

## METODE BELAJAR DENGAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DI SD NEGERI 76 KOTA BENGKULU

Kirman<sup>1\*</sup>, Andilala<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Muhammadiyah Bengkulu  
E-mail: kirman@umb.ac.id

**Abstrak :** Teknologi merupakan pengetahuan yang mempelajari tentang keterampilan dalam menciptakan sebuah alat, metode pengolahan, dan ekstraksi benda dalam membantu menyelesaikan berbagai macam permasalahan dan pekerjaan manusia sehari-hari. Penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar juga merupakan kunci penting dalam penyampaian materi. Media pembelajaran dengan metode pembelajaran berbasis animasi memungkinkan dalam menumbuhkan minat belajar para peserta didik. Pada SDN 76 Kota Bengkulu akan menerapkan metode pembelajaran yang seperti itu, salah satunya dengan mengadakan kegiatan pelatihan berbentuk pelaksanaan pengabdian kepada peserta didik dengan objek SDN 76 Kota Bengkulu. Media animasi yang diterapkan berupa penyampaian materi yang lebih menarik dengan menggunakan bahan persentasi berbentuk power point. Upaya tersebut dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dengan melihat gaya belajar peserta didik tersebut yakni menggunakan media ke dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga proses pelatihan ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di SDN 76 Kota Bengkulu.

**Kata Kunci:** *Teknologi, Media, Animasi, Power Point, minat belajar*

**Abstract:** Technology is the knowledge that learns about skills in creating tools, processing methods, and extraction of objects in helping to solve various problems and human work every day. The use of technology in the teaching and learning process is also an important key in the delivery of materials. Learning media with animation-based learning methods make it possible to foster the interest in learning learners. In SDN 76 Bengkulu City will apply such learning methods, one of which is by holding training activities in the form of the implementation of devotion to students with the object of SDN 76 Bengkulu City. The animation media applied in the form of delivering more interesting materials using a percentage material in the form of a power point. These efforts can be made to improve the quality of learning, by looking at the learning style of these learners, namely using media into learning activities. So that this training process can increase the interest in learning students at SDN 76 Bengkulu City.

**Keywords:** *Technology, Media, Animation, Power Point, learning interest*

### Pendahuluan

Secara umum, teknologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang keterampilan dalam menciptakan sebuah alat, metode pengolahan, dan ekstraksi benda dalam membantu menyelesaikan berbagai macam permasalahan dan pekerjaan manusia sehari-hari. Sementara itu, ada juga yang mengatakan jika teknologi adalah suatu cara dalam menyelesaikan berbagai macam tugas dalam kehidupan sehari-hari dengan singkat. Maksudnya, teknologi ini bisa digambarkan kemudahan dalam menyederhanakan tugas seseorang. Teknologi menjadi suatu pengetahuan manusia, yang melibatkan alat dan bahan. Jadi dengan adanya teknologi ini kita juga dapat memanfaatkannya dalam proses belajar mengajar dengan teknik animasi [1]

Dalam Kota Bengkulu ini juga terdapat sekolah-sekolah dasar yang berperan untuk kemajuan pendidikan di Kota Bengkulu. Salah satunya sekolah dasar Negeri 76 Kota Bengkulu. Pada Sekolah dasar negeri 76 Kota Bengkulu ini juga mengikuti perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan guna mengimbangi kemajuan teknologi yang semakin berkembang pesat, untuk itu perlu adanya persiapan sumber daya manusianya agar tidak tertinggal oleh sekolah-sekolah dasar yang ada dikota. Di SDN 76 Kota Bengkulu ini juga memiliki metode pengajaran, setiap peserta didik mempunyai gaya belajar. Gaya belajar merupakan potensi dasar atau kecenderungan potensi anak. Sangat penting bagi guru memperhatikan beberapa gaya belajar yang berbeda-beda ketika akan merancang pembelajaran, baik itu strategi, metode, media pembelajaran dan aktivitas-aktivitas yang melibatkan peserta didik. Gaya belajar secara umum dibagi menjadi visual, auditorial, dan kinestetik. Perbedaan gaya belajar dapat menunjukkan cara terbaik bagi peserta didik untuk menyerap informasi lebih cepat. Sebagai seorang guru bisa memahami bagaimana gaya belajar peserta didik, mungkin akan lebih mudah dalam menentukan strategi dalam proses pembelajaran dan bisa memberikan hasil yang maksimal [2][3].

