

Pelatihan Implementasi Media Pembelajaran Pada SDN No.101763 Klumpang Kampung

Learning Media Implementation Training At SDN No.101763 Klumpang Kampung

Linda Wahyuni¹, Hardianto², Rika Rosnelly³

^{1,2}Universitas Potensi Utama; Jl.K.L.Yos Sudarso Km.6,5 No.3 A Medan Telp:0616640525

³Jurusan Ilmu Komputer, FTK, Medan

e-mail: [*¹lindawahyuni391@gmail.com](mailto:1lindawahyuni391@gmail.com), 2hardiantoandre08@gmail.com,

3rikarosnelly@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran pada saat ini sangat diperlukan pada dunia pendidikan baik di sekolah maupun diperkuliahkan, seperti aplikasi macromedia flash yang di implementasikan berbagai jenis animasi contohnya animasi gerak, suara, video dan lain sebagainya. Pada Penelitian yang dibahas adalah menggunakan animasi motion tweening, animasi yang mengalami perubahan bentuk dan pergeseran benda. Media pembelajaran yang diimplementasikan memberikan manfaat bagi guru dan siswa yang mengikuti pelatihan, dimana masih banyaknya guru dan siswa yang belum memahami mengenai pembuatan animasi menggunakan Macromedia Flash. Dari hasil pelatihan diperoleh manfaat dari kegiatan pengabdian ini diantaranya adalah meningkatkan keterampilan guru dan siswa-siswi dalam berkreasi didalam membuat animasi dan mampu mengimplementasikan di sekolah. Metode pembelajaran dilakukan didalam ruangan kelas siswa-siswi dengan menggunakan tutorial pengenalan pembuatan animasi dengan slide dan presentasi di depan, Disertai dengan komputer yang berhubungan dengan materi pelatihan pembuatan animasi.

Kata kunci—Macromedia Flash, Animasi, Audio visual.

Abstract

Learning media at this time are very much needed in the world of education both in schools and lectures, such as macromedia flash applications that are implemented in various types of animation, for example motion animation, sound, video and so on. The research discussed is using motion tweening animation, animation that changes shape and shifts objects. The implemented learning media provides benefits for teachers and students who take part in the training, where there are still many teachers and students who do not understand about making animation using Macromedia Flash. From the results of the training, the benefits of this service activity include improving the skills of teachers and students in being creative in making animations and being able to implement them in schools. The learning method is carried out in students' classrooms using an introduction to animation making tutorial with slides and presentations in front, accompanied by computers related to animation making training materials.

Keywords—Macromedia Flash, Animation, Audio Visual.

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah dalam menyampaikan materi dalam bentuk teori maupun praktek dapat berupa animasi, video, dan suara. Media pembelajaran yang akan diimplementasikan menggunakan animasi, Animasi yang akan

diimplementasikan dapat membantu guru dan siswa-siswi dalam berkreasi untuk menciptakan suatu animasi yang beragam jenis.

Animasi juga dapat digunakan sebagai pendukung dari proses belajar mengajar guru dengan siswa-siswinya sehingga menghilangkan rasa kejemuhan yang sering dimiliki oleh masing-masing siswa-siswi. Animasi yang diimplementasikan juga dapat meningkatkan motivasi, dan meningkatkan pemahaman siswa-siswi pada materi yang diajarkan.

Pemanfaatan multimedia khususnya pada aplikasi macromediaflash dapat berperan penting khususnya di bidang pendidikan. Dimana sangat membantu siswa-siswi dan guru dalam proses belajar mengajar. Terbukti dengan banyaknya media pembelajaran di bidang pendidikan pada Pengabdian Kepada Masyarakat ini menyimpulkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran Macromedia Flash sangat membantu baik dari segi teori maupun Praktek. [1]

Dari pelatihan yang sudah dilakukan terdapat beberapa masalah mengenai kurangnya pengetahuan siswa-siswi didalam memahami penggunaan Macromedia Flash di dalam membuat animasi, sehingga aplikasi media pembelajaran yang akan diimplementasikan sangat membantu di dalam menambah imajinasi khususnya siswa-siswi di dalam berkreasi, didampingi dengan guru yang sudah menguasai materi aplikasi Macromedia Flash [2].

