

Menggairahkan Ruang Kelas: Menciptakan Pembelajaran Yang Menarik Dengan Adobe Flash Di SDN Sukamanah 01 Sukatani Kabupaten Bekasi

Aswan Supriyadi Sunge¹, Suprpto², Edora³, Sutrisno Aji Prasetyo⁴

^{1,2,3}Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pelita Bangsa

⁴Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Pelita Bangsa

aswan.sunge@pelitabangsa.ac.id¹, suprpto@pelitabangsa.ac.id², edora@pelitabangsa.ac.id³,
prasetyosutrisno@pelitabangsa.ac.id⁴

Diterima: 06-07-2024

Direvisi: 07-07-2024

Dipublikasikan: 08-07-2024

Abstrak

Pendidikan merupakan hal utama dalam membentuk suatu negara, namun didukung dengan Pendidikan beserta infrastruktur yang sangat memadai. Jika semua komponen sudah terpenuhi tergantung dari motivasi dan minat belajar oleh siswa-siswa agar ingin belajar ilmu baru, dikarenakan ilmu yang dapat membosankan dan cara lama yang akibatnya sulit menerima ilmu dari pendidik. Animasi salah satu pembelajaran yang membuat semangat dan begitu cepat menerima ilmu baru, dengan cara tersebut maka pembelajaran animasi menjadi modal berharga agar siswa-siswa mau tetap belajar dan mengembangkan hasil berbentuk animasi.

Kata Kunci: Pembelajaran, Motivasi, Animasi, Adobe Flash 8

Abstract

Education is the main thing in forming a country, but it is supported by education and very adequate infrastructure. If all components have been fulfilled, it depends on the students' motivation and interest in learning so that they want to learn new knowledge, because knowledge can be boring and the old method makes it difficult to receive knowledge from educators. Animation is one type of learning that creates enthusiasm and quickly accepts new knowledge. In this way, learning animation becomes valuable capital so that students want to keep learning and develop results in the form of animation.

Keywords: Learning, Motivation, Animation, Adobe Flash 8.

PENDAHULUAN

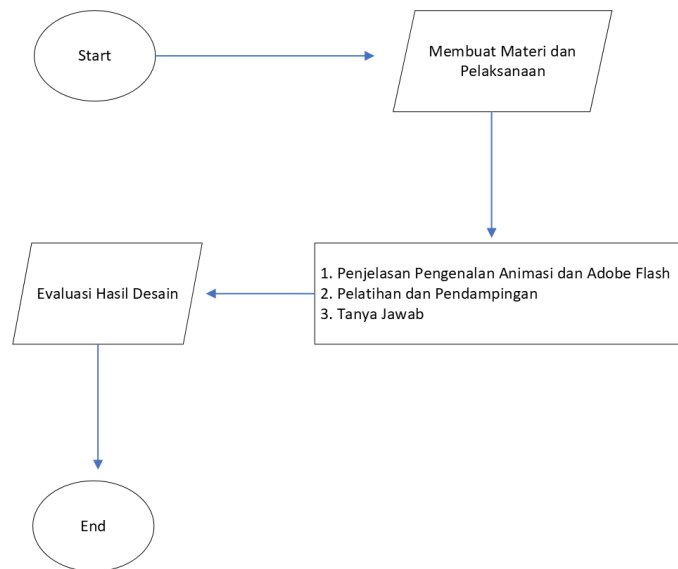
Pendidikan merupakan pondasi dari kemajuan negara atau bangsa, tanpa adanya pendidikan maka negara menjadi terbelakang [1]. Dengan pendidikan maka terbentuk kepribadian yang unggul dan memiliki ketrampilan, keahlian dan norma-norma kehidupan [2]. Namun terlaksana pendidikan dengan dibutuhkan tenaga pendidik yang berkompeten agar proses pemberian ilmu pengetahuan kepada siswa didik bisa diterima dengan baik [3] dan didukung oleh infrastruktur yang sangat mumpuni dan memadai agar proses pembelajaran dari pengajar dan alat pembelajaran menjadi efektif dalam penerimaan ilmu kepada siswa-siswi [4][5].

