

PEMBERDAYAAN GURU DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA ANIMASI DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI KINEMASTER SEBAGAI WUJUD ERA DIGITALISASI DI BIDANG PENDIDIKAN

Yanti Arasi Sidabutar¹, Sabar Dumayanti Sihombing², Tarida Alvina Simanjuntak³, Marlina Agkris Tambunan⁴, Leonita Maria Efipnias Manihuruk⁵

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar¹

Pendidikan Kewarganegaraan Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar²,

Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar³,

Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar⁴,

Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar⁵

arasiyanti@gmail.com¹, dumyantisihombing@gmail.com², ridajuntak@yahoo.com³,

marlinatambunan71@gmail.com⁴, manihuruknita@gmail.com⁵

Abstrak

Era digital memiliki tantangan dalam pembelajaran bahasa dapat dijawab melalui penerapan media animasi. Seiring dengan itu, pembuatan media animasi dalam membelajarkan siswa belum terlihat optimal maka tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memperkenalkan pembuatan media animasi kepada guru-guru dalam pembelajaran bahasa serta melihat keefektifan penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran bahasa. Metode yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah mencakup ceramah variatif disertai dengan praktek langsung. Hasil dari kegiatan ini adalah berupa kecakapan guru-guru dalam membuat media animasi terkhusus dalam pembelajaran bahasa. Sebelum adanya kegiatan ini masih sangat kecil persentasi guru yang dapat membuat dan menggunakan media animasi dalam pembelajaran. Terlihat antusiasme guru dalam kegiatan ini yaitu $\geq 95\%$ guru telah mampu membuat dan menggunakan media animasi dalam pembelajaran bahasa di SD 091537 Hutabayu. Hal ini sangat efektif untuk membuat siswa tetap antusias mengikuti pembelajaran khususnya pada pembelajaran bahasa.

Kata Kunci: Era digital, metode animasi, pembelajaran bahasa

Abstract

The digital era has challenges in language learning that can be answered through the application of animation media. Along with that, the creation of animation media in teaching students does not appear to be optimal, so the aim of this activity is to introduce the creation of animation media to teachers in language learning and see the effectiveness of using animation media in the language learning process. The method used in this activity includes varied lectures accompanied by direct practice. The results of this activity are teachers' skills in creating animation media specifically for language learning. Before this activity, there was still a very small percentage of teachers who could create and use animation media in learning. The teachers' enthusiasm in this activity can be seen, namely $\geq 95\%$ of teachers have been able to create and use animation media in language learning



at SD 091537 Hutabayu. This is very effective in keeping students enthusiastic about participating in learning, especially in language learning.

Keywords: digital era, animation methods, language learning.

1. Pendahuluan

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) merupakan suatu kegiatan yang wajib dilakukan dosen yang dikembangkan dalam berbagai kegiatan kehidupan bermasyarakat. Pelaksanaan PkM ditujukan untuk menumbuh kembangkan empati dan kepedulian civitas akademik terhadap berbagai permasalahan yang dihadapi masyarakat dan pembangunan berkelanjutan yang diperlukan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mewujudkan kesejahteraan masyarakat. PkM merupakan salah satu pengabdian dosen kepada masyarakat. Dosen dituntut untuk berperan aktif dalam mengaplikasikan ilmunya dalam memulihkan, membangun dan memajukan potensi sumber daya yang ada, serta berusaha menambah pengetahuan dari pengalaman dalam menghadapi permasalahan dan mencari solusinya, khususnya saat PkM. Dosen diharapkan semakin matang dengan bidang ilmunya dengan diadakannya PkM, sehingga dapat menjadi jembatan untuk masyarakat dalam proses penerapan dan pembangunan IPTEK guna menuju kehidupan yang lebih baik.

Memasuki era revolusi industri 4.0 pendidikan merupakan salah satu bidang yang berimbas langsung dimana sistem atau teknik belajar konvensional mengalami revolusi ke arah digital berbasis elektronik dan internet (*e-learning*). Menghadapi tantangan besar di era inovasi disruptif saat ini, dimana inovasi berkembang sangat pesat, khususnya pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran yang mampu menciptakan pembelajaran secara kontiniu tanpa batas ruang dan waktu. Maka sejalan dengan tuntutan tersebut guru harus mampu meng-upgrade kompetensi diri. Penggunaan media pembelajaran akan menarik minat belajar siswa serta memudahkan siswa memahami materi jika dikemas secara menarik pula.

