

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGUNAKAN ANIMASI GUNA MENINGKATKAN KUALITAS PROSES KBM PADA DEWAN GURU DI SMAN 7 KOTA BENGKULU

Yudi Setiawan¹, Nafri Yanti², Dyah Setyo Rini³

¹Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Bengkulu

²Program Studi Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Bengkulu

³Program Studi Statistika, FMIPA, Universitas Bengkulu

¹ysetiawan@unib.ac.id, ²nafriyanti@unib.ac.id, ³dyah.setyorini@unib.ac.id

Abstrak

Tujuan dari kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat (PPM) ini adalah untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran di sekolah melalui media pembelajaran yang digunakan. Sasaran dalam kegiatan adalah kelompok dewan guru SMAN 7 Kota Bengkulu yang saat ini merupakan salah satu sekolah unggulan di Provinsi Bengkulu. Berdasarkan hasil identifikasi awal kepada salah satu dewan guru SMAN 7 Kota Bengkulu, diketahui salah satu permasalahan yang dihadapi guru saat ini adalah kesulitan untuk menyediakan media pembelajaran yang efektif. Citra SMAN 7 Kota Bengkulu dipandang sangat baik oleh masyarakat, sehingga hal ini hendaknya juga dapat diimbangi dengan kemampuan dewan guru serta seluruh jajaran untuk menyediakan media pembelajaran yang efektif. Dalam kegiatan PPM ini tim pengabdian merupakan tiga orang dosen Universitas Bengkulu yang berasal dari 3 Fakultas yang berbeda agar tujuan kegiatan dapat dicapai dengan maksimal. Untuk mencapai tujuan kegiatan maka tim pengusul PPM telah melaksanakan rangkaian kegiatan pelatihan kepada dewan guru SMAN 7 Kota Bengkulu mulai dari observasi awal, demonstrasi, diskusi dan evaluasi yang semuanya berorientasi pada tujuan kegiatan. Data menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil yang diperoleh pada observasi awal. Persentase jumlah peserta pelatihan yang memahami pengertian media pembelajaran meningkat menjadi 50% yang semula hanya 37,5%. Sebesar 68,75% peserta pelatihan cukup memahami dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah. Pada observasi awal, persentasenya hanya 31,25%. Persentase jumlah peserta yang telah memahami penggunaan aplikasi Alice untuk membuat media pembelajaran dengan konten animasi adalah 81,25% dan sebesar 75% dari jumlah peserta pelatihan memahami penggunaan aplikasi Camtasia Studio untuk membuat media pembelajaran.

Kata kunci : Animasi, Pelatihan, Media Pembelajaran, SMAN 7 Kota Bengkulu

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dari sistem yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Secara rinci komponen untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut terdiri dari (1) tujuan, (2) bahan/materi ajar, (3) metode, (4) alat/media dan, (5) evaluasi (M n.d.). Sebuah sistem akan berjalan baik tergantung efektifitas komponen-komponen yang terdapat didalamnya. Media pembelajaran sebagai salah satu komponen dalam sistem itu, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran. Hasil penelitian *Encyclopedia of Educational Reseach* menyatakan bahwa pembelajaran dengan media dapat memberi nilai/manfaat antara lain : mengurangi verbalisme, menarik perhatian dan minat siswa, mendorong siswa untuk bertanya, materi yang dipelajari siswa dapat lebih menetap dan tidak mudah dilupakan.

Sasaran dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PPM) adalah kelompok dewan guru SMAN 7 Kota Bengkulu. Berdasarkan hasil identifikasi awal kepada salah satu dewan guru SMAN 7 Kota Bengkulu, diketahui salah satu permasalahan yang dihadapi guru saat ini adalah kesulitan untuk menyediakan media pembelajaran yang menarik serta interaktif bagi para siswanya. Dari hasil wawancara awal diketahui selama ini masih banyak anggotanya yang mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan minimnya pengetahuan guru tentang media pembelajaran yang dapat digunakan agar proses pembelajaran dapat lebih efektif.

Alice dan Camtasia adalah sebuah lingkungan pemrograman 3D yang inovatif yang memudahkan untuk membuat animasi untuk bercerita, memainkan permainan interaktif, atau video. Alice adalah alat pengajaran open source yang dirancang untuk menjadi paparan pertama siswa untuk pemrograman berorientasi obyek. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar konsep pemrograman mendasar dalam rangka menciptakan film animasi dan permainan video sederhana (Retnoningsih et al., 2017).