Namun jika semua terpenuhi kegiatan pembelajaran dengan baik jika memiliki motivasi untuk belajar [6], selain motivasi dibutuhkan media interaktif agar cepat dalam pembelajaran kepada siswa. Jika sudah terpenuhi semua tetap butuh materi pembelajaran dalam bentuk cetak, animasi, ataupun video dikarenakan cara pembelajaran cara 'lampau' membuat siswa cepat bosan dan kurang dimengerti. Maka dari itu dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran agar siswa-siswi semangat dalam belajar dalam hal yang baru bukan sekedar menulis, membaca dan mengamati. Animasi salah satu jawabannya agar pembelajaran menjadi lebih paham dan semangat bermotivasi untuk menerima ilmu baru, apalagi animasi sangat mudah untuk dipahami dan semua orang suka dan bentuk hasilnya dan

teruntuk pendidik merupakan media yang sangat efektif dan transfer ilmu kepada siswa-siswa [7][8]

METODE

Berikut ini gambar alur dalam pelaksanaan kegiatan:



Gambar 1. Alur Pelaksaan Kegiatan

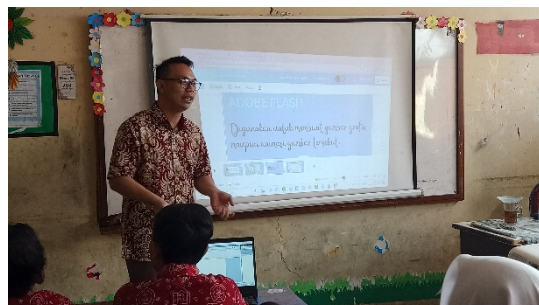
Kegiatan pengabdian masyarakat ini ditujukan kepada siswa-siswi SDN Sukamanah 01 Bekasi Jawa Barat. Sebelum kegiatan berlangsung adalah melakukan koordinasi dengan Bapak Ujang Supratno, M.M yang sebagai Kepala Sekolah yang terkait materi maupun pelaksanaan, selanjutnya mengajukan surat ijin beserta proposal kegiatan tersebut. Setelah dapat izin, melakukan pembentukan tim dalam penyusunan materi maupun bahan yang akan diajarkan. Dalam tim terbagi 2 yaitu pemapar materi dari tim dosen yang dikepalai oleh Bapak Aswan Sunge dan tim mahasiswa yang dikepalai oleh Saudari Alvina.

Pengabdian ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 06 Juni 2024 dari jam 08.00 hingga 12.00 wib yang tempat pelaksanaan di ruang sekolah di SDN Sukamanah 01 Kecamatan Sukatani Bekasi Jawa Barat. Sasaran yang dalam pengabdian ini ada 30 siswa-siswi dalam mendapatkan ilmu maupun pengalaman pembelajaran desain grafis dengan Adobe Flash 8. Hal yang pertama diberikan dulu penjelasan dari pengertian animasi dan aplikasi Adobe Flash 8 yang dipaparkan oleh pemateri dan setelah diberikan penjelasan kemudian memberikan praktek sederhana bersama dan langsung dikerjakan bersama siswa siswi yang dipandu oleh pemateri lainnya.

Metode yang digunakan dalam pembelajaran kepada siswa-siswi SDN Sukamanah 01 yaitu memberikan penjelasan tentang animasi dan Adobe Flash 8, praktek langsung serta pendampingan. Pada saat praktikum dilakukan beberapa tahap, yaitu 1. Penjelasan Adobe Flash, 2. Praktikum dan pendampingan ketika pengenalan Tools Adobe Flash, 3. Project Pembuatan Matahari beserta pendampingan, 4. Tanya Jawab, 5. Evaluasi yang dianggap paling bagus desainnya oleh siswa-siswi SDN Sukamanah 01.



