

## **PEMANFAATAN MODEL PEMBELAJARAN PROJEK BERBANTUAN ANIMASI PADA SISWA SD**

Nita Hidayati<sup>1</sup>, Lessa Roesdiana<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Singaperbangsa Karawang. Email: [nita.hidayati@fkip.unsika.ac.id](mailto:nita.hidayati@fkip.unsika.ac.id)

<sup>2</sup>Universitas Singaperbangsa Karawang. Email: [lessa.roesdiana@fkip.unsika.ac.id](mailto:lessa.roesdiana@fkip.unsika.ac.id)

### **ABSTRACT**

*The curriculum has an important role in the learning process. In the classroom, knowledge must be understood not only by the teacher but also by all students. Here's where teacher-student collaboration comes into play. Students' potential must be developed through the use of an innovative and constructive learning strategy that will improve students' capacity to understand the subject matter. One way to make it happen is by applying a learning model that is in accordance with the new paradigm of education, learning that can increase student activity in the learning process and maximize the interaction between learning components. One alternative to optimize the learning process is the Project Based Learning model. Students will understand better if the teacher in learning uses concrete objects/animations that resemble the actual atmosphere. To support the implementation of the Project Based Learning model, one of the media that can be used is animation media. Based on these problems, we intend to organize the preparation of animated learning media in a project-based learning model for elementary school students. The method used is the method of approach and method of implementation. The output targets of this activity are: increasing the mastery and skills of teachers in the preparation of learning media. The result of this activity is there are addition of new knowledge for teachers in the preparation of learning media, which with this knowledge can facilitate students in learning mathematics.*

**Keywords:** *Animation Learning Media, Project Based Learning Model, Mathematics Learning Outcomes*

### **ABSTRAK**

*Kurikulum memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Di dalam kelas, pengetahuan harus dipahami tidak lagi hanya pada guru tetapi juga pada semua siswa. Di sinilah kolaborasi antara guru dan siswa masuk. Potensi siswa harus dikembangkan melalui penerapan model pembelajaran inovatif dan konstruktif yang nantinya akan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Salah satu cara untuk mewujudkannya dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan paradigma baru pendidikan, pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan interaksi antara komponen pembelajaran. Salah satu alternatif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, yakni model Project Based Learning. Siswa akan lebih mengerti dan paham jika guru dalam pembelajaran menggunakan benda konkret/animasi menyerupai suasana sebenarnya. Untuk mendukung penerapan model Project Based Learning maka salah satu media yang dapat digunakan adalah media animasi. Atas dasar permasalahan tersebut kami bermaksud akan mengadakan penyusunan media pembelajaran animasi dalam model pembelajaran berbasis proyek bagi SD. Metode yang digunakan adalah metode pendekatan dan metode pelaksanaan. Target luaran kegiatan ini 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 Animasi, Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Hasil Belajar Matematika*

## PENDAHULUAN

Kurikulum memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Kurikulum yang diterapkan akan menjadi pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Peranan kurikulum di sekolah sangatlah strategis dan menentukan bagi tercapainya tujuan pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut berbagai upaya telah dilakukan pemerintah salah satunya dengan melakukan pengembangan Program Sekolah Penggerak di Indonesia. Program Sekolah Penggerak (Program Sekolah Penggerak, 2021) adalah upaya untuk mewujudkan visi Pendidikan Indonesia dalam mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya Pelajar Pancasila. Program Sekolah Penggerak berfokus pada pengembangan hasil belajar siswa secara holistik yang mencakup kompetensi (literasi dan numerasi) dan karakter, diawali dengan SDM yang unggul (kepala sekolah dan guru). Di dalam kelas, pengetahuan harus dipahami tidak lagi hanya pada guru tetapi juga pada semua siswa. Di sinilah kolaborasi antara guru dan siswa masuk. Kolaborasi juga dapat memperkaya sumber belajar antara guru dan siswa.

Apalagi di era digital, siswa berlari begitu cepat dengan penyerapan ilmu dari mana saja; youtube, line, twitter, atau tik-tok. Kolaborasi tercipta dari siswa yang memiliki pemahaman dalam memahami media sosial (dalam arti digunakan untuk kegiatan belajar atau mengajar) saling menciptakan pengetahuan dengan berbagi pengalaman belajar yang mungkin dapat menghindari pelajaran yang sama saja, membosankan dan tampak seperti buku teks (Pinduit Teknologi Indonesia, 2021).

