

Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di Yayasan Nurul Huda Al-Inayah Ciranjang Kabupaten Cianjur

Animation Video as A Technology-Based Learning Media at Nurul Huda Al-Inayah Institution Ciranjang Cianjur Regency

Nurkorida Aeni¹⁾, Dedi Suyandi²⁾

¹⁾Program Studi Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Adab dan Humaniora, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, e-mail: nurkorida70@gmail.com,

²⁾UIN Sunan Gunung Djati Bandung, e-mail: dedisuyandi@uinsgd.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin maju telah masuk ke segala sektor dalam kehidupan, termasuk juga di ranah pendidikan sekolah yang dituntut untuk paham mengenai teknologi. Namun, tidak semua sekolah mampu melakukan hal tersebut karena kurangnya fasilitas atau keterbatasan kemampuan pengajarnya. Dan hal tersebut pula yang terjadi di Yayasan Nurul Huda Al-Inayah, yang berlokasi di Desa Gunung Sari, Kecamatan Ciranjang, Kabupaten Cianjur, Provinsi Jawa Barat. Proses pembelajaran di Yayasan Nurul Huda Al-Inayah mengalami keterlambatan jika dibandingkan dengan sekolah formal lainnya. Pengabdian memiliki tujuan untuk menanggulangi hal tersebut dengan cara memberikan pembelajaran berbasis teknologi dengan media video animasi. Adapun tahapan yang dilakukan adalah tahapan social reflection (diskusi dan koordinasi dengan pihak Yayasan), tahapan participation planning (penyusunan program), dan tahap action and evaluation (pelaksanaan kegiatan dan evaluasi). Hasil dari kegiatan ini adalah meningkatnya motivasi semangat siswa/l dalam belajar, selain itu juga lewat metode ini siswa/l jadi lebih mudah dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan kualitas dari siswa/l tersebut.

Kata Kunci : inovasi, pendidikan, teknologi.

Abstract

The development of the technology has growth rapidly and exist in every sectors of life, including in education sector which is required to understand the use of technology. However, not every schools are able to do this due to the lack of facilities or from the teacher who less to increase their ability to teach. This case also occured in Nurul Huda Al-Inayah Institution, which is located in Gunung Sari Village, Ciranjang District, Cianjur Regency, West Java Province. The learning process at Nurul Huda Al-Inayah Institution have inaction than other formal school. A pure dedication and intention massively purpose to achieve the goal to overcome this problem by providing the program based to increasing the ability in technology learning by creating an

animated video. Therefore, the stages separate in three method as it is follows by the social reflection stage (discussion and coordination with the Institution), the participation planning stage (preparing the program), and the action and evaluation stage (the implementation of activities and evaluation). The result of this activity is an increase in the motivation of students enthusiasm in learning. In addition, through this method students could be easier to understand the material so that they can improve the quality of the student itself.

Keywords: education, innovation, technology.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman merupakan suatu hal yang tidak bisa di hindari dan harus selalu di ikuti karena memiliki peran yang penting dalam kehidupan. Manusia sejatinya selalu menginginkan perubahan dan kemajuan dalam segala aspek kehidupan, salah satu diantaranya yakni dalam ranah pendidikan. Pendidikan merupakan sektor yang cukup penting bagi manusia karena melalui pendidikan manusia bisa mengasah potensi dan membuat sesuatu yang berdampak besar.

Kemajuan bidang teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh yang cukup besar dalam dunia pendidikan. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut membuat metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tentu saja inovatif. Perkembangan pendidikan yang semakin pesat ini mengubah pandangan yang awalnya "*education*" atau pendidikan menjadi "*edutainment*" yang merupakan *slank word* dari "*education*" dan "*entertainment*" yang berarti selain mendidik juga memberikan hiburan (Afif, 2019). Dari kedua pendekatan tersebut tidak sertamerta merubah esensi dari pengajaran, namun memberikan wajah baru dalam membuat strategi, perencanaan, metode, juga tekniknya.