Berdasarkan masalah yang dipaparkan di atas, dibutuhkan suatu pelatihan khusus yang dapat memfasilitasi guru-guru SMAN 7 Kota Bengkulu untuk dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran khususnya yang interaktif dan menarik perhatian siswa. Melalui penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif diharapkan agar proses pembelajaran dapat lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, pengabdian dalam bentuk pelatihan ini juga merupakan bentuk Tri Dharma Perguruan Tinggi peneliti terhadap dunia pendidikan.

Permasalahan yang menjadi prioritas untuk diselesaikan melalui kegiatan PPM ini adalah melatih guru yang berada dalam naungan SMAN 7 Kota Bengkulu untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran. Permasalahan yang dihadapi oleh dewan guru SMAN 7 Kota Bengkulu adalah masih minimnya pengetahuan guru tentang:

- a. Apa saja jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran?
- b. Bagaimana cara memanfaatkan aplikasi Alice dan Camtasia untuk menghasilkan media pembelajaran menggunakan animasi?
- c. Bagaimana cara menerapkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran?

Media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting mendukung proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil pembelajaran. Penelitian yang pernah dilakukan terkait media pembelajaran diantaranya: Sutikno et al. yang dipublikasikan pada Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer Volum 3, No. 1 tahun 2015 dengan judul Perancangan Media Pembelajaran Alat Musik Pianika menggunakan Greenfoot.

Media pembelajaran yang dihasilkan diuji dengan 20 siswa, dengan hasil media pembelajaran tersebut dinilai menarik dan mudah diaplikasikan dengan persentase penilaian yang diperoleh 95 (Sutikno et al., 2015).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan Rina Tri Indraningrum, dkk. yang dipublikasikan pada Jurnal Ling Tera Volume 2. No.1 tahun 2015 dengan judul Media Foto untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi siswa SMA Kebumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan media foto siswa dapat menemukan ide lebih cepat, membuat kerangka karangan, mengembangkan kerangka karangan, berfikir sistematis, serta lebih antusias dan memahami proses mengarang (Indaningrum et al., 2015). Selanjutnya berdasarkan penelitian Rohanawati Silalahi et al. yang dipublikasikan pada Jurnal Ling Tera Volume 2, No.1 tahun 2015 berjudul Peningkatan pembelajaran menulis puisi bebas melalui media lagu Medley Siswa Kelas VIII SMP Sintang, diketahui nilai rata-rata siswa pada saat pra tindakan adalah 55,23. Pada siklus I nilai rata-rata meningkat menjadi 71,8 dan pada siklus II kembali meningkat menjadi 73,4. (Silalahi 2015) Terakhir berdasarkan penelitian Ary Isdianto, dkk yang dipublikasikan pada Jurnal Inovasi Pendidikan Volume I No. 2 tahun 2014 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Berbantuan Komputer Untuk Peserta Didik

Sekolah Dasar, peserta didik memberikan tanggapan yang baik terhadap proses pembelajaran. Hasil pra tes dan post tes menunjukkan media pembelajaran tersebut efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik (Isdianto, 2014).

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran diantaranya adalah Alice dan Camtasia.

Alice adalah sebuah freeware bahasa pemrograman berbasis objek yang diintegrasikan dengan IDE. Pada perangkat lunak Alice ini, pengguna menggunakan tool drag and drop untuk membuat animasi komputer dan 3D modelling. Bagi seorang pendidik terutama guru yang akan menjelaskan bahasa pemrograman berbasis objek, Alice dapat digunakan untuk memperkenalkan secara sederhana dan mudah dipahami secara logika bahasa pemrograman berbasis objek (OOP). Adapun Camtasia adalah sebuah perangkat lunak dari perusahaan Techsmith Corporation. Perangkat lunak ini digunakan untuk merekam aktifitas pada dekstop komputer sesuai dengan keinginan pemakai, seperti membuat video tutorial dan presentasi langsung melalui screencast, atau melalui plug-in rekaman langsung ke Microsoft PowerPoint. Ketika digunakan sebagai program screen perangkat lunak menangkap berbasis video, menggunakan Camtasia seperti menggunakan kamera video untuk merekam layar Anda. Dalam hal ini, meskipun, perangkat lunak diinstal pada komputer Anda, sehingga menangkap layar Anda secara langsung direkam ke format video digital dengan audio berkualitas tinggi. Camtasia juga dapat disesuaikan untuk menangkap seluruh layar, windows tertentu, atau wilayah yang ditetapkan pengguna. Screen capture video bisa direkam dengan atau tanpa narasi suara, dan dapat dijelaskan setelah perekaman.

