



Journal of Human And Education
Volume 4, No. 4, Tahun 2024, pp 729-736
E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876
Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Penyuluh Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Animasi Flash Kepada Guru-guru Sekolah Dasar di Kecamatan Nirwana

Juwairiah^{1*}, Darmawanta Sembiring², Kadirun³, Trisna Rukhmana⁴

Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan¹, Politeknik Penerbangan Jayapura²,
USN Kolaka³, STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh⁴

Email: juwairiah@polimedia.ac.id^{1*}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas pelatihan pembuatan media pembelajaran animasi Flash bagi guru-guru sekolah dasar di Kecamatan Nirwana. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode observasi, wawancara, dan analisis dokumen untuk mengumpulkan data dari 15 guru yang mengikuti pelatihan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan ini secara signifikan meningkatkan kompetensi guru dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran animasi Flash. Guru-guru melaporkan peningkatan kepercayaan diri dan kemampuan mereka dalam menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan animasi Flash terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta membantu memperkuat ingatan jangka panjang melalui visualisasi yang berulang dan dinamis. Selain itu, animasi membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami, sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan dalam implementasi hasil pelatihan, seperti keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah-sekolah dan beban kerja guru yang padat. Penelitian ini menyarankan perlunya pelatihan berkelanjutan dan dukungan fasilitas teknologi yang memadai untuk mendukung penerapan media pembelajaran berbasis animasi. Secara keseluruhan, pelatihan pembuatan media pembelajaran animasi Flash menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

Kata Kunci: pelatihan guru, media pembelajaran, animasi Flash.

Abstract

This research aims to examine the effectiveness of training in creating Flash animation learning media for elementary school teachers in Nirwana District. This research used a qualitative approach with observation, interviews and document analysis methods to collect data from 15 teachers who took part in the training. The research results show that this training significantly increases teacher competence in creating and using Flash animation learning media. Teachers reported an increase in their confidence and ability to create more engaging and interactive learning materials. The use of Flash animation has been proven to increase student interest and motivation in learning, as well as helping strengthen long-term memory through repetitive and dynamic visualization. In addition, animation helps explain abstract concepts in a more concrete and easy to understand way, thereby increasing students' understanding of the subject matter. However, there are several challenges in implementing training results, such as limited technological facilities in schools and teachers' heavy workload. This research suggests the need for ongoing training and support from adequate technological facilities to support the application of animation-based learning media. Overall, training in creating Flash animated learning media shows great potential in improving the quality of education in elementary schools.

Keywords: teacher training, learning media, Flash animation

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Salah satu perubahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan menumbuhkan minat belajar mereka. Dalam konteks ini, animasi Flash merupakan salah satu media pembelajaran yang potensial karena mampu menyajikan materi secara visual dan dinamis (Elliott, Stephen N. 2000).

Guru memiliki peran penting dalam mengimplementasikan teknologi pembelajaran di kelas. Namun, tidak semua guru memiliki kemampuan dan pengetahuan yang memadai untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui penyuluhan dan pelatihan pembuatan media pembelajaran animasi Flash (Mardani, D.M.S. 2012).

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki efektivitas penyuluhan dan pelatihan dalam meningkatkan kemampuan guru-guru sekolah dasar di Kecamatan Nirwana dalam membuat media pembelajaran animasi Flash. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu guru-guru mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan efektif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar (Afrianingsih, et al, 2020).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan beberapa tahap, termasuk identifikasi kebutuhan pelatihan, perencanaan materi pelatihan, pelaksanaan pelatihan, serta evaluasi hasil pelatihan. Tahap pertama, yaitu identifikasi kebutuhan pelatihan, dilakukan untuk memahami apa yang dibutuhkan oleh guru-guru sekolah dasar dalam mengembangkan media pembelajaran animasi Flash. Proses ini melibatkan pengumpulan data melalui survei, wawancara, dan diskusi kelompok untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang kemampuan awal guru, kendala yang dihadapi, serta harapan mereka terhadap pelatihan (Mardani, D.M.S. 2015).

