri Ridla Dina Yuliana², Sularso³

^{1,2,3}Universitas Ahmad Dahlan- Yogyakarta, Indonesia

E-mail: muh.kurniawan@pai.uad.ac.id

Abstrak

Berbicara pembelajaran tidak bisa terlepas dari proses dalam kegiatan pembelajaran itu sendiri. Salah satu proses pembelajaran yang baik akan menunjang belajar efektif. Pelaksanaan pembelajaran cenderung mengalami kendala pada proses pelaksanaannya. Salah satu kendala dalam proses pelaksanaan pembelajaran adalah kurangnya memaksimalkan media pembelajaran sebagai alat bantu yang memberikan daya tarik bagi peserta didik, selain itu juga bisa membantu pendidik didalam menyampaikan pesan pembelajaran yang lebih efektif. Sehingga perlunya media pembelajaran yang mendukung aktifitas pembelajaran secara maksimal yang salah satunya dengan memaksimalkan animasi di dalamnya. Dewasa ini dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat maka para pendidik dituntut untuk beradaptasi dengan hal itu, salah satunya kemampuan membuat media pembelajaran yang menarik yang mana sudah banyak tersedia aplikasi penunjangnya. Namun realita yang ada masih banyak pendidik yang kesulitan untuk membuat media pembelajaran apalagi dengan memaksimalkan animasi. Untuk itu kegiatan pengabdian ini menjadi salah satu upaya untuk memfasiliasi pendidik memaksimalkan pembuatan media pembelajaran berbasis animasi. Metode pelaksanaannya dilakukan dengan metode klasikal dan demonstrasi. Sedangkan tahapannya diawali assessment. Kedua, penyuluhan dan pelatihan. Ketiga, proses pendampingan. Keempat, workshop pembuatan media pembelajaran. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa aktifitas pembelajaran meningkat setelah guru mengikuti pelatihan media pembelajaran berbasis animasi dan menerapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran animasi yang dibuatnya.

Kata Kunci: Pembelajaran Menarik; Media Pembelajaran; Animasi;

Abstract

Talking about learning cannot be separated from the process of the learning activity itself. A good learning process will support effective learning. The implementation of learning tends to experience obstacles in the implementation process. One of the problems in the learning implementation process is the lack of maximizing learning media as a tool that provides attraction for students, apart from that it can also help educators in conveying learning messages more effectively. So there is a need for learning media that supports learning activities optimally, one of which is by maximizing the animation in it. Nowadays, with the rapid development of technology, educators are required to adapt to this, one of which is the ability to create interesting learning media for which there are many supporting applications available. However, the reality is that there are still many educators who have difficulty creating learning media, especially maximizing animation. For this reason, this service activity is an effort to facilitate educators to maximize the creation of animation-based learning media. The implementation method is carried out using classical and demonstration methods. Meanwhile, the stages begin with assessment. Second, counseling and training. Third, the mentoring process. Fourth, workshop on making learning media. The results of the service showed that learning activities increased after teachers took part in animation-based learning media training and implemented learning using the animated learning media they created.

Keywords: Interesting Learning; Instructional Media; Animation



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Belajar menjadi sebuah kewajiban bagi umat manusia, karena dengan belajar maka manusia akan lebih dekat dan mengenal Allah sebagai Tuhannya. Ilmu yang diberikan Allah kepada hamba-Nya atau manusia hanyalah sebagian kecil dari seluruh ilmu Allah, sebagaimana kutipan firman Allah dalam Q.S. Al-Isra' ayat 85:



وَمَا أُوتِيتُمْ مِنَ الْعِلْمِ إِلَّا قَلِيلًا

“... dan tidaklah kamu diberi pengetahuan melainkan sedikit” (QS. Al Israa’, 17:85)

Ayat di atas memberikan informasi kepada kita bahwa sebanyak apapun ilmu yang sudah kita dapatkan atau kita peroleh itu belum ada bandingnya dengan ilmu Allah Swt. Yang artinya bahwa kita masih harus terus belajar dan belajar agar bisa lebih maksimal

Aktifitas ibadah dalam Islam sangatlah banyak, salah satu ibadah yang bisa dilakukan oleh umat Islam adalah belajar atau mencari ilmu. Ilmu yang dimiliki manusia seharusnya menjadi pengakuan akan kebesaran Allah Swt dan hanya orang-orang berilmulah yang bisa menerima realita akan kebesaran Allah Swt (Mutia, 2018).