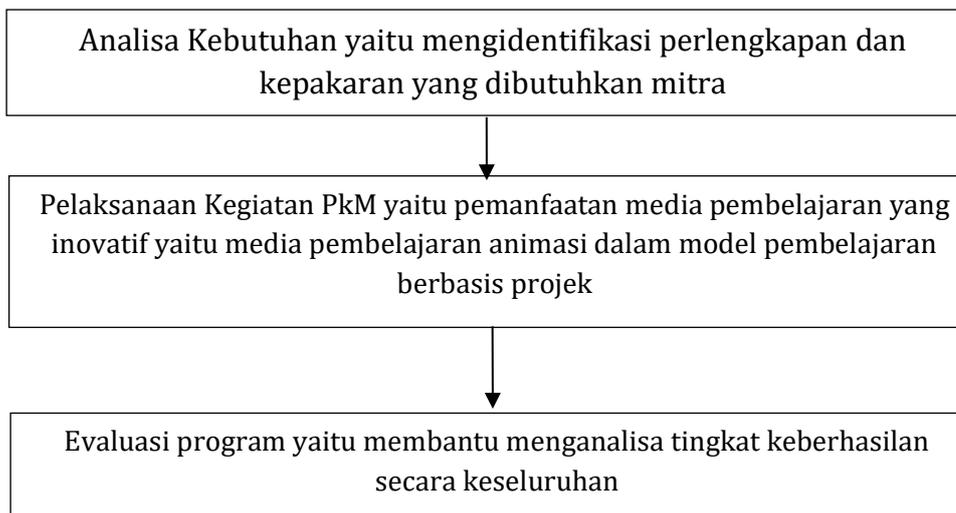
Usaha dalam mengembangkan potensi siswa perlu dilakukan dengan menerapkan sebuah model pembelajaran inovatif dan konstruktif yang nantinya akan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Salah satu cara untuk mewujudkannya dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan paradigma baru pendidikan, pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan interaksi antara komponen pembelajaran. Salah satu alternatif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, yakni model *Project Based Learning*. Menurut Al-Tabany (2013), *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student center*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana siswa diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya.

Selain menerapkan model pembelajaran yang tepat, guru juga memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu pemahaman siswa dalam menyerap materi pelajaran. Siswa akan lebih mengerti dan paham jika guru dalam pembelajaran menggunakan benda konkret/animasi menyerupai suasana sebenarnya. Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Untuk mendukung penerapan

model *Project Based Learning* maka salah satu media yang dapat digunakan adalah media animasi. Animasi adalah gambar yang dibuat dengan menggunakan teknik tertentu sehingga gambar tersebut menjadi seakan bergerak apabila dilihat oleh mata (Aditya, 2017). Penggunaan animasi dalam pembelajaran akan dapat membuat pembelajaran lebih bermakna. Menurut Susanto (2014), kelebihan penggunaan media animasi dalam pembelajaran, yaitu 1) menghilangkan hambatan intelektual untuk belajar, 2) dapat membantu mengatasi hambatan fisik tertentu pada siswa, 3) menghadirkan berbagai peristiwa dalam kontinuitas untuk memberikan pengalaman visual khusus dalam rangka pemahaman yang lebih mendalam, 4) memungkinkan siswa untuk menciptakan tindakan nyata atau membayangkan suatu kejadian atau proses, dan 5) berguna untuk mengevaluasi pengetahuan siswa atau kemampuan analisis mereka dalam pembelajaran materi tertentu.

### **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 model dan 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.