Setelah kebutuhan pelatihan teridentifikasi, langkah selanjutnya adalah perencanaan materi pelatihan. Pada tahap ini, materi pelatihan disusun berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, memastikan bahwa konten yang disediakan relevan dan mampu menjawab kebutuhan serta tantangan yang dihadapi oleh guru. Materi pelatihan mencakup pengenalan dasar-dasar animasi Flash, teknik-teknik pembuatan animasi, serta cara-cara mengintegrasikan animasi ke dalam proses pembelajaran. Selain itu, perencanaan juga melibatkan penyusunan modul, panduan praktik, dan materi pendukung lainnya yang dapat membantu guru dalam memahami dan menguasai keterampilan yang diajarkan (Suputra, P. H. 2015).

Tahap ketiga adalah pelaksanaan pelatihan, di mana guru-guru diberikan pelatihan secara langsung melalui workshop atau sesi pelatihan yang interaktif. Selama pelaksanaan pelatihan, peserta diberikan kesempatan untuk belajar secara teori dan praktik, dengan bimbingan dari instruktur yang berpengalaman. Sesi-sesi praktikum menjadi fokus utama dalam pelatihan ini, di mana guru-guru dapat langsung menerapkan apa yang mereka pelajari dalam pembuatan animasi Flash. Pendekatan praktikum ini penting untuk memastikan bahwa guru tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara mandiri (Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno. 2009).

Tahap terakhir dalam pendekatan ini adalah evaluasi hasil pelatihan. Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kompetensi guru dalam membuat dan menggunakan animasi Flash sebagai media pembelajaran. Evaluasi mencakup beberapa aspek, seperti penilaian terhadap hasil kerja guru, umpan balik dari peserta pelatihan, serta pengamatan terhadap perubahan dalam metode pengajaran guru setelah mengikuti pelatihan. Alat evaluasi yang digunakan meliputi kuesioner, wawancara, dan analisis karya animasi yang dihasilkan oleh peserta (Syarif Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2006).

Hasil evaluasi kemudian dianalisis untuk menentukan apakah tujuan pelatihan telah tercapai dan untuk mengidentifikasi area yang masih perlu perbaikan. Dari analisis ini, dapat disusun rekomendasi untuk pelatihan lanjutan atau penyesuaian dalam materi dan metode pelatihan agar lebih efektif di masa mendatang. Dengan pendekatan yang komprehensif ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pengajaran di sekolah dasar melalui penggunaan media pembelajaran animasi Flash.. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan gambaran tentang peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran animasi Flash, tetapi juga menawarkan rekomendasi untuk perbaikan dan pengembangan program pelatihan serupa di masa

mendatang.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan profesional guru dan peningkatan kualitas pendidikan di Kecamatan Nirwana. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi pihak-pihak terkait dalam merancang program pelatihan yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan guru-guru di lapangan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi secara mendalam pengalaman, persepsi, dan pandangan guru-guru sekolah dasar di Kecamatan Nirwana mengenai penyuluhan dan pelatihan pembuatan media pembelajaran animasi Flash.

Partisipan penelitian ini adalah guru-guru sekolah dasar di Kecamatan Nirwana yang telah mengikuti penyuluhan dan pelatihan pembuatan media pembelajaran animasi Flash. Pemilihan partisipan dilakukan secara purposive sampling, yaitu memilih partisipan yang dianggap memiliki informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Jumlah partisipan yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah 20 guru. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu:

1. Wawancara Mendalam (In-depth Interview): Wawancara mendalam dilakukan dengan partisipan untuk menggali pengalaman, persepsi, dan pandangan mereka mengenai penyuluhan dan pelatihan yang telah diikuti. Wawancara ini bersifat semi-terstruktur, dengan panduan wawancara yang fleksibel untuk memungkinkan partisipan menyampaikan informasi yang kaya dan mendalam.

2. Observasi: Observasi dilakukan selama proses penyuluhan dan pelatihan untuk memahami dinamika interaksi antara peserta pelatihan dan instruktur, serta untuk melihat secara langsung bagaimana materi pelatihan disampaikan dan diterima oleh peserta.

