

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi dengan Sparkol Bagi Guru SMPN 27 Medan

Ali Akbar Lubis*¹, Muhammad Isnaini², Yoakim Simamora³, Mega Silfia Dewy⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan, Indonesia

*e-mail: aliakbarlubis@unimed.ac.id¹, muhammadisnaini@unimed.ac.id²,
yoakimsimamora@unimed.ac.id³

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMP N 27 Medan yang terletak di jalan Pancing Ps. IV No.2, Sidirejo, Kec. Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara. Dari hasil pengamatan permasalahan pokok yang dialami mitra yaitu kurangnya pengetahuan guru dalam pemanfaatan TIK dalam pembelajaran Saat ini, sebagian besar guru hanya memanfaatkan media pembelajaran konvensional seperti power point, video pembelajaran sederhana dan beberapa media konvensional lainnya. Hal ini menjadikan proses pembelajaran menjadi kurang menarik bagi peserta didik, sehingga mengakibatkan kurangkanya motivasi dan minat belajar peserta didik. Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada di sekolah mitra. Dimana solusi yang diberikan yaitu berupa pelatihan dan pendampingan pada guru untuk meningkatkan kompetensinya dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Secara khusus tujuan kegiatan pengabdian ini adalah memberikan pelatihan kepada guru dalam membuat media pembelajaran berbasis animasi dengan Sparkol. Evaluasi terhadap peserta dilakukan berdasarkan respon peserta terhadap pertanyaan dalam angket sebelum dan sesudah pelatihan. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan yang terdiri dari: tahap sosialisasi, tahap pelatihan serta tahap evaluasi. Dari hasil evaluasi didapatkan bahwa 89.4 % guru peserta pelatihan setuju bahwa menggunakan video animasi dapat meningkatkan animo belajar siswa.

Kata kunci: Animasi, Media Pembelajaran, Pelatihan Sparkol.

Abstract

This service activity was carried out at SMP N 27 Medan which is located on Jalan Pancing Ps. IV No.2, Sidirejo, Medan Tembung District, Medan City, North Sumatra. From the results of observations of the main problem experienced by partners, namely the lack of knowledge of teachers in the use of information and communication technology in learning. Currently, most teachers only use conventional learning media such as power points, simple learning videos and several other conventional media. This makes the learning process less attractive to students, resulting in a lack of motivation and interest in learning students. The purpose of this community service activity is to provide solutions to overcome problems that exist in partner schools. Where the solution provided is in the form of training and assistance to teachers to improve their competence in designing creative and innovative learning media so as to increase the interest and motivation of students in learning. In particular, the purpose of this service activity is to provide training to teachers in creating animation-based learning media with Sparkol. Evaluation of participants was carried out based on participants' responses to questions in the questionnaire before and after the training. The method of implementing this service activity is carried out in stages and continuously consisting of: the socialization stage, the training stage and the evaluation stage. From the results of the evaluation, it was found that 89.4% of the trainee teachers agreed that using animated videos could increase student learning interest.

Keywords: Animation, Learning Media, Sparkol Training.

1. PENDAHULUAN

Tujuan dari proses pembelajaran di sekolah adalah menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas sehingga dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas juga. Untuk menghasilkan pembelajaran yang berkualitas tentu harus didukung dengan kompetensi dan profesionalitas guru dalam menyampaikan pembelajaran. Dalam prosesnya, pembelajaran disampaikan atau dikomunikasikan melalui media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran secara baik, maka peserta didik diharapkan dapat memahami materi dalam pembelajaran, agar kualitas pembelajaran menjadi optimal maka harus didukung oleh media

pembelajaran yang berkualitas juga. Media pembelajaran yang baik selain harus sesuai dengan materi ajar, juga harus menarik perhatian siswa. Media pembelajaran bisa menarik perhatian dan minat peserta didik dalam menerima materi pembelajaran, (Achsini, 1993). Jika media yang digunakan menarik maka akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan guru. Salah satu cara yang bisa digunakan guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik adalah menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). [1][2][3]