(a)



(b)

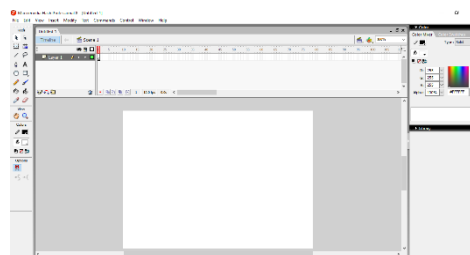
Gambar 2. Pemaparan Tentang Animasi dan Adobe Flash 8

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pembahasan dari hasil pelatihan dan pembelajaran dilakukan agar siswa-siswa bersemangat dan bergairah dalam menerima ilmu yang diberikan dalam bidang desain grafis dengan Adobe Flash, bukan sekedar memaparkan dan berharap tanya jawab dari siswa-siswi. Peserta siswa-siswa terdapat 30 orang beserta guru juga, ada kendala yang cukup berat yaitu mereka belum memahami dan menguasai dalam penggunaan computer dan aplikasi Adobe Flash 8, namun ketika dijabarkan dan mereka sangat antusias dan sangat bersemangat sekali untuk berlatih dengan baik biarpun tidak sempurna.



(a)



(b)

Gambar 3. Tampilan Awal Dan Tools Adobe Flash 8

Pada tahap ini ditunjukkan cara membuka dan pengenalan tool yang ada di Adobe Flash 8, agar siswa-siswi mengetahui penggunaan aplikasi dan desain biarpun secara sederhana. Beberapa komponen utama dalam pembuatan animasi yaitu;

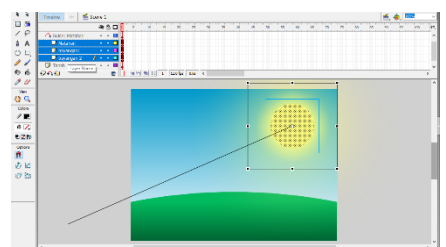
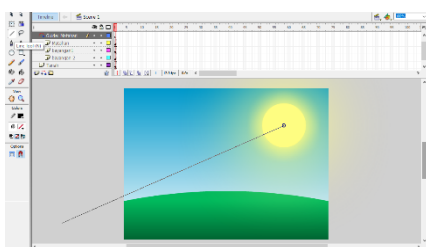
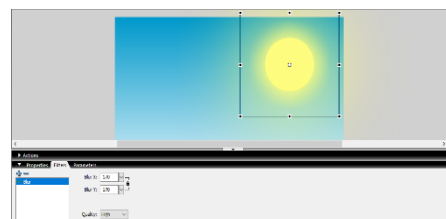
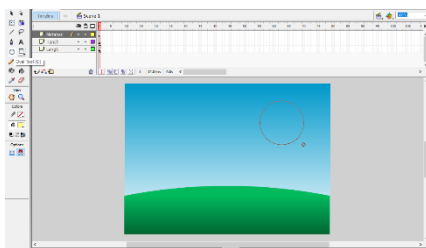
- Timeline; merupakan garis waktu dalam mengatur atau mengelola animasi.
- Stage; merupakan tempat desain atau penempatan elemen-elemen animasi.
- Tools; merupakan alat dalam pembuatan desain animasi seperti kotak, lingkaran, warna, penghapus dan lain sebagainya.
- Symbol; merupakan grafis, tombol ataupun film agar lebih mempermudah dalam pembuatan animasi.
- Publishing; merupakan menampilkan hasil project dan bisa ditampilkan bentuk halaman web.



Gambar 4. Kegiatan Pendampingan Pembelajaran Adobe Flash 8

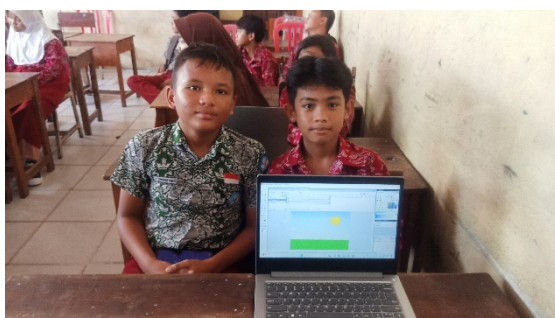
Pada gambar diatas mempraktekkan dan pendampingan dalam project membuat animasi matahari dalam penggunaan tools yang ada di Adobe Flash. Pada tahap ini para siswa-siswi mengikuti tahap demi tahap dari arah pendamping dalam pembuatan project.

