



DARMABAKTI

Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat

Pelatihan Pembuatan Animasi Pada Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di SMAN 11 Kota Jambi

Minarni^{1,*}, Epinur¹, Fuldiarman¹, Yusnidar¹, Rizalia Wardiah²¹ Prodi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Jambi² Prodi Kesehatan Masyarakat FKIK Universitas JambiAlamat e-mail: minarni@unja.ac.id, epinur63@unja.ac.id, fuldia12@gmail.com, yusnidar@unja.ac.id, rizaliawardiah@unja.ac.id

Informasi Artikel

Kata Kunci :

Kompetensi Guru
Media Pembelajaran
Animasi
Blended Learning

Keyword :

Teacher Competence
Learning Media
Animation
Blended Learning

Abstrak

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat dibuat oleh guru adalah media animasi dalam bahan ajar yang nantinya bisa ditampilkan di e-learning pada saat proses belajar mengajar atau bisa dimasukkan kedalam PowerPoint. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran yang berbasis blended learning, kegiatan ini dilaksanakan di SMA N 11 Kota Jambi dengan peserta guru-guru yang ada di sekolah tersebut. Aplikasi yang digunakan pada kegiatan ini adalah Adobe Animate. Aplikasi tersebut mempunyai beberapa keunggulan yang dapat digunakan untuk membuat bahan tayang pembelajaran seperti video animasi, gambar dan suara. Tahapan pelaksanaan kegiatan berjalan sesuai dengan yang telah direncanakan. Hasil dari kegiatan pengabdian ini guru memiliki kemampuan dalam membuat animasi yang nanti kemampuan atau skill ini dapat digunakan untuk pelaksanaan blended learning. Pelaksanaan workshop ini dilaksanakan 5 kali pertemuan (5 minggu) dimana setiap pertemuan selama 3 jam. Luaran yang diharapkan dari kegiatan ini adalah meningkatnya kompetensi guru dalam pembuatan animasi sebagai bahan ajar yang menarik. Partisipasi aktif saat pelatihan dapat menjadi dasar adanya kerjasama yang berkelanjutan antara Universitas Jambi dengan SMA N 11 Kota Jambi.

Abstract

One type of learning media that can be made by teachers is animated media in teaching materials which can later be displayed in e-learning during the teaching and learning process or can be included in PowerPoint. This training aims to improve teacher competence in making learning media based on blended learning. This activity was carried out at SMA N 11 Jambi City with participating teachers at the school. The application used in this activity is Adobe Animate. The application has several advantages that can be used to create learning broadcast materials such as animated videos, images and sounds. The stages of implementation of activities are running according to what has been planned. The result of this service activity is that the teacher has the ability to make animations which later this ability or skill can be used for implementing blended learning. The implementation of this workshop was held 5 times (5 weeks) where each meeting lasted 3 hours. The expected output of this activity is the increased competence of teachers in making animation as an interesting teaching material. Active participation during training can be the basis for ongoing collaboration between the University of Jambi and SMA N 11 Jambi City

1. Pendahuluan

Memasuki abad ke 21 ini, perkembangan TIK sudah semakin meningkat di segala bidang. Peran TIK tidak terbantahkan dapat mempermudah aktivitas manusia. Mulai dari aktivitas sehari-hari, pekerjaan, hingga pendidikan pun tidak terlepas dari penggunaan TIK (Awal, et al., 2019). Internet yang menjadi bagian dari TIK telah menjelma menjadi sumber informasi yang lengkap, mudah, dan cepat untuk diakses oleh siapapun dan dimanapun. Dalam aktivitas pembelajaran di sekolah, ketersediaan sumber belajar untuk bahan ajar tertentu sangatlah penting untuk diperhatikan bersama (Ngibad, et al., 2020). Selama ini pembelajaran di sekolah dilakukan secara tatap muka di ruang kelas dengan dukungan sarana dan prasarana yang memadai. Kenyataan di lapangan menunjukkan pemanfaatan dan pengembangan sarana dan prasarana tersebut belum optimal. Berkenaan dengan itu, perlu penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu pengembangan kompetensi siswa secara teori dan praktik. Salah satu jenis media pembelajaran, yaitu blended learning. Blended learning merupakan kombinasi antara face to face dan online learning (Cheung & Hew 2011). Menegaskan pendapat tersebut dinyatakan bahwa Blended learning sebagai pembelajaran yang mengkombinasikan setting pembelajaran synchronous dan asynchronous secara tepat guna untuk mencapai tujuan pembelajaran (Chaeruman, 2011). Definisi di atas menunjukkan bahwa komponen blended learning terdiri atas pembelajaran tatap muka dan online. Pembelajaran tatap muka dilakukan di satu tempat dan waktu yang sama, sehingga terjadi interaksi langsung antara pengajar dan pelajar (Rahmawati dan Rismiati 2012). Pendidikan jenjang SMA harus dapat mengembangkan potensi diri siswa secara maksimal untuk dapat memasuki PT atau dunia kerja. Pengembangan potensi diri siswa

