

Pelatihan Pembuatan Media Ajar Berbasis Animasi kepada Kelompok Guru TK

Isnaini Muhandhis^{a,*}, Alven S. Ritonga^b, M. Harist Murdani^c, Ishaq A.M.^d

^{a,b,c,d} Program Studi Teknik Informatika Universitas Wijaya Putra

*imuhandhis@gmail.com

Abstract

The teaching and learning process in several kindergartens in the Gayungan area of Surabaya during this pandemic, students were given assignments from the books and assignment sheets were distributed every Monday. During the pandemic, because most children study independently at home, it would be better if the teaching materials provided varied. Making innovative teaching materials can increase children's interest in learning. One alternative teaching media is animation. This service program aims to carry out training in making animation teaching materials using Ms Power Point and help make some teaching materials for kindergartens. The training is carried out with a participatory approach, where each teacher is guided to practice the material being taught directly. The results of this service program are: (1) increasing teacher competence in making animated teaching materials, (2) creating interesting animated teaching materials.

Keywords Power Point; Teaching Material; Competence

Abstrak

Proses belajar mengajar di beberapa TK wilayah Gayungan Surabaya selama masa pandemi ini, murid-murid diberi tugas dari LKS dan lembar tugas yang dibagikan setiap Senin. Dalam masa pandemi, karena anak kebanyakan belajar mandiri di rumah maka akan lebih baik jika materi ajar yang diberikan bervariasi. Pembuatan materi ajar yang inovatif dapat meningkatkan minat belajar anak. Salah satu alternatif media ajar tersebut adalah animasi. Program pengabdian ini bertujuan untuk melaksanakan pelatihan pembuatan bahan ajar animasi menggunakan Ms Power Point dan membantu membuat beberapa materi ajar bagi siswa TK. Pelatihan dilakukan dengan pendekatan partisipatif, dimana setiap guru dibimbing untuk mempraktikkan langsung materi yang diajarkan. Hasil dari program pengabdian ini adalah: (1) peningkatan kompetensi guru dalam membuat bahan ajar animasi, (2) terciptanya bahan ajar animasi yang menarik.

Kata Kunci Power Point; Bahan ajar; Kompetensi

1. Pendahuluan

Situasi pandemi memaksa kegiatan belajar mengajar sekolah dilaksanakan secara mandiri di rumah. Proses belajar mengajar di beberapa TK wilayah Gayungan Surabaya selama masa pandemi ini, murid-murid diberi tugas dari LKS dan lembar tugas yang dibagikan setiap Senin. Murid-murid mengerjakan semua tugas yang diberikan di rumah didampingi orang tua. Setiap tugas yang dikerjakan harus difoto dan dikirim ke wali kelasnya. Dalam masa pandemi, karena anak dituntut belajar di rumah maka akan lebih baik jika materi ajar yang diberikan bervariasi.

Untuk meningkatkan pembelajaran siswa, berbagai strategi pembelajaran harus dirancang dan dievaluasi oleh guru [1]. Pembuatan materi ajar yang inovatif dapat meningkatkan minat belajar anak [2] [3]. Salah satu alternatif media ajar tersebut adalah berupa materi, latihan maupun kuis dalam bentuk animasi. Animasi memuat materi dalam

bentuk audio visual, jadi tidak monoton pada teks. Bahan ajar audio visual dapat membantu meningkatkan pemahaman terhadap pelajaran [4] [5].

Pembuatan animasi dapat dilakukan dengan Ms Power Point ataupun aplikasi lainnya yang praktis dan mudah digunakan [6]. Pembelajaran lewat animasi yang menarik terbukti dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan menyimak materi sampai habis [7]. Pembuatan media ajar animasi diharapkan dapat membantu siswa mencapai tujuan belajar [1]. Pada penelitian lain materi ajar animasi membantu stimulasi perkembangan anak usia TK [8].

