PROSIDING
SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN 2022
Tema: "Membangun Negeri dengan Inovasi Tiada Henti melalui Pengabdian kepada Masyarakat"
LP2M-Universitas Negeri Makassar, 26 November 2022

WORKSHOP PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE DI SMKN 1 MAKASSAR

Syamsumar Bustamin[1], Ika Triwati[2], Irmayani[3]
[1]Program Studi Mesin Otomotif, Akademi Teknologi Industri Dewantara Palopo
[2]Program Studi Teknik Sipil, Akademi Teknologi Industri Dewantara Palopo
[3]Program Studi Teknik Sipil, Akademi Teknologi Industri Dewantara Palopo

Abstrak. Mitra Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah Guru SMKN 1 Makassar. Permasalahan yang dihadapi adalah : (1) Proses belajar mengajar masih terpaku pada ruang kelas dan waktu, (2) Proses belajar dilakukan tatap muka di kelas berdasarkan jadwal yang sudah diberikan dan dilakukan di area sekolah, (3) Interaksi antara guru dan murid masih terbatas, (4) Siswa siswi juga sudah menggunakan jejaring sosial namun belum menggunakannya sebagai media pembelajaran yang membantu berinteraksi diluar jam sekolah dengan guru maupun teman dalam hal proses belajar. Sasaran eksternal adalah para pengajar mendapatkan media pembelajaran untuk siswa dan pelajar dapat memahami materi dengan lebih baik menggunakan audio visual dalam aplikasi. Hasil yang dicapai adalah (1) Para pengajar mendapatkan inovasi dari media pembelajaran untuk siswa, (2) Para pelajar khususnya memahami materi dengan lebih baik menggunakan audio visual dalam aplikasi.

Kata kunci: inovasi, media pembelajaran, adobe animate, aplikasi, teknologi

Abstract. The partner of this Community Partnership Program (PKM) was a Teacher of SMKN 1 Makassar. The problems were: (1) The teaching and learning process is still fixated on the classroom and time, (2) The learning process is carried out face to face in class based on the schedule that has been given and carried out in the school area, (3) The interaction between teachers and students is still limited , (4) Students have also used social networks but have not used them as learning media that help interact outside school hours with teachers and friends in terms of the learning process. The external goal is that teachers get learning media for students and students can understand the material better using audio-visual in the application. The results achieved were (1) Teachers got innovation from learning media for students, (2) Students especially understood the material better by using audio-visual in the application.

Keywords: innovation, learning media, adobe animate, applications, technology

I. PENDAHULUAN

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang telah dilaksanakan bermitra dengan SMKN 1 Makassar, yang beralamat di Jl. Andi Mangerangi No.38, Bongaya, Kec. Tamalate Kota Makassar, dengan penanggung jawab Drs. Kasrun Kasiran, M.Pd.

Gambar 1. Mitra PKM

Kondisi mitra sebagai berikut:

a. Proses belajar mengajar masih terpaku pada ruang kelas dan waktu.
b. Proses belajar dilakukan tatap muka di kelas berdasarkan jadwal yang sudah diberikan dan dilakukan di area sekolah.
c. Interaksi antara guru dan murid masih terbatas. Siswa siswi juga sudah menggunakan jejaring sosial namun belum menggunakannya sebagai media pembelajaran yang membantu berinteraksi diluar jam sekolah dengan guru maupun teman dalam hal proses belajar.

Pelaksanaan pembelajaran saat ini yang mayoritas dilaksanakan secara luring, sehingga guru dituntut untuk dapat melakukan inovasi dalam pembelajarannya agar menghasilkan pembelajaran yang menarik bagi siswa. akan tetapi masih banyak guru yang tidak menggunakan kreativitasnya dalam menyajikan pembelajaran. Berdasarkan observasi pada kelompok guru SMKN 1 Makassar dimana 80% guru mengalami kesulitan dalam menerapkan media pembelajaran yang menarik dan memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan terutama selama pembelajaran luring dilaksanakan. Guru-guru menyadari media berupa animasi (gambar) pembelajaran sangat tepat digunakan sebab media ini dapat digunakan secara daring maupun luring, akan tetapi mereka kesulitan untuk membuat media berupa video ataupun gambar pembelajaran tersebut.

Media Pembelajaran adalah semua alat bantu kegiatan belajar mengajar yang digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi kepada peserta didik sebagai penerima informasi dengan menggunakan salah satu alat indera mereka. Media pembelajaran dirancang untuk membantu mempermudah belajar secara lebih baik dan lebih efektif kepada peseta didik.

Media pembelajaran banyak jenisnya mulai dari yang sederhana dan murah hingga yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dibuat sendiri ada juga yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah bisa langsung dimanfaatkan di lingkungan sekitar, ada juga media yang dibuat khusus untuk keperluan pembelajaran.

Mengemukakan klasifikasi jenis media sebagai berikut:

1) Media cetak
2) Media yang dipamerkan
3) Overhead transparancy
4) Rekaman suara
5) Slide suara dan film strip
6) Presentasi multi gambar
7) Video dan Film
8) Pembelajaran berbasis komputer

Informasi yang diperoleh terkait permasalahan mitra di SMKN 1 Makassar seperti yang diuraikan sebelumnya, tim pengabdian ingin membantu memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi mitra di SMKN 1 Makassar. Solusi yang ditawarkan adalah pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi adobe animate.