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dengan melihat gaya belajar peserta didik tersebut yakni menggunakan media ke dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pelaksanaan PKM ini media yang digunakan dalam proses belajar mengajar yaitu dengan menggunakan media animasi berbentuk power point. Dengan menggunakan media animasi ini pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan minat belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami lebih oleh siswa, metode mengajar akan lebih bervariasi, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan lain sebagainya.

Terdapat tiga fungsi utama media pembelajaran apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu dalam hal memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi instruksi [4]. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Sedangkan untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi [5].

Proses pembelajaran tersebut dapat diselesaikan dengan cara meningkatkan pengetahuan dengan dilaksanakan pelatihan mengenai penggunaan microsoft power point berbentuk animasi upaya meningkatkan minat belajar para siswa-siswi di SDN 76 Kota Bengkulu. Pelatihan tersebut berguna untuk membuat presentasi pembelajaran yang menarik, sehingga dalam proses belajar mengajar pada SDN 76 Kota Bengkulu akan lebih memudahkan para guru untuk memberikan materi secara menarik.

## Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan cara memberikan pelatihan di SDN 76 Kota Bengkulu. Pelatihan tersebut berbentuk pelatihan penggunaan Microsoft power point berbentuk animasi supaya bahan ajar terlihat lebih menarik dan dapat menimbulkan minat belajar siswa-siswi SDN 76 Kota Bengkulu. Kegiatan sosialisasi, pelatihan serta praktek ini merupakan suatu cara agar mendapatkan diskusi yang terarah dan sesuai dengan yang diharapkan oleh peserta, dengan kegiatan ini sangat memungkinkan adanya peran serta dari peserta yakni para guru dan siswa dalam proses pemecahan masalah yang dihadapi atas kurangnya pengetahuan tentang computer dan menimbulkan minat belajar dengan metode pelatihan yang akan dilaksanakan.

Proses pelaksanaan kegiatan ini melalui beberapa tahapan, tahapannya sebagai berikut :

### 1. Tahap persiapan

Pada tahapan ini dimulai dari kordinasi pelaksanaan kegiatan antara tim dengan mitra, melakukan persiapan materi penyuluhan dan melakukan persiapan lokasi.

### 2. Tahapan pelaksanaan

Pada tahapan ini dimulai dari penyuluhan microsoft power point dan google classroom dan melakukan praktek dan simulasi.

### 3. Evaluasi kegiatan

Pada tahapan evaluasi dilakukan pendampingan dan pencapaian atas program yang telah dilaksanakan terhadap mitra.

## Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa pelatihan metode belajar dengan media animasi untuk meningkatkan minat belajar di sd negeri 76 kota Bengkulu Kegiatan ini dinilai cukup berhasil dan diterima oleh para guru, terlihat dari antusias para siswa-siswi mengikuti kegiatan. Dalam menjalankan tugasnya, tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat dari Universitas Muhammadiyah Bengkulu mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Meningkatkan keahlian dewan guru dalam melakukan proses belajar mengajar pada SDN 76 Kota Bengkulu.
2. Meningkatkan kuantitas dan kualitas hasil riset dan pengembangan IPTEKS.
3. Meningkatkan kuantitas dan kualitas dewan guru dalam proses belajar mengajar

Dalam melaksanakan kegiatan ini, kualifikasi tim pelaksana sangat mendukung. karena ditunjang oleh pengalaman dalam penelitian dan pengabdian yang telah dilakukan selama ini. Tim pengabdian pada masyarakat ini telah melakukan beberapa penyuluhan dan pengabdian kepada masyarakat dan tentang peningkatan keterampilan dalam bidang teknologi, baik terhadap masyarakat umum, siswa siswi sekolah, mahasiswa ataupun guru-guru untuk pengembangan diri dan keahlian.

