

## PELATIHAN ANIMASI TINGKAT BASIC MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH* TERHADAP SISWA SMK ISLAM AL-MAKIYAH CIPAYUNG, JAKARTA TIMUR

Nur Azis<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Teknik Sistem Informasi, Universitas Krisnadwipayana, Jakarta, Indonesia

Email : [nuraziz@unkris.ac.id](mailto:nuraziz@unkris.ac.id)

### ABSTRAK

Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati dan suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Terkadang juga dalam kehidupan sehari-hari khususnya dalam proses belajar ditingkat SMK banyak ditunjang dengan animasi-animasi dengan tujuan agar siswa tidak bosan dalam mengikuti kegiatan belajar apalagi dalam suasana pandemi covid-19. Disamping itu dengan adanya tambahan animasi penyampaian materi lebih mudah dipahami dan cepat paham. Dalam pelatihan ini dilatih untuk membuat animasi – animasi sederhana yang mudah untuk dipelajari dan dipraktikkan. Diharapkan dari pelatihan ini memberikan tambahan wawasan dan memberikan tambahan ketrampilan serta agar siswa dapat membuat animasi-animasi dengan mudah.

**Kata Kunci** : Animasi, Belajar, Materi, Pelatihan, Siswa.

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan implementasi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa(Kartowagiran 2016). Ditengah suasana pandemic covid-19 kegiatan belajar menjadi salah satu kegiatan yang terkena dampaknya atau imbasnya. Disamping itu Pemerintah Indonesia menerapkan aturan PSBB yang merupakan singkatan dari Pembatasan Sosial Berskala Besar yang dibuat dalam rangka Penanganan COVID-19. Hal ini dilakukan dengan harapan virus tidak menyebar lebih luas dan upaya penyembuhan dapat berjalan maksimal. Dalam usaha pembatasan sosial ini pemerintah Indonesia juga telah membatasi kegiatan diluar rumah seperti kegiatan pendidikan yang telah dilakukan melalui pembelajaran online(Togatorop, Saragih, and Sinaga 2021).

Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian(Utami 2011). Ditengah merebaknya sistem pembelajaran online yang dilakukan dengan beraneka ragam cara seperti dengan bantuan google Classroom, Zoom, Google Meet dan masih banyak jenis. dilihat dari tingkat kemudahan dan keekonomisan memang memberikan kemudahan jika dibandingkan dengan belajar tatap muka disamping itu lebih aman dari penularan Virus covid-19.

Namun metode belajar online seperti dijelaskan diatas terkadang membuat siswa bosan apalagi siswa SMK yang notabene membutuhkan praktikum demi memperoleh ketrampilan sesuai dengan bidangnya. Melihat hal tersebut diatas salah satu solusi memperoleh ketrampilan

yang dapat dilatih dan dikembangkan oleh siswa di rumah adalah belajar animasi disamping tidak memerlukan koneksi internet juga menjadikan siswa berpikir kreatif dalam membuat animasi-animasi sesuai dengan minat dan hobi.

## KERANGKA TEORETIK

### **Pengertian Animasi**

Animasi sebenarnya adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame. Satu frame terdiri dari satu gambar jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. Satuan yang dipakai adalah frame per second (fps). Misalkan animasi diset 25 fps berarti animasi tersebut terdiri dari 25 gambar dalam satu detik (Rona Guines Purnasiwi 2013)

### **Pengertian Belajar**

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diindikasikan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, ketrampilan dan kemampuan, serta perubahan aspek – aspek yang lain yang ada pada individu yang belajar (Santoso and Subagyo 2017).

### **Pengertian Materi Pembelajaran**

Materi pembelajaran adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan (Churri and Agung 2013)

### **Pengertian Pelatihan**

Pelatihan merupakan suatu perbaikan kinerja dan meningkatkan motivasi kerja para karyawan yang dibebankan padanya, sehingga karyawan mengalami kemajuan dalam hal pengetahuan, keterampilan dan keahliannya sesuai dengan bidang pekerjaannya. Pelatihan juga sering dipasangkan dengan pendidikan (M.Pd 2016).