II. METODE YANG DIGUNAKAN

Metode pelaksanaan dalam kegiatan ini terdiri atas : tahap persiapan; tahap pelaksanaan yakni memberikan materi pelatihan pembuatan animasi dengan menggunakan aplikasi adobe animate dilanjutkan dengan workshop pembuatan animasi secara mandiri oleh guru; tahap pendampingan kinerja; dan tahap evaluasi dan refleksi dari kinerja para guru.

a. Kerangka pemecahan masalah

   Memberikan pelatihan dan peningkatan kemampuan guru-guru dalam penggunaan media Pembelajaran Berbasis animasi menggunakan adobe animate dan berbasis mobile. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode praktikum secara langsung dan metode ceramah.

b. Realisasi pelaksanaan kegiatan

   Pelaksanaan kegiatan pengabdian yang berupa sosialisasi dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis animasi menggunakan adobe animate. mengenalkan pembuatan media pembelajaran dilaksanakan pada mulai hari Senin tanggal 03 Oktober 2022 sampai dengan 05 Oktober 2022 secara langsung di SMKN 1 Makassar. Kegiatan ini berlangsung selama ± 6 jam mulai pukul 09.00 hingga 15.00 Wita yang diikuti oleh 15 guru.

   Kegiatan sosialisasi dilakukan dengan memperkenalkan media pembelajaran, seperti cara menggunakan dan fitur-fiturnya. Kegiatan

selanjutnya dilakukan dengan uji coba media pembelajaran langsung kepada guru untuk mendapatkan dan mengetahui respon dari siswa tersebut.

c. Metode kegiatan

Metode yang digunakan dalam sosialisasi ini berupa ceramah dan tutorial singkat mengenai penggunaan media pembelajaran.

d. Keterkaitan

Dengan adanya sosialisasi ini, para peserta diharapkan mampu menerapkan media pembelajaran dan memahami materi yang ada dalam media pembelajaran tersebut.

III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

A. Hasil yang diperoleh

Hasil yang diperoleh dari kegiaran pengabdian ini sebagai berikut:

1. Para pengajar mendapatkan inovasi dari media pembelajaran untuk siswa
2. Para pelajar khususnya memahami materi dengan lebih baik menggunakan audio visual dalam aplikasi.

Gambar 2. Halaman intro

Gambar 3. Halaman menu utama

Gambar 4. Tampilan halaman video

B. Analisa hasil yang diperoleh

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan ini, para pengajar memiliki antusias yang tinggi dalam penerapan inovasi media pembelajaran ini. Prosesnya dibuktikan dengan adanya proses tanya jawab yang berlangsung berkaitan dengan penerapan media pembelajaran tersebut. Selain itu, para peserta didik mendapatkan pengalaman pembelajaran yang lebih baik dibuktikan dengan mudahnya siswa memahami materi menggunakan media pembelajaran tersebut.

Gambar 5. Workshop Bersama guru

C. Evaluasi kegiatan

Evaluasi keberhasilan kegiatan ini dilakukan setelah kegiatan sosialisasi selesai dilaksanakan. Indikator keberhasilan dapat

dilihat dari respon positif dan antusias pada peserta terhadap media pembelajaran Berbasis animasi menggunakan adobe animate.

Gambar 6. Pengaplikasian Bersama siswa (Luring)

Gambar 7. Pengaplikasian Bersama siswa (Daring)

IV. KESIMPULAN

Kegiatan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis animasi menggunakan adobe animate memberikan dampak positif terhadap perkembangan media pembelajaran. Aplikasi ini tidak hanya diperuntukan bagi guru dan siswa SMKN 1 Makassar saja , tetapi dapat digunakan oleh SMK yg sama dengan pembelajaran yang ada di SMKN 1 Makassar dan juga sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat melakukan interaksi pada objek animasi, karena dikemas dalam bentuk mobile android yang mudah diimplementasikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang mendukung demi tercapainya tujuan dalam pengabdian masyarakat ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SMKN 1 Makassar, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, dan Ketua Program Studi yang telah memfasilitasi penulis dalam pelaksanaan pengabdian ini..

DAFTAR PUSTAKA

Sanjaya, W. (2015). Perencanaan dan desain sistem pembelajaran. Kencana.

Sagala, H. S. (2008). Dukungan dan Partisipasi Masyarakat dalam Penyelenggaraan Pendidikan Khususnya di Sekolah. Generasi Kampus, 1(2).

Safi'i, I., & Handoko, F. (2015). Kualitas Pelayanan Di Tinjau Dari Prestasi Akademik Mahasiswa Studi Kasus Pada Universitas Kadiri. Jurnal Teknologi Dan Manajemen Industri, 1(2), 22-27.

Dardjowidjojo, S. (2003). Psikolinguistik: Pengantar pemahaman bahasa manusia. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., ... & Purba, B. (2020). Pengantar Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.