

Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Materi Waktu pada Siswa SD

Nita Hidayati¹, Lessa Roesdiana², Betha Nurina Sari³

¹Universitas Singaperbangsa Karawang. Email: nita.hidayati@fkip.unsika.ac.id

²Universitas Singaperbangsa Karawang. Email: lessa.roesdiana@fkip.unsika.ac.id

³Universitas Singaperbangsa Karawang. Email: betha.nurina@staff.unsika.ac.id

ABSTRACT

Pandemic of Covid-19 has a major impact in various sectors, one of which is the education sector. The educators must make sure that teaching and learning activities are still running, even though students are at home. The solution, educators are required to design learning media as an innovation by utilizing online media. Information technology-based learning media can train students' independence. One of them is animation interactive learning media. From the idea of these problems, we shall conduct training on the preparation of animation-based interactive learning media for primary school teachers in Karawang District. the strategy used is that the method of approach and method of implementation. The target output of this activity is to extend the mastery and skills of teachers within the preparation of instructional media. The results of this training is that the addition of recent knowledge for the teacher within the preparation of instructional media, so that this knowledge can make it easier for students in learning mathematics.

Keywords : *Animation Interactive Learning Media, mathematics learning outcomes.*

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 berdampak besar pada berbagai sektor, salah satunya pendidikan. Pendidik harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun peserta didik berada di rumah. Solusinya, pendidik dituntut mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online). Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dapat melatih kemandirian siswa. Salah satunya adalah media pembelajaran interaktif animasi. Atas dasar permasalahan tersebut kami bermaksud akan mengadakan pelatihan penyusunan media pembelajaran interaktif berbasis animasi bagi guru SD di kabupaten karawang. Metode yang digunakan adalah metode pendekatan dan metode pelaksanaan. Target luaran dari kegiatan ini adalah: menambah penguasaan dan keterampilan guru dalam penyusunan media pembelajaran. Hasil dari pelatihan ini adalah adanya penambahan pengetahuan baru bagi guru dalam penyusunan media pembelajaran, yang mana dengan pengetahuan ini dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran matematika.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif Animasi, Hasil Belajar Matematika*

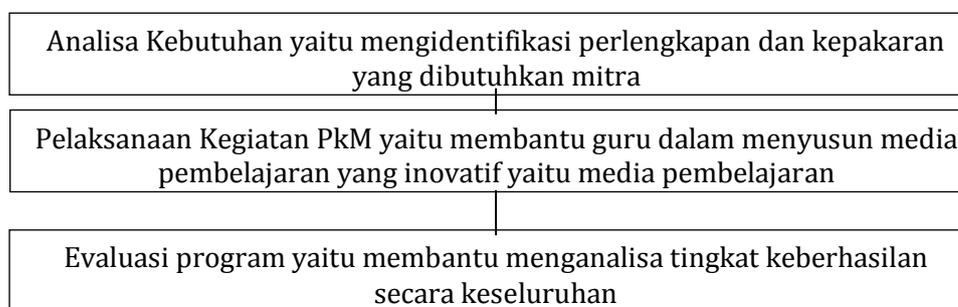
PENDAHULUAN

Munib (2004: 34) dalam Daryanto (2010: 1) menyatakan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan orang-orang yang diserahi tanggung jawab, untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Makna pendidikan juga tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya, untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang

diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pandemi Covid-19 berdampak besar pada berbagai sektor, salah satunya pendidikan. Solusinya, pendidik dituntut mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online). Ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Teknologi pembelajaran dapat digunakan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran tersebut. Teknologi pembelajaran sebagai perangkat lunak yang berbentuk cara-cara yang sistematis dalam memecahkan masalah pembelajaran yang semakin canggih dan mendapat tempat secara luas dalam dunia pendidikan (Suparman & Zuhairi dalam Warsita, (2008: 10). Dengan pendekatan kritis tersebut maka dibutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang dapat melatih kemandirian siswa seperti halnya berinteraksi dengan guru. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika efektif digunakan dalam pembelajaran matematika (Sanusi, Suprpto, & Apriandi, 2015). Menurut Kurniawati dan Nita (2017), pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan kualitas pemahaman mahasiswa terhadap materi. Oleh karena itu, implementasi media pembelajaran interaktif berbasis animasi perlu dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa selama pandemi ini sesuai dengan topik riset pendidikan berkarakter dan berdaya saing dengan target sasaran teknologi penunjang pendidikan. Animasi adalah suatu tampilan yang disusun dengan menggabungkan teks, grafik, dan suara dalam aktivitas gerakan (Munir, 2013). Animasi dapat memberikan gambaran suatu materi secara jelas sehingga penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Media animasi menjadi sesuatu yang menarik manakala dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap hasil pembelajaran. karena setiap mata pelajaran yang biasa dianggap susah untuk dimengerti menjadi sangat menarik, karena dapat menjelaskan suatu konsep atau proses yang sukar dijelaskan dengan media lain, media animasi juga memiliki daya tarik estetika sehingga tampilan yang menarik dan eye-catching akan memotivasi pengguna untuk terlibat di dalam proses pembelajaran (Setiawati, 2016).

METODE PELAKSANAAN

Metode pendekatan yang ditawarkan untuk menyelesaikan persoalan mitra yang telah disepakati bersama dan tahapan dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan utama mitra dalam kurun waktu realisasi program adalah sebagai berikut. Secara ringkas, metode pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada bagan di bawah ini.



