

Diterbitkan oleh Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TIK (ANIMASI FLASH) DI SMP MUHAMMADIYAH SE-KOTA WONOSARI KAB. GUNUNGGKIDUL

Oleh: Murein Miksa Mardhia dan Dwi Normawati
Teknik Informatika
Universitas Ahmad Dahlan

Ringkasan

Guru-guru di sekolah menengah tingkat pertama dan atas telah mulai familiar dengan penggunaan media teknologi untuk pengajaran di kelas, seperti contohnya slide Powerpoint atau dokumen Word. Hanya saja, pemanfaatan media teknologi ini belum digali secara lebih mendalam, sehingga penggunaan satu metode yang terlalu lama membuat kegiatan pembelajaran menjadi monoton. Salah satu kemampuan yang belum banyak dikuasai yakni pengaplikasian animasi Flash untuk membantu mereka menciptakan media belajar yang interaktif untuk diajarkan kepada siswa di kelas. Kegiatan pelatihan ini menerapkan metode gabungan dari tiga komponen metode pelaksanaan yang ditawarkan, dimana pada kegiatan pelatihan yang diadakan, terjadi pengenalan teknologi baru melalui perangkat lunak untuk membuat media pembelajaran dengan animasi, dan diselenggarakan sebagai media guru untuk mendidik siswa saat kegiatan belajar mengajar di kelas. Di bagian akhir pelaksanaan, peserta diminta untuk mengumpulkan feedback mengenai kegiatan pelatihan yang telah diikuti. Lebih dari 50% peserta yang hadir menyatakan tingkat kepuasan yang baik terhadap materi, pelaksana, dan kemanfaatan karya yang telah mereka hasilkan.

Kata kunci : Media Pembelajaran, TIK, Pendidikan, Animasi, Flash.

Abstract

Teachers at the junior and senior high school have begun to be familiar with the use of technology media for classroom teaching, such as Powerpoint slides or Word documents. Only, the utilization of this technology media has not been explored in more depth, so the use of one method that is too long to make learning activities become monotonous. One of the not-so-mastered capabilities of applying Flash animations to help them create interactive learning media to teach students in the classroom. This training activity applies joint method of three components of implementation method offered, where in the training activities held, there is the introduction of new technology through software to create learning media with animation, and held as a media teacher to educate students while teaching and learning activities in the classroom. At the end of the exercise, participants are asked to collect feedback on the training activities that have been followed. More than 50% of attendees expressed good satisfaction with the materials, executives, and benefits of the work they have produced.

Keywords: Learning Media, ICT, Education, Animation, Flash

A. LATAR BELAKANG

Teknologi informasi diciptakan dengan tujuan untuk membantu kehidupan manusia untuk menyelesaikan masalah yang terjadi, supaya persoalan dapat ditangani dengan lebih cepat dan praktis. Teknologi yang telah menjadi kebutuhan ini yang kemudian juga dimanfaatkan untuk kegiatan manusia salah satunya di bidang pendidikan. Guru-guru di sekolah menengah tingkat pertama dan atas telah mulai familiar dengan penggunaan media teknologi untuk pengajaran di kelas, seperti contohnya *slide Powerpoint* atau dokumen *Word*. Hanya saja, pemanfaatan media teknologi ini belum digali secara lebih mendalam, sehingga penggunaan satu metode yang terlalu lama membuat kegiatan

pembelajaran menjadi monoton. Dari pengalaman inilah kemudian mulai tercipta ide untuk memperluas metode belajar melalui media pembelajaran yang juga berbasis TIK, yaitu melalui animasi Flash. Media pembelajaran dapat merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Di era globalisasi dan informasi ini, perkembangan media pembelajaran juga semakin maju. Penggunaan Teknologi Informasi (TI) sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan [1].

Kami selaku pihak dari Universitas Ahmad Dahlan kemudian mendapatkan kesempatan untuk dapat membagikan ilmu mengenai pembuatan animasi Flash sebagai media belajar guru tersebut melalui kerjasama dengan pihak Pimpinan Daerah Muhammadiyah (PDM) Gunungkidul. Komunikasi juga dilakukan langsung dengan pihak sekolah-sekolah yang mereka rekomendasikan, antara lain SMP Muhammadiyah 1 Wonosari, SMP Muhammadiyah 2 Wonosari, SMP Muhammadiyah Playen, serta SMP Muhammadiyah Paliyan, Kabupaten Gunungkidul. SMP Muhammadiyah yang berlokasi di kota Wonosari dan sekitarnya (Kecamatan Playen dan Kecamatan Paliyan) di Kabupaten Gunungkidul merupakan salah satu bagian dari Amal Usaha Muhammadiyah (AUM) yang dikelola melalui Majelis Dikdasmen. Salah satu tujuan yang ingin dicapai yaitu peningkatan kualitas guru dan staf pengajar melalui pengayaan keterampilan para tenaga pendidik di bidang TIK sebagai media pendukung kegiatan belajar mengajar di kelas. Menurut Siagian definisi pelatihan adalah Proses belajar mengajar dengan menggunakan teknik dan metoda tertentu secara konsepsional dapat dikatakan bahwa latihan dimaksudkan untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan kerja seseorang atau sekelompok orang [2]. Kegiatan pelatihan melalui pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam penerapan TIK dalam menunjang pendidikan dan pengajaran di sekolah. Dengan peningkatan keterampilan guru-guru sebagai tenaga pendidik melalui TIK, diharapkan dapat mendukung tercapainya pemenuhan kompetensi guru-guru di SMP Muhammadiyah se-kota Wonosari dan sekitarnya (Kecamatan Playen dan Kecamatan Paliyan). Menurut Depdiknas istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "*medium*" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar) [3].

