

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI DENGAN *SPARKOL* BAGI GURU SMP NEGERI 1 KEDIRI

I Wayan Juliawan¹, Ni Wayan Suastini², Ni Komang Sri Yulastini³, I Wayan Susanta⁴, Roro Dwi Umi Badriah⁵, Kadek Suharditha⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar; *wayanjuliawan86@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received May 27, 2024

Revised June 22, 2024

Accepted June 25, 2024

Available online June 28, 2024

Keywords: *Animation, Learning Media, Sparkol Training*

Copyright ©2023 by Author. Published by Lembaga Pengembangan Pembelajaran, Penelitian, dan Pengabdian Masyarakat Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Abstract. From the observation, the main problem experienced by partners is the lack of teacher knowledge in the utilisation of ICT in learning. Currently, most teachers only utilise conventional learning media such as power point, simple learning videos and some other conventional media. This makes the learning process less interesting for students, resulting in a lack of motivation and interest in learning for students. The purpose of this service activity is to provide solutions to overcome the problems that exist in partner schools. Where the solution provided is in the form of training and mentoring for teachers to improve their competence in designing creative and innovative learning media so as to increase students' interest and motivation in learning. Specifically, the purpose of this service activity is to provide training to teachers in making animation-based learning media with Sparkol. Evaluation of participants is carried out based on participants responses to questions in the questionnaire before and after training. The method of implementing this service activity is carried out in stages and continuously consisting of: socialisation stage, training stage and evaluation stage. From the evaluation results, it was found that 89% of the trainee teachers agreed that using animated videos can increase students interest in learning.

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).

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 (Agustini: 2020).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di sekolah mitra yaitu SMP Negeri 1 Kediri, 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 (Akbar: 2020). 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 (Febrianto: 2021). Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pengabdian masyarakat merasa perlu untuk mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis animasi dengan Sparkol bagi guru di SMP Negeri 1 Kediri.

METODE

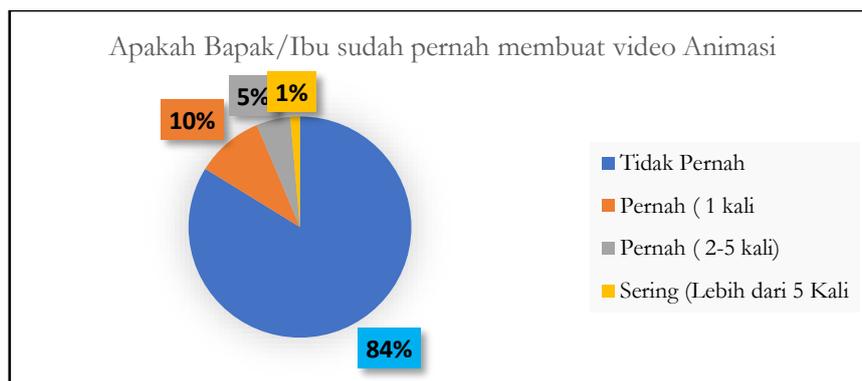
Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dan untuk mencapai tujuan kegiatan pengabdian ini, maka rancangan kegiatan yang akan dilaksanakan akan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. 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 kuesioner evaluasi kegiatan.
2. 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
3. Tahapan evaluasi : pada tahap ini bertujuan untuk melihat *feedback* (umpan balik) dari hasil kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi bagi guru SMP Negeri 1 Kediri. Evaluasi dilakukan dengan memberikan kuesioner/angket daring kepada seluruh peserta pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kediri, Kecamatan Kediri, Kabupaten Tabanan, Bali. Kegiatan yang dilakukan yaitu berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis animasi dengan sparkol bagi guru SMP Negeri 1 Kediri. Pelatihan pembuatan media pembelajaran ini dilakukan selama satu hari serta pendampingan pembuatan media pembelajaran ini dilakukan berkelanjutan. Kelanjutan pendampingan media pembelajaran berbasis video animasi bagi guru SMP Negeri 1 Kediri difasilitasi dengan penyediaan *whatsapp* 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 23 guru peserta pelatihan, di dapatkan hasil bahwa 84% - 93% guru peserta pelatihan belum pernah membuat dan menggunakan media pembejaraan berbasis animasi. Dalam gambar berikut di tampilkan data hasil kuisisioner peserta pelatihan mengenai penggunaan video animasi dalam pembelajaran:

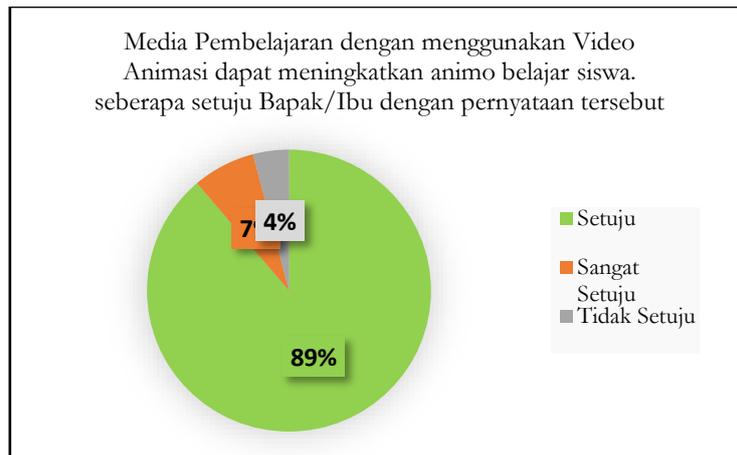


Gambar 1. Survei Pertama Sebelum Pelatihan Sparkol



Gambar 2. Survei Kedua Sebelum Pelatihan Sparkol

Setelah dilakukan survei terhadap guru SMP Negeri 1 Kediri, maka tim pengabdian memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan perangkat lunak sparkol. Setelah memberi pelatihan kepada peserta, tim PKM memberikan evaluasi terhadap peserta. Dari hasil evaluasi didapatkan juga bahwa 89% guru peserta pelatihan setuju bahwa menggunakan video animasi dapat meningkatkan animo belajar siswa. berikut ditampilkan pendapat guru mengenai penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran



Gambar 3. 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.

SIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan perangkat lunak sparkol bagi guru-guru di SMP Negeri 1 Kediri dievaluasi berdasarkan respon peserta terhadap pertanyaan dalam angket sebelum dan sesudah pelatihan. Dari angket yang disebar diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa 89% peserta merasa terbantu dengan adanya pelatihan pembuatan pembelajaran berbasis animasi. Tingkat keberhasilan 89% 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Achsin. 2000. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Ujung pandang: IKIP Ujung pandang
- K. Agustini, and J. G. Ngarti. (2020) Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model R&D. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 62-78,
- M. R. Akbar, A. R. Hakim, and A. Haris. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Video Dengan Videoscribe Untuk Mengoptimisasi Pembelajaran Berbasis 4.0, Darmabakti: *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 51-57, 2020
- S. Amin. (2019). 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