

# **PENINGKATAN KETERAMPILAN GURU SD DALAM PEMBUATAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENANAMKAN SIKAP PELESTARIAN HEWAN BAGI SISWA**

Endina Putri Purwandari<sup>1</sup>, Kurnia Anggriani<sup>1</sup>, Feri Noperman<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik  
<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP  
Universitas Bengkulu, Bengkulu

<sup>1</sup>endinaputrip@gmail.com  
<sup>2</sup>kurniaanggriani@gmail.com  
<sup>3</sup>ferinoperman@gmail.com

*Abstrak:* Dalam dunia pendidikan animasi digunakan sebagai alat bantu untuk menjelaskan sesuatu agar siswa dapat memahami konsep yang dipelajari. Untuk mencapai kompetensi pada tema dan sub tema di Sekolah Dasar seharusnya guru mengembangkan media secara otentik, kontekstual, dan menarik dalam bentuk animasi sehingga siswa memiliki sikap dan pengetahuan tentang kepedulian dan pelestarian hewan-hewan langka dan di sekitarnya. Tujuan kegiatan ini adalah (1) Meningkatkan keterampilan guru Sekolah Dasar dalam pembuatan media animasi untuk mendukung pembelajaran di kelas; (2) Meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun media animasi untuk menanamkan sikap Pelestarian Hewan bagi Siswa Sekolah Dasar. Dengan program animasi pelestarian hewan ini siswa dapat lebih memahami bagaimana cara menjaga, menyayangi, dan melindungi hewan. Kegiatan ini telah menunjukkan peningkatan kemampuan keterampilan guru Sekolah Dasar dalam pembuatan media animasi untuk mendukung pembelajaran di kelas. Hal ini ditunjukkan dari sebagian besar guru-guru berhasil menyelesaikan proyek pembuatan animasi sesuai dengan panduan yang telah diberikan di modul pelatihan.

*Kata kunci:* Guru, Sekolah Dasar, Animasi, Pelestarian Hewan

**Abstract:** In the world of animation education is used as a tool to explain something so that students can understand the concepts learned. To achieve competence on the theme and sub-themes at the elementary school teachers should develop an authentic media, contextual and engaging in animated form so that students have the attitudes and knowledge about the care and preservation of these endangered animals and in the vicinity. The purpose of this service activities are (1) Improving the skills of elementary school teachers in making animated media to support learning in the classroom; (2) Improve the ability of teachers in preparing animation media to inculcate Wildlife Centre for Elementary School Students. With the preservation of these animals animation program students can better understand how to

**maintain, cherish, and protect animals. This activity has shown an increase in the ability of primary school teachers' skills in making animated media to support learning in the classroom. It is shown from the majority of teachers successfully completed the project of making the animation according to the guidelines given in the training modules.**

**Keywords: Teacher, Elementary School, Animation, Wildlife Animals**

## 1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar [1]. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Sampai saat ini media pembelajaran animasi belum berkembang dengan optima. Salah satu kendala pengembangan media animasi ini adalah kurangnya penguasaan teknologi oleh para pengajar.

Animasi adalah salah satu elemen multimedia yang sangat menarik. Animasi mampu membuat sesuatu seolah-olah bergerak. Padahal animasi adalah rangkaian sejumlah gambar yang ditampilkan secara bergantian. Animasi tidak hanya dipakai untuk film saja. Dalam dunia pendidikan animasi digunakan sebagai alat bantu untuk menjelaskan sesuatu agar siswa dapat memahami konsep yang dipelajari.

Pembelajaran pada kelas IV Sekolah Dasar pada tema ke-3 "Peduli terhadap Lingkungan" sub tema ke-1 "Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku" serta sub tema ke-3 "Ayo Cintai Lingkungan". Kemudian tema ke-6 "Indahnya Negeriku" sub tema ke-1

"Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan". Untuk mencapai kompetensi pada tema dan sub tema tersebut seharusnya guru mengembangkan media secara otentik, kontekstual, dan menarik dalam bentuk animasi sehingga siswa memiliki sikap dan pengetahuan tentang kepedulian dan pelestarian hewan-hewan langka dan di sekitarnya.

Berdasarkan uraian di atas maka kegiatan peningkatan keterampilan guru dalam pembuatan media animasi dibutuhkan bagi guru Sekolah Dasar. Tujuan kegiatan ini adalah (1) meningkatkan keterampilan guru Sekolah Dasar dalam pembuatan media animasi untuk mendukung pembelajaran di kelas; dan (2) meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun media animasi untuk menanamkan sikap Pelestarian Hewan bagi Siswa Sekolah Dasar.