Kegiatan pembelajaran yang baik akan menjadi penunjang pembelajaran yang efektif. Pelaksanaan pembelajaran sering mengalami kendala karena proses pembelajaran tidaklah maksimal. Salah satu aktifitas belajar yang kurang maksimal dalam belajar dikarenakan jarang peminfaat media kekinian dalam belajar. Kegiatan belajar peserta didik lebih sering terpaut pada buku paket semata. Kegiatan belajar seharusnya memaksimalkan media pembelajaran yang menarik sehingga bisa meningkatkan daya tarik dalam belajar sehingga bisa lebih menumbuhkan pemahaman konsep siswa (Jundu et al., 2019).

Sanaky dalam Suryani dkk menyebutkan, pembelajaran merupakan proses komunikasi yang terjadi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar (Suryani et al., 2018). Media menjadi bagian komponen dalam sistem itu, memiliki fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, maka keberadaan media harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dikatakan demikian disebabkan karena apabila salah satu komponen itu tidak ada maka hasil yang diperoleh tidak akan bisa maksimal (Supriyono, 2018).

Ketidakmaksimalan penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu penyebab terhambatnya proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar akan menjadi tidak maksimal. Diantara keterbatasan media pembelajaran tersebut salah satunya adalah kurangnya memaksimalkan animasi dalam pembuatan media pembelajaran tersebut. Salah satu jenis software media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai penunjang kegiatan KBM adalah media pembelajaran berbasis animasi. Media animasi ini dapat dimanfaatkan karena disamping menarik juga menjadikan mudah bagi penggunaanya dalam mempelajari materi tertentu (Majid, 2007).

Penggunaan media pembelajaran yang maksimal tidak hanya akan berpengaruh pada meningkatkan antusias siswa dalam kegiatan pembelajaran akan tetapi juga meningkatkan layanan dalam dunia pendidikan. Ini yang menjadi salah satu problema lembaga pendidikan dengan kapasitas SDM yang dianggap sudah tidak muda baik di perkotaan lebih-lebih berada di pinggiran kota atau pedesaan (Ningsih & Rakhmad, 2016).

Kreatifitas dalam pembuatan media pembelajaran menjadi sebuah keniscayaan, baik dalam bentuk maupun ragam medianya. Kreatifitas bertujuan untuk mengoptimalkan pembuatan media oleh guru sehingga siswa lebih maksimal dalam memanfaatkannya. Daya tarik dalam membuat media pembelajaran menjadi komponen yang harus mendapatkan perhatian khusus agar pendidik semakin maksimal belajarnya untuk menumbuhkan kreatifitas yang maksimal. Selain menjadi daya tarik, komponen positif media untuk mencapai tujuan pembelajaran juga merupakan bagian yang harus terus dilakukan inovasi. Media yang menarik akan menjadikan pembelajaran semakin efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran serta menjadi gambaran ideal dalam proses kreatifitas pembuatan media pembelajaran itu sendiri. Pemanfaatan animasi dalam pembuatan media pembelajaran menjadi salah satu kreatifitas yang bisa dilakukan oleh setiap pendidik apalagi dewasa ini. Animasi dalam bentuk video bisa diterapkan dalam media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan juga bisa menjadi media video yang berdiri sendiri. Animasi dalam media pembelajaran akan menjadi nilai positif karena animasi memiliki daya tarik yang cukup besar bagi penggunaanya, terutama peserta didik yang menjadi target utama dalam pemanfaatan media pembelajaran (Firdaus, 2022).

Dewasa ini sudah saatnya para pendidik memaksimalkan teknologi, salah satunya dengan memaksimalkan animasi sebagai pendukung media pembelajaran yang dapat meningkatkan antusias atau semangat dan perhatian siswa dalam belajar sehingga problematika pembelajaran di dalam kelas bisa diminimalisir (Ramdani, 2021). Namun realita yang ada sebagian besar guru-guru atau pendidik di sekolah belum mampu membuat media pembelajaran yang menarik salah satunya media pembelajaran

berbasis animasi. Salah satu yang mengalami problem tersebut adalah di SMP Muhammadiyah Moyudan, yang sebagian besar guru-guru di sana menyadari akan keterbatasannya dalam penggunaan media pembelajaran terkhusus media pembelajaran berbasis animasi. Hal tersebut berdampak aktifitas atau kegiatan pembelajaran di kelas kurang optimal. Sehingga kami hadir berupaya membantu sepenuhnya persoalan yang dihadapi mitra khususnya dalam pengoptimalan pembuatan media pembelajaran menggunakan animasi.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan dua metode yaitu:

Pertama, metode klasikal. Yaitu metode yang cara penyampaiannya dalam bentuk paparan dari narasumber yang selanjutnya dilanjutkan dengan tanya jawab. Belajar klasikal, artinya semua audiens atau peserta dalam waktu yang sama melaksanakan kegiatan belajar yang sama (Sudjana, 2014). Dalam metode ini pemateri mulai saat sosialisasi dan assessment serta saat penyampaian materi optimalisasi power point sebagai media pembelajaran di SMP Muhammadiyah 1 Moyudan, disetiap sesi ada kegiatan tanya jawab untuk menjadi solusi penyampaian yang belum dipahami.