Kompetensi guru dalam membuat materi ajar perlu ditingkatkan. Hal ini butuh dukungan banyak pihak terutama dari pemerintah, dari kesadaran guru itu sendiri dan dari pelatihan-pelatihan [9]. Para guru TK Siswa Budi I, TK Siswa Budi II dan memerlukan pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan materi ajar

animasi. Pembekalan aplikasi komputer dasar juga diperlukan bagi semua guru sebagai pemerataan kompetensi karena tidak semua guru tersebut dapat menggunakan aplikasi dasar dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, program pengabdian masyarakat ini akan melakukan pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi dasar komputer, pembuatan materi ajar animasi melalui Ms Power Point. Dalam pelatihan kali ini, kami ingin mengadakan pelatihan secara langsung dengan tetap menerapkan protokol kesehatan. Pelatihan dan pendampingan secara langsung terbukti lebih signifikan dalam penyerapan materi dan proses berpikir kritis peserta mencapai 77,28% [10]. Pelatihan penggunaan semua aplikasi dasar komputer dapat meningkatkan kompetensi peserta memaksimalkan aplikasi tersebut untuk menyelesaikan pekerjaan [11]. Hasil pelatihan diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan aplikasi komputer dan membuat materi ajar animasi dan terciptanya beberapa materi ajar animasi yang menarik.

2. Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam program pengabdian ini adalah pendekatan partisipatif. Pendekatan partisipatif dapat didefinisikan sebagai proses ikut serta dalam melaksanakan kegiatan [12]. Adapun langkah-langkah pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

a) Koordinasi dengan mitra terkait jadwal dan tempat pelaksanaan pelatihan.

Sasaran program pelatihan adalah para guru TK di wilayah Gayungan Surabaya. Koordinasi dilakukan untuk menentukan jadwal dan tempat.

b) Persiapan pelatihan.

Persiapan mencakup persiapan bahan materi bagi para guru, pembuatan modul materi ajar animasi, pembuatan instrument penilaian berupa kuis yang akan dibagikan sebelum dan sesudah pelatihan.

c) Pelaksanaan pelatihan.

Pelatihan dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dimana tim pengusul akan mengajar langsung para guru dari beberapa TK yang berjumlah sekitar 15 orang. Para mahasiswa informatika diperbantukan selama proses pelatihan untuk mendampingi para guru yang bertanya ataupun kesulitan.

d) Pemberian modul pembuatan materi ajar animasi

Tim pelaksana memberikan modul pembuatan materi ajar animasi menggunakan Ms Power Point. Modul ini diharapkan dapat

menjadi pendamping belajar di rumah untuk belajar secara mandiri.

e) Evaluasi Program

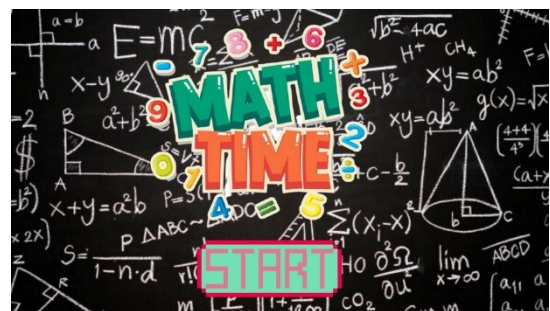
Komunikasi dengan mitra terus berlanjut meski pelatihan telah usai. Tim akan membantu membuat materi ajar animasi sambil mengajarkan pada guru tersebut. Tujuan akhir program ini kompetensi guru dalam pembuatan materi ajar meningkat dan terciptanya beberapa materi ajar animasi yang menarik.

3. Hasil dan Pembahasan

Koordinasi awal dilaksanakan selama 2 kali pertemuan untuk menentukan tempat dan waktu yang tepat bagi peserta. Pembuatan modul dilaksanakan oleh tim pengusul sebagai bahan referensi guru ketika praktik mandiri. Kegiatan pelatihan diikuti oleh xx orang guru dari berbagai TK di sekitar wilayah Gayungan Surabaya. Kegiatan pelatihan diawali dengan menunjukkan beberapa materi ajar animasi yang telah dibuat oleh tim pengusul. Selanjutnya dijelaskan tentang panjabaran bagaimana animasi bisa memuat materi ajar dalam bentuk audio visual yang bisa menarik minat siswa, terutama usia TK. Hal ini dikarenakan, sebagian besar materi ajar yang diberikan oleh guru berupa buku teks sehingga kurang bervariasi. Pengenalan materi ajar animasi berguna untuk membuka wawasan dan memicu semangat guru untuk membuat materi ajar yang menarik.