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut: (1) bagi siswa, memperoleh pemahaman dan pengalaman belajar yang langsung diaplikasikan dan dimanifestasikan dengan lingkungan sekitar yakni animasi dari hewan-hewan yang dilestarikan di Kebun Binatang Taman Remaja sebagai lokasi terdekat dari SD Negeri 20 Kota Bengkulu; (2) bagi guru dapat meningkatkan kemampuan, keahlian, dan pemahaman dalam mengintegrasikan perangkat media animasi dan mendapatkan wawasan baru dalam pembuatan media pembelajaran dengan cara yang relatif mudah, dan (3) bagi sekolah, meningkatkan mutu pendidikan khususnya profesionalisme Guru.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1. Media Pembelajaran

Kata media adalah bentuk jamak dari *medium* yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang berarti "tengah". Dalam Bahasa Indonesia [2], kata "*medium*" dapat diartikan sebagai antara

atau selang. Pengertian media mengarah pada sesuatu yang mengantar meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan.

Media pengajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) (Sadiman, 2009). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantar pesan seperti *over head projector*, radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya.

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media [3], di antaranya: a) Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, b) Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas, Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik pelajar, d) Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar. e) Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran. Dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran berperan pada, (1) menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan (efek emosi); (2) membekali kecakapan siswa untuk menggunakan teknologi. Dengan mengintegrasikan TIK sebagai sumber belajar didalam kelas reguler, akan memberikan cara-cara inovatif siswa untuk belajar.

Metode/teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (mahasiswa) [4]. Dengan maksud agar proses interaksi antara pengajar dan peserta didik dapat berlangsung

secara tepat guna dan berdaya guna baik melalui perangkat keras maupun perangkat lunak sehingga dapat meningkatkan dan efisiensi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang paling efektif digunakan untuk mencapai mutu pendidikan dalam memasuki era globalisasi sekarang ini adalah dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi [4].

## 2.2. *Adobe Flash Profesional*

Madcoms menyatakan bahwa *Adobe Flash Profesional* adalah satu *software* dari perusahaan *Adobe, Inc* [6] . yang banyak diminati oleh kebanyakan orang karena keahliannya yang mampu mengerjakan segala hal yang berkaitan untuk pembuatan film kartun, *banner* iklan, *web site*, presentasi, *game*, dan lain sebagainya. Selain itu flash juga dapat dikombinasikan dengan program yang lain, misalnya grafis seperti *AutoCAD*, *Photoshop*, *Camtasia* dan lain sebagainya. Selain itu *flash* juga dapat dikombinasikan dengan bahasa pemrograman, seperti *ASP*, *PHP*, dan sebagainya”. Keahlian *adobe flash Profesional* dibandingkan dengan program lain adalah dalam hal ukuran *file* dari hasil animasinya yang kecil, untuk animasi yang dihasilkan oleh program *adobe flash Profesional* banyak digunakan untuk membuat sebuah *web* agar menjadi tampil lebih interaktif [4].

## 3. METODE

Metode kegiatan ini berupa pelatihan dan praktek pada guru-guru di SD Negeri 20 Kota Bengkulu. Setelah guru diberi pelatihan selanjutnya mereka dibimbing untuk menerapkan hasil karya sehingga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi

media animasi untuk pelestarian terhadap hewan dan lingkungan. Dalam kegiatan ini tim menerapkan empat metode yang mencakup metode presentasi/ceramah, simulasi atau demonstrasi, dan praktek. Tahapan pelaksanaan yang dilaksanakan sebagai berikut:

1) Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal sebelum pelaksanaan yaitu koordinasi internal oleh tim pelaksana untuk mendiskusikan kegiatan, pelaksanaan, rencana operasional, pembagian tugas dan tanggung jawab masing-masing anggota. Selain itu juga mendiskusikan pembuatan lembar presensi, lembar angket, lembar kerja, persiapan konsumsi, pelaksanaan pelatihan, publikasi, dokumentasi, dan sebagainya.

2) Pelaksanaan Pelatihan

Tahap ini adalah kegiatan pelaksanaan pelatihan untuk para guru Sekolah Dasar. Materi yang disajikan terkait dengan pengenalan dan penggunaan program Adobe Flash Professional untuk pembuatan media animasi pembelajaran. Kegiatan yang dilaksanakan yaitu (1) pengenalan program dan tools *Adobe Flash Professional 2014*, pembuatan objek *Shape*, penyisipan objek *Sound*, pembuatan efek animasi, pembuatan tombol dengan *ActionScript*. Pada hari kedua kegiatan berupa praktek pembuatan media animasi untuk menanamkan sikap pelestarian hewan; (2) diskusi dengan pemateri untuk meningkatkan pemahaman materi dan berbagi pengalaman terkait dengan animasi pelestarian hewan.