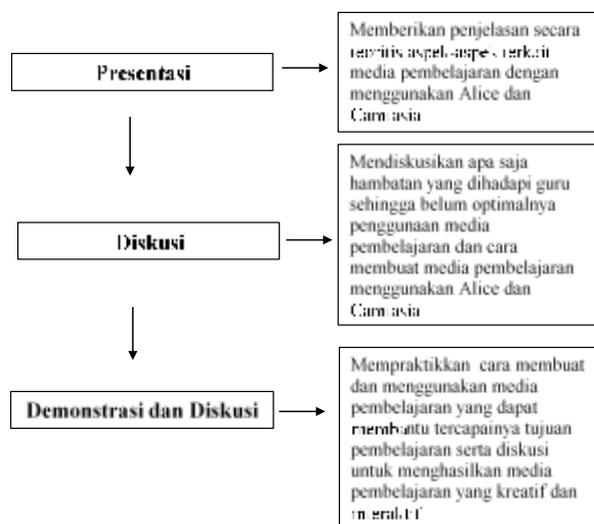
Camtasia memiliki alat editing video yang luas serta alat-alat pasca-produksi yang memungkinkan keterangan untuk ditambahkan ke video. Melalui Camtasia, adalah mungkin untuk merekam, mengedit, memproduksi dan berbagi konten saja. fitur editing termasuk keterangan, transisi, zoom-in-pan, perangkat tambahan audio dan banyak lagi. Screen capture video bisa direkam dengan atau tanpa narasi suara, dan dapat dijelaskan setelah perekaman. Camtasia awalnya dirancang untuk membuat tutorial perangkat lunak, namun memiliki aplikasi yang kuat lainnya (Atmoko, 2016) . Penggunaan umum Camtasia adalah:

- a. Untuk membuat tutorial online
- b. Untuk merekam presentasi hidup, yaitu segala sesuatu di layar dan suara presenter
- c. Untuk membuat media bahan ajar yang kaya menggunakan kombinasi screen capture dan video.

Memberikan umpan balik, beberapa akademisi menggunakan screencasting untuk memberikan umpan balik kepada siswa mereka. Hal ini dapat digunakan untuk memberikan umpan balik pribadi berkualitas tinggi.

2. METODE PENGABDIAN

Metode kegiatan yang digunakan untuk mendukung keberhasilan program sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Animasi pada Dewan Guru SMAN 7 Kota Bengkulu

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah mengumpulkan literatur tentang pembuatan animasi dengan menggunakan program Camtasia dan Alice. Selain itu, dilakukan juga pencarian informasi-informasi tentang materi-materi mata pelajaran yang diberikan di SMAN 7 Kota Bengkulu. Kedua hal tersebut dilakukan untuk melihat kesesuaian jenis animasi yang akan dibuat dengan materi yang diberikan. Pada tahap ini tim pengabdian juga intensif berkomunikasi dengan dewan guru SMAN 7 Kota Bengkulu untuk menanyakan pengalaman dan hambatan yang mereka temukan dalam membuat media pembelajaran. Tim pengabdian juga menanyakan bagaimana tanggapan siswa SMAN 7 terhadap media pembelajaran yang sering digunakan guru untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Dari hasil observasi tersebut diketahui bahwa sebagian besar siswa berharap guru dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi terkini, tidak monoton dan dapat menarik perhatian siswa agar proses pembelajaran dapat lebih efektif.