Pemanfaatan TIK di era sekarang ini dalam proses pembelajaran adalah sebuah keharusan dalam dunia Pendidikan. Melalui pemanfaatan TIK, guru diharapkan dapat menghasilkan/ membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan melalui pemanfaatan TIK adalah media video. Video adalah media yang dapat menyampaikan pesan baik itu sifatnya fakta ataupun fiktif, informatif serta bersifat edukatif, (Purwati, 2015). Penggunaan video dalam pembelajaran berfungsi sebagai penambah minat peserta didik dalam pembelajaran karena melalui video peserta didik dapat melihat dan mendengar sekaligus objek-objek ataupun narasi yang disampaikan melalui video tersebut. Salah satu jenis video pembelajaran yang memiliki daya tarik tersendiri terhadap pembelajaran yaitu video berbasis animasi. Video berbasis animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit. [4]

Berdasarkan observasi yang dilakukan di sekolah mitra yaitu SMP N 27 Medan, ditemukan permasalahan pokok yang menjadi dasar acuan dalam kegiatan pengabdian ini yaitu kurangnya pengetahuan guru dalam pemanfaatan TIK dalam pembelajaran. Saat ini, sebagian besar guru hanya memanfaatkan media pembelajaran konvensional seperti power point, video pembelajaran sederhana dan beberapa media konvensional lainnya. Hal ini menjadikan proses pembelajaran menjadi kurang menarik bagi peserta didik, sehingga mengakibatkan kurangnya motivasi dan minat belajar peserta didik. [5][6]

Beberapa penyebab terjadinya permasalahan pada sekolah mitra yang telah dipaparkan di atas adalah tidak semua guru memiliki kompetensi dan pengetahuan untuk memanfaatkan TIK dalam pembelajaran, tidak semua guru dapat mengikuti pelatihan-pelatihan untuk pengembangan kompetensi seperti peningkatan kemampuan dalam menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta sekolah tidak memiliki cukup dana untuk mengadakan pelatihan dan pendampingan bagi masing-masing guru dalam peningkatan kompetensinya dalam hal pemanfaatan TIK dalam pembelajaran. [7]

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pengabdian masyarakat merasa perlu untuk mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis animasi dengan Sparkol bagi guru di SMP N 27 Medan khususnya guru mata pelajaran matematika dan fisika.

2. METODE

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya dan untuk mencapai tujuan kegiatan pengabdian ini, maka rancangan kegiatan yang akan dilaksanakan akan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Tahapan pelaksanaan pengabdian yang telah ditampilkan pada gambar di atas dapat dijabarkan sebagai berikut, tahapan pertama adalah tahapan persiapan, pada tahap ini tim pengabdian masyarakat akan mengadakan observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan

yang terjadi pada mitra, serta membuat kesepakatan mengenai kegiatan pelatihan dan pendampingan yang akan dilakukan. Pada tahapan ini dilakukan juga pembuatan panduan dan materi pelatihan serta menyiapkan kuisisioner evaluasi kegiatan. Tahapan kedua adalah Tahapan Pelatihan, pada tahap ini dilaksanakan dalam beberapa langkah yaitu, sosialisai mengenai aplikasi *Sparkol VideoScribe* yang akan digunakan dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi, melakukan diskusi dan tanya jawab seputar materi dan aplikasi yang digunakan dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi, pelaksanaan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi dengan aplikasi *Sparkol VideoScribe*, dan tahapan ketiga adalah tahapan evaluasi, pada tahap ini bertujuan untuk melihat *feedback* (umpan balik) dari hasil kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi bagi guru SMP N 27 Medan mata pelajaran fisika dan matematika. Evaluasi dilakukan dengan memberikan kuesioner/angket daring kepada seluruh peserta pelatihan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 27 Medan yang beralamat di Jl. Pancing Pasar IV No.2, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan. Kegiatan yang dilakukan yaitu berupa Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi dengan Sparkol bagi Guru SMP N 27 Medan. Pelatihan pembuatan media pembelajaran ini dilakukan selama satu hari yaitu pada tanggal 12 Juli 2022, serta pendampingan pembuatan media pembelajaran ini dilakukan berkelanjutan. Kelanjutan pendampingan media pembelajaran berbasis video animasi bagi guru SMP Negeri 27 Medan difasilitasi dengan penyediaan WA grup yang anggotanya bisa di akses oleh setiap peserta pelatihan.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dimulai dengan penyebaran kuisisioner pretest mengenai materi yang akan di bahas dalam kegiatan pelatihan. Kuisisioner ini berisi pertanyaan mengenai pengetahuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis video animasi. Dalam hasil pretes yang telah dilakukan oleh 19 guru peserta pelatihan, di dapatkan hasil bahwa 84.2% - 89.5% guru peserta pelatihan belum pernah membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi. Dalam gambar berikut di tampilkan data hasil kuisisioner peserta pelatihan mengenai penggunaan video animasi dalam pembelajaran:



