

Pemanfaatan Media Pembelajaran Animasi Teknologi Sepeda Motor (MPA-TSM) di SMK Negeri 2 Paguyaman

Muhammad Yasser Arafat¹, Sunardi², Hendra Uloli³, Ikhsan Hidayat⁴, Zainudin Bonok⁵

Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo

e-mail: muhammadyasser@ung.ac.id

Abstract

The purpose of community service activities (PkM) at SMK 2 Paguyaman is to utilize the technology of Motorcycle Engineering Animation Learning Media (MPA-TSM) so that it can increase the effectiveness of the learning process and increase student learning motivation which is expected to maximize the achievement of learning outcomes for students. To achieve this goal, this activity consists of 3 stages, namely (1) the preparatory stage, namely preparing the MPA-TSM software, compiling a guidebook for using MPA-TSM, (2) the implementation stage, namely handing over the MPA-TSM software to the school, coaching/technical guidance on using MPA-TSM, using MPA-TSM software in the learning process, and (3) the evaluation stage, namely describing the motivation of students using MPA-TSM. Based on the results of this PkM activity, it can be concluded that (1) The learning process in subjects relevant to the MPA-TSM is more effective at SMK Negeri 2 Paguyaman (2) Increased student motivation in the Motorcycle Engineering and Business Study Program at SMK Negeri 2 Paguyaman. Based on these conclusions, several things are suggested, namely (1) The use of animation-based learning media can increase student motivation in the Motorcycle Engineering and Business Studies program at SMK Negeri 2 Paguyaman so that similar learning media needs to be developed, (2) animated learning media needs to be developed based on learning needs that adjust to subject competency standards.

Keywords: animation learning media, learning effectiveness, learning motivation

Abstrak

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) di SMK 2 Paguyaman adalah untuk memanfaatkan teknologi Media Pembelajaran Animasi Teknik Sepeda Motor (MPA-TSM) sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar siswa yang diharapkan bisa memaksimalkan ketercapaian hasil belajar bagi siswa. Untuk mencapai tujuan tersebut, kegiatan ini terdiri dari 3 tahap, yaitu (1) tahap persiapan, yakni menyiapkan software MPA-TSM, menyusun buku panduan penggunaan MPA-TSM, (2) tahap pelaksanaan, yakni penyerahan software MPA-TSM ke pihak sekolah, coaching/pembimbingan teknis penggunaan MPA-TSM, penggunaan software MPA-TSM pada proses pembelajaran, dan (3) tahap evaluasi, yaitu mendeskripsikan motivasi siswa pengguna MPA-TSM. Berdasarkan hasil kegiatan PkM ini, dapat disimpulkan bahwa (1) Proses Pembelajaran pada mata pelajaran yang relevan dengan MPA-TSM lebih efektif di SMK Negeri 2 Paguyaman (2) Meningkatnya motivasi belajar siswa Program Studi Teknik dan Bisnis Sepeda Motor SMK Negeri 2 Paguyaman. Berdasarkan simpulan tersebut, disarankan beberapa hal yakni (1) Penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan motivasi peserta didik pada program Studi Teknik dan Bisnis Sepeda Motor di SMK Negeri 2 Paguyaman sehingga perlu dikembangkan media-media pembelajaran yang sejenis, (2) media pembelajaran animasi perlu dikembangkan berdasarkan kebutuhan pembelajaran yang menyesuaikan dengan standar kompetensi mata pelajaran.

Kata kunci: efektifitas belajar, media pembelajaran animasi, motivasi belajar

Diterima : 09/03/2023
Disetujui : 25/04/2023
Dipublikasi : 31/05/2023

©2023 Muhammad, Sunardi, Hendra, Ikhsan, Zainudin

PENDAHULUAN

Kondisi pandemi yang mewabah tahun pada tahun 2019-2021 membuat 4 menteri mengeluarkan Keputusan Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. Panduan tersebut berprinsip pada mengutamakan kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat secara umum, serta mempertimbangkan tumbuh kembang peserta didik dan kondisi psikososial dalam upaya pemenuhan layanan pendidikan selama pandemi Covid-19 (kemendikbud.go.id). Berdasarkan keputusan tersebut, penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemi dilakukan dengan (a) pembelajaran tatap muka terbatas dengan tetap menerapkan protokol kesehatan, dan/atau (b) pembelajaran jarak jauh secara *online*. Kondisi pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara tatap muka, dan secara *online* saat ini sangat bergantung pada teknologi pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran yang relevan dan efektif. Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah media pembelajaran animasi. Tasyari et al., (2021) mengungkapkan dalam risetnya bahwa media pembelajaran berbasis animasi dianggap efektif meningkatkan pemahaman dibandingkan dengan media pembelajaran berbasis manusia, media cetak, media visual, media audio visual, dan media komputer (web).