Perkembangan teknologi yang kian hari melesat menjadi cepat, memberikan dampak pada kebudayaan atau kutural dari suatu bangsa. Tidak dapat dipungkiri pula bahwa tekanan dari kompetensi di bidang teknologi ini pula masuk ke segala sektor dalam kehidupan. Pola hidup generasi saat ini cenderung lebih disiplin jika dibandingkan dengan jaman dahulu. Namun, tentu saja selalu ada dampak negatif dari suatu perubahan, hal tersebut juga terjadi pada perkembangan teknologi saat ini. Salah satu dampak paling umum yang terjadi saat ini adalah rendahnya nilai moral yang dimiliki, generasi saat ini memiliki mental "*instan*", boros, juga konsumtif. Dengan kata lain kemajuan teknologi tersebut telah merubah moral peserta didik khususnya dan pada masyarakat secara umum. Kemajuan di bidang ekonomi yang dapat memenuhi segala keinginan menjadikan para siswa menjadi kaya secara materi namun miskin dalam rohani.

Dalam dunia pendidikan, digitalisasi akan memberikan banyak perubahan dalam metode pembelajaran. Dengan kemajuan internet sebagai sumber dari segala macam pembelajaran dan pendidikan, guru menjadi bukan satu-satunya orang yang

mengajarkan sesuatu. Tiap siswa/l bisa mengakses pembelajaran baru di internet. Sehingga hal tersebut akan sangat berdampak pada lebih majunya kualitas seorang siswa/l jika dapat memanfaatkan media tersebut secara positif. Namun, jika tidak dimanfaatkan dengan kurang bijak, hal tersebut akan memberikan dampak yang berbanding terbalik dan malah akan menurunkan kualitas dari siswa/l.

Indonesia menempati ranking kelima penggunaan internet tertinggi di dunia. Dianalisis dari balai statistik Indonesia bahwasanya, setidaknya terdapat 50% dari keseluruhan penduduk Indonesia atau sekitar 132.700.000 merupakan pengguna internet. Dari angka tersebut 6,3% (8,3 juta) adalah pengguna internet yang berasal dari pelajar. Dalam kurun waktu 17 tahun terakhir, pertumbuhan pengguna internet di Indonesia mencapai angka sebesar 6,535,0%) (Efendi, 2018). Melihat fakta berdasarkan data tersebut, maka hal tersebut dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan dengan cara mengubah atau menambahkan metode pembelajaran yang awalnya hanya menggunakan format konvensional menjadi digital.

Salah satu cara dalam pemanfaatan format pembelajaran digital tersebut, yakni dengan menggunakan media animasi dalam metode pembelajaran. Hal tersebut tentu saja akan lebih menarik perhatian siswa/l dalam mengikuti proses pembelajaran, terlebih lagi untuk anak usia sekolah dasar, karena dengan metode pembelajaran tersebut siswa/l mendapatkan edukasi juga hiburan (*edutainment*). Hasil pembelajaran lewat metode ini akan lebih bergantung ada hasil kognitif dari para siswa dibandingkan dengan aktivitas prilakunya saat pembelajaran.

Berdasarkan dari permasalahan dan hasil dari data statistik tersebut, maka kegiatan pengabdian ini dilakukan untuk memperkenalkan metode baru dalam proses belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi informasi berupa animasi. Dengan menggunakan video animasi, maka metode pembelajaran yang disampaikan yakni melalui *audio-visual*. Metode pembelajaran menggunakan media *audio-visual* merupakan metode pembelajaran berbasis teknologi yang diyakini dapat meningkatkan animo dalam menerima sesuatu yang baru. Pembelajaran menggunakan video animasi dengan *audio-visual* dapat mengoptimalkan proses belajar karena memiliki beberapa kelebihan seperti mudah dikemas dalam media pembelajaran, dapat disunting secara berkala, juga lebih menarik (Haryoko, 2009).