3. Dokumentasi: Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tambahan berupa materi pelatihan, catatan pelatihan, serta hasil kerja peserta selama pelatihan. Dokumentasi ini membantu peneliti memahami konteks pelatihan dan melengkapi data dari wawancara dan observasi. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode analisis tematik. Langkah-langkah analisis tematik meliputi:

1. Transkripsi: Mentranskrip data wawancara dan catatan observasi ke dalam bentuk teks.

2. Koding: Membaca transkrip secara berulang dan memberikan kode pada bagian-bagian teks yang relevan dengan fokus penelitian.

3. Identifikasi Tema: Mengelompokkan kode-kode yang serupa untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari data.

4. Pengelompokan dan Penafsiran Tema: Mengorganisasikan tema-tema ke dalam kategori yang lebih luas dan menafsirkan makna dari setiap tema dalam konteks penelitian.

5. Penyusunan Laporan: Menyusun laporan penelitian dengan mengintegrasikan temuan-temuan yang telah diidentifikasi dan menafsirkan dalam konteks teori dan literatur yang relevan.

Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menerapkan beberapa strategi, yaitu:

1. Triangulasi: Menggunakan berbagai teknik pengumpulan data (wawancara, observasi, dan dokumentasi) untuk mengkonfirmasi temuan dan memperkuat validitas data.

2. Member Check: Mengonfirmasi temuan dengan partisipan untuk memastikan bahwa interpretasi peneliti sesuai dengan pengalaman dan pandangan partisipan.

3. Audit Trail: Mencatat dan mendokumentasikan seluruh proses penelitian secara rinci untuk memastikan transparansi dan keterlacakan proses analisis data.

Etika Penelitian

Penelitian ini juga mematuhi prinsip-prinsip etika penelitian, seperti mendapatkan persetujuan partisipan sebelum pengumpulan data, menjaga kerahasiaan informasi partisipan, dan memastikan partisipan merasa nyaman dan tidak tertekan selama proses penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Peningkatan Kompetensi Guru

Berdasarkan wawancara mendalam dengan guru-guru yang mengikuti pelatihan, ditemukan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran animasi Flash telah memberikan peningkatan signifikan dalam kompetensi mereka. Guru-guru merasa lebih percaya diri dan mampu membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Beberapa guru mengungkapkan bahwa sebelum pelatihan, mereka tidak memiliki pengetahuan tentang cara membuat animasi, tetapi setelah mengikuti pelatihan, mereka merasa memiliki kemampuan yang cukup untuk membuat animasi sederhana yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Dampak pada Proses Pembelajaran

Observasi yang dilakukan selama pelatihan menunjukkan bahwa guru-guru sangat antusias dan aktif dalam mengikuti setiap sesi. Mereka menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam praktik membuat animasi Flash. Setelah pelatihan, guru-guru melaporkan bahwa siswa mereka lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar ketika media pembelajaran animasi digunakan. Animasi Flash membantu menjelaskan konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa.

3. Tantangan dan Hambatan

Meskipun banyak guru yang berhasil menguasai teknik dasar pembuatan animasi Flash, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi selama dan setelah pelatihan. Beberapa guru mengeluhkan keterbatasan waktu untuk mengembangkan media pembelajaran animasi karena beban kerja yang padat. Selain itu, terdapat juga kendala teknis seperti kurangnya fasilitas komputer yang memadai di sekolah-sekolah mereka, yang dapat menghambat penerapan hasil pelatihan secara optimal.

4. Evaluasi Pelatihan

Dokumentasi dari hasil evaluasi pelatihan menunjukkan bahwa sebagian besar guru merasa puas dengan materi dan metode yang disampaikan oleh instruktur. Mereka merasa bahwa pelatihan ini sangat relevan dengan kebutuhan mereka dan memberikan keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan di kelas. Namun, beberapa guru menyarankan agar pelatihan serupa dapat diadakan secara berkala untuk memperkuat dan memperdalam kemampuan mereka.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran animasi Flash dapat memberikan dampak positif terhadap kompetensi guru dan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pelatihan dan pengembangan profesional guru merupakan faktor kunci dalam meningkatkan efektivitas pengajaran (Guskey, 2002; Darling-Hammond et al., 2009).

