



---

## Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Animasi Flash Bagi Guru Sekolah Dasar

Ahmad Yusuf<sup>1</sup>, Muhammad Ilham Bakhtiar<sup>2</sup>, Rahmah Kumullah<sup>3</sup>, Khairunnisa`a Tayyibu<sup>4</sup>, Haslinda<sup>5</sup>

---

**Keywords :**

Media pembelajaran;  
Animasi flash  
Pelatihan;  
Desain

**Correspondensi Author**

1Bimbingan dan Konseling, STKIP  
Andi Matappa  
Email: [ahmadyusuf@yahoo.com](mailto:ahmadyusuf@yahoo.com)

**History Article**

**Received:** 02-05-2021;  
**Reviewed:** 23-06-2021;  
**Revised:** 25-07-2021;  
**Accepted:** 18-08-2021;  
**Published:** 25-08-2021.

**Abstrak.** Pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan keterampilan bagi para guru SD dalam menggunakan program animasi grafis Flash untuk membuat media pembelajaran. Dengan media yang baik dan tepat, penyampaian materi dengan karakteristik khusus mampu diserap dengan lebih baik oleh siswa. Efek domino yang dituju ke depan dari penguasaan keterampilan ini agar pemahaman siswa tentang materi yang diberikan lebih meningkat sehingga menjadi raw-input yang baik pula. Kegiatan pengabdian terdiri dua tahap, yaitu tahap pertama sosialisasi dan tahap kedua pelatihan. Sosialisasi dan pelatihan diikuti oleh beberapa guru (guru kelas), diutamakan 30 orang guru yang mengisi angket yang disebar oleh penulis. Materi pelatihan adalah seputar pemanfaatan software animasi Flash, khususnya membuat animasi tentang suatu proses. Pelatihan yang dilaksanakan cukup berhasil, semua peserta mampu membuat animasi dengan teknik dasar dengan baik dan mengembangkan animasi pembelajaran dengan mandiri. Bahkan, beberapa peserta mampu mendesain animasi dengan yang lebih kompleks. Walaupun demikian, masih diperlukan upaya tambahan untuk mencapai hasil yang lebih optimal karena beberapa peserta belum mampu membuat secara mandiri.

**Abstract.** This community service aims to provide skills for elementary school teachers in using the Flash graphic animation program to create learning media. With good and appropriate media, the delivery of material with special characteristics can be better absorbed by students. The domino effect that is aimed at the future of mastery of these skills so that students' understanding of the material given increases so that it becomes good raw input as well. The service activity consists of two stages, namely the first stage of socialization and the second stage of training. Socialization and training were attended by several teachers (classroom teachers), preferably 30 teachers who filled out a questionnaire distributed by the author. The training material is about the use of Flash animation software, in particular making animation about a process. The training was quite successful, all participants were able to make animation with basic techniques well and develop learning animation independently. In fact, some participants were able to design more complex animations. However, additional efforts are still needed to achieve optimal results because some participants have not been able to make them independently.

---

## PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajar dalam menguasai materi pembelajaran. Media pembelajaran yang sedang digalakkan penggunaannya di Indonesia adalah media berbasis teknologi informasi. Teknologi informasi mampu memberikan akses yang lebih luas serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, sehingga mampu meningkatkan motivasi pembelajar dalam belajar. Meningkatkan motivasi pembelajar demi mencapai tujuan dari suatu proses pembelajaran merupakan tugas utama seorang pengajar. Menurut Elliot (2000:9) bahwa terdapat tiga pengetahuan yang diperlukan secara mendasar untuk menjadi seorang guru (pengajar), meliputi: (a) *Theaching (Pedagogical) Knowledge* yaitu bagaimana menyajikan materi ajar yang terbaik. Hal ini berkaitan dengan pengelolaan kelas, teknik instruksional, beberapa mengacu pada pengetahuan pedagogy; (b) *Subject Matter Knowledge* yaitu mengacu pada tata cara dalam mengorganisasi, strategi membuat formula dalam menyampaikan isi, apakah melalui cerita, bimbingan, menggunakan teks, komputer, media atau lembaran kerja; (c) *Teaching Subject Matter Knowledge* yaitu bagaimana materi ajar tersebut dapat dipahami oleh siswa. Mengacu pada prinsip-prinsip dan strategi yang diterapkan pada materi tertentu. Guru merupakan kunci dalam peningkatan mutu pendidikan dan mereka berada di titik sentral dari setiap usaha reformasi pendidikan yang diarahkan pada perubahan-perubahan kualitatif.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat diketahui bahwa seorang pengajar perlu memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran berbasis ICT. Dari beberapa pengertian yang diungkapkan oleh para ahli tentang media pembelajaran dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar yang memiliki fungsi untuk menyampaikan isi atau