Kedua, metode demonstrasi. Yaitu metode belajar dengan cara memperagakan atau mempertunjukkan sesuatu dihadapan audiens atau peserta, baik dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas (Dewanti et al., 2020). Metode demonstrasi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini pemateri memberikan contoh membuat desain media pembelajaran berbasis animasi dengan beberapa software atau aplikasi, selanjutnya peserta menirukan sesuai yang dicontohkan. Penggunaan media ini berlangsung saat pendampingan pembuatan media dan finishing media pembelajaran berbasis power point yang dibuat pendidik/ peserta pelatihan di SMP Muhammadiyah 1 Moyudan.

Pengabdian kepada masyarakat pada tahap penyuluhan dan pelatihan dilaksanakan pada hari Senin dan Selasa tanggal 11 dan 12 September 2023 bertempat di ruang Laboratorium Komputer SMP Muhammadiyah 1 Moyudan. Adapun dalam pelaksanaannya melibatkan 3 mahasiswa dari program studi Pendidikan Agama Islam yaitu Indah Kahirunnisa, Rijal Khairul Anam dan Labibah Lina Fitria. Sedangkan mitra yang terlibat di kegiatan tersebut adalah ibu/ bapak guru dan karyawan SMP Muhammadiyah 1 Kalasan.

Tahapan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan *assessment* guna mengetahui tingkat pemahaman awal calon peserta tentang media pembelajaran berbasis animasi. Kedua, penyuluhan dan pelatihan. Pada tahap ini peserta diberikan penjelasan secara umum tentang media pembelajaran berbasis animasi dan penggunaannya. Ketiga, proses pendampingan. Tim pakar mendampingi secara mendalam setiap guru untuk memahami dan mempraktekkan desain media pembelajaran berbasis animasi. Keempat, workshop pembuatan media pembelajaran di setiap mata pelajaran yang diampu masing-masing guru di sekolah.

Sebagai bentuk keberlanjutan program PkM setelah selesai pelatihan dan workshop, maka akan dilanjutkan dengan pendampingan intensif di SMP Muhammadiyah 1 Moyudan. Tujuannya agar fasilitator memastikan bahwa pelatihan benar-benar dilaksanakan dan dioptimalkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran dan fungsi pendidik di dunia pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Terdapat dua aspek penting yang harus dikuasai oleh pendidik dalam proses belajar mengajar yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan sehingga pemilihan salah satu metode pembelajaran tertentu akan menjadi pengaruh terhadap jenis media pembelajaran yang tepat (Azhar Arsyad, 2016). Media pembelajaran yang dibuat dengan tepat akan menjadikan hal-hal yang abstrak menjadi lebih kongkrit dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan sehingga pemahaman peserta didik untuk suatu materi dapat ditingkatkan. Media Pembelajaran dewasa ini tidak lepas dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Era Revolusi Industri 4.0 membawa pengaruh yang signifikan dalam dunia pendidikan, salah satunya cara untuk mengintegrasikan teknologi baik secara fisik maupun tidak ke dalam pembelajaran pembuatan media pembelajaran (Priatmoko, 2018). Di era Revolusi Industri 4.0 juga semua pengajar dan

lembaga pendidikan dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar tidak tertinggal (Ibda, 2018).

Teknologi adalah salah satu alat yang diciptakan, dikembangkan, dan digunakan untuk kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia dalam kehidupan sehari-hari di era ini. Pada zaman globalisasi ini, terlihat pesatnya perkembangan teknologi. Hal tersebut terbukti dari banyaknya inovasi yang bermunculan dan berkembang pada jarak interval yang kecil. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) melaju begitu kencang bahkan telah merambah ke semua sektor kehidupan, dan salah satunya adalah pendidikan (Prawiradilaga, Dkk., 2013).