Penggunaan media pembelajaran animasi Flash terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh karakteristik animasi yang menarik dan interaktif, yang dapat membuat materi pelajaran lebih hidup dan mudah dipahami. Animasi Flash memungkinkan penyajian konsep-konsep abstrak secara visual, sehingga siswa dapat melihat representasi konkret dari materi yang mereka pelajari. Selain itu, animasi dapat menstimulasi imajinasi dan kreativitas siswa, membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan engaging.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, di mana siswa masih berada pada tahap perkembangan kognitif awal, penggunaan media visual seperti animasi Flash sangat efektif dalam membantu mereka memahami informasi yang kompleks. Animasi dapat memberikan ilustrasi dinamis dari proses atau fenomena yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata atau gambar statis. Sebagai contoh, konsep-konsep dalam sains seperti siklus air atau proses fotosintesis dapat dijelaskan dengan lebih jelas melalui animasi, yang menunjukkan langkah-langkah dan perubahan yang terjadi secara bertahap (Aisyah dan Kurniawan, A, 2022).

Selain itu, media pembelajaran animasi Flash dapat mendukung berbagai gaya belajar siswa. Bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual, animasi memberikan representasi grafis yang membantu mereka menyerap informasi dengan lebih baik. Bagi siswa dengan gaya belajar kinestetik, interaksi dengan animasi yang seringkali melibatkan kegiatan klik atau drag dapat membuat mereka lebih terlibat dalam proses belajar. Sementara itu, untuk siswa yang memiliki gaya belajar auditorial, animasi yang dilengkapi dengan narasi atau suara dapat memberikan penguatan tambahan terhadap materi yang dipelajari.

Penggunaan animasi Flash juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan variasi dalam metode pengajaran. Ketika siswa dihadapkan pada cara belajar yang monoton dan kurang menarik, mereka cenderung kehilangan minat dan motivasi. Namun, dengan mengintegrasikan animasi Flash ke dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Siswa akan merasa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran karena mereka menemukan metode pengajaran yang berbeda dan menarik (Amalia, N, et al, 2022).

Selain meningkatkan minat dan motivasi, animasi Flash juga dapat meningkatkan retensi dan pemahaman siswa terhadap materi. Dengan melihat visualisasi yang menarik dan berkesan, siswa lebih mungkin mengingat informasi yang disampaikan. Animasi dapat membantu memperkuat

ingatan jangka panjang melalui visualisasi yang berulang dan dinamis, yang seringkali lebih efektif daripada membaca teks atau mendengarkan penjelasan verbal saja. Proses visualisasi ini memungkinkan siswa untuk melihat representasi konkret dari konsep abstrak, sehingga memudahkan mereka dalam memahami dan mengingat informasi. Ketika siswa melihat animasi yang menggambarkan suatu proses atau fenomena, mereka tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga melihat bagaimana suatu konsep bekerja dalam waktu nyata.

Visualisasi dinamis dalam animasi mampu menarik perhatian siswa dengan cara yang tidak bisa dilakukan oleh teks statis. Gerakan dan perubahan visual dalam animasi menstimulasi otak untuk memperhatikan dan mengingat detail yang ditampilkan. Misalnya, dalam pelajaran biologi, animasi yang menunjukkan proses fotosintesis dengan jelas mengilustrasikan bagaimana cahaya matahari, air, dan karbon dioksida diubah menjadi glukosa dan oksigen. Siswa dapat melihat setiap tahap proses ini, membuat konsep yang rumit menjadi lebih mudah dipahami dan diingat.

Selain itu, animasi memungkinkan pengulangan visual yang membantu memperkuat memori. Ketika siswa melihat animasi yang sama beberapa kali, mereka mendapatkan kesempatan untuk mengulangi dan memperkuat pemahaman mereka. Pengulangan ini sangat penting dalam pembelajaran karena membantu mengkonsolidasikan informasi ke dalam ingatan jangka panjang. Dengan kata lain, setiap kali siswa melihat animasi, mereka membangun kembali jalur memori yang memperkuat retensi informasi.