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat saat ini, teknologi seluler dan internet membuat kemudahan akses informasi pengetahuan secara global. Teknologi seluler merupakan sarana dalam menjalankan media animasi. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran berbasis animasi dianggap sebagai cara yang baik untuk meningkatkan proses pembelajaran (Talib et al., 2019).

SMK Negeri 2 Paguyaman memiliki Program Studi Teknik dan Bisnis Sepeda Motor yang di dalamnya terdapat mata pelajaran yang relevan dengan media pembelajaran Animasi Teknik Sepeda Motor (MPA_TSM). Selain itu, fasilitas penunjang penggunaan media pembelajaran Animasi Teknik Sepeda motor dimiliki oleh mitra yakni perangkat komputer serta *smartphone* yang hampir semua siswa telah memilikinya.

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi, diharapkan proses pembelajaran di SMK Negeri 2 Paguyaman menjadi lebih efektif, pencapaian tujuan pembelajaran lebih baik. Hal inilah yang menjadi dasar pelaksanaan kegiatan pengabdian di SMK Negeri 2 Paguyaman.

METODE

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (PkM) terdiri dari tiga tahap yaitu: (1) tahap persiapan, yakni menyiapkan *software* MPA-TSM, menyusun buku panduan penggunaan MPA-TSM, (2) tahap pelaksanaan, yakni penyerahan *software* MPA-TSM ke pihak sekolah, coaching/pembimbingan teknis penggunaan MPA TSM, penggunaan *software* MPA-TSM pada proses pembelajaran, dan (3) tahap evaluasi, yaitu mendeskripsikan motivasi siswa pengguna MPA-TSM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi tim pelaksana dengan pihak mitra terkait dengan rencana pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM). Tim PkM melakukan koordinasi dengan berkunjung langsung ke lokasi mitra (SMK Negeri 2 Paguyaman) di Desa Mutiara, Kecamatan Paguyaman, kabupaten Boalemo pada tanggal 28 Mei 2022.

Dalam koordinasi tersebut tim PkM bersama dengan mitra merencanakan kegiatan pengabdian pemanfaatan Media Pembelajaran Animasi Teknik Sepeda Motor (MPA-TSM). Selain merencanakan strategi pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat, Tim PkM juga menggali informasi terkait dengan potensi dan kebutuhan media pembelajaran di SMK Negeri 2 Paguyaman dengan melakukan wawancara tidak terstruktur.



Gambar 1. Tim PkM melakukan koordinasi dengan mitra/ kepala sekolah SMK Negeri 2 Paguyaman (kiri)

Penyusunan Petunjuk MPA_TSM

Petunjuk penggunaan MPA-TSM memuat informasi penting yang dibutuhkan pengguna. Dalam buku petunjuk tersebut terdapat informasi deskripsi media pembelajaran MPA-TSM, Standar Minimal Perangkat Komputer untuk Menjalankan Program, Struktur Media Pembelajaran Animasi Teknik Sepeda Motor (MPA-TSM). Tampilan Program Media Pembelajaran Animasi Teknik Sepeda Motor (MPA-TSM).



Gambar 2. Cover Buku Petunjuk Penggunaan MPA-TSM

Melakukan *Burning* Aplikasi Media Pembelajaran Animasi Teknik Sepeda Motor (MPA-TSM).

Burning data dilakukan pada media penyimpanan data *Compact Disc* (CD), Proses ini mentrasfer data MPA-TSM yang tersimpan pada komputer ke dalam media CD. Hal ini dilakukan untuk memudahkan pendistribusian media kepada mitra



Gambar 3. MPA-TSM yang telah diburning dalam CD serta Buku Petunjuk Penggunaan yang dicetak siap didistribusikan kepada mitra

Penyerahan MPA-TSM dan Bimbingan Teknis Penggunaan MPA-TSM

Penyerahan Media Pembelajaran Animasi Teknik Sepeda Motor (MPA-TSM) kepada pihak mitra (SMK Negeri 2 Paguyaman) dilakukan pada tanggal 3 Juni 2022 di SMK Negeri 2 Paguyaman.



Gambar 4. Penandatanganan Berita Acara Serah terima MPA-TSM dan Penyerahan Media MPA-TSM

Dalam proses penyerahan, MPA-TSM diterima langsung oleh Ketua Jurusan Teknik & Bisnis Sepeda Motor, Bapak I Wayang Budiasa, S.Pd. didampingi guru bidang studi Bapak Wakib, S.Pd. Selain penyerahan, pada prosesi tersebut dilakukan juga pembimbingan teknis cara penggunaan MPA-TSM secara singkat. Pembimbingan ini dilakukan agar mitra menguasai cara penggunaan dan konten MPA-TSM sehingga memudahkan saat proses pembelajaran di kelas.