tersebut dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang berkualitas dan guru adalah pihak yang paling bertanggung jawab menciptakan pembelajaran berkualitas tersebut sehingga semua siswa dapat berkembang secara optimal.

Dari hasil wawancara dengan salah satu guru kimia melalui via WhatsApp diperoleh informasi bahwa proses belajar mengajar yang selama ini ada di SMAN 11 Kota Jambi sebagian besar masih dilakukan secara konvensional (ceramah) dan hanya sebagian kecil guru menggunakan media pembelajaran berupa PowerPoint. PowerPoint yang digunakan guru juga dari hasil perolehan dari teman dan atau internet dan tidak ada yang dikembangkan sendiri oleh guru.

Sebagai pihak yang bertanggung jawab terhadap pengembangan siswa secara optimal guru harus mampu memanfaatkan semua potensi yang ada untuk pengembangan siswa. Salah satu yang guru dapat lakukan untuk menunjang pembelajaran yang berkualitas dan efektif adalah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan memberikan nilai tambah terhadap pembelajaran yang dilakukan guru. Beberapa penelitian menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran meningkatkan minat belajar siswa (Khaerunnisa, 2018); dan koneksi dan penalaran siswa (Wartini, 2015).

Hal ini didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya oleh Raihan (2021) berdasarkan workshop blended learning yang telah dilakukan terbukti dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan RPP saintifik berkarakter, hal ini tentu saja meningkatkan telah meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar. Didukung oleh Yulianti, et al., (2022) dibuktikan dengan pernyataan

bahwa kompetensi pedagogic guru pada pelaksanaan Blended Learning bisa terlibt dari kemampuan guru saat merumuskan pembelajaran. Dengan diadakanya berbagai macam media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran itu merupakan inovasi yang dilakukan terhadap kegiatan pembelajaran. Hasil yang sesuai juga didapatlan oleh Ningsih, et al., (2021) pelatihan Blended Learning yang telah dilaksanakan memperlihatkan antusias perserta yang sangat baik, selain itu diperoleh juga perbedaan kemampuan sebelum dan sesudah pelatihan yaitu menambahkannya kemampuan membuat akun edmodo sebagai guru; mampu membuat beberapa kegiatan pembelajaran seperti tugas, kuis, dan pengumuman.

Dari uraian di atas menunjukkan bahwa kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran masih terbatas. Sebagian besar guru yang diwawancarai dan kepala sekolah SMAN 11 Kota Jambi mengharapkan adanya pembinaan dan peningkatan kompetensi guru dalam mengembangan dan memanfaatkan media dalam pembelajaran. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut kedua sekolah sepakat untuk menjadi mitra dalam rangka pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat dalam topik "Pelatihan Pembuatan Animasi Pada Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di SMAN 11 Kota Jambi" melalui penanda-tanganan pernyataan sebagai mitra kegiatan PPM dari FKIP Universitas Jambi kedua belah pihak.

2. Metode Pengabdian

2.1. Waktu dan Tempat Pengabdian

Pengabdian dilaksanakan di SMA N 11 Kota Jambi sebanyak 5 kali pertemuan tiap minggunya dimana setiap pertemuan selama 3 jam, setiap pertemuannya dilaksanakan jam 13.30 WIB sehingga tidak mengganggu proses belajar mengajar di sekolah.