Gambar 2. Survei Pertama Sebelum Pelatihan Sparkol



Gambar 3. Survei Kedua Sebelum Pelatihan Sparkol

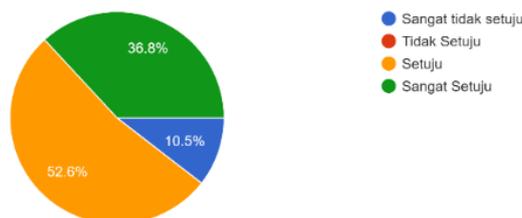
Setelah dilakukan survei terhadap guru SMPN 27 Medan, maka tim pengabdian masyarakat yang berasal dari jurusan Pendidikan Teknik elektro universitas negeri medan memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan perangkat lunak sparkol.



Gambar 4. Penyampaian Materi dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran oleh Tim PKM UNIMED

Setelah memberi pelatihan kepada peserta, tim PKM memberikan evaluasi terhadap peserta. Dari hasil evaluasi didapatkan juga bahwa 89.4 % guru peserta pelatihan setuju bahwa menggunakan video animasi dapat meningkatkan animo belajar siswa. berikut ditampilkan pendapat guru mengenai penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran:

Media Pembelajaran dengan menggunakan video animasi dapat meningkatkan animo belajar siswa. Seberapa setuju Bapak/Ibu dengan pernyataan tersebut
 19 responses



Gambar 5. Evaluasi Setelah Pelatihan

Hasil penyebaran evaluasi ini menjadi acuan dasar dalam pemilihan materi yang akan di bahas dalam kegiatan pelatihan. Dimana melalui pretes ini tim pengabdian masyarakat dapat menyimpulkan bahwa guru memerlukan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi ini untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, kreatif dan inovatif di dalam pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan perangkat lunak sparkol bagi guru-guru di SMP Negeri 27 Medan dievaluasi berdasarkan respon peserta terhadap pertanyaan dalam angket sebelum dan sesudah pelatihan. Dari angket yang

disebar diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa 89,4 % peserta merasa terbantu dengan adanya pelatihan pembuatan pembelajaran berbasis animasi. Tingkat keberhasilan 89,4% terlihat pada kemampuan guru – guru dapat membuat animasi sederhana untuk menjelaskan materi pembelajaran. Berdasarkan respons yang sangat baik dari peserta, target pelatihan yang telah ditetapkan oleh tim dalam kegiatan ini telah terpenuhi sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil memenuhi target pelatihan yang ditetapkan yaitu pemberian pengetahuan tentang penggunaan perangkat lunak sparkol untuk mendukung para guru membuat media pembelajaran berbasis animasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Negeri Medan yang telah memberi dukungan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana, penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah SMPN 27 Medan yang telah memfasilitasi sarana dan prasarana sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Achsin, *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Ujungpandang: IKIP Ujungpandang, 1993.
- [2] Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Unimed, *Panduan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*. Medan: LPPM Unimed, 2022.
- [3] Purwati, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure", *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan* (Online). Volume 3, No. 1, 2015. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jkpp/article/view/2194>.
- [4] K. Agustini, and J. G. Ngarti, "Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model R&D", *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 62-78, 2020.
- [5] M. R. Akbar, A. R. Hakim, and A. Haris, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Video Dengan Videoscribe Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Berbasis 4.0", *Darmabakti: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 51-57, 2020.
- [6] S. Amin, "Peningkatan profesionalisme guru melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran sparkol videoscribe di Kabupaten Malang," *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, vol. 4, no. 4, pp. 563-572, 2019.
- [7] A. Febrianto, and N. Saputra, "Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif dengan VideoScribe Bagi Guru SDN Malangrejo", *Community Empowerment*, vol. 6, no. 1, pp. 24-28, 2021.