Tahap kedua dalam kegiatan ini adalah pembuatan modul pelatihan. Modul ini berisi tentang pengertian dan pengenalan program Camtasia dan Alice, tata cara instalasi program Camtasia dan Alice, langkah-langkah kerja dalam pembuatan animasi yang disertai dengan petunjuk gambar, serta contoh animasi yang terbentuk. Setiap langkah kerja pada modul ini juga diberikan penjelasan rinci, sehingga mudah dipahami. Modul pelatihan ini diharapkan dapat membantu tim pengabdian dan kelompok dewan guru dalam mengaplikasikan program Camtasia dan Alice.

Tahap ketiga yang dilakukan adalah pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan media dengan animasi di SMAN 7 Kota Bengkulu. Kegiatan ini melibatkan 15 dewan guru yang berasal dari berbagai mata pelajaran yang berbeda. Pada pertemuan pertama peneliti pengabdian memberikan materi tentang pengenalan media pembelajaran animasi dengan menggunakan teknologi, dalam hal ini dewan guru diberikan materi tentang aplikasi Alice dan Camtasia yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Pada pertemuan kedua dan ketiga barulah dewan guru SMAN 7 Kota Bengkulu dilatih untuk membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Alice dan Camtasia. Beberapa dokumentasi kegiatan pelatihan membuat media pembelajaran dengan menggunakan animasi di SMAN 7 Kota Bengkulu.



Gambar 2. Foto Bersama Peserta Kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Animasi di SMAN 7 Kota Bengkulu



Gambar 3. Peserta Kegiatan Pelatihan Antusias Mempraktekan Cara Membuat Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Alice

Dalam pelaksanaan kegiatan peserta aktif dan antusias mengikuti rangkaian kegiatan pelatihan. Untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan maka sebelum memulai kegiatan tim pengabdian menyebarkan angket observasi awal untuk mengetahui kemampuan awal peserta dalam membuat media pembelajaran. Setelah kegiatan pelatihan selesai dilaksanakan maka tim pengabdian juga meminta peserta untuk mengisi angket yang berisi informasi tingkat pemahaman dan kepuasan terhadap pelaksanaan kegiatan pelatihan membuat media pembelajaran dengan menggunakan animasi di SMAN 7 Kota Bengkulu. Hasil angket tersebut juga digunakan sebagai bahan evaluasi untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kedepannya agar dapat lebih baik lagi.

Pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan animasi menggunakan program Alice dan Camtasia Studio pada dewan guru di SMA N 7 Kota Bengkulu diikuti oleh 16 orang guru dan berlokasi di SMAN 7 Kota Bengkulu. Dewan guru yang mengikuti pelatihan juga memiliki *background* ilmu yang berbeda-beda, diantaranya Matematika, Bahasa Indonesia, Ekonomi, dan Fisika. Keberagaman ilmu yang dimiliki oleh dewan guru yang menjadi peserta pelatihan menyebabkan perlu dilakukan observasi awal terhadap dewan guru tentang media pembelajaran serta pengetahuan tentang Program Alice dan Camtasia Studio. Observasi awal ini berupa penyebaran kuisioner.



Gambar 4. Grafik Hasil Observasi Awal

Gambar 4 menyajikan hasil observasi awal terhadap peserta pelatihan. Hasil Penyebaran kuisisioner pada observasi awal memberikan informasi bahwa sebesar 43,75% peserta pelatihan sedikit memahami pengertian media pembelajaran. Sebesar 56,25% peserta tidak memahami cara membuat media pembelajaran yang menggunakan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah. Persentase jumlah peserta pelatihan yang tidak pernah membuat media pembelajaran dengan menggunakan konten animasi adalah 81,25%. Persentase jumlah Peserta yang tidak memahami penggunaan aplikasi Alice untuk membuat media pembelajaran adalah 93,75%, sedangkan 100% peserta pelatihan belum memahami penggunaan aplikasi Camtasia Studio untuk membuat media pembelajaran.