Secara umum manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai jembatan yang menghubungkan antara siswa/l dengan guru untuk berinteraksi. Hal tersebut tentu akan membutuhkan media yang baik guna menjadikan interaksi tersebut berjalan secara optimal. Salah satu media yang diyakini mampu mengoptimalkan hal tersebut adalah dengan menggunakan media animasi. Utami (dalam Efendi, 2018) menyebutkan bahwa, animasi dapat menjadi pilihan dalam proses belajar mengajar karena selain dapat menarik perhatiannya siswa/l juga dapat menumbuhkan motivasi, dan dapat menanamkan pemahaman yang lebih mendalam bagi siswa/l sebab melalui

media animasi siswa/l seolah dapat masuk dan berperan langsung dengan apa yang ditampilkan pada animasi yang ditayangkan tersebut.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Nur Widianto (2018) yang berjudul *Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Troubleshooting Perangkat Keras Komputer Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo*, bahwa mengajar menggunakan media animasi dapat merangsang siswa/l untuk dapat mengetahui lebih jauh tentang hal yang dipelajari. Selain itu video animasi sebagai media pembelajaran juga memberikan dampak pemahaman lebih bagi siswa sesuai dengan intrepertasnya masing-masing (Widianto, 2018).

Penelitian lain yang juga membahas mengenai metode pembelajaran animasi juga dilakukan oleh Siti Aminah dengan judul *Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. Dalam penelitian tersebut disebutkan bahwa pembelajaran melalui media animasi tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa/l, namun bagi guru juga karena dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi yang mudah difahami oleh siswa/l (Aminah, 2019).

B. METODOLOGI PENGABDIAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian atau KKN (Kuliah Kerja Nyata) berbasis pemberdayaan masyarakat di Yayasan Nurul Huda Al-Inayah dilakukan secara daring (dalam jaringan) menggunakan media *whatsapp* dalam berkoordinasi dan luring (luar jaringan) dengan datang langsung ke Yayasan. Pelaksanaan kegiatan dilangsungkan di Yayasan Nurul Huda Al-Inayah yang bertempat di Kampung Cibodas, Rt 002/ Rw 004, Desa Gunung Sari, Kecamatan Ciranjang, Kabupaten Cianjur. Adapun tahapan dan metode pelaksanaan kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Refleksi Sosial (Social Reflection)

Tahapan refleksi sosial dilakukan sebagai metode pendekatan dengan pihak-pihak yang bertanggungjawab di lingkungan Yayasan Nurul Huda Al-Inayah guna menciptakan hubungan baik antara kedua belah pihak. Pada tahapan ini juga dilakukan pendekatan sosial dengan cara melihat secara langsung keadaan di tempat. Selain itu juga dilakukan identifikasi terkait permasalahan di lingkungan Yayasan Nurul Huda Al-Inayah, yang selanjutnya di lakukan analisis sosial dan perumusan program yang akan dilakukan selama kurang lebih satu bulan kedepan, terhitung sejak tanggal 2 Agustus 2021 – 28 Agustus 2021.

2. Tahap Perencanaan Partisipatif (Participation Planning)

Tahap perencanaan partisipatif merupakan tahap lanjutan seteh tahapan refleksi sosial. Pada tahapan ini hasil identifikasi dan analisis sosial mulai dikelola dan di buat konsep mengenai pelaksanaannya. Pada tahapan ini tentu saja dibutuhkan pihak-

pihak lain yang terlibat dalam lingkungan Yayasan Nurul Huda Al-Inayah seperti pimpinan yayasan dan para wali kelas yang bertanggungjawab. Dalam tahapan ini bekerja sama dengan pihak-pihak Yayasan mulai di susun visi dan misi guna mencapai tujuan yang diharapkan, juga mulai merencanakan tahapan-tahapan program yang akan dilaksanakan supaya lebih terstruktur dan terarah, sehingga program dapat berjalan secara maksimal sejalan dengan tujuan yang diharapkan.