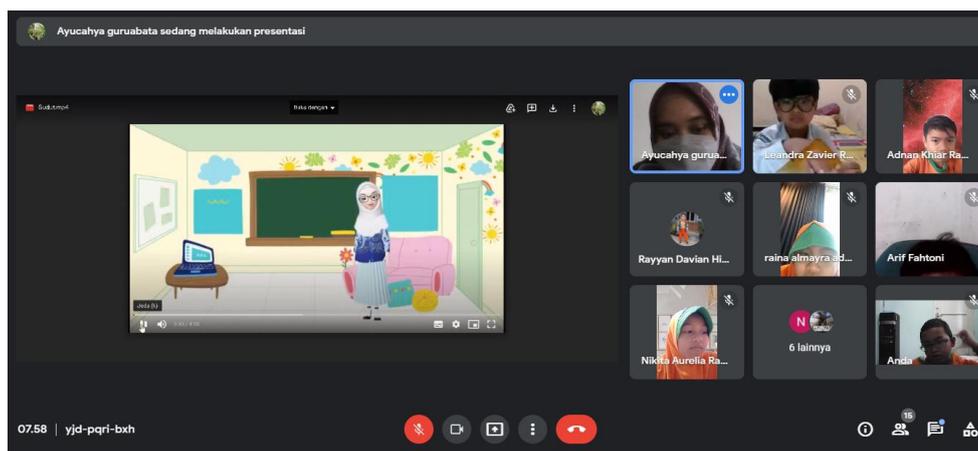
Tabel.1 Rancangan Evaluasi Program dan Luaran yang Diharapkan

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

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pemanfaatan media pembelajaran animasi dalam model pembelajaran berbasis proyek 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. Setelah melakukan koordinasi dari guru Matematika maka penyusunan media pembelajaran animasi dalam model pembelajaran berbasis proyek dilaksanakan oleh Tim penyusun. Tim pelaksana menyiapkan materi dengan memperhatikan usulan dari guru matematika. Selain itu juga tim pelaksana juga melakukan pembekalan kepada mahasiswa dan tim pendamping untuk mempermudah pelaksanaan penyusunan. Materi yang diberikan adalah media pembelajaran interaktif animasi pada materi sudut.

Pemanfaatan media diawali dengan memberikan penjelasan mengenai model pembelajaran berbasis proyek dan media pembelajaran animasi materi sudut. Dalam kegiatan ini, tim pelaksana melibatkan pendamping dan mahasiswa sebagai tutor.



Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Animasi

Selama proses tersebut, tim pelaksana pengabdian melakukan pemantauan kepada para siswa sekaligus melakukan wawancara terhadap materi, metode, dan media dalam kegiatan ini. Secara keseluruhan mengatakan bahwa penyusunan media ini sangat baik dan materi yang diberikan merupakan materi yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran matematika. Sesuai pendapat Mayasari, dkk. (2019) bahwa selain metode pembelajaran diperlukan suatu media pembelajaran yang inovatif. Dalam hal ini media animasi, siswa merespon positif terhadap penggunaan audio (musik dan narasi) dan visual (video, animasi, gambar, dan tulisan) yang ada dalam media animasi, media animasi sesuai dengan kebutuhan siswa dan bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari, siswa merasa puas dengan pengalaman belajar mereka dan merasa bahwa melalui media animasi ini siswa akan lebih mudah dalam memahami materi. Hal ini juga sesuai dengan pendapat dari Nita, dkk. (2021) bahwa animasi dapat memberikan gambaran suatu materi secara jelas sehingga penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

## SIMPULAN

Kegiatan pengabdian sudah dilaksanakan berupa pemanfaatan media pembelajaran animasi dalam model pembelajaran berbasis proyek. Kegiatan 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

- Arsyad. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nita, H., dkk. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Materi Waktu pada Siswa SD. *J-Abdipamas*, 5(1), 31-35.
- Aditya, I. K. N. B. (2014). Pembelajaran Berbasis Komunikatif Berbantuan Media Animasi Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Gugus V Kecamatan Karangasem. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Mayasari, N., dkk. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Jam Sudut Dalam Pembelajaran Matematika Di SD. *J-Abdipamas*, 3(1), 81-88.
- Pinduit Teknologi Indonesia. (2021). *Pengertian, Contoh dan Syarat Untuk Menjadi Sekolah Penggerak*. [https://pintek.id/blog/sekolah-penggerak/#:~:text=Program%20sekolah%20mengemudi\(penggerak\)%20merupakan,kurun%20waktu%203%20tahun%20akademik](https://pintek.id/blog/sekolah-penggerak/#:~:text=Program%20sekolah%20mengemudi(penggerak)%20merupakan,kurun%20waktu%203%20tahun%20akademik). Diakses pada tanggal 16 September 2021
- Al-Tabany, T. I. B. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/TKI)*, Jakarta: Prenadamedia Group.