Kegiatan evaluasi bertujuan untuk melihat kemampuan yang telah dicapai oleh peserta pelatihan dalam membuat media pembelajaran dengan animasi menggunakan aplikasi Alice dan Camtasia Studio. Evaluasi ini dilakukan dengan cara memberikan kuisisioner kepada peserta pelatihan, dimana kuisisioner yang diberikan sama dengan kuisisioner pada observasi awal. Hasil kuisisioner evaluasi terhadap peserta pelatihan disajikan pada gambar berikut:



Gambar 5. Hasil Kuisisioner Evaluasi

Berdasarkan gambar 5, terlihat perbedaan yang signifikan terhadap hasil yang diperoleh pada observasi awal. Persentase jumlah peserta pelatihan yang memahami pengertian media pembelajaran meningkat menjadi 50% yang semula hanya 37,5%. Sebesar 68,75% peserta pelatihan cukup memahami dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah. Pada observasi awal, persentasenya hanya 31,25%. Persentase jumlah peserta yang telah memahami penggunaan aplikasi Alice untuk membuat media pembelajaran dengan konten animasi adalah 81,25% dan sebesar 75% dari jumlah peserta pelatihan memahami penggunaan aplikasi Camtasia Studio untuk membuat media pembelajaran. Dengan kata lain, pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan animasi menggunakan aplikasi Alice dan Camtasia Studio memberikan manfaat positif pada peserta pelatihan.

4. PENGUJIAN

A. Uji Validitas

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan SmartPLS, nilai loading dari masing-masing variabel disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Nilai Loading dari setiap Variabel

Variabel		Nilai Loading
Materi	X ₁	0,98
	X ₂	0,80
Kemampuan Instruktur	X ₁₇	0,91
	X ₁₈	0,76
	X ₁₉	0,84
	X ₂₀	0,77
	X ₂₁	0,55
Kompetensi Peserta Pelatihan	Y ₂	1,00

Tabel 1 memperlihatkan bahwa nilai loading dari setiap variabel indikator lebih besar dari 0,5, maka dapat diartikan bahwa variabel indikator tersebut dapat mengukur masing-masing variabel latennya. Dengan demikian variabel indikator sistematika penyajian materi dan kejelasan/kemudahan materi untuk dipahami dapat dikatakan valid untuk mengukur variabel materi. Variabel kemampuan instruktur dapat diukur oleh variabel indikator teknik penyampaian, cara menjawab pertanyaan, bahasa yang digunakan, gesture (gerakan tubuh) dan mimik muka, serta intonasi dan kecepatan berbicara.

B. Uji Reliabilitas

Suatu variabel dikatakan cukup reliabel, jika variabel tersebut mempunyai nilai Cronbach-Alpha lebih besar dari 0,6 atau nilai Composite Reliability lebih besar dari 0,7 atau nilai Average Variance Extracted (AVE) lebih besar dari 0,5. Hasil perhitungan untuk uji reliabilitas dengan menggunakan SmartPLS disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Nilai Cronbach-Alpha, Composite Reliability, dan AVE

Variabel	Cronbach-Alpha	Composite Reliability	AVE
Materi	0,83	0,88	0,59
Kemampuan Instruktur	1,00	1,00	1,00
Kompetensi Peserta Pelatihan	0,80	0,89	0,80

Hasil perhitungan yang terdapat pada tabel 2 memperlihatkan bahwa setiap variabel memiliki nilai Cronbach-Alpha lebih besar dari 0,6 (yaitu 0,83 untuk materi, 1,00 untuk kemampuan instruktur, dan 0,80 untuk kompetensi peserta pelatihan), nilai Composite Reliability lebih besar dari 0,7 (yaitu 0,88 untuk materi, 1,00 untuk kemampuan instruktur, dan 0,89 untuk kompetensi peserta pelatihan), dan nilai AVE lebih besar dari 0,5 (yaitu 0,59 untuk materi, 1,00 untuk kemampuan instruktur, dan 0,80 untuk kompetensi peserta pelatihan). Hasil tersebut mengindikasikan bahwa variabel-variabel indikator yang digunakan reliabel dan mampu mengukur variabel konstruksinya.

C. Uji Multikolinieritas

Pada model SEM diasumsikan tidak memuat hubungan dependensi linier antarvariabel independen. Jika terjadi korelasi yang kuat di antara variabel independen, masalah multikolinieritas akan muncul. Salah satu ukuran yang paling populer untuk melihat adanya multikolinieritas antarvariabel independen adalah *Variance Inflation Factor* (VIF). Jika nilai VIF suatu variabel lebih kecil dari 10, maka tidak terjadi multikolinieritas. Hasil perhitungan VIF disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Nilai VIF Setiap Variabel

Variabel	Nilai VIF
X ₁	1,80
X ₂	1,80
X ₁₇	3,35
X ₁₈	4,55
X ₁₉	6,37
X ₂₀	1,94
X ₂₁	1,23
Y ₂	1,00

Berdasarkan tabel 3 terlihat bahwa nilai VIF dari setiap variabel bernilai lebih kecil dari 10, maka tidak terjadi multikolinieritas pada variabel yang digunakan.