SDN 091537 Hutabayu adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang **SD** di Huta Bayu, Kec. Hutabayu Raja, Kab. Simalungun, Sumatera Utara. Dalam menjalankan kegiatannya, **SDN 091537 Hutabayu** berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. **SDN 091537 Hutabayu** menyediakan listrik untuk membantu kegiatan belajar mengajar. Sumber listrik yang digunakan oleh berasal dari PLN. **SDN 091537 Hutabayu** menyediakan akses internet yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah. Provider yang digunakan **SDN 091537 Hutabayu** untuk sambungan internetnya adalah Telkom Speedy. Salah satu amanat yang diemban pemerintah menurut UUD 45 adalah upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pentingnya pendidikan dikarenakan pendidikan merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kecerdasan dan keterampilan manusa sehingga SDM sangat tergantung dari



pendidikannya. Adapun jumlah guru yang terdapat di **SDN 091537 Hutabayu** adalah 9 guru, jumlah siswa laki-laki 55 siswa, siswa perempuan 44 siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di **SDN 091537 Hutabayu** maka didapati keadaan : (1) tidak ada lab komputer; (2) tidak ada komputer hanya ada mesin cetak/printing; (3) tidak ada ruang khusus kepala sekolah; (4) tidak ada ruang tata usaha; (5) tidak ada infokus; dan (6) tidak ada ruang media.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, perlu adanya penambahan sarana dan prasarana untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah yaitu lab komputer, komputer, ruang kepala sekolah, ruang tata usaha, infokus, ruang media untuk mengatasinya. Penggunaan sarana dan prasarana sebagai media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa SD Negeri 091488 Bahsampuran, Kecamatan Jorlang Hataran, Kabupaten Simalungun. “Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”. Pendapat tersebut disambung oleh Azhar Arsyad^[1]

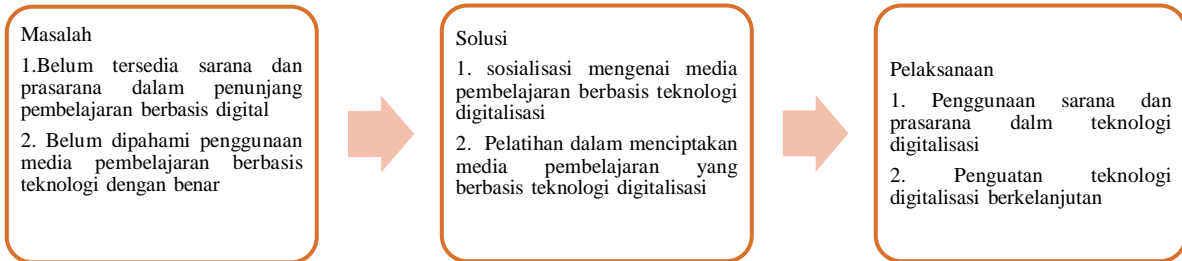
Guru-guru di **SDN 091537 Hutabayu**, Kabupaten Simalungun juga kesulitan dalam menerapkan pembelajaran digital yang inovatif karena kurangnya media pembelajaran berbasis teknologi sekaligus kurangnya pemahaman dalam penggunaannya. Oleh sebab itu diperlukan kecakapan digital oleh guru yang mengajar di tingkat sekolah dasar untuk memaksimalkan proses pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan agar tercapainya tujuan pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan penulis pada tahun 2021 dan 2022 dimana Media Animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran bahasa Indonesia ^{[2][3]}

2. Bahan dan Metode

Dengan Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode pendidikan, pelatihan dan pendampingan. Adapun tahapan metode yang digunakan adalah sebagai berikut: pendidikan tentang literasi digital baik sehingga mendapatkan hasil yang lebih baik; pelatihan penguatan literasi digital dengan tahapan:

- 1) Pelatihan pemahaman dan kecakapan serta pendampingan pada mitra
- 2) Proses penggunaan media teknologi berbasis digital, literasi terbagi atas tiga tahapan yaitu proses persiapan alat dan bahan, proses praktik penggunaan serta.
- 3) Penguatan hingga perlu di perhatikan adalah tingkat kecakapan setiap guru.

Subyek program PKM ini adalah guru-guru di SD 091537 Hutabayu, Kab. Simalungun. Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh 5 dosen dari disiplin ilmu yaitu PGSD, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Bahasa Jerman, dan PKn dan 5 mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.



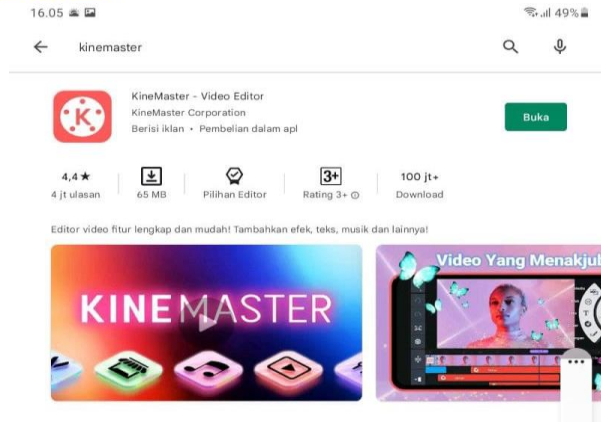
Gambar 1. Masalah, Solusi dan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