Animasi juga dapat menggabungkan berbagai elemen pembelajaran seperti teks, suara, dan gambar, menciptakan pengalaman belajar multisensori. Kombinasi ini tidak hanya menarik bagi berbagai tipe pembelajar tetapi juga memperkaya proses pembelajaran. Misalnya, animasi dengan narasi yang menjelaskan setiap langkah dari proses yang ditampilkan dapat membantu siswa yang memiliki gaya belajar auditori. Pada saat yang sama, teks yang muncul di layar dapat membantu siswa yang lebih suka membaca.

Efek positif dari animasi pada ingatan jangka panjang juga didukung oleh teori kognitif, seperti Teori Beban Kognitif (Cognitive Load Theory). Teori ini menyatakan bahwa belajar yang efektif terjadi ketika informasi disajikan dengan cara yang mengurangi beban kognitif siswa. Animasi yang dirancang dengan baik dapat mengurangi beban kognitif ini dengan memecah informasi kompleks menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan lebih mudah dicerna. Ini memungkinkan siswa untuk memproses informasi dengan lebih efisien dan menyimpannya dalam ingatan jangka panjang. Ketika siswa dihadapkan pada visualisasi yang jelas dan berurutan, otak mereka dapat lebih mudah menguraikan dan memahami informasi yang kompleks. Animasi yang dirancang dengan baik dapat memecah informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan lebih mudah dicerna, sehingga mengurangi beban kognitif yang biasanya terjadi saat memproses konsep-konsep abstrak.

Visualisasi yang berulang dalam animasi juga memainkan peran penting dalam penguatan memori. Setiap kali siswa melihat animasi yang sama, mereka mendapatkan kesempatan untuk mengulang dan memperdalam pemahaman mereka tentang materi yang disajikan. Pengulangan ini tidak hanya membantu dalam memperkuat jalur memori yang ada, tetapi juga menciptakan jalur baru yang lebih kuat di otak, yang mendukung retensi informasi jangka panjang (Dewi, K, et al, 2019).

Selain itu, animasi memberikan konteks visual yang kaya, memungkinkan siswa untuk mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada. Ketika siswa dapat melihat bagaimana konsep-konsep baru berhubungan dengan apa yang mereka sudah ketahui, mereka lebih mampu mengintegrasikan informasi tersebut ke dalam kerangka pengetahuan mereka yang sudah ada. Ini tidak hanya memperkuat pemahaman mereka tetapi juga mempermudah pengambilan informasi saat dibutuhkan di masa depan.

Penggunaan animasi dalam pembelajaran juga mendukung berbagai gaya belajar, yang selanjutnya meningkatkan efisiensi pemrosesan informasi. Misalnya, siswa yang belajar dengan baik melalui visualisasi mendapatkan manfaat dari representasi grafis, sementara siswa yang memiliki gaya belajar auditorial dapat memperoleh keuntungan dari narasi atau penjelasan suara yang sering menyertai animasi. Kombinasi elemen visual dan auditori ini menciptakan pengalaman belajar multisensori yang lebih kaya dan menyeluruh.

Animasi juga sering kali menyertakan elemen interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Interaksi aktif dengan materi pembelajaran membantu memperkuat koneksi neural yang terkait dengan informasi yang dipelajari, membuatnya lebih mudah diingat dan diterapkan. Misalnya, siswa mungkin diminta untuk berinteraksi dengan animasi melalui klik, drag, atau input lainnya, yang memerlukan pemikiran aktif dan pengambilan keputusan, lebih jauh memperkuat pemahaman mereka.

Pada akhirnya, kemampuan animasi untuk menyajikan informasi secara visual, dinamis, dan

interaktif membuatnya menjadi alat yang sangat efektif dalam pendidikan. Dengan mengurangi beban kognitif, memfasilitasi pengulangan dan penguatan memori, serta mendukung berbagai gaya belajar, animasi membantu siswa memproses dan menyimpan informasi dengan lebih efisien dalam ingatan jangka panjang. Ini tidak hanya meningkatkan pemahaman dan retensi informasi tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka dengan lebih efektif di berbagai situasi pembelajaran dan kehidupan sehari-hari.