Bagan 1. Alur metode pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

Bagan di atas menunjukkan bahwa kegiatan ini berawal dari permasalahan bahwa guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, metode, kebutuhan dan

kondisi siswa. Evaluasi kegiatan dilaksanakan pada setiap tahap kegiatan mulai dari awal kegiatan, pada saat pelaksanaan dan setelah kegiatan. Berikut ini penjelasan singkat mengenai rancangan evaluasi program dan luaran yang diharapkan setelah program dilaksanakan.

Tabel.1 Rancangan Evaluasi Program dan Luaran yang Diharapkan

Kriteria Evaluasi	Indikator	Tolok Ukur	Luaran yang Diharapkan
Kesiapan alat dan bahan untuk pelatihan	Semua alat dan bahan untuk pelatihan telah tersedia	100 %	Jasa, yaitu berupa pemberian jasa pelayanan profesional berupa pelatihan penyusunan media pembelajaran interaktif animasi pada materi waktu
Pemahaman mitra terhadap pelatihan penyusunan media pembelajaran interaktif animasi pada materi waktu	Semua mitra mampu merancang dan menyusun media pembelajaran interaktif animasi pada materi waktu	100 %	Produk, yaitu pelatihan penyusunan media pembelajaran interaktif animasi pada materi waktu dapat digunakan untuk media pembelajaran matematika
Kesiapan sarana dan prasarana	Semua sarana dan prasarana telah tersedia	100 %	Kerjasama, yaitu menjalin kemitraan antara institusi dan mitra sehingga dapat menjadi kegiatan ini sebagai agenda tahunan dalam rangka pemberdayaan masyarakat melalui pendidikan dan wujud dari Tri Dharma Perguruan Tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang telah dicapai dalam kegiatan pengabdian pelatihan penyusunan media pembelajaran interaktif animasi pada materi waktu adalah:

1. Kegiatan Koordinasi

Kegiatan pelatihan penyusunan media pembelajaran interaktif animasi pada materi waktu ini dimulai dengan koordinasi awal dengan pihak sekolah di SD Abata Karawang. Setelah mendapat persetujuan dari sekolah, selanjutnya melakukan koordinasi dengan guru matematika di sekolah tersebut. Melalui kegiatan wawancara dengan guru matematika diperoleh informasi mengenai pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika. Hasil koordinasi dari guru Matematika, pelatihan dilaksanakan di SD Abata Karawang.

2. Penyiapan Perangkat Pelatihan penyusunan media pembelajaran interaktif animasi pada materi waktu.

Dari hasil koordinasi dan diskusi awal, tim pelaksana menyiapkan materi pelatihan dengan memperhatikan usulan dari guru matematika. Selain itu juga tim pelaksana juga melakukan pembekalan kepada mahasiswa dan tim pendamping untuk mempermudah pelaksanaan pelatihan. Materi yang diberikan adalah penyusunan media pembelajaran

interaktif animasi pada materi waktu.

3. Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan diawali dengan memberikan penjelasan mengenai media pembelajaran interaktif animasi dilanjutkan penyusunan media pembelajaran interaktif animasi pada materi waktu. Dalam kegiatan ini, tim pelaksana melibatkan pendamping dan mahasiswa sebagai tutor.



Gambar 1. Tim melakukan tutor



Gambar 2. Contoh Tampilan Media Pembelajaran Animasi yang Disusun

4. Refleksi Hasil Pelatihan

Selama proses pelatihan, tim pelaksana pengabdian melakukan pemantauan kepada para peserta pelatihan sekaligus melakukan wawancara terhadap materi, metode, dan instruktur dalam kegiatan ini. Secara keseluruhan mengatakan bahwa pelatihan ini sangat baik dan materi yang diberikan merupakan materi yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran matematika, sedangkan instruktur nya sangat berkompeten.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian sudah dilaksanakan berupa pelatihan penyusunan media pembelajaran interaktif animasi pada materi waktu. Pelatihan diawali dengan pengenalan media pembelajaran interaktif animasi, kemudian dilanjutkan dengan pelatihan. Hasil dari pelatihan ini adalah adanya penambahan pengetahuan baru bagi guru dalam penyusunan media pembelajaran interaktif animasi, yang mana dengan pengetahuan ini dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran matematika.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih bisa disampaikan kepada LPPM Universitas Singaperbangsa Karawang yang memberi hibah pengabdian masyarakat.

DAFTAR RUJUKAN

Daryanto. (2010). Media pembelajaran . Yogyakarta: Gavamedia

Kurniawati & Nita. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Mahasiswa. Prosiding Seminar Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNIPMA. 158-164.

Munir, M. (2013). Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: alfabeta.

Sanusi, Suprpto, E., & Apriandi, D. (2015). Pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada pokok bahasan dimensi tiga di Sekolah Menengah Atas (SMA). Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 3(2), 398-416

Setiawati, Linda. (2016). Penerapan Media Animasi Sebagai Inovasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Ciledug 2 Kecamatan Ngamprah Kabupaten Bandung Barat. Jurnal Penelitian Pendidikan (JPP), Universitas Pendidikan Indonesia. 16(1): 46-55.

Warsita, Bambang. (2008). Teknologi Pembelajaran Landsan dan Aplikasinya. Jakarta : Rineka Cipta