materi yang ingin disampaikan oleh pengajar, sehingga informasi/ilmu tersebut dapat dipahami oleh pembelajar.

Penguasaan teknologi pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT mutlak diperlukan terlebih pada domain pelajaran yang menekankan penjelasan proses yang intensif. Program-program presentasi seperti Microsoft Power Point mampu menyajikan materi dengan instan dan mudah dengan berbagai *template* yang dimiliki. Namun demikian, power point tidak memiliki fitur untuk membuat animasi spesifik yang dibutuhkan misalnya untuk menjelaskan proses perubahan siang dan malam dalam pelajaran IPA di tingkat sekolah dasar.

Pada pembelajaran di sekolah-sekolah, guru masih menggunakan gambar dalam menjelaskan proses terjadinya siang dan malam di bumi, begitu pula dengan proses lainnya. Hal ini terlihat dari hasil angket yang dilakukan pada Januari 2021 lalu terhadap 30 orang guru kelas di sekolah dasar yang ada di kecamatan Labakkang. Berdasarkan hasil angket, diketahui bahwa hampir semua guru masih menggunakan media berupa gambar dalam memberikan pengetahuan terhadap siswa. Penggunaan media gambar dianggap masih kurang mampu membantu dalam penjelasan materi, sehingga 16 orang guru menganggap sangat perlu adanya suatu pelatihan tentang media berbasis teknologi informasi (ICT), sedangkan 14 orang guru menyatakan perlu. Terkait media yang sangat diperlukan oleh guru tersebut adalah sebuah media yang mampu menjelaskan proses dimana gambar yang dimunculkan lebih menarik dan mampu dipahami oleh siswa. Sedangkan pengetahuan pembuatan media berbasis ICT yang ingin dipelajari oleh guru diketahui bahwa terdapat 3 jenis media yang ingin dipelajari oleh guru. Adapun media tersebut meliputi media audio dan video (editing), media animasi serta media gambar digital (editing).

Berdasarkan pemaparan hasil angket terhadap 30 orang guru SD di kecamatan Labakkang, diketahui bahwa media yang sangat diperlukan oleh guru tersebut adalah sebuah media yang mampu menjeaskan proses dimana gambar yang dimunculkan lebih menarik dan mampu dipahami oleh siswa. Untuk memunculkan sebuah proses dalam sebuah media, dapat diakomodasikan oleh media animasi, dimana hasilnya pun dapat dieksport sebagai media audio dan video. Dengan

menggunakan media animasi, gambar juga dapat diatur sesuai dengan keinginan guru apakah gambar merupakan sesuai wujud aslinya atau berupa gambar kartun. Media audio dan video merupakan media yang bersifat dokumentari sehingga dalam pembuatannya memerlukan perekaman subjek dan objek. Sehingga sebelum proses editing memerlukan alat yang mampu menghasilkan video yang berkualitas. Maka untuk memenuhi kebutuhan dari guru serta melihat media berbasis ICT yang paling memungkinkan dibuat oleh guru sebagai dasar pembuatan media berbasis ICT adalah pembuatan media animasi. Terkait dengan pembuatan animasi juga telah dilakukan oleh beberapa pengabdian dengan membuat sebuah pelatihan.

Berdasarkan hal tersebut maka tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pelatihan tentang pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan animasi Flash bagi guru SD di kecamatan Labakkang. Dengan dilaksanakannya pelatihan tersebut maka diharapkan guru SD di lingkup kecamatan Labakkang mampu membuat dan mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan animasi flash secara beranjak dan mandiri sehingga ke depannya siswanya mampu menguasai materi dengan baik dan benar.