3. Tahap Pelaksanaan dan Tahap Evaluasi (Action)

Tahap ini merupakan tahapan terakhir dalam melaksanakan metode pengabdian. Tahap ini merupakan tahap aksi atau tahap turun ke lapangan serta tahap melakukan evaluasi dari kegiatan yang telah dilakukan, setelah menjalankan dua tahapan sebelumnya.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian atau Kuliah Kerja Nyata (KKN) dilaksanakan sejak tanggal 2 Agustus 2021 – 28 Agustus 2021 di Yayasan Nurul Huda Al-Inayah Kampung Cibodas, Rt 002/Rw 004, Desa Gunung Sari, Kecamatan Ciranjang, Kabupaten Cianjur, Provinsi Jawa Barat dengan tahapan pelaksanaan sebagai berikut:

a. Sosialisasi Teknologi dan Informasi

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan gambaran dasar mengenai teknologi informasi dan komunikasi. Pada tahapan ini siswa/I diperkenalkan pada perangkat komputer beserta dengan fungsi-fungsinya. Selain itu, pada tahapan ini juga diberikan penyampaian mengenai internet beserta dengan kegunaan-kegunaannya yang dapat dimanfaatkan untuk dapat lebih belajar hal-hal baru. Kegiatan ini dilakukan karena siswa/I di lingkungan Yayasan masih belum faham betul terkait teknologi dan informasi. Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dinilai dapat meningkatkan potensi yang sangat tinggi dalam peningkatan mutu pendidikan (Kusnandar, 2013).

b. Penentuan Media Pembelajaran yang Berbasis Teknologi

Sistem pembelajaran merupakan macam-macam unsur yang terorganisir yang meliputi diantaranya; unsur material, manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang dilakukan guna mencapai tujuan (Andriani, 2015). Unsur manusiawi yakni merupakan orang-orang yang yang membantu terciptanya suatu proses pembelajaran. Kemudian, unsur fasilitas dan perlengkapan merupakan alat yang digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan unsur material merupakan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran

Penyampaian pembelajaran secara baik, tentu saja akan mudah dipahami oleh siswa/I. Jika hanya melakukan pembelajaran dengan metode ceramah, siswa/I akan mudah bosan sehingga motivasinya dalam belajar akan menurun. Berlandaskan hal

tersebut tentu saja dibutuhkan metode baru dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi di bidang video animasi dapat memberikan wajah baru dalam metode pembelajaran. Hal tersebut juga dapat memberikan dampak positif seperti meningkatnya motivasi siswa/ I dalam belajar juga dapat melatih mengenai tanggungjawab (Margareta Widiyasanti, 2018).

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian atau Kuliah Kerja Nyata (KKN) dilaksanakan sejak tanggal 2 Agustus 2021 – 28 Agustus 2021 di Yayasan Nurul Huda Al-Inayah Kampung Cibodas, Rt 002/Rw 004, Desa Gunung Sari, Kecamatan Ciranjang, Kabupaten Cianjur, Provinsi Jawa Barat dengan tahapan pelaksanaan sebagai berikut:

1. Tahap Refleksi Sosial (Social Reflection)

Pada tahap refleksi sosial, pengabdian melakukan koordinasi terlebih dahulu dengan pihak RT dan pimpinan Yayasan untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan-permasalahan krusial yang tengah terjadi saat itu. Koordinasi dengan pihak RT dan pimpinan Yayasan dilakukan pada tanggal 3 Agustus 2021. Dalam koordinasi dan diskusi tersebut, didapatkan permasalahan yang cukup krusial yaitu siswa/ I di Yayasan Nurul Huda Al-Inayah mengalami keterlambatan dalam pembelajaran jika dibandingkan dengan sekolah-sekolah formal lainnya. Hal tersebut merupakan permasalahan utama yang terjadi di lingkungan Yayasan. Selain dari hal tersebut, permasalahan lainnya yakni kurangnya fasilitas yang memadai yang membantu siswa/ I untuk lebih berkembang dan maju, hal tersebut berdampak pada metode pembelajaran yang terkesan monoton sehingga perlu diperkenalkannya wajah baru dari penyampaian pembelajaran supaya dapat bersaing dengan sekolah formal lainnya.