Program pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (PkM) yang bertemakan Media Pembelajaran Berbasis Animasi untuk Guru-Guru di SMP Muhammadiyah 1 Moyudan Sleman, mulanya guru diminta untuk mengerjakan pre test terlebih dahulu untuk mengetahui sejauh mana pemahaman guru terhadap media pembelajaran berbasis animasi. Setelah itu pemateri menyamakan materi tentang media pembelajaran berbasis animasi, para peserta yaitu guru di SMP Muhammadiyah 1 Moyudan memperhatikan dengan seksama pemaparan materi tentang media pembelajaran berbasis animasi untuk membuat media pembelajaran yang menarik.

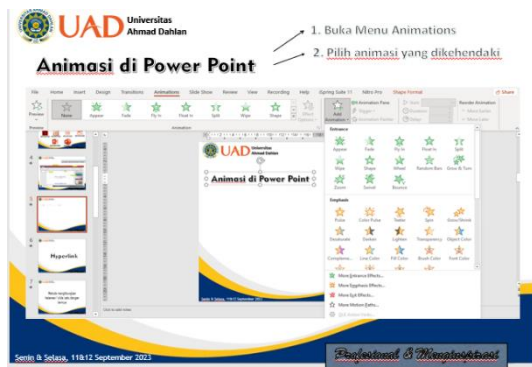
Gambar materi media pembelajaran berbasis animasi seperti terlihat di gambar 1, 2, 3 dan 4.



Gambar 1. Tampilan Awal Materi



Gambar 2. Materi Pembuatan Animasi



Gambar 3. Animasi dengan Power Point



Gambar 4. Animasi dengan Zepeto

Gambar di atas bagian dari materi pelatihan yang disampaikan dan dilakukan di saat kegiatan PkM. Pelatihan media pembelajaran berbasis animasi tersebut menggunakan aplikasi powerpoint dan juga zepeto.

Media *power point* adalah media pembelajaran yang dikembangkan sebagai solusi untuk memaksimalkan pemahaman dan daya tarik peserta didik (Herlina & Saputra, 2022). Power point bisa dimanfaatkan untuk membuat animasi dalam media pembelajaran agar media yang dibuat semakin menarik.

Zepeto merupakan suatu platform yang bisa digunakan untuk membuat animasi berupa avatar karakter yang dibuat sesuai dengan keinginan dari pengguna, seperti animasi karakter guru dan lain-lain ("Kajian Tinjauan Keberkesanan Penggunaan Metaverse Dalam Membantu Pembelajaran Dengan

Memfaatkan ZEPETO Sebagai Platform,” 2023). Zepeto menjadi satu aplikasi khusus untuk membuat animasi karakter sesuai dengan apa yang kita inginkan.

Gambar kegiatan pembuatan media pembelajaran berbasis animasi dapat dilihat pada gambar 5.

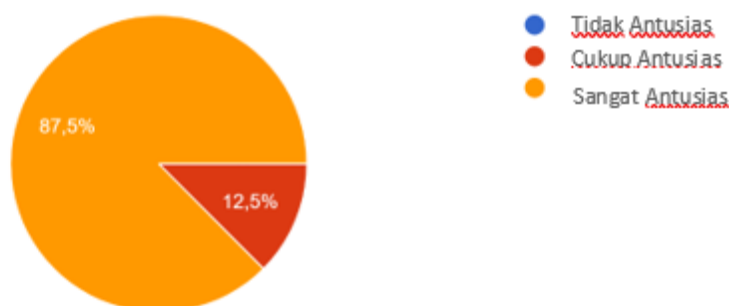


Gambar 5. Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Animasi

Dalam pelaksanaan kegiatan PKM ini para peserta terlihat sungguh-sungguh untuk mengikuti kegiatan tersebut sebagaimana gambar yang terlihat di atas. Hal tersebut juga dikuatkan dengan hasil quisioner bahwa peserta sangat antusias dalam kegiatan tersebut, sebagaimana terlihat dalam gambar 6, di mana terlihat gambar diagram yang berwarna orange sebesar 87,5% atau sekitar 6 peserta dari 8 peserta menyatakan sangat antusias dalam kegiatan PKM ini.

Apakah anda merasa antusias dalam kegiatan pelatihan media pembelajaran berbasis animasi ini?