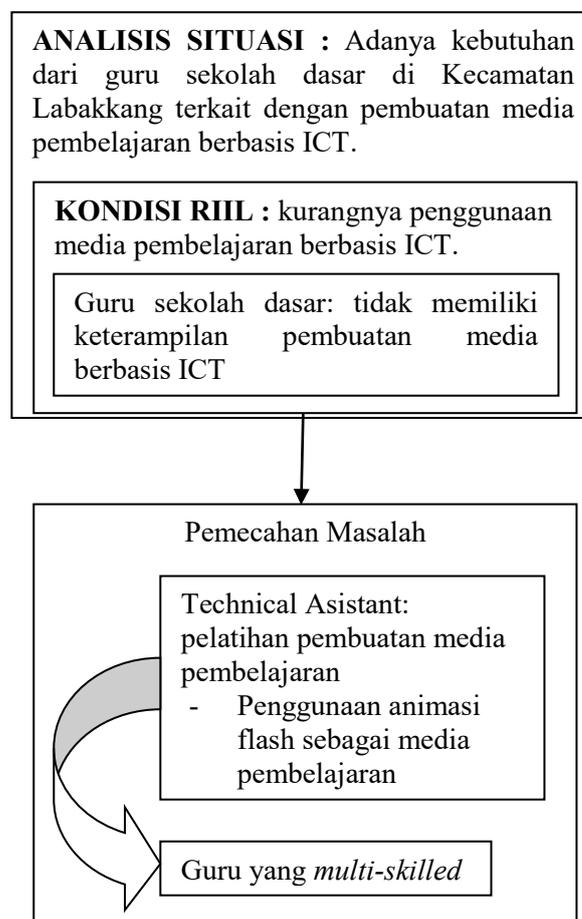
## METODE

Sehubungan dengan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka kerangka pemecahan masalah yang akan dikembangkan telah digambarkan dengan alur sebagai berikut:

Berdasarkan analisis situasi terhadap kondisi riil yang terjadi pada guru sekolah dasar, salah satu pemecahan masalah yang dianggap efektif adalah memberikan bekal keterampilan pembuatan media pembelajaran menggunakan animasi flash. Melalui kegiatan ini akan diberikan *technical assistance* kepada guru sekolah dasar di Kecamatan Labakkang yang akan mampu membentuk tenaga guru yang *multi skill*. Dengan adanya keterampilan yang *multi-skilling*, masyarakat sasaran memiliki kesempatan menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Adapun metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah Model Technical Assistance dalam bentuk *Training and Workshop* yang dilaksanakan dengan memberikan pelatihan dan memberikan model dalam bentuk workshop oleh staf/instruktur tentang pembuatan media

pembelajaran sehingga guru sekolah dasar di kecamatan Labakkang nantinya mampu menjadi pengajar yang *multy-skilled*.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Animasi Flash bagi guru Sekolah Dasar di Kecamatan Labakkang yang berlangsung selama empat hari dengan menggunakan pola latihan 32 jam mampu menghasilkan ketrampilan bagi guru-guru SD untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang menarik. Pada kegiatan dihadiri oleh 16 orang guru, meliputi guru yang masih muda.

Kondisi peserta yang hampir sama yaitu masih muda memberi keuntungan, yakni dalam pelatihan tidak terkendala oleh

keterampilan dasar menggunakan komputer

sehingga pelatihan dapat difokuskan pada pembentukan keterampilan baru terkait penggunaan Animasi Flash. Walaupun selama kegiatan bisa dikatakan berlangsung agak lambat karena harus mengikuti kecepatan peserta dalam memahami materi yang diberikan, namun secara keseluruhan di akhir pelatihan peserta ada yang sudah

mampu membuat kreasi animasi sendiri yang menarik. Dengan demikian, para guru sudah mampu memproduksi media, ada yang masih sederhana, namun ada juga yang sudah baik.

Adapun materi yang diberikan selama pelatihan dapat terlihat pada tabel berikut.