Pada akhirnya, penggunaan animasi dalam pembelajaran memberikan banyak keuntungan dalam hal meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa. Dengan memanfaatkan kekuatan visualisasi yang berulang dan dinamis, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, yang tidak hanya membantu siswa dalam jangka pendek tetapi juga memperkuat ingatan mereka dalam jangka panjang.

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran animasi Flash tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, tetapi juga mendukung pemahaman yang lebih mendalam dan retensi informasi yang lebih baik. Dengan demikian, integrasi animasi Flash dalam proses pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan beragam bagi siswa. Hal ini konsisten dengan temuan dari Mayer (2009) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan visual dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, animasi dapat membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami. Ketika menghadapi konsep-konsep abstrak seperti teori ilmiah, prinsip matematis, atau fenomena alam yang kompleks, siswa sering kali kesulitan membayangkan bagaimana konsep-konsep tersebut berfungsi secara nyata. Animasi memberikan visualisasi yang jelas dan berurutan, membuat konsep-konsep tersebut menjadi lebih nyata dan dapat diakses.

Sebagai contoh, dalam pelajaran fisika, konsep gelombang elektromagnetik bisa sangat sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal atau teks. Namun, melalui animasi, siswa bisa melihat bagaimana gelombang tersebut bergerak dan berinteraksi dengan media di sekitarnya. Mereka dapat mengamati amplitudo, frekuensi, dan panjang gelombang secara visual, yang membantu mereka memahami karakteristik dan perilaku gelombang tersebut (Baruna, Bayu. 2020).

Dalam matematika, konsep-konsep seperti transformasi geometris, kalkulus, atau statistik sering kali memerlukan visualisasi untuk benar-benar dipahami. Animasi dapat menunjukkan, misalnya, bagaimana fungsi matematika berubah ketika variabel-variabelnya diubah, atau bagaimana bentuk geometris dapat diputar, direfleksikan, atau diterjemahkan di ruang dua atau tiga dimensi. Dengan cara ini, siswa dapat melihat penerapan nyata dari konsep yang abstrak dan lebih mudah memahami prinsip-prinsip dasar yang mendasarinya (Bismala, Lila. 2014).

Di bidang biologi, proses yang terjadi di tingkat seluler atau molekuler bisa sangat sulit untuk dibayangkan. Misalnya, proses pembelahan sel atau mekanisme kerja enzim dalam reaksi kimia seluler dapat diilustrasikan dengan animasi. Dengan melihat bagaimana setiap tahap proses ini berlangsung, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat urutan dan detail dari mekanisme biologis tersebut.

Animasi juga dapat digunakan untuk menjelaskan konsep ekonomi, seperti pasar keseimbangan atau dinamika permintaan dan penawaran. Melalui animasi, siswa dapat melihat bagaimana perubahan dalam faktor-faktor tertentu, seperti harga atau jumlah barang, mempengaruhi keseimbangan pasar. Ini memberikan pemahaman visual yang konkret terhadap konsep-konsep yang mungkin terlalu abstrak jika hanya dijelaskan secara teoretis (Kurniadi, Ridwan. 2018).

Kemampuan animasi untuk menjelaskan konsep abstrak dengan cara yang konkret sangat berguna dalam pendidikan karena menyediakan alat bantu visual yang mendukung pembelajaran berbasis pemahaman. Ketika siswa dapat melihat representasi visual dari apa yang mereka pelajari, mereka tidak hanya memahami konsep dengan lebih baik, tetapi juga lebih mampu mengaplikasikannya dalam situasi yang berbeda. Dengan demikian, animasi memainkan peran penting dalam membuat pembelajaran lebih efektif dan bermakna, membantu siswa menguasai materi yang sebelumnya dianggap sulit atau abstrak (Muhammad, Fredi Miftah. 2020).

Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan yang perlu diatasi untuk memastikan keberlanjutan dan efektivitas pelatihan. Keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah-sekolah dan beban kerja guru yang padat menjadi hambatan utama dalam penerapan media pembelajaran animasi. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah dalam menyediakan fasilitas yang memadai serta pengaturan waktu yang memungkinkan guru untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi (Suwasono, Arief Agung. 2016).