2.2. Metode dan Rancangan Pengabdian

Metode kegiatan ini menggunakan bentuk pelatihan. Peserta Pelatihan yang sudah mengikuti sebanyak 27 guru dengan bidang kelmuan yang berbeda. Tahapan dalam pelaksanaan solusi dilaksanakan dalam kurun waktu realisasi program. Tim pelaksana pengabdian ini diketuai oleh Minarni, S.Pd., M.Si, Drs. Epinur, M.Si dan Drs. Fuldiartman yang masing-masing mempunyai tugas tertentu. Tahapan kegiatan pengabdian dimulai dengan survei mitra sehingga dapat mengidentifikasi masalah yang dialami mitra. Kemudian dilanjutkan dengan diskusi dengan pihak mitra agar diperoleh kesepakatan terkait penyelesaian masalah mitra. Melalui pelatihan, tim pengabdian menyelesaikan masalah mitra. Kegiatan awal dalam pelatihan ini adalah memberikan materi tentang media pembelajaran berbasis multimedia yang bertujuan untuk memberikan pemahaman terlebih dahulu kepada peserta sebelum pelaksanaan praktik. Selanjutnya para guru diperkenalkan pada media pembelajaran berbasis multimedia yaitu menggunakan Adobe Animate. Setelah materi dan aplikasi pendukung disampaikan maka tim pengabdian memberikan contoh cara penggunaan dan pengaplikasian Adobe Animate. Pemberian contoh selesai, maka peserta yang terdiri dari guru tersebut mempraktikkan secara langsung membuat pembelajaran menggunakan Aplikasi Adobe Animate. Metode pelatihan bertujuan untuk mendorong kemampuan guru dalam mengeksplor aplikasi dan mengintegrasikannya dalam pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

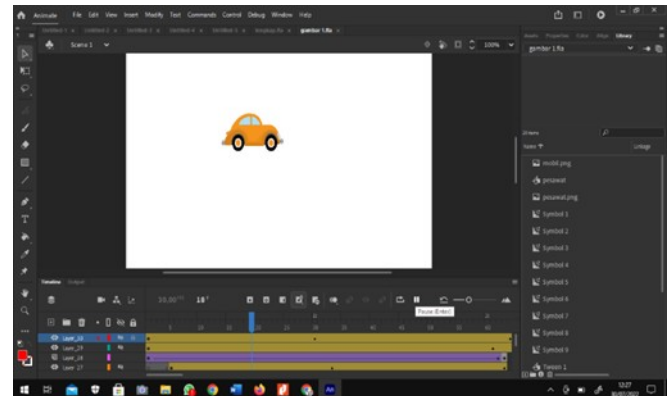
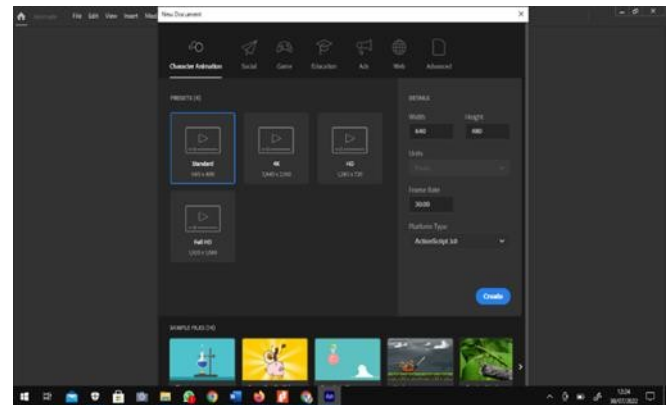
2.1. Pengambilan Sampel

Peserta Pelatihan yang sudah mengikuti sebanyak 27 guru dengan bidang kelmuan yang berbeda