**Tabel 1. Materi Pelatihan untuk Peserta**

No.	Materi	Jam
1	Subject Matter knowledge: Strategi dan organisasi materi ajar dengan menggunakan media interaktif	2
2	Mengenal software Adobe Flash, serta prospeknya dalam media pembelajaran	2
3	Instalasi Adobe Flash	1
4	Mengenal layout dan terminologi dalam Adobe Flash	2
5	Dasar-dasar menggunakan Tools untuk membuat objek	3
6	Praktik dasar menggunakan Toolbar	4
7	Dasar-dasar animasi frame by frame	2
8	Praktik animasi frame by frame	3
9	Animasi dengan teknik Tweening	3
10	Menyisipkan objek (import) multimedia	3
11	Animasi dengan teknik Masking. Kasus pada tulisan Jepang	4
12	Media interaktif dengan action script dasar	3
<b>Total</b>		<b>32</b>

Secara rinci hasil pelatihan adalah (1) Dengan penggunaan Animasi Flash, guru mampu membuat suatu proses perubahan gerak sehingga siswa akan dengan mudah memahami proses perubahan keadaan dengan adanya media yang menarik; (2) Dengan penggunaan Animasi Flash, guru mampu membuat suatu animasi menarik terkait dengan materi yang akan lebih

mudah dipahami oleh siswa bila dibandingkan dengan gambar diam, terlebih untuk materi yang mnegedepankan proses.

Adapun pendapat peserta terkait pelaksanaan pelatihan tersebut dapat terlihat pada hasil angket yang diberikan kepada peserta seperti di bawah ini.

**Tabel 2. Hasil Evaluasi Kegiatan**

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya sangat senang mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran animasi flash	14 orang	2 orang	-	-	-
2	Dengan pelatihan ini, menambah pengetahuan saya terkait pembuatan media	16 Orang		-	-	-

3	Dengan pelatihan ini saya mampu menguasai teknik penggunaan media flash	5 orang	11 orang	-	-	-
4	Dengan pengetahuan pembuatan animasi flash menumbuhkan keinginan untuk membuat media yang menarik untuk pembelajaran	10 orang	6 orang	-	-	-
5	Dengan pengetahuan ini meningkatkan kreatifitas saya dalam pembuatan media pembelajaran	10 orang	6 orang	-	-	-
6	Dengan pelatihan ini, menumbuhkan minat saya terhadap pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi (ICT) lainnya	3 orang	3 orang	-	-	-

Terkait kendala yang dirasakan oleh sebagian besar peserta selama melaksanakan pelatihan adalah masalah waktu yang dirasa masih kurang untuk pelatihan serta materi yang padat dan intensif, yang menyebabkan mereka merasa belum mahir terkait penggunaan animasi flash, oleh karena itu mereka memberi saran agar diadakan pelatihan yang berkelanjutan terkait pembuatan media pembelajaran menggunakan animasi flash atau media yang lainnya.

Pelatihan yang diselenggarakan, bertepatan dengan awal pembelajaran pada semester baru. Dengan demikian para guru memiliki kesibukan di sekolah terkait dengan persiapan pelaksanaan pembelajaran. Walaupun demikian, pada hari pelaksanaan kegiatan banyak guru yang dapat hadir pada hari pertama dan kedua yaitu berjumlah 16 orang. Pada kegiatan pelatihan, sebelum diberikan materi terkait dengan aplikasi pembuatan media dengan menggunakan Animasi Flash, diberikan terlebih dahulu pengetahuan terkait strategi dan organisasi materi ajar dengan menggunakan media interaktif. Hal ini untuk memberikan gambaran kepada para peserta bagaimana suatu media dapat membantu proses pemahaman siswa terhadap materi. Apalagi jika media yang diberikan berupa animasi yang mampu menarik perhatian siswa untuk lebih fokus dalam belajar.

Setelah diberikan pengantar, para peserta diajak langsung memahami bagaimana penggunaan animasi flash dalam pembuatan media dengan memberikan pengalaman langsung kepada guru untuk membuat sesuai dengan penjelasan dari pemateri. Pada hari pertama diberikan materi yang sederhana kemudian dilanjutkan pada hari kedua dengan

materi yang lebih sulit.