3. Hasil dan Pembahasan

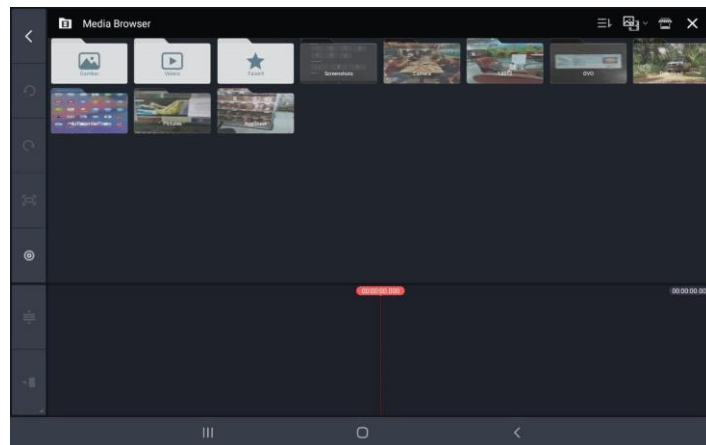
Kegiatan sosialisasi ini dimulai dengan menyampaikan tujuan pelaksanaan kegiatan agar guru-guru mampu membuat media animasi dalam pembelajaran bahasa. Adapun Langkah-langkah pembuatan media animasi dalam pembelajaran bahasa adalah:



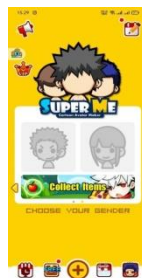
Gambar 1. Mengumpulkan bahan materi Materi yang diperlukan dipersiapkan dalam satu folder



Gambar 2. Kemudian unduh Apk Kinemaster pada playstore



Gambar 3 Kemudian Apk akan mengarahkan ke folder media yg akan di buat,dan kita dapat memilih materi yang sudah kita siapkan



Gambar 4. Membuat Tokoh Animasi

4. Kesimpulan dan Saran

Setelah diberikan penjelasan mengenai media animasi, maka persepsi guru-guru dalam menghadapi era digitalisasi yang menuntut penggunaan aplikasi digital semakin terjawab. Guru-guru menjadi mendapatkan wawasan yang lebih luas dalam memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran bahasa, sehingga pembelajaran dapat dicerna oleh siswa dan tersampaikan dengan baik. Hasil dari survey tersebut adalah:

Tabel.1. Tingkat kebermanfaatan kegiatan sosialisasi di SD 091537 Hutabayu

No	Tingkat Kebermanfaatan	Presentasi
1	Sangat bermanfaat	95%
2	bermanfaat	5%
3	Kurang bermanfaat	0
4	Tidak bermanfaat	0

Pada tabel di atas terlihat jelas bahwa manfaat kegiatan sosialisasi ini sangat besar. Mayoritas peserta sosialisasi 95% menyatakan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat. Artinya, guru-guru sudah menyadari media berbasis aplikasi Pada Smartphone sangat membantu pelaksanaan pembelajaran bahasa. Sebanyak 5% menyatakan bahwa kegiatan sosialisasi ini bermanfaat. Kegiatan ini memberikan informasi yang baru bagi seluruh peserta bahwa media animasi bisa digunakan dalam membantu guru dalam mengajar.

5. Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada kepala sekolah dan guru-guru SD 091537 Hutabayu yang mewadahi proses Pengabdian Masyarakat ini. Terima kasih juga kepada pihak-pihak yang telah mendukung kegiatan ini berjalan dengan lancar.

6. Daftar Rujukan

- Gusty, S., Nurmiati, N., Muliana, M., Sulaiman, O. K., Ginantra, N. L. W. S. R., Manuhutu, M. A., Sudarso, A., Leuwol, N. V., Apriza, A., & Sahabuddin, A. A. (2020). Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19. Yayasan Kita Menulis.
- Kustiawan, U. (2016). Pengembangan media pembelajaran anak usia dini. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].
- Mantasiah R, M. R., Rivai, T., & Anwar, M. (2021). Development of German Grammar Textbook Based on Metacognitive Skills. *Jurnal Eralingua*, 5(2), 538–549.
- Marlianingsih, N. (2016). Pengenalan kosa kata Bahasa Inggris melalui media audio visual (animasi) pada paud. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 133–140.
- Nindiati, D. S. (2020). Pengelolaan pembelajaran jarak jauh yang memandirikan siswa dan



- implikasinya pada pelayanan pendidikan. JOEAI: Journal of Education and Instruction, 3(1), 14–20.
- Rohani, R. (2019). Media pembelajaran. Simarmata, E. A., Santyadiputra, G. S., ST, M. C., & Divayana, D. G. H. (2017). Pengembangan e-modul berbasis model pembelajaran project based learning pada mata pelajaran pemrograman desktop kelas XI rekayasa perangkat lunak di SMK Negeri 2 Tabanan. KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika), 6(1), 93– 102.
- Wiswanti, C., & Belaga, S. Y. (2020). Integrasi Nilai Keislaman Dalam Proses Pembelajaran Di Era Mooc (E-Learning) Melalui Strategi Pre-Post Rules. Jurnal Pendidikan Islam, 11(1), 86–99.
- Wulandari, D. A. N. (2016). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran kosakata bahasa inggris. Paradigma-Jurnal Komputer Dan Informatika, 18(2), 18–24