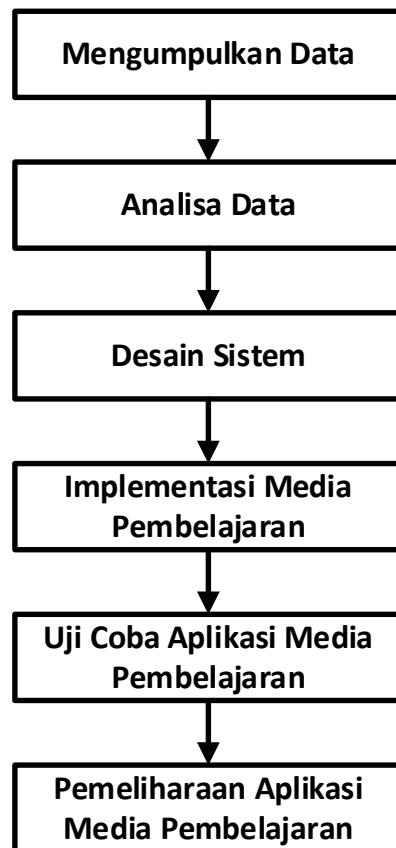
Animasi macromedia flash dapat berperan serta membantu siswa-siswi dan guru dalam memecahkan masalah terhadap proses belajar mengajar. [3] dengan implementasi Macrome diaflash yang dapat membuat animasi dengan menampilkan suara, gambar, video dan lain sebagainya [4].

Media pembelajaran animasi ini diimplementasikan agar mengurangi tingkat kebosanan siswa-siswi dan mengurangi penggunaan buku cetak, sehingga dapat lebih menghemat dan kualitas dari sekolah dapat lebih terjamin [5].

Didalam implementasi media pembelajaran terdapat kelebihan dan kekurangan media animasi, dimana kelebihan yang di tunjukan berdampak positif terhadap kemajuan dari siswa-siswi dan guru yang mengajarkan sehingga mendukung kemajuan dari sekolah. Sedikit kekurangan dari media animasi tersebut dimana belum lengkapnya sarana dari sekolah. Tujuan dari implementasi media pembelajaran sangat membantu pihak sekolah didalam memajukan dan memberikan dampak yang baik untuk kedepannya bagi pihak sekolah.

2. METODE PELAKSANAAN

Adapun metode pelaksanaan pelatihan ini adalah untuk meningkatkan ilmu pengetahuan para guru serta siswa-siswi , Sehingga saat kegiatan dari pengabdian kepada masyarakat ini sudah berakhir pun, para guru dan siswa-siswi lebih mandiri lagi didalam pengembangan ilmu pengetahuannya. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian adalah metode demonstrasi. Metode demonstrasi digunakan untuk menyajikan materi dengan memperagakan melalui langkah-langkah mengenai suatu proses pembuatan media pembelajaran berbasis animasi. Kemudian dilanjutkan dengan siswa dan guru ikut mempraktikkan secara langsung pembuatan media pembelajaran berbasis animasi tersebut sesuai mata pelajaran yang diajarkan masing-masing. Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat dapat dilihat pada gambar 1. Sebagai berikut :



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan Pembuatan Animasi

- a. Metode pelaksanaan pelatihan pembuatan animasi diawali dengan mengumpulkan data baik yaitu data yang berhubungan dengan pembuatan animasi macromediaflash
- b. Kemudian setelah proses pengumpulan data selesai dilaksanakan akan dilakukan analisa terhadap pembuatan animasi macromediaflash
- c. Setelah Proses menganalisa animasi macromediaflash selesai yaitu mengenai kelemahan dan kelebihan dari aplikasi tahap berikutnya mendesain aplikasi media pembelajaran.
- d. selanjutnya setelah tahap mendesain atau merancang selesai akan dilakukan uji coba aplikasi media pembelajaran.
- e. Kemudian setelah uji coba aplikasi media pembelajaran selesai dilakukan tahap berikutnya dilakukan pemeliharaan aplikasi media pembelajaran

3. HASIL PELAKSANAAN

Macromedia Flash 8 merupakan versi terbaru yang merupakan pengembangan dari Macromedia Flash MX 2004. Animasi yang dihasilkan Macromedia Flash 8 adalah animasi berupa file movie. Movie yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks, mengimpor file suara, video, maupun file gambar dari aplikasi lain. Animasi Flash Profesional 8, mampu membuat tampilan website dan presentasi menjadi unik dan menarik, dilengkapi dengan gambar kreatif dan video. Penggunaan Macromedia Flash 8 sebagai software yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis edutainment, didasarkan pada beberapa kelebihan yang dimilikinya.