3. Hasil dan Pembahasan

Penggunaan teknologi pembelajaran yang memadukan kegiatan di dalam kelas dan di luar kelas disebut dengan blended learning yang merupakan bagian dari e-learning, yaitu proses pembelajaran melalui penggunaan teknologi atau internet pada khususnya yang dapat diakses melalui komputer dan smartphone. Program pelatihan pembelajaran blended learning umumnya memanfaatkan software aplikasi yang ada di laptop atau komputer. Namun, masih banyak yang belum dapat memanfaatkannya secara maksimal. Adapun software aplikasi yang digunakan untuk blended learning salah satunya adalah aplikasi adobe animate dalam pembuatan animasi.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan pada tanggal 16 Juni 2022 di SMAN 11 Kota Jambi, yang dihadiri oleh 40 peserta terdiri dari kepala sekolah, guru dan staff. Kegiatan pengabdian ini diawali dengan menyampaikan isu-isu dan hasil survei tentang dampak pandemi covid-19 terhadap proses pembelajaran terutama di SMA. Materi pelatihan berikutnya tentang beberapa aplikasi yang dapat dipergunakan untuk membuat animasi, seperti Kinemaster, Power Director, Adobe Animate dan aplikasi lainnya. Pada pelatihan ini kami menggunakan aplikasi adobe Animate Fitur yang lebih lengkap dan user interface yang lebih baik dari Adobe Flash membuat Adobe Animate CC menjadi software yang handal bagi para animator 2D. Kita dapat membuat animasi sederhana hingga animasi yang sangat rumit menggunakan Adoba Animate CC ini. Berikut merupakan tampilan awal dari Adobe Animate CC 2020.



Gambar 1. Animasi sederhana menggunakan Adobe Animate.

Tim pengabdian bekerjasama dengan kepala SMA N 11 Kota Jambi untuk mengadakan pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan animasi pembelajaran blended learning menggunakan aplikasi (program) adobe animate. Tahapan dimulai dengan analisis kebutuhan, koordinasi tim untuk mempersiapkan hal - hal yang diperlukan dalam kegiatan, koordinasi dengan pihak sekolah untuk menetapkan jadwal pelaksanaan dan sistematis pelaksanaannya, pelaksanaan kegiatan dan evaluasi kegiatan.

Dampak yang dirasakan guru pada pembelajaran masa pandemi yaitu tidak semua mahir menggunakan teknologi internet atau media sosial sebagai sarana pembelajaran, beberapa guru senior belum sepenuhnya mampu menggunakan perangkat atau fasilitas untuk menunjang kegiatan pembelajaran online dan perlu pendampingan dan pelatihan terlebih dahulu (Dewi, 2020). Dan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi akan

mempengaruhi kualitas program belajar mengajar oleh karena itu sebelum diadakan program belajar online para guru wajib untuk diberikan pelatihan terlebih dahulu. Kegiatan pengabdian yang dilakukan tim pengabdian Universitas Jambi sudah berupaya mengurangi dampak dari belum mampunya guru menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan internet tersebut.

Pelatihan yang dilaksanakan meningkatkan indikator literasi digital guru (Roni Hamdani & Priatna, 2020). Peningkatan literasi digital tentu akan berdampak pada kualitas pembelajaran yang dilaksanakan. Semakin baik mutu kualitas pembelajaran yang dilaksanakan maka akan meningkatkan indikator kenyamanan pembelajaran masa pandemi. Secara garis besar kegiatan pengabdian berjalan dengan lancar tanpa terdapat kendala dan hambatan. Terdapat peningkatan kemampuan dan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan internet guna mendukung proses pembelajaran secara daring. Dengan kondisi seperti itu maka seharusnya mendukung terjadinya peningkatan efektifitas pembelajaran secara umum. Peningkatan literasi digital tentu akan berdampak pada kualitas pembelajaran yang dilaksanakan. Semakin baik mutu kualitas pembelajaran yang dilaksanakan maka akan meningkatkan indikator kenyamanan pembelajaran masa pandemi.

Pengabdian diakhiri dengan mendampingi peserta yang mencoba membuat animasi pembelajaran. Rangkuman kegiatan pengabdian ini ditunjukkan pada Gambar 2



Gambar 2. Kegiatan pelatihan di SMA 11 Kota Jambi

Pada saat pelaksanaan kegiatan, tim pengabdian memberikan presentasi untuk memperkenalkan aplikasi adobe animate ditunjukkan pada Gambar 2 yang dipraktikkan secara langsung di depan peserta.

Dapat dilihat respons peserta pengabdian umumnya guru menyatakan penggunaan animasi sangat membantu melengkapi materi pembelajaran yang membuat siswa menjadi menyenangkan dan interaktif dalam proses pembelajaran, karena bahan ajar seperti PPT yang dibuat tidak membosankan karena sudah didesain dengan animasi yang sudah dibuat guru. Apalagi pada masa pandemi Covid-19 pembelajaran dilakukan secara daring dan tatap muka terbatas sehingga penyampaian materi yang banyak dalam PTM terbatas tidak dapat dilakukan secara maksimal. Pemberian PPT yang sudah didesain menggunakan animasi dapat melengkapi materi pembelajaran, dapat diperkaya dengan informasi dalam media

animasi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Limbong dan Simarmata (2020) bahwa media pembelajaran dapat memandu siswa belajar serta meningkatkan efisiensi penyampaian materi pembelajaran. Lebih jauh Sugini dan Basit (2020) menyatakan bahwa media animasi pembelajaran dapat membantu siswa mempelajari materi yang sulit atau materi yang belum jelas dipahami siswa dari penjelasan guru sebelumnya.

Kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat animasi pembelajaran. Metode penyuluhan dan pendampingan membuat animasi cukup efektif meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru. Hal ini sesuai dengan respons peserta pengabdian bahwa guru menjadi lebih memahami manfaat penggunaan animasi untuk pembelajaran. Guru juga mendapatkan pengetahuan baru mengenai tahapan pembuatan animasi. Respons peserta pengabdian tersebut konsisten dengan pendapat Artayasa et al. (2019) bahwa pemberian penyuluhan yang disertai pendampingan untuk menghasilkan produk kegiatan sangat membantu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam bidang yang dilatihkan.

4. Simpulan dan Saran

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMA N 11 Kota Jambi telah berjalan dengan baik. dan lancar Tahapan pelaksanaan kegiatan berjalan sesuai dengan yang telah direncanakan. Partisipasi aktif saat pelatihan dapat digunakan menjadi dasar adanya kerjasama yang berkelanjutan antara Universitas Jambi dengan SMA N 11 Kota Jambi. Pelatihan pembuatan media pembelajaran memberikan manfaat bagi guru dalam mempersiapkan diri menghadapi sistem pembelajaran secara blended learning.

5. Ucapan Terimakasih

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi yang telah memberikan bantuan dana PNPB untuk melaksanakan kegiatan ini.

6. Daftar Pustaka

- Awal R, Wahyuni S, dan Sari M. 2019. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Edmodo Bagi Guru Smp dan SMA Smart Indonesia Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (DINAMISIA)*. (3)1: 69-75.
- Chaeruman UA. 2011. Implementing Blended learning: A Case Based Sharing Experience. Department of Educational Technology, the State University: Jakarta.
- Cheung WS dan Hew KF. 2011. Design and Evaluation of Two Blended learning Approaches: Lesson Learned. *Australasian Journal of Educational Technology*. 27(8): 1319-1337.
- Khaerunnisa F, Sunarjan Y dan Atmaja HT. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Power Point terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiay. *Indonesian Journal of History Education*. 6(1): 31-41.
- Mulyaningtyas A, Wahyudi, AE dan Wardana, IC. 2020. Edukasi Pembuatan Kertas PH Sebagai Media Pembelajaran di SMAN 1 Wonosari Klaten. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*. 4(2): 299-303.
- Ningsih S, Yamanto, I, Arief, Q dan Joko, K. 2021. Pelatihan Blended Learning Berbasis Edmodo untuk Meningkatkan Kompetensi Guru. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*. 1(2): 102-111
- Ngibad K, Herawati D, Ekawati ER, Pradana MS. 2020. Pelatihan E-learning berbasis Moodle untuk Dosen-Dosen Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Maarif Hasyim Latif Sidoarjo. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat (Darmabakti)*.1(1): 13-18.
- Putri LA, Wiraningtyas A, Perkasa M, Ruslan. 2020. Ekstraksi Zat Warna dari Daun Jati Muda dan Aplikasinya Sebagai Kertas Indikator Asam Basa. *Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia*. 3(1): 32-37.
- Rahmawati G dan Rismiati R. 2012. E-learning Pembelajaran Jarak Jauh untuk SMA. Bandung: Yrama Widya.
- Raihan, S. 2020. Implementasi Workshop Blended Learning Menggunakan E-Book Lesson Plan Berbasis Hypercontent Dalam Meningkatkan

Kompetensi Guru. Jurnal Publikasi Pendidikan.
11(1): 57-62

Wartini, Sugianto dan Idjudin R. 2015. Media Pembelajaran Powerpoint untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa. 1-15.

Yulianti, U, J.Julia dan Melly ,F. 2022. Analisis Kompetensi Pedagogik Guru pada Pelaksanaan Blended Learning. Jurnal Basicedu. 6(2): 1570-1583