3) Penugasan Praktek

Pada akhir teori setiap peserta pelatihan diberikan tugas praktek sesuai dengan materi yang disajikan untuk menggali pemahaman

materi dan memacu kreativitas dalam berkarya. Guru diberikan tugas untuk membuat media animasi dari salah satu hewan yang dilindungi di kebun binatang Taman Remaja. Tim mendampingi, memandu, mengarahkan, dan memberikan solusi yang timbul dari permasalahan pada penugasan praktek.

4) Evaluasi dan Penyempurnaan Karya Media Animasi oleh Tim

Pada akhir kegiatan pelatihan, media animasi yang telah dibuat oleh guru dikumpulkan dan disempurnakan oleh tim untuk dikembalikan kembali kepada peserta agar dapat digunakan untuk mengajar di kelas. Hal ini bertujuan untuk menyempurnakan karya media animasi yang dihasilkan guru, sehingga dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mengajar di kelas.

5) Refleksi

Refleksi hasil pelatihan dan evaluasi guru dilakukan diakhir pelatihan. Peserta mendapatkan koreksi dan evaluasi secara langsung terkait hasil karya mereka.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Peningkatan Keterampilan Guru Sekolah Dasar dalam Pembuatan Media Animasi untuk Menanamkan Sikap Pelestarian Hewan Bagi Siswa telah diikuti 31 orang guru mitra dari SD Negeri 20 Kota Bengkulu. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2016. Pada pelaksanaan guru diwajibkan membawa perangkat komputer supaya dapat langsung menginstal program aplikasi *Adobe Flash Professional* dan melakukan praktik pembuatan animasi. Setelah pelaksanaan pelatihan ini, setiap guru diminta untuk mengembangkan sendiri animasi

berdasarkan buku modul atau petunjuk yang telah diberikan (lihat Gambar 1 dan Gambar 2).

Tim akan mendampingi pembuatan animasi hingga guru tersebut berhasil menyelesaikan proyek tugas yang telah dipandu dalam modul praktikum (lihat Gambar 3 dan Gambar 4).

Pemilihan topik sikap pelestarian hewan bertujuan untuk menanamkan sikap kepada siswa untuk menyayangi hewan, melindungi hewan, mengetahui cara berkembang biak, cara makan dan minum dari hewan. Seluruh tujuan tersebut sudah terakomodasi dalam media animasi yang disusun oleh tim. Para guru dapat mengedit dan menyesuaikan dengan karakteristik hewan yang ada di lingkungan sekitarnya sehingga dapat menjadi sumber belajar.



Gambar 1. Tim menyampaikan materi workshop pembuatan media animasi



Gambar 2. Peserta workshop menyimak materi yang disampaikan



Gambar 3. Tim mendampingi peserta melakukan praktek pembuatan animasi



Gambar 4. Peserta workshop mempraktekkan materi yang telah diberikan

Pembelajaran yang menggunakan integrasi teknologi animasi dalam mata pelajaran menjadikan pembelajaran lebih menarik dan dipahami [7]. Interaksi dalam kelas juga mengkaitkan pengalaman langsung melalui visualisasi, karena visualisasi adalah cara yang baik dalam memahami dan meningkatkan pengetahuan yang lebih lama dalam ingatan dan lebih berkesan [8].

Pada saat pelaksanaan tim melakukan pretes dan postes untuk mengetahui pengetahuan guru mengenai animasi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil tes tersebut dapat diketahui beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Sebesar 100% peserta guru menyatakan sudah mengetahui dan menggunakan komputer sebagai media pembelajaran
- 2) Sebesar 38% peserta guru menyatakan sudah sering menggunakan media komputer untuk
- 3) menyajikan materi dengan PowerPoint.