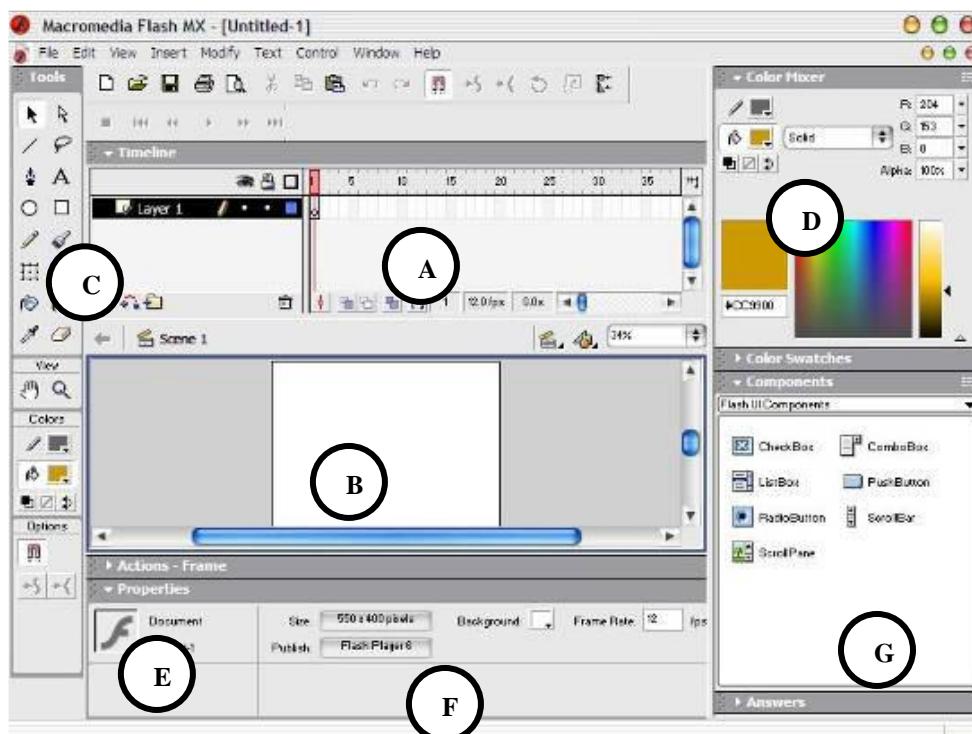
Media pembelajaran siswa sekolah dasar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi guru tentang berbagai mata pelajaran kepada siswa, sehingga dapat menggugah pikiran, emosi, perhatian dan minat siswa, dan pada akhirnya memungkinkan siswa melakukan kegiatan mengajar.

Mata pelajaran sekolah yang membosankan dan kurang beragamnya penggunaan media pembelajaran, kurang mampu menarik minat siswa. Oleh karena itu, perlu disajikan materi yang dapat menarik minat siswa, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis pendidikan untuk menyajikan matematika. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi pembelajaran yang dapat memadukan unsur pendidikan dan hiburan adalah pemanfaatan teknologi informasi berbasis komputer. Pemanfaatan teknologi informasi berbasis komputer diharapkan dapat menjadi cara yang inovatif untuk menyediakan materi pembelajaran. Komputer digunakan untuk keperluan belajar. Dengan menggunakan media komputer sebagai penyajian, materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih interaktif dan menarik. Melalui interaksi semacam ini, siswa dapat dengan mudah memilih bagian topik yang ingin mereka pelajari atau bagian dari materi yang belum mereka pahami. Dalam pembuatan media pembelajaran berupa software pembelajaran, bentuk ekspresi dari software pembelajaran ini sudah tepat dan unggul.