Secara keseluruhan para guru merespon positif terkait pelaksanaan pelatihan ini terlihat dari hasil angket yang diisi oleh para guru. Sebagian besar guru merasa sangat senang mengikuti pelatihan yang terlihat dari antusiasme peserta dalam mendengarkan penjelasan serta mempraktekkan apa yang disampaikan narasumber. Selain itu para peserta menyatakan bahwa melalui pelatihan tersebut, mereka memperoleh manfaat yang banyak terkait penambahan pengetahuan animasi flash, penguasaan teknik penggunaan media, bahkan mereka merasakan adanya peningkatan kreatifitas dalam pembuatan media pembelajaran sehingga mereka memiliki keinginan untuk membuat media pembelajaran yang menarik berbasis teknologi informasi (ICT) lainnya. Dalam pelaksanaan pelatihan mereka merasa tertantang untuk mampu membuat seperti contoh yang diberikan. Walaupun ada rasa antusias dalam pelatihan, terdapat juga kendala yang dirasakan oleh empat orang guru dimana mereka merasa kewalahan dalam mengikuti penjelasan pemateri karena keterbatasan kemampuan memahami materi yang diberikan. Untuk itu, ketikapelatihan, pemateri berusaha memperlambat penjelasan dan mengulang-ulang proses pembuatan sampai peserta benar-benar paham. Walaupun penjelasan diperlambat dan diulang-ulang, tetapi tidak mengganggu jalannya pelatihan secara keseluruhan. Selain itu, sebagian besar peserta merasa bahwa waktu untuk pelatihan kurang yang menyebabkan mereka merasa belum mahir

terkait penggunaan animasi flash, oleh karena itu mereka memberi saran agar diadakan pelatihan yang berkelanjutan terkait pembuatan media pembelajaran menggunakan animasi flash atau media yang lainnya.

Terdapat materi yang dirasa cukup sulit diikuti oleh peserta yaitu materi terakhir membuat media interaktif yang memanfaatkan *Action Script*. *Action Script* merupakan kode pemrograman dasar yang disertakan dalam pembuatan animasi interaktif layaknya sebuah program pada umumnya. Kesulitan yang dihadapi adalah karena karakteristik materi yang berhubungan dengan mengetikkan serangkaian kode program, yang singkat namun perlu ketepatan dan ketelitian tinggi. Hal itulah yang menyebabkan materi ini dirasa susah. Dapat dimaklumi mengingat materi ini memiliki tingkat kesulitan menengah, terlebih bagi peserta yang memang tidak memiliki dasar pemrograman samasekali.

## SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan penggunaan Flash untuk membuat media pembelajaran telah berhasil memberikan potensi baru dalam menyampaikan materi dan menciptakan pengalaman belajar baru bagi guru sekolah dasar di lingkup kecamatan Labakkang. Kondisi peserta yang hampir sama yaitu masih muda memberi keuntungan, yaitu dalam pelatihan tidak terkendala oleh keterampilan dasar menggunakan komputer sehingga pelatihan dapat difokuskan pada pembentukan keterampilan baru terkait penggunaan Animasi Flash.

Peserta pelatihan sudah mampu menghasilkan objek grafis dan animasi yang dapat dipresentasikan baik dalam format swf (media presentasi Adobe Flash) maupun animated GIF yang bisa disertakan dalam power point, web, maupun format digital umumnya sehingga meningkatkan kualitas dan penampilan dari media mereka. Beberapa peserta bahkan mampu secara kreatif mendesain dan mewujudkan animasi yang lebih kompleks melebihi harapan panitia. Cukup mengesankan mengingat baru pertama kali tersebut peserta diperkenalkan animasi flash.

Dalam pelatihan kali ini masih dirasa kurangnya tenaga pendamping bagi peserta, sehingga dalam kegiatan serupa berikutnya perlu dipertimbangkan perimbangan jumlah

tutor pendamping dengan jumlah peserta, terlebih jika bisa melibatkan lebih banyak mahasiswa yang memiliki kompetensi di animasi Flash.

## DAFTAR RUJUKAN

- Elliott, S N. 2000. *Educational Psychology: Effective Teaching, Effective Learning*. USA: The Mc. Graw-Hill Companies, Inc.
- Pupuh, F & Sobry, S. 2009. *Strategi Belajar Mengajar – Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Syaiful, B J & Aswan, Z. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.