Gambar 1. Contoh materi ajar animasi yang dibuat oleh tim



Gambar 2. Contoh materi ajar animasi yang dibuat oleh tim

Penjabaran selanjutnya adalah bagaimana membuat animasi dengan aplikasi Ms Power Point. Kami memilih program Ms Power Point karena secara umum sudah dikenal oleh para guru. Beberapa keuntungan menggunakan aplikasi Ms Power point antara lain:

- Mudah dalam penggunaan
- Memiliki fitur yang lengkap (efek transisi dan animasi)
- Dapat diintegrasikan dengan add-ons seperti iSpring untuk pembuatan kuis yang lebih interaktif

Peserta pelatihan diikuti oleh 17 orang guru dari berbagai TK/Paud sekitar wilayah Gayungan antara lain:

- TK Siswa Budi I
- TK Auditya
- TK Bahrul Ulum
- TK Putra Harapan
- TK Nanggala

Pelatihan dilakukan dengan pendekatan partisipatif dimana anggota tim pelaksana melakukan pendampingan langsung pada peserta. Sebelum pelatihan, kami membagikan pre-test yang berisi soal tentang pembuatan materi ajar animasi. Kuis ini digunakan untuk mengukur pemahaman guru sebelum dan sesudah pelatihan dilaksanakan.

Materi ajar animasi dapat diisi dengan beberapa bagian sekaligus, seperti materi, latihan dan kuis atau tugas. Materi berfungsi untuk memberi pengajaran tentang bab yang dibahas. Latihan merupakan beberapa soal yang digunakan untuk mengingat kembali apa yang telah dijelaskan pada materi, sedangkan kuis/tugas berupa soal yang harus dijawab siswa dan dikirim kembali kepada guru untuk mendapatkan nilai.

Para peserta menyimak dengan baik setiap paparan yang dijelaskan oleh pemateri. Beberapa kali peserta bertanya seputar pemberian efek animasi di Ms Power Point. Setelah paparan berlangsung para peserta dapat mempraktekkan materinya. Untuk membuat materi ajar dalam bentuk animasi, penting untuk membuat konsep atau storyline terlebih dulu. Konsep dapat berupa gagasan sederhana tentang apa yang mau kita buat dan apa saja yang mau kita tuangkan ke dalam setiap slide. Setelah menentukan konsep garis besarnya, kita buat sketsa dulu per slidennya.

Peserta langsung mencoba apa yang dijelaskan oleh pemateri. Tim pelaksana melakukan pendampingan langsung pada para peserta yang kesulitan. Diskusi berlangsung selama pelaksanaan materi. Pada pembuatan animasi. Penting untuk

menyiapkan bahan-bahan seperti gambar background, objek, dan bacsound yang akan ditampilkan di layar. Tim pelaksana telah menyiapkan semua bahan yang diperlukan untuk membuat materi ajar, sehingga peserta dapat langsung mempraktekkan.



Gambar 3. Pelaksanaan Pelatihan

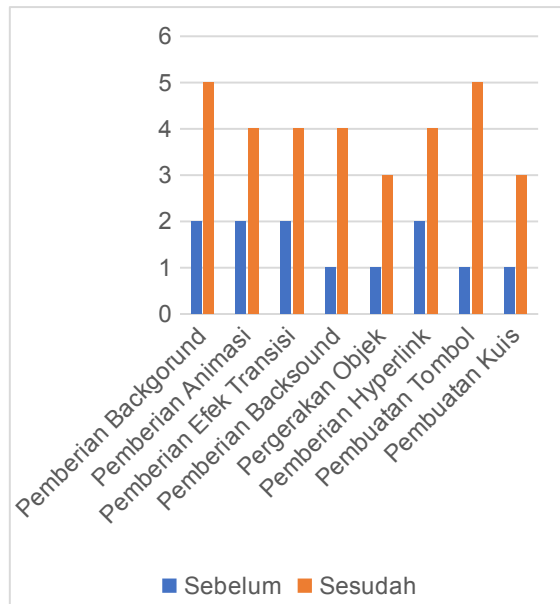


Gambar 4. Pendampingan langsung kepada peserta



Gambar 5. Para peserta dan pemateri

Pada bagian akhir pelatihan, kami memberikan post-test pada para peserta. Hasil dari pengukuran tersebut, pemahaman guru meningkat setelah diadakan pelatihan. Guru memahami bagaimana membuat materi ajar animasi dengan Ms Power Point. Peningkatan pemahaman guru dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Pemahaman guru sebelum dan sesudah pelatihan.