Pada pelatihan Pembuatan Animasi diharapkan peserta dapat membuat:

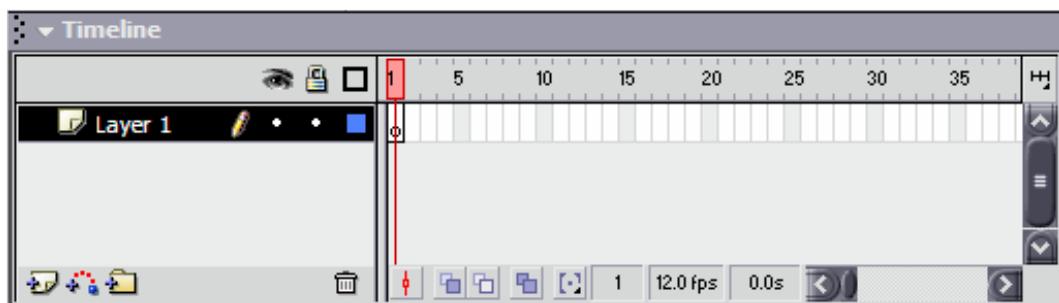
- a. Animasi objek bergerak dengan pergeseran tempat
- b. Animasi objek bergerak membesar atau mengecil
- c. Animasi objek bergerak dengan berputar
- d. Animasi perubahan bentuk
- e. Mengimpor suara
- f. Memasukan suara pada animasi

Adapun hasil implementasi media pembelajaran dapat ditampilkan dalam uraian gambar sebagai berikut :



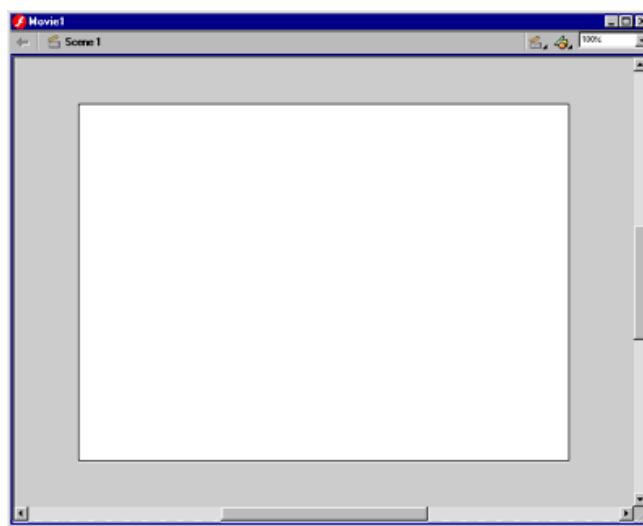
Gambar 2. Tampilan Macromedia Flash MX

Berikut Pada Gambar 3 adalah tampilan dari Timeline



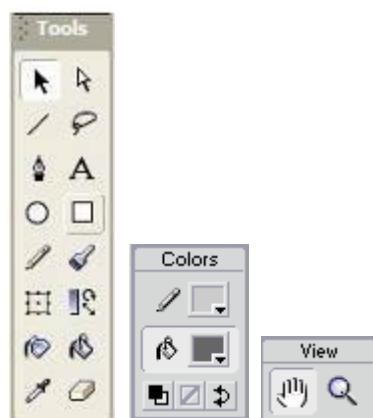
Gambar 3. Timeline Window

Berikut Pada Gambar 4 adalah tampilan dari stage.