Gambar 1. Koordinasi dengan Ketua RT

Langkah selanjutnya, pengabdian melakukan refleksi sosial yaitu diskusi dan koordinasi dengan pihak wali kelas di Yayasan Nurul Huda Al-Inayah. Pada kesempatan

ini pengabdian menanyakan beberapa hal terkait kondisi sosial para siswa dan berdiskusi mengenai permasalahan-permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran. Setelah mengidentifikasi permasalahan-permasalahan tersebut, selanjutnya pengabdian berdiskusi dengan para wali kelas terkait metode pembelajaran dengan wajah baru yang diperkenalkan oleh pengabdian dan hal tersebut mendapatkan respon positif dan dukungan penuh dari para wali kelas.

Tabel 1. Masalah dan potensi siswa/I Yayasan Nurul Huda Al-Inayah

| No | Masalah/ Kebutuhan/ Potensi | Keterangan |
|----|---|--|
| 1 | Kurangnya fasilitas yang mendukung pembelajaran | .Yayasan masih berbentuk bangunan sederhana yang hanya memiliki 3 ruang pembelajaran |
| 2 | Kurangnya tenaga pendidik | Yayasan sekolah pada umumnya memiliki cukup banyak guru untuk membantu proses pembelajaran. Namun, tenaga pendidik yang dimiliki oleh Yayasan ini hanya berjumlah 4 orang. |
| 3 | Proses pembelajaran mengalami ketertinggalan | Keterbatasan tenaga pendidik yang dimiliki berpengaruh pada sistem pembelajaran menjadi tertinggal jika dibandingkan dengan sekolah lain pada umumnya |



Gambar 2. Koordinasi dengan wali kelas

2. Tahap Perencanaan Partisipatif (Participation Planning)

Setelah dilakukan tahapan refleksi sosial, selanjutnya dilakukan tahapan perencanaan partisipatif yang merupakan lanjutan dari kegiatan sebelumnya. Tahapan perencanaan partisipatif ini dilakukan pada tanggal 9 Agustus 2021. Pada tahap ini pengabdian bersama dengan pimpinan Yayasan dan para walikelas melakukan *brainstorming* terkait penyusunan program yang didasari oleh permasalahan serta potensi pada tahapan refleksi sosial juga penentuan waktu untuk melakukan *action* tersebut. Pengabdian dengan pihak-pihak yang terkait tersebut melakukan penyusunan

program-program yang dirasa relevan dengan permasalahan dan potensi yang dimiliki oleh Yayasan Nurul Huda Al-Inayah.

Pada tanggal 10 Agustus 2021. Program-program yang telah direncanakan tersebut diseleksi sesuai dengan urgensi prioritas Yayasan. Adapun program yang akan dilangsungkan adalah pembelajaran menggunakan media video animasi sebagai adaptasi teknologi dalam dunia pendidikan. Selanjutnya, program ini dipecah lagi menjadi beberapa langkah atau disebut sebagai sub-program, yakni; sosialisasi mengenai teknologi informasi dan komunikasi, kemudian selanjutnya penentuan media pembelajaran yang berbasis teknologi, dan yang terakhir sosialisasi media video animasi sebagai metode pembelajaran.



Gambar 3. Perencanaan partisipatif bersama pimpinan yayasan dan walikelas

3. Tahap Pelaksanaan dan Tahap Evaluasi (Action)

Tahap terakhir yang dilakukan yaitu tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 25 Agustus 2021. Adapun penjabaran mengenai tahapan pelaksanaan akan dijelaskan di bawah.