4. Kesimpulan dan Saran

Program pengabdian ini bertujuan untuk melaksanakan pelatihan pembuatan bahan ajar animasi menggunakan Ms Power Point dan membantu membuat beberapa materi ajar bagi siswa TK. Pelatihan dilakukan dengan pendekatan partisipatif, dimana setiap guru dibimbing untuk mempraktikkan langsung materi yang diajarkan. Tahapan selanjutnya dari pelatihan adalah melakukan pendampingan pada guru-guru yang akan membuat bahan ajar animasi mereka sendiri. Pendampingan dilakukan sampai para guru dapat menguasai hal-hal dasar dalam pembuatan animasi dengan power point. Tim pelaksana juga membantu membuat bahan ajar animasi yang dibutuhkan para guru. Hasil dari program pengabdian ini adalah peningkatan pemahaman guru dalam membuat bahan ajar animasi. Hal ini dibuktikan dari hasil post-test yang meningkat setelah selesai pelatihan. Hasil kedua adalah terciptanya bahan ajar animasi sebagai bahan ajar tambahan bagi para siswa TK tersebut.

Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Wijaya Putra dan kepada lembaga Universitas Wijaya Putra yang telah mendukung, memfasilitasi dan mendanai program pengabdian ini.

Daftar Pustaka

[1] U. Kombartzky, R. Ploetzner, S. Schlag, and B. Metz, 'Developing and

evaluating a strategy for learning from animations', *Learn. Instr.*, vol. 20, no. 5, pp. 424–433, 2010.

[2] U. Wuryanti and B. Kartowagiran, 'Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar', *J. Pendidik. Karakter.*, vol. 6, no. 2, pp. 232–245, 2016.

[3] R. N. Oya and C. A. Budiningsih, 'Peningkatan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran kreatif dan produktif', *J. Prima Edukasia*, vol. 2, no. 1, pp. 116–126, 2014.

[4] Z. Zakirman and H. Hidayati, 'Praktikalitas Media Video dan Animasi dalam Pembelajaran Fisika di SMP', *J. Ilm. Pendidik. Fis. Al-Biruni*, vol. 6, no. 1, pp. 85–93, 2017.

[5] N. Azizah, B. B. Butar, and I. T. Wahyuni, 'Animasi Interaktif Pengenalan Dasar Bahasa Inggris pada TK An-Nuruddin Depok', *Innov. Creat. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 29–40, 2018.

[6] F. Nadhili Rahmadani, 'LAPORAN KERJA PRAKTIK PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK GURU TK MENGGUNAKAN POWTOON TK PERINTIS BERBAH', 2021.

[7] R. Mamase, 'PEMANFAATAN VISUAL ANIMASI SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR', *J. Abdimas Gorontalo JAG*, vol. 2, no. 2, pp. 88–94, 2019.

[8] S. L. Fazriah, T. A. Hafshah, and J. R. Maranatha, 'Penggunaan Media Film Animasi Bisu untuk Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini TK Kemala Bhayangkari 10 Purwakarta', *Indones. J. Community Serv. Eng. Educ. IJOCSEE*, vol. 1, no. 1, pp. 22–27, 2021.

[9] R. Rivalina and others, 'Kompetensi teknologi informasi dan komunikasi guru dalam peningkatan kualitas pembelajaran', *J. Teknodik*, vol. 18, no. 2, pp. 165–176, 2014.

[10] L. Kurniawati, R. Akbar, and M. Ali, 'Keterampilan Berpikir Kritis Matematika Siswa Kelas VIII SMP N 3 Sumber Kabupaten Cirebon', *J. EduMa*, vol. 4, no. 2, pp. 62–74, 2015.

[11] S. Handayani and S. Hadi, 'Pelatihan E-Learning Menggunakan Office 365 Bagi Guru-Guru dan Siswa-Siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 Semarang', *JPKMI J. Pengabd. Kpd. Masy. Indones.*, vol. 1, no. 2, pp. 49–58, 2020.

[12] A. Rasyad, 'MODEL TATA KELOLA PELATIHAN YANG EFEKTIF

BERBASIS PENDEKATAN
FLEKSIBILITAS, KOLABORATIF, DAN
PARTISIPATIF', 2021.