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah SMP Muhammadiyah 1 Wonosari, beliau mengutarakan bahwa di wilayah kota Wonosari dan sekitarnya (Kecamatan Playen dan Kecamatan Paliyan), sekolah Muhammadiyah cukup banyak dan kemampuan TIK yang dimiliki oleh tenaga pengajar di sana sifatnya beragam. Salah satu kemampuan yang belum banyak dikuasai yakni belum dapat memanfaatkan TIK untuk membantu mereka menciptakan media untuk mendukung pembelajaran yang berbasis TIK. Hal ini cukup menjadi keterbatasan oleh para guru dalam menciptakan kreatifitas dalam memicu minat siswa saat proses belajar mengajar di kelas. Karena dirasa tidak mampu menguasai sehingga menjadi malas untuk mempelajari dan pada akhirnya akan jauh tertinggal dengan

Diterbitkan oleh Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

sekolah lain yang sudah mulai memperkaya keterampilan guru dengan banyak mengadakan pelatihan-pelatihan TIK. Untuk itulah kami dari program studi Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan melalui kesediaan dari PDM wilayah Kabupaten Gunungkidul bermaksud untuk mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis TIK untuk guru-guru SMP Muhammadiyah Se-Kota Wonosari, Kabupaten Gunungkidul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

B. METODE

Secara garis besar, metode yang dirancang untuk kegiatan ini merupakan gabungan dari tiga komponen metode pelaksanaan. Pada kegiatan pelatihan yang diadakan, terjadi pengenalan teknologi baru melalui perangkat lunak Macromedia Flash untuk membuat media pembelajaran dengan animasi, dan diselenggarakan sebagai media guru untuk mendidik siswa saat kegiatan belajar mengajar di kelas. Kegiatan yang dilaksanakan melibatkan lima personil mahasiswa dari semester VI yang bertindak sebagai asisten pemateri, sekaligus sebagai kegiatan kerja Praktik. Seluruh pengisi materi menerapkan langkah-langkah berikut ini untuk yang selama kegiatan berlangsung:

1. *Pemberian modul kepada peserta*, sehingga peserta lebih mudah dalam menerima dan memahami materi yang diberikan, sehingga kegiatan ini lebih efektif.
2. *Workshop tutorial*, selama kegiatan ini peserta diberikan bimbingan tutorial untuk praktikum (mencoba sendiri) membuat media pembelajaran dengan animasi Flash.
3. *Pemberian contoh dan kasus permasalahan*, peserta mencoba mengerjakan tugas kecil dari pemateri untuk meningkatkan pemahaman dalam penggunaan fitur-fitur di animasi Flash untuk media pembelajaran.
4. *Feedback dan Evaluasi*, pemateri memonitor progres yang dihasilkan peserta secara intensif dan melakukan pendampingan selama workshop. Di akhir kegiatan, pemateri mengumpulkan feedback dari peserta yang hadir.

Tabel 1. Rincian Pelaksanaan Program Pelatihan

Hari Ke-	Kegiatan	Jml Jam	Person in Charge (PIC)
1 (Rabu, 19 April 2017)	A. Kegiatan Terjadwal di Kelas Pengantar tentang Media Pembelajaran a. Memberikan ceramah tentang jenis media pembelajaran b. Menjelaskan pengertian tentang media pembelajaran berbasis TIK c. Menjelaskan contoh media pembelajaran berbasis TIK yang berbasis animasi Flash	1 jam	Murein
	Workshop Media Pembelajaran a. Mengetahui Animasi b. Mengetahui Macromedia Flash & instalasi c. Menggambar bentuk dasar, menggunakan warna dan mengimpor gambar	2 jam	Murein
	d. Membuat animasi objek bergerak e. Membuat animasi teks berubah warna	3 jam	Dwi N
2 (Selasa, 9 Mei 2017)	Workshop Media Pembelajaran a. Membuat animasi dengan <i>masking</i> dan <i>path</i> b. Membuat tombol kontrol untuk animasi c. Memberi multimedia pada animasi d. Membuat animasi dengan contoh materi ajar e. Mencetak dan mengekspor <i>file</i>	} 3 jam	Murein
		} 2 jam	Dwi N
3 (Rabu, 17 Mei 2017)	Workshop Media Pembelajaran a. Latihan membuat animasi objek dan teks sesuai materi ajar	2 jam	Dwi N
	b. Latihan memberi gambar, suara dan tombol kontrol pada materi ajar	1 jam	Dwi N
	c. Uji coba menggunakan materi ajar yang sudah dibuat	2 jam	Murein