### **Pengertian Siswa**

Siswa adalah subjek yang terlibat dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), menurut pandangan peneliti sebagian besar siswa beranggapan bahwa pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan menakutkan, sehingga siswa menjadi enggan untuk belajar matematika. Hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika jika dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, maka dari itu guru perlu meningkatkan kualitas dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) (Sembiring and . 2013)

## METODE

### **Metode Pelaksanaan**

Kegiatan pengabdian ini didahului dengan survey pendahuluan. Hasil survey pendahuluan dan wawancara dengan Kepala Sekolah menyatakan bahwa masih banyak siswa yang kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Online di masa pandemi Covid -19 ini. Kegiatan pelatihan tentang “Pelatihan Animasi Tingkat Basic Menggunakan Adobe Flash” ini dilaksanakan di SMK Islam Al-Makiyah Cipayung, Jakarta Timur. Adapun susunan acara yang dilakukan pada saat pelaksanaan yaitu:

1. Pembukaan dari protocol/pelaksana
2. Kata sambutan dari Dekan Fakultas Teknik
3. Kata sambutan dari Kaprodi Sistem Informasi
4. Kata sambutan dari Kepala Sekolah
5. Kata sambutan dari Ketua UP2M Fakultas Teknik
6. Penyampain Materi oleh Tim
7. Sosialisasi Pembuatan Animasi Menggunakan Adobe Flash
8. Sesi Tanya Jawab
9. Doa penutup
10. Ramah tamah

### **Pelaksanaan Kegiatan**

Adapun rincian jadwal dan materi adalah sebagai berikut:

NO	JAM KEGIATAN	ACARA KEGIATAN
1.	09.00-09.15	Pembukaan Acara Pelatihan
2.	09.15-09.45	Penjelasan Jenis serta Fungsi Animasi
3.	09.45-11.15	Pelaksanaan Pelatihan Pembuatan Animasi
4.	11.15-11.45	Sesi Tanya Jawab Pelatihan
5.	11.45-12.00	Penutupan Acara Pelatihan

### **DISKUSI**

Sebelum kegiatan praktek pembuatan Animasi dengan Adobe Flash, kegiatan diawali dengan materi pendahuluan yaitu Penjelasan Jenis serta Fungsi Animasi. Kegiatan penyajian materi dan diskusi tersebut telah dilaksanakan dengan tujuan menyegarkan kembali pengetahuan siswa tentang sejarah, fungsi serta kegunaan animasi. Disamping itu, perkembangan teknologi menuntut kreatifitas siswa dalam memanfaatkannya, diantaranya untuk menjadi media penyampaian informasi. Media penyampaian informasi dapat membantu siswa atau pihak-pihak lain dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi atau hal yang disampaikan. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya transfer of knowledge. Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan. Pelatihan pembuatan animasi dengan Adobe Flash telah dilaksanakan dalam Lab Fakultas Teknik Universitas Krisnadwipayana, masing-masing siswa dilatih dan diajarkan serta mempraktekan membuat animasi langsung melalui komputer atau laptop yang sudah disediakan oleh TIM.

Adapun dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada gambar - gambar dibawah ini :



**Gambar 1. Sambutan dari Kaprodi Sistem Informasi**



**Gambar 2. Siswa Mendengarkan Serta Menyimak Paparan Materi dari TIM**



**Gambar 3. Siswa Mempraktekan Pembuatan Animasi**



Gambar 4. Foto Bersama di Akhir Kegiatan

## KESIMPULAN

Animasi adalah cara yang paling mudah dalam mendukung kegiatan belajar dalam penyampaian materi disamping lebih atraktif juga lebih mudah dipahami disamping itu belajar animasi merangsang siswa untuk berpikir kreatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Churri, Mohamad Ainul, and Yudha Anggana Agung. 2013. "Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Audio Video Untuk Smk Negeri 7 Surabaya." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 2(2):803–9.
- Kartowagiran, Umi Wuryanti dan Badrun. 2016. "Developing Anim Ation Video m Edia to Im Prove Learning m Otivation and Character Hard w Ork on the Fifth Grade Students Ofelem Entary School." *Pendidikan Karakter* 232–45.
- M.Pd, Elfrianto. 2016. "Manajemen Pelatihan Sumber Daya Manusia Dalam Meningkatkan Mutu Lulusan." *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2(2):46–58.
- Rona Guines Purnasiwi, Mei P. Kurniawan. 2013. "DENGAN TEKNIK MASKING Pendahuluan Landasan Teori." 14(04):54–57.
- Santoso, Hermawan Budi, and Subagyo. 2017. "PENINGKATAN AKTIFITAS DAN HASIL BELAJAR DENGAN METODE PROBLEM BASIC LEARNING (PBL) PADA MATA PELAJARAN TUNE UP MOTOR BENSIN SISWA KELAS XI DI SMK INSAN CENDEKIA TURI SLEMAN TAHUN AJARAN 2015/2016." *Jurnal Taman Vokasi* 5(1):40–45.

- Sembiring, Rosali Br, and . Mukhtar. 2013. “Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika.” *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)* 6(2):34–44.
- Togatorop, Firinta, Doris Yolanda Saragih, and Novendra Adisaputra Sinaga. 2021. “Pelatihan Penggunaan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Online Saat Pandemi Covid-19.” *KRIDA CENDEKIA* 01(02):68–74.
- Utami, Dina. 2011. “Animasi Dalam Pembelajaran.” *Majalah Ilmiah Pembelajaran* 7(1):44–52.