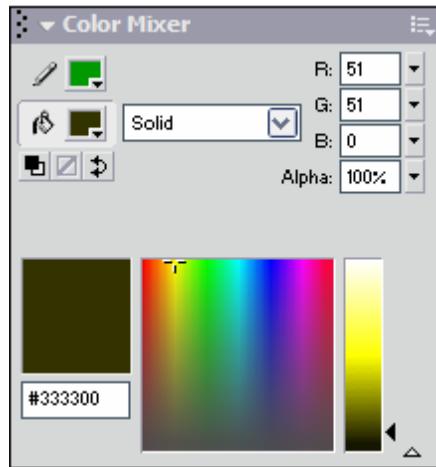
Gambar 4. Stage untuk Bekerja

Berikut Pada Gambar 5 adalah tampilan dari Window Tools box



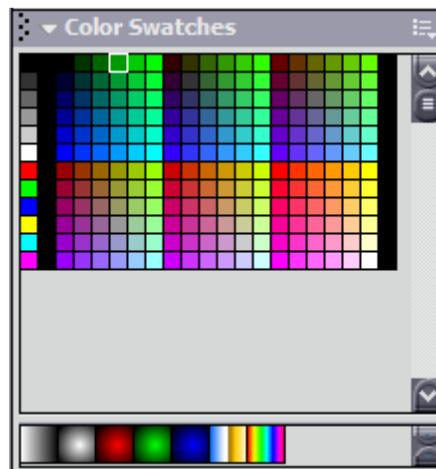
Gambar 5. Window Tools box

Berikut Pada Gambar 6 adalah tampilan Window Color Mixer



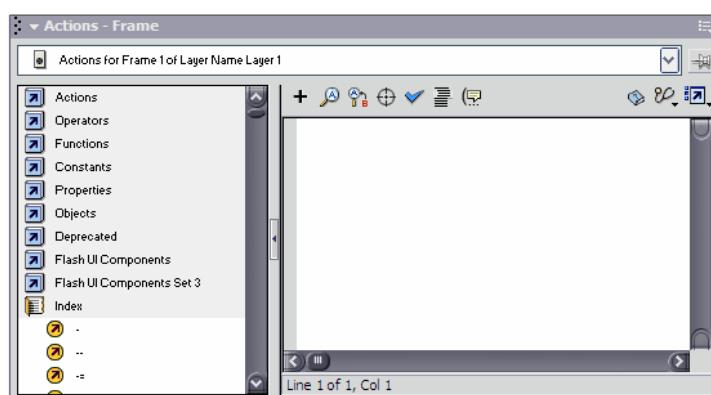
Gambar 6. Window Color Mixer

Berikut Pada Gambar 7 adalah tampilan dari Window Color Swatches



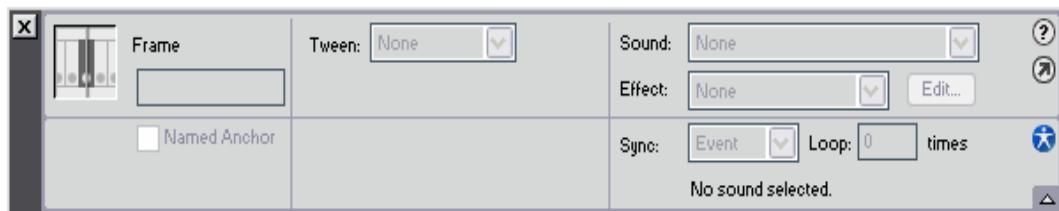
Gambar 7. Window Color Swatches

Berikut Pada Gambar 8 adalah tampilan Window Actions-Frame



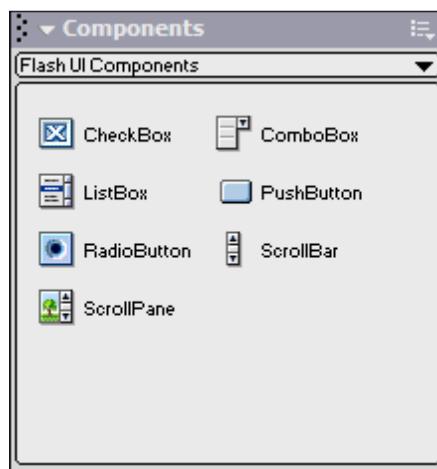
Gambar 8. Window Actions – Frame

Berikut Pada Gambar 9 adalah tampilan Window Properties



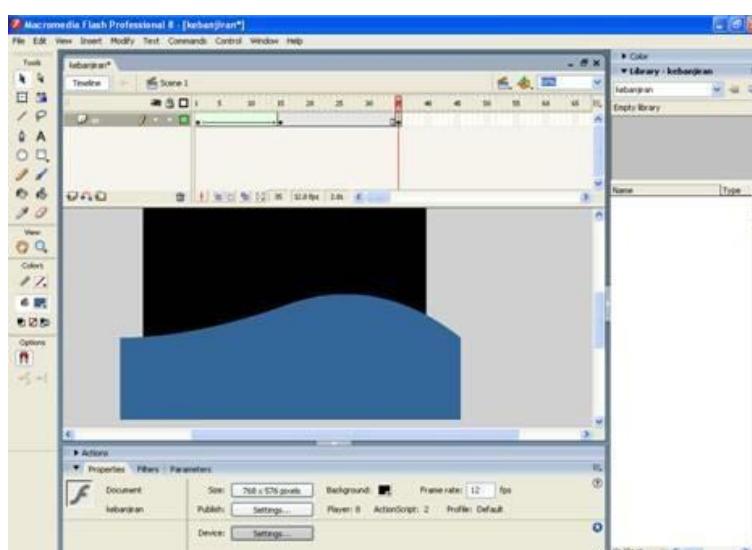
Gambar 9. Window Properties

Berikut Pada Gambar 10 adalah tampilan dari Windows Components



Gambar 10. Windows Components

Pada dasarnya penggunaan animasi ombak merupakan animasi yang sederhana untuk memahami fungsi dari motion tween yang diaplikasikan pada gerak animasi secara halus dari satu keyframe ke menuju keyframe yang lain, tampilan animasi ombak dapat dilihat pada gambar 11 sebagai berikut :



Gambar 11. Animasi ombak bergerak

Animasi motion tweening animasi yang mengalami pergeseran tempat yang dapat ditunjukkan pada gambar 12 berikut ini.