Diterbitkan oleh Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

	B. Kegiatan Terjadwal di Luar Kelas		
	a. Latihan lanjutan (tugas di setiap pertemuan)	9 jam	Murein & Dwi N
	Total Jam Kegiatan Pelaksanaan (di luar perencanaan dan pelaporan)	25 jam	

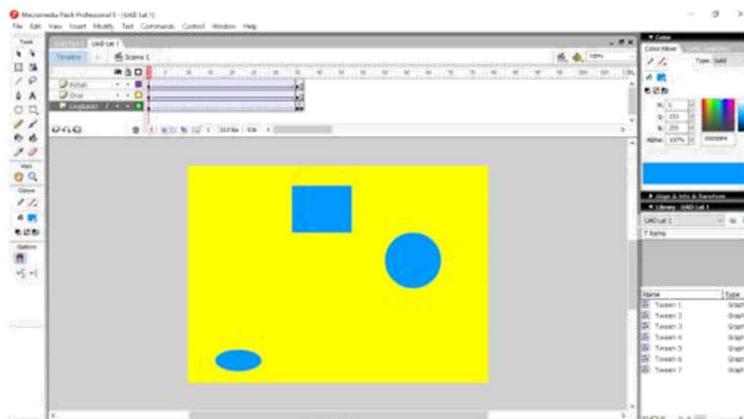
C. HASIL KEGIATAN

Setelah diadakannya pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan animasi Flash ini, peserta dinilai telah dapat:

- a. Mengikuti kegiatan pelatihan sesuai jadwal yang telah disepakati antara pelaksana dan pemateri. Gambar 1 menunjukkan dokumentasi kegiatan tutorial dan pendampingan oleh pemateri kepada peserta.
- b. Menyelesaikan evaluasi dan feedback yang diinstruksikan oleh pemateri. Gambar 2 menampilkan contoh hasil evaluasi yang dihasilkan peserta.
- c. Membuat rancangan media pembelajaran berbasis TIK (animasi Flash) yang sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Gambar 3 menampilkan contoh hasil rancangan yang diterapkan untuk peserta.
- d. Menggunakan media pembelajaran tersebut untuk keperluan pengajaran seperti membuat materi ajar, latihan soal maupun alat peraga praktikum.
- e. Menyebarkan kembali ilmu yang didapat kepada sesama rekan tenaga pengajar maupun kepada siswa yang berminat menggunakan media belajar yang berbasis TIK.

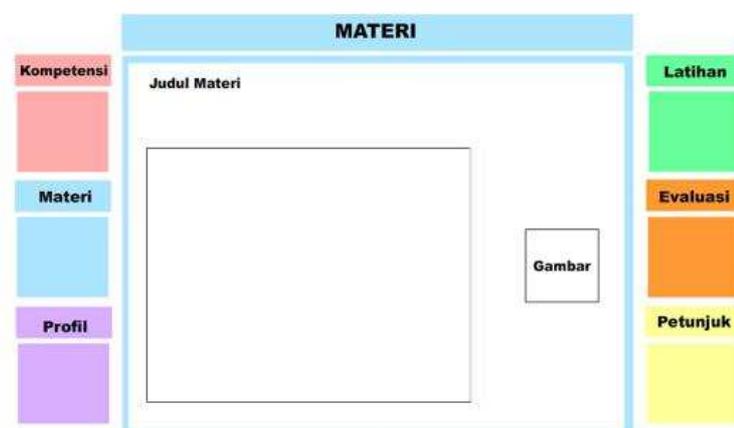


Gambar 1. Tutorial dan Pendampingan



Gambar 2. Contoh Evaluasi Karya Peserta

Diterbitkan oleh Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta



Gambar 3. Contoh Materi Media Pembelajaran yang Dihasilkan

D. KESIMPULAN

Kesimpulan dan saran yang didapat dari pelatihan ini antara lain:

1. Guru-guru dan staf SMP Muhammadiyah di kota Wonosari, Kabupaten Gunungkidul yang telah mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran telah dapat mengembangkan media ajar berbasis animasi Flash milik mereka sendiri sesuai dengan materi yang diberikan.
2. Tingkat antusiasme dan kreatifitas guru-guru dan staf SMP Muhammadiyah di kota Wonosari, Kabupaten Gunungkidul - yang telah mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran - dalam membuat media ajar berbasis animasi Flash dinilai cukup baik, sehingga sesama rekan guru dan staf tertarik untuk mengembangkan sendiri konten ajar mereka sesuai mata pelajaran yang diampu.

Saran untuk pelatihan berikutnya antara lain:

1. Perlu mempersiapkan jadwal pelatihan yang lebih baik lagi karena beberapa perwakilan peserta berhalangan hadir karena jadwal yang bersamaan dengan acara sekolah.
2. Perlu memperkaya materi lagi berdasarkan dari permintaan peserta pelatihan supaya makin memperkaya pengetahuan dan keterampilan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," vol. VIII, no. 2, 2010.
- P. Siagian, Sondang, *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008.
- Depdiknas, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas, 2003.