Ketua peneliti mempunyai bidang keahlian Teknik Informatika, dan dianggap mampu dalam melaksanakan penyuluhan serta mengatur keseluruhan kegiatan pelatihan. Sementara kegiatan workshop ini dibantu oleh para mahasiswa yang berjumlah 4 orang anggota pengabdian bidang keahliannya yang berasal dari Teknik Informatika, yang tentunya memiliki kecakapan dalam bidang sistem basis data serta mempunyai kecakapan dalam berinteraksi kepada setiap peserta sehingga dapat mempermudah dalam menyelesaikan setiap permasalahan yang ada.



Gambar 1. Tim pelaksana

Tim pelaksana kegiatan pelatihan metode belajar dengan media animasi untuk meningkatkan minat belajar di SD Negeri 76 Kota Bengkulu dilakukan oleh mahasiswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dilaksanakan pada tanggal 18 sampai 19 Februari 2022 dari pukul 10:00-12:00 WIB. Teknis pelaksanaannya dibantu dengan 4 orang mahasiswa Fakultas Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Bengkulu.



Gambar 2. Pelaksanaan

Pada kegiatan di atas mahasiswa memberikan penjelasan ke siswa tentang proses belajar mengajar dengan menggunakan metode animasi.



Gambar 3. Peserta worksho

Pada kegiatan di atas dimana tim mahasiswa memberikan penjelasan ke siswa tentang proses belajar mengajar dengan menggunakan metode animasi kepada dewan guru.



Gambar 4. Penyampaian materi oleh mahasiswa

Penyampaian materi workshop disampaikan oleh mahasiswa dalam kegiatan yang dilaksanakan pada tanggal 18 sampai 19 February 2022. Kegiatan ini berlangsung selama 2 hari tepat sesuai dengan yang dijadwalkan.

## SIMPULAN

Kegiatan ini yang berjudul pelatihan metode belajar dengan media animasi untuk meningkatkan minat belajar di sd negeri 76 kota Bengkulu berjalan dengan lancar. Kegiatan ini berhasil memberikan pemahaman dan meningkatkan skill pada Guru-guru mengenai microsoft power point serta meningkatkan minat belajar siswa-siswi. Adanya respon yang positif dari peserta Sebagian besar (85%) peserta telah memahami pentingnya media pembelajaran dalam peningkatan kualitas pembelajaran, serta telah mempunyai keterampilan dalam membuat media PowerPoint.

## DAFTAR PUSTAKA

Arsito Kuncoro, 2021. Pengertian Teknologi Menurut Para Ahli. Teknik Informatika Universitas Sains dan Teknologi Komputer.

Diakses di : <http://teknik-informatika-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Pengertian-Teknologi-Menurut-Para-Ahli/a11e499ed0f91399988fc7b98c460cdb2769d0bb#:~:text=Secara%20umum%2C%20pengertian%20teknologi%20ialah,memiliki%20pengertian%20tersendiri%20tentang%20teknologi.>

Muhammad Nazmi , 2017. PENERAPAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA PGII 2 BANDUNG. Gea. Jurnal Pendidikan Geografi, Volume 17, Nomor 1, April 2017.

Nurhasanah, Siti dan Sobandi. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil belajar. JPMANPER Journal. Vol. 1. No. 1. Hlm. 135-142.

Anwar, dkk. (2013). Penerapan Pembelajaran Konseptual Interaktif dengan Menggunakan Media Animasi Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep IPBA dan Mengetahui Profil Aktivitas Siswa SMP. WAPFI Journal. Vol. 1. No. 1. Hlm. 37-47.

Warsita, Bambang. (2008). Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya. Rineka Cipta: Jakarta.