- 4) Sebesar 50% peserta guru menyatakan dapat menggunakan program aplikasi PowerPoint untuk menjelaskan materi pada siswa
- 5) Sebesar 89% peserta guru menyatakan sering menyajikan gambar dan foto untuk media pembelajaran di kelas
- 6) Sebesar 50% peserta guru pernah menggunakan video untuk media pembelajaran
- 7) Sebesar 38% peserta guru menyatakan pernah menyajikan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi menggunakan animasi
- 8) Sebesar 94% peserta guru menyatakan bahwa animasi sangat sesuai untuk menjadi media pembelajaran dan dapat membantu siswa lebih fokus dalam proses belajar
- 9) Sebesar 94% peserta guru belum mengetahui cara pembuatan media animasi
- 10) Sebesar 6% peserta guru menyatakan media animasi hanya cocok untuk film kartun atau tontonan hiburan saja bukan untuk media pembelajaran
- 11) Sebesar 100% peserta guru menyatakan sangat perlu mempelajari cara pembuatan animasi.

Berdasarkan hasil tes tersebut menunjukkan bahwa mayoritas guru belum menggunakan media animasi dalam pembelajaran dan belum mengetahui cara pembuatan animasi. Umumnya guru hanya menggunakan komputer sebagai media tayang materi pembelajaran melalui PowerPoint saja.

Indikator keberhasilan selama proses pelatihan dengan melihat: (1) kemampuan guru-guru dalam pemahaman kegiatan dan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional*; (2) keterampilan guru-guru dalam menyusun,

merangkai gambar dan suara yang dipadukan dengan gerakan (*motion*) animasi. Hasil animasi buatan guru di SD mitra dapat dilihat pada Gambar 5 sampai Gambar 8.



Gambar 5. Halaman awal hasil praktik pembuatan animasi oleh guru



Gambar 6. Halaman materi pengenalan satwa



Gambar 5. Halaman animasi suara hewan hasil praktikum guru



Gambar 5. Halaman animasi pengenalan hewan hasil praktikum guru

Melalui kegiatan ini telah menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam penggunaan aplikasi *Adobe Flash Professional* untuk membuat animasi sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif. Hal ini ditunjukkan dari hasil proyek animasi yang dibuat oleh guru. Guru-guru berhasil menyelesaikan proyek pembuatan animasi sesuai dengan panduan atau petunjuk yang telah diberikan di modul pelatihan.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan ini telah menunjukkan peningkatan kemampuan keterampilan guru Sekolah Dasar dalam pembuatan media animasi untuk mendukung pembelajaran di kelas. Hal ini ditunjukkan dari hasil proyek animasi yang dibuat oleh guru. Guru-guru berhasil menyelesaikan proyek pembuatan animasi sesuai dengan panduan yang telah diberikan di modul pelatihan.

Pemilihan topik sikap pelestarian hewan bertujuan untuk menanamkan sikap kepada siswa untuk menyayangi hewan, melindungi hewan, mengetahui cara berkembang biak, cara makan dan minum dari hewan. Seluruh tujuan tersebut sudah terakomodasi dalam media animasi yang disusun oleh tim.

Para guru dapat mengedit dan menyesuaikan dengan karakteristik hewan yang ada di lingkungan sekitarnya sehingga dapat menjadi sumber belajar. Dengan program animasi pelestarian hewan ini siswa dapat lebih memahami bagaimana cara menjaga, menyayangi, dan melindungi hewan.

Pihak mitra mengharapkan agar kegiatan serupa untuk meningkatkan keterampilan guru perlu diadakan dan dikembangkan lebih lanjut lagi dan dapat menjangkau sekolah lain tidak hanya Sekolah Dasar saja, namun dapat bermanfaat lebih luas lagi.. Kegiatan ini sangat bermanfaat bagi guru dan membantu dalam penyampaian materi di kelas.

## REFERENSI

- [1] Mudjiono dan Dimiyati. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta, Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- [2] Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- [3] Sadiman, Arif S, dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- [4] Suryabrata Sumadi. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- [5] Way, Jenni. 2007. *A framework for analyzing ICT adoption in Australian primary schools*. University of Western Sydney: Australasia Journal of Educational Technology.
- [6] Madcoms. 2015. *Kupas Tuntas: Adobe Flash Pro. CC 2014*. Penerbit Andi.
- [7] Purwandari, E. P., & Andreswari, D. (2016). Peningkatan Keterampilan Guru Ips Smp Dalam Penggunaan Sistem Informasi Geografis Untuk Mewujudkan Kurikulum 2013 Di Kota Bengkulu. *Jurnal Pseudocode*, 3(1), 61-68. <http://ejournal.unib.ac.id/index.php/pseudocode/article/view/808>
- [8] Purwandari, E. P. (2015). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pengolahan Citra Digital Pada Program Studi Teknik Informatika Menggunakan Model Project Based Learning. *Jurnal Rekursif*, Volume 2, No.2, November 2014.