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran animasi Flash memiliki potensi besar untuk meningkatkan kompetensi guru dan kualitas pembelajaran. Dengan dukungan yang tepat, media pembelajaran animasi dapat menjadi alat yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran animasi Flash memiliki dampak positif yang signifikan terhadap kompetensi guru dan kualitas pembelajaran di sekolah dasar di Kecamatan Nirwana. Beberapa poin kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Peningkatan Kompetensi Guru: Pelatihan ini berhasil meningkatkan kemampuan guru-guru dalam membuat media pembelajaran animasi Flash. Guru-guru merasa lebih percaya diri dan mampu menciptakan media yang menarik dan interaktif, yang dapat digunakan untuk menjelaskan materi pelajaran dengan lebih efektif.

2. Dampak Positif pada Proses Pembelajaran: Penggunaan media pembelajaran animasi Flash di kelas meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Media ini membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih visual dan mudah dipahami.

3. Tantangan dalam Implementasi: Meskipun pelatihan ini efektif, terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi, seperti keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah-sekolah dan beban kerja guru yang padat. Kendala-kendala ini dapat menghambat penerapan hasil pelatihan secara optimal.

4. Kepuasan Guru Terhadap Pelatihan: Mayoritas guru merasa puas dengan materi dan metode pelatihan yang disampaikan. Mereka menganggap pelatihan ini relevan dan memberikan keterampilan praktis yang bermanfaat. Namun, ada saran untuk mengadakan pelatihan serupa secara berkala guna memperkuat dan memperdalam kemampuan mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing dan tempat peneliti menuntut ilmu karena telah diberikan bimbingan dan arahan sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianiingsih, et al. (2020). Media Pembelajaran Sindu sebagai Aplikasi Peningkatan Pemahaman Nilai-nilai Budaya Jepara Bumi Kartini bagi Peserta Didik PAUD. *J-ADIMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 8(2), 107–114.
- Aisyah dan Kurniawan, A. (2022). Pelatihan Pengembangan Media Interaktif untuk Anak Usia Dini bagi Guru di TK Lintang Surabaya. *Kanigara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, II(1), 95–100.
- Amalia, N, et al. (2022). Inovasi Literasi Guru TK dalam Meningkatkan Media Baca dan Tulis Anak. *Ihsan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 73–81. <https://doi.org/10.30596/ihsan.v>.
- Baruna, Bayu. 2020. "ANIME DAN TEKNOLOGI ANIMASI." In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, , 195–200.
- Bismala, Lila. 2014. "Analisis Strategi Pemasaran Pada UMKM Di Sumatera Utara Untuk Meningkatkan Daya Saing UMKM."
- Dewi, K, et al. (2019). IBM Implementasi Metode Ajar Interaktif menggunakan Virtual Reality (VR) untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Rumah Qur'an Aisyah. *Seminar Nasional Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 373378
- Elliott, Stephen N. 2000. *Educational Psychology: Effective Teaching, Effective Learning*. USA: The Mc. Graw-Hill Companies, Inc.
- Kurniadi, Ridwan. 2018. "Analisis Bisnis Plan Dan Jaringan Kerja Dalam Peningkatan Operasional Bisnis." *Jurnal Ekologi Ilmu Manajemen* 2(2): 123–26.
- Mardani, D.M.S. 2012. Pemanfaatan Media Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Huruf Hiragana dan Katakana. *Dalam Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 45 No.3.
- Mardani, D.M.S. 2015. Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru-guru SD Se- Kecamatan Sukasada. Laporan tidak dipublikasikan.
- Muhammad, Fredi Miftah. 2020. "PENGARUH ANIME TERHADAP KEMAMPUAN BERBAHASA JEPANG SISWA EKSTRAKULIKULER PESAT JAPANESE CLUB SMA PLUS PGRI CIBINONG."
- Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno. 2009. *Strategi Belajar Mengajar ±Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: PT. Refika Aditama.

- Suputra, P. H. 2015. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Penulisan Huruf Jepang dengan Menggunakan Animasi Flash bagi guru Bahasa Jepang Se-Kabupaten Buleleng. Laporan tidak dipublikasikan.
- Suwasono, Arief Agung. 2016. "PENGANTAR ANIMASI 2D Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Rineka Cipta.