8 Jawaban



Gambar 6. Diagram antusias peserta

Dari data di atas maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan PKM ini sangat diperlukan sebagai wadah belajar untuk para pendidik sehingga bisa mewujudkan media pembelajaran yang menarik yang akan memberikan pengaruh positif dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam bidang pendidikan, *power point* tidak hanya digunakan untuk presentasi tetapi dapat juga dijadikan sebagai aplikasi atau software pembuat media pembelajaran yang kaya akan animasi sehingga baik untuk menjadi daya tarik bagi peserta didik dalam belajar. Hal ini menjadikan tampilan dari *power point* lebih diminati karena dapat dibuat menarik dan interaktif dengan animasi-animasi yang bisa dibuat di dalamnya (Oktaria, 2015).

Sebelum dilaksanakan pengabdian kepada masyarakat di SMP Muhammadiyah 1 Moyudan ini sebagaimana terlihat dalam gambar 7 kondisi kegiatan belajar mengajar nampak kurang kondusif, beberapa peserta didik asik dengan aktifitasnya dan bahkan ada yang tidur karena guru menyampaikan materi hanya ceramah dan tidak memaksimalkan media pembelajaran.



Gambar 7. Kondisi pembelajaran tanpa media pembelajaran

Hasil setelah dilaksanakan PkM kegiatan pembelajaran terlihat lebih baik atau meningkat seperti ditunjukkan ada gambar 8



Gambar 8. Kondisi pembelajaran menggunakan media pembelajaran

SIMPULAN

Media pembelajaran dengan memperkaya animasi akan menjadi salah satu hal yang penting sebagai menunjang kegiatan pembelajaran yang lebih menarik. Dengan adanya media pembelajaran, apalagi yang memaksimalkan animasi di dalamnya akan menjadi daya tarik yang lebih bagi peserta didik. Kreativitas pendidik di dalam membuat media pembelajaran menjadi satu upaya untuk memaksimalkan kondisi pembelajaran yang kondusif sehingga bisa mencapai tujuan pembelajaran yang dikehendaki.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta yang telah menyelenggarakan program Pengabdian kepada Masyarakat semoga dengan ini bisa menambah kontribusi positif dalam pengabdian kepada masyarakat. Selain itu diucapkan terimakasih pula kepada SMP Muhammadiyah 1 Moyudan atas kerjasamanya semoga akan menjadi kerjasama yang berkelanjutan di masa-masa yang akan datang, serta tidak lupa ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang membantu terlaksananya kegiatan Pk Mini sehingga berjalan dengan baik dan lancar, semoga Allah senantiasa memberikan kebaikan untuk kita semuanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Dewanti, R., Fajriwati, A., & Penulis, N. (2020). Metode Demonstrasi Dalam Peningkatan Pembelajaran Fiqih. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*.
- Firdaus, N. (2022). *Animasi dalam Media Pembelajaran*. Balai Tekkomdik DIY. <https://btkp-diyo.or.id/artikel/animasi-dalam-media-pembelajaran>
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Tahun*.
- Ibda, H. (2018). PENGUATAN LITERASI BARU PADA GURU MADRASAH IBTIDAIYAH DALAM MENJAWAB TANTANGAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Journal of Research and Thought on Islamic Education (JRTIE)*. <https://doi.org/10.24260/jrtie.v1i1.1064>
- Jundu, R., Jehadus, E., Nendi, F., Kurniawan, Y., & Men, F. E. (2019). Optimalisasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis Anak di Desa Popo Kabupaten Manggarai. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i2.3353>
- Kajian Tinjauan Keberkesanan Penggunaan Metaverse dalam Membantu Pembelajaran dengan Memanfaatkan ZEPETO sebagai Platform. (2023). *Jurnal Dunia Pendidikan*. <https://doi.org/10.55057/jdpd.2022.4.4.19>
- Majid, A. (2007). *Perencanaan pembelajaran: mengembangkan standar kompetensi guru*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Mutia, M. (2018). TEKNOLOGI DALAM AL-QUR'AN. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 6(2), 70. <https://doi.org/10.22373/jiif.v6i2.3048>
- Ningsih, Y., & Rakhmad, H. (2016). Peningkatan Minat Belajar Bahasa Inggris Bagi Siswa MTS. Raudlatul Ulum Kecamatan Panti Kabupaten Jember Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Video Conversation. *J-Dinamika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1). <https://doi.org/10.25047/j-dinamika.v1i1.130>
- Oktaria, D. (2015). Power Point Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*.
- Prawiradilaga, Dkk., D. S. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan e-learning*. Kencana.
- Priatmoko, S. (2018). Memperkuat Eksistensi Pendidikan Islam Di Era 4.0. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.52166/talim.v1i2.948>
- Ramdani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi*. Farha Pustaka.
- Sudjana, N. (2014). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algesindo.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya (Pipih Latifah (ed.). In *Sifonoforos*.