Dibawah ini materi animasi matahari terbit yang dijabarkan oleh pemateri kepada siswa-siswi untuk dipraktikum bersama-sama.



Gambar 5. Materi Animasi Matahari Terbit

Pada tahap akhir dilakukan evaluasi atau penilaian terhadap siswa-siswa, dari hasil penilaian bagus semua tetapi diakui ada beberapa yang cepat penguasaan dalam desain. Para siswa-siswi sangat semangat biarpun diakui masih banyak kekurangan yang dikarenakan kurang latihan dan jam terbang dalam penguasaan materi tersebut.



Gambar 6. Hasil Karya Siswa SDN Sukamanah 01

Akhir dari pelatihan ini diharapkan agar siswa bisa diikutsertakan dalam lomba animasi atau lomba desain berbentuk 3D biarpun tingkat pemula dan juga agar siswa lebih mempunyai skill bukan sekedar ilmu dari ilmu yang mereka dapat selama ini, namun bisa menjadi bekal dari usia dini dalam penguasaan teknologi informasi. Juga pembelajaran untuk siswa-siswa menjadi semangat dalam suasana pembelajaran lebih menarik dan lebih cepat dimengerti ilmu yang diberikan, daripada ilmu yang diajarkan yang selama ini yang membosankan, monoton dan kadang tidak dimengerti apa yang diajarkan oleh guru yang akhirnya tidak dimengerti oleh siswa-siswi.

Harapan juga kepada guru-guru yang ada di SDN Sukamanah 01 agar bisa membuat pembelajaran interaktif dalam memberikan ilmu kepada siswa-siswa yang akhir ilmu yang diberikan kepada siswa bukan sekedar memaparkan dan berharap tanya jawab namun bisa lebih cepat dimengerti. Utamanya memberikan bekal dan pengetahuan dalam pembuatan proses pembelajaran ilmu dengan animasi.



Gambar 7. Foto bersama Kepala Sekolah dan Siswa SDN Sukamanah 01

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil pembelajaran dan pendampingan secara insentif oleh para tenaga pengajar, sangat antusias yang sangat besar dan begitu bersemangat dalam mengikuti dengan baik serta beberapa sudah mendekati hasil yang diharapkan biarpun tidak sangat sempurna dalam pembuatan animasi matahari Adobe Flash 8.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kepada Kepala Sekolah dan Para Guru SDN Sukamanah 01 yang telah membantu dan mengizinkan tempat terselenggaranya Pengabdian Kegiatan Masyarakat (PKM).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, No. 20 Tahun 2003.
- [2] Kunandar. (2017). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum)*. Jakarta: Rajawali Press.
- [3] Nurkholis. (2013) Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*. 2013;1(1):24–44.
- [4] Rismayani, R., Lestari, E. A., & Tarigan, N. N. U. B. (2021). Problematika Sarana dan Prasarana Pendidikan. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 136-149.
- [5] Khikmah, N. (2020). Manajemen Sarana Dan Prasarana Untuk Mengembangkan Mutu Pendidikan. *JAMP: Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*, 3(2), 123-130.
- [6] Sardiman. (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- [7] Cahyani, I. R. (2020). Pemanfaatan Media Animasi 3D di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 57–68.
- [8] Yuliansah, Y. (2018). Efektivitas media pembelajaran powerpoint berbasis animasi dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 15(2), 24–32.
- [9] Sunge, Aswan Supriyadi. (2019). *Paket Lengkap Otodidak Desain Grafis, Animasi & Editing Movie (Photoshop, CorelDraw, Adobe Flash, SketchUp, Adobe Premiere)*, Jakarta: Mitra Wacana Media.