Gambar 12. Animasi motion tweening

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas penggerak. Animasi sebagai satu teknologi yang dapat menjadikan gambar yang diam menjadi gerak kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak beraksi dan berkata. Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek dalam jangka waktu tertentu dan bisa juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu.

Tahap pertama pada kegiatan ini yaitu peneliti melakukan studi pendahuluan melalui observasi, wawancara, dan angket terhadap siswa dan guru SDN No.101763 Klumpang Kampung tujuannya untuk menemukan permasalahan terkait dengan pembelajaran yang terjadi pada Sekolah Dasar tersebut. Peneliti selanjutnya dapat menganalisis masalah untuk membuat inovasi baru yaitu dengan membuat media pembelajaran yang dapat membantu siswa dan guru belajar.

Selain wawancara, peneliti juga melakukan analisis terhadap kebutuhan sekolah dengan memberikan angket untuk siswa dan guru yang menjadi bagian dari studi pendahuluan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui gambaran kebutuhan media pembelajaran berbasis macromedia flash 8. Dari data tersebut, diketahui bahwa kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran interatif berbasis macromedia flash 8 sangat diperlukan. Tahap selanjutnya yaitu pengembangan produk dan perancangan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash 8 yang disusun oleh peneliti yang nantinya menjadi sebuah media pembelajaran yang edikatif dan layak digunakan untuk kelas II Sekolah Dasar pada tema sesuai mata pelajaran yang berpedoman pada kompetensi inti dan kompetensi dasar kurikulum 2013.



Gambar 13. Foto Kegiatan Pelatihan Pembuatan Animasi

Dengan dikembangkannya media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash 8 tersebut siswa akan merasa senang dan antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Karena pada media interaktif berbasis macromedia flash 8 isinya materi yang ditambah dengan tampilan bergambar dan ada musik sesuai dengan tema mata pelajaran. Uji validasi media dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi maka akan dilakukan perbaikan berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media pembelajaran maupun ahli materi.

4. KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa para peserta pelatihan dapat berkreasi secara mandiri didalam mengembangkan animasi sehingga dapat diimplementasi di rumah atau di tempat pekerjaannya. Komputer sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena komputer sebagai alat bantu dalam mengerjakan semua tugas baik membuat animasi, desain, dan lain sebagainya. Penggunaan teknologi informasi yang berbasis komputer, diharapkan dapat menjadi salah satu cara inovatif dalam penyampaian materi pembelajaran, terutama pada mata pelajaran matematika. Dalam pembuatan media pembelajaran yang berupa software pembelajaran yang cocok dan unggul dalam penyajian. Terdapat beberapa software aplikasi untuk mendukung pembelajaran matematika yang menarik salah satunya, yaitu Macromedia Flash 8.

5. SARAN

Saran untuk kegiatan yang telah dilaksanakan ini adalah perlu pelaksanaan yang lebih konkret untuk dapat mengembangkan pengetahuan yang lebih luas lagi tentang animasi. Diperlukan pelatihan lanjutan untuk menambah pengetahuan dan wawasan para peserta pelatihan dalam pengembangan masyarakat di SDN No. 101763 Klumpang Kampung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Abbas, M. L. H. (2019). Penerapan Animasi Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Pada Materi Tekanan. *Ed-Humanistics: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1).
- [2]. Ari kunto satriaji. (2018). Implementasi Media Animasi Macromedia Flash Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman*.
- [3]. Margarita, L., & Wahyuno, E. (2014). Penggunaan Media Animasi Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA Siswa Tunarungu Kelas II SDLB. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 1(2), 137-139.
- [4]. Hartiti, R. (2013). Penerapan Media Animasi Flash dalam Pembelajaran Motif Batik Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Menganti. *Jurnal Seni Rupa*, 1(1).
- [5]. Efendi, Y. A., Adi, E. P., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97-102.
- [6]. Palimbong, Y. W. (2021). *Penerapan Media Video Animasi Dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman Siswa Kelas XII SMAN 11 Makassar* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).