D. Model Struktural

Hasil perhitungan koefisien jalur dengan menggunakan SmartPLS adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Koefisien Jalur

Hubungan Kausalitas	Koefisien Jalur
Materi – Kompetensi Peserta Pelatihan	0,195
Kemampuan Instruktur – Kompetensi Peserta Pelatihan	-0,483

Berdasarkan koefisien-koefisien jalur yang diperoleh, model struktural yang terbentuk adalah:

$$\text{Kompetensi Peserta Pelatihan} = 0,195 \text{ Materi} - 0,483 \text{ Kemampuan Instruktur}$$

Koefisien jalur yang diperoleh dari hubungan variabel materi dan kompetensi peserta pelatihan sebesar 0,195, artinya semakin baik materi yang diberikan saat pelatihan, maka semakin baik pula kompetensi peserta pelatihan. Koefisien jalur untuk hubungan variabel kemampuan instruktur dan kompetensi peserta pelatihan adalah -0,483, artinya jika variabel kemampuan instruktur tidak cukup baik, maka kompetensi yang diperoleh oleh peserta pelatihan juga tidak cukup baik.

Tabel 6. Nilai R-Square

Variabel	Nilai R-square
Kompetensi Peserta Pelatihan	0,351

Nilai R-Square untuk variabel kompetensi peserta pelatihan adalah 0,351, artinya keragaman variabel kompetensi peserta pelatihan hanya dapat dijelaskan sebesar 35,1% oleh variabel Materi dan kemampuan instruktur, sedangkan sisanya 64,9% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak terlibat dalam model penelitian.

Variabel Materi dan kemampuan instruktur masing-masing berpengaruh langsung secara positif dan negatif terhadap kompetensi peserta pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan animasi menggunakan aplikasi Alice dan Camtasia Studio pada dewan guru di SMAN 7 Kota Bengkulu.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan, kesimpulan sementara yang diperoleh adalah:

1. Modul pelatihan sudah dapat digunakan.
2. Beberapa dewan guru SMAN 7 Kota Bengkulu tentang media pembelajaran dengan animasi masih kurang, sehingga dewan guru tersebut sangat tertarik dalam kegiatan ini.
3. Pihak sekolah memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan ini.

Diharapkan untuk kedepannya pelatihan-pelatihan sejenis dapat terus dilakukan. Diharapkan juga pelatihan yang diberikan dapat lebih banyak menjangkau jumlah peserta dengan fasilitas yang lebih baik lagi. Pelatihan yang diberikan kedepannya diharap juga dapat dilakukan dengan waktu yang lebih lama agar materi yang dibahas dapat di bahas secara lebih mendalam, sehingga dapat meningkatkan kualitas guru khususnya di provinsi Bengkulu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan banyak terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Bengkulu atas dukungan pendanaan dan pendampingan selama proses Pengabdian Kepada Masyarakat (PPM) yang kami laksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmoko, Pitoyo Widhi. (2016). Camtasia Studio.
<https://kumalainayati.wordpress.com/2016/05/02/camtasia-studio/>.
- Indaningrum, Rina Tri, et al. (2015). Media Foto Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa SMA Kabumen. *Jurnal Ling Tera 2*.
- Isdianto, Ary. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Berbantuan Komputer Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1 No.2.
- M, Ali N.d. *Guru Dalam Proses Belajar-Mengajar 1992 nd edition*. Bandung: SInar Baru.
- Retnoningsih, Endang, Jafar Shadiq, dan Dony Oscar. (2017). Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek (Object Oriented Programming) Berbasis Project Based Learning. *Informatics for Educators and Professionals*, 2(1): 95-104-95-104.
- Silalahi, Rohanawati. (2015). Peningkatan Pembelajaran Menulis Puisi Bebas Melalui Media Lagu Medley Siswa Kelas VIII SMP Sintang. *Jurnal Ling Tera 2*, No. 1.
- Sutikno. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Alat Musik Dan Pianika Menggunakan Greenfoot. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer 3*.