Penggunaan MPA-TSM dan Evaluasi

Penggunaan MPA-TSM dalam proses pembelajaran dilakukan dengan cara (1) Penggunaan MPA-TSM dengan didampingi oleh guru di kelas, dan (2) Penggunaan MPA-TSM dengan cara siswa belajar mandiri. Pembelajaran yang dilakukan dengan didampingi oleh guru kelas (pengajar) dilakukan pada saat jam pelajaran, sedangkan secara mandiri dilakukan disaat waktu luang para siswa melalui *smartphone* atau laptop masing-masing.



Gambar 5. Penggunaan MPA-TSM di kelas

persiapan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah (1) Melakukan koordinasi dengan pihak mitra yakni SMK Negeri 2 Paguyaman, (2) memetakan potensi dan kebutuhan media pembelajaran di SMK Negeri 2 Paguyaman, (3) memastikan produk hasil riset berupa media Pembelajaran Animasi Teknik Sepeda Motor (MPA-TSM) telah memperoleh sertifikat Hak Cipta dan siap dihilirisasi, (4) membuat *manual book*/panduan penggunaan Media Pembelajaran Animasi Teknik Sepeda Motor (MPA-TSM), (5) melakukan transfer data (*burning*) pada media *Compact Disc* (CD), (6) melabel dan cover media pembelajaran yang telah tersimpan pada media *Compact Disc* (CD), dan (7) menyusun buku panduan penggunaan Media Pembelajaran Animasi Teknik Sepeda Motor (MPA-TSM).

Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK Negeri 2 Paguyaman dimulai dari penyerahan media Pembelajaran Animasi Teknik Sepeda Motor (MPA-TSM) ke pihak mitra (SMK Negeri 2 Paguyaman). Selanjutnya, dilakukan pembimbingan cara menggunakan media Pembelajaran Animasi Teknik Sepeda Motor (MPA-TSM) oleh tim PkM kepada pihak sekolah. Penerapan Media Pembelajaran Animasi Teknik Sepeda Motor (MPA-TSM) di dalam proses pembelajaran akan dilakukan jika mitra (pengguna) dianggap telah mampu dan menguasai konten media pembelajaran tersebut.

Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk melihat dampak penggunaan media Pembelajaran Animasi Teknik Sepeda motor terhadap motivasi Belajar siswa. Untuk mengukur peningkatan motivasi siswa, tim melakukan wawancara tidak terstruktur kepada pengguna. Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur dengan siswa, dapat disimpulkan bahwa penggunaan MPA-TSM dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dalam belajar. Hal ini dapat dilihat dari antusias dan keaktifan para siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, dengan adanya MPA-TSM guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema Pemanfaatan Media Pembelajaran Animasi Teknik Sepeda Motor di SMK Negeri 2 Paguyaman, dapat disimpulkan bahwa (1) Proses Pembelajaran pada mata pelajaran yang relevan dengan MPA-TSM lebih efektif di SMK Negeri 2 Paguyaman (2) Meningkatnya motivasi belajar siswa Program Studi Teknik dan Bisnis Sepeda Motor SMK Negeri 2 Paguyaman. Berdasarkan simpulan tersebut, maka disarankan beberapa beberapa hal yakni (1) perlu dikembangkan media-media pembelajaran yang sejenis, (2) media pembelajaran media animasi perlu dikembangkan berdasarkan kebutuhan pembelajaran yang menyesuaikan dengan standar kompetensi mata pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Keputusan Bersama 4 Menteri Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/12/keputusan-bersama-4-menteri-tentang-panduan-penyelenggaraan-pembelajaran-di-masa-pandemi-covid19> (diakses 16 Maret 2022)
- Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Gorontalo, 2020, *Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Tahun 2020*. Gorontalo: LPPM UNG Publishing
- Talib, C. A., Aliyu, H., Malik, A. M. A., Siang, K. H., Novopashenny, I., & Ali, M. (2019). Sakai: A mobile learning platform. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 13(11). <https://doi.org/10.3991/ijim.v13i11.10800>
- Tasyari, S., Putri, F. N., Aurora, A. A., Nabilah, S., Syahrani, Y., & Suryanda, A. (2021). Identifikasi Media Pembelajaran Pada Materi Biologi Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19. *BIO-EDU: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(1). <https://doi.org/10.32938/jbe.v6i1.905>