a. Sosialisasi Teknologi Informasi dan Komunikasi

Sosialisasi mengenai teknologi informasi dan komunikasi menjadi tahapan awal dalam tahap pelaksanaan ini. Tahapan ini dilakukan pada tanggal 9 Agustus 2021. Siswa/I Yayasan Nurul Huda Al-Inayah masih asing dengan perkembangan teknologi informasi karena belum pernah disampaikan oleh pihak pengajar dan keterbatasan fasilitas yang dimiliki, sehingga hal ini menjadi salah satu faktor penyebab keterlambatan yang dialami oleh Yayasan jika dibandingkan dengan Yayasan/Sekolah formal yang lainnya. Hal tersebutlah yang melatarbelakangi kegiatan ini dilakukan, karena seperti yang telah dijelaskan bahwa dewasa ini setiap aspek kehidupan tidak bisa terlepas dari peran teknologi, terkhusus lagi dalam ranah pendidikan yang semestinya tiap Yayasan/Sekolah perlu untuk meng-*update* metode pembelajaran guna tidak mengalami keterlambatan.

Adapun sub-informasi yang disampaikan yaitu mengenai; perangkat komputer beserta fungsinya, apa saja yang bisa kita lakukan dengan memanfaatkan teknologi, serta mengapa kita harus bisa menggunakan teknologi di jaman seperti saat ini khususnya dalam ranah pendidikan. Hal-hal tersebut disampaikan dengan cara demonstrasi menggunakan media *power point* juga *infocus* sebagai alat pendukung. Penyampaian yang dilakukan menggunakan media gambar dan suara yang mudah difahami oleh siswa/ I sekolah dasar.



Gambar 4. Sosialisasi Teknologi Informasi dan Komunikasi

b. Penentuan Media Pembelajaran yang Berbasis Teknologi

Tahapan selanjutnya setelah siswa/ I mendapatkan gambaran mengenai teknologi informasi, yakni menentukan media untuk pembelajaran. Langkah ini dilakukan pada tanggal 9 Agustus 2021. Pada tahapan ini didiskusikan mengenai metode pembelajaran yang sesuai untuk anak usia sekolah dasar. Terdapat dua opsi metode pembelajaran yakni, metode pembelajaran menggunakan PPT dengan menggunakan *infocus* sebagai alat pendukung, lalu opsi kedua yakni menggunakan video animasi dengan menggunakan *infocus* sebagai alat pendukung.

Selain dari mendiskusikan media pembelajaran yang akan digunakan, pada tahapan ini juga terdapat bahasan mengenai materi pembelajaran apa yang akan disampaikan. Melihat fakta yang terjadi di lapangan mengenai perilaku sosial siswa/ I di lingkungan Yayasan membuat pengabdian memilih pendidikan moral untuk dijadikan materi pembelajaran berbasis teknologi. Setelah tercapai kesepakatan antara pengabdian dengan pihak Yayasan mengenai media dan materi pembelajaran, waktu pelaksanaan tidak berlangsung dalam waktu dekat karena tengah berlangsungnya kegiatan peringatan hari besar Islam.



Gambar 5. Penentuan media pembelajaran berbasis teknologi

c. Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran

Tahapan yang selanjutnya yakni tahapan pembelajaran berbasis teknologi. Pada tahapan ini dilakukan proses pembelajaran menggunakan video animasi dengan *infocus* sebagai alat pendukung pembelajaran. Tahapan ini dilakukan pada tanggal 25 Agustus 2021. Materi yang disampaikan yakni mengenai perilaku moral dalam kehidupan sehari-hari lewat video animasi Nussa dan Rarra.

Setelah video animasi pembelajaran selesai ditampilkan. Kegiatan yang dilakukan selanjutnya yakni, pengabdian mencoba untuk menjelaskan ulang mengenai isi video. Selain daripada itu, pengabdian juga menyampaikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang disampaikan guna terjadinya interaksi dan komunikasi dua arah. Pengabdian juga menanyakan terkait apa yang dapat mereka fahami dari video pembelajaran tersebut.



Gambar 6. Pembelajaran menggunakan video animasi

d. Tahap Evaluasi

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dalam program pembelajaran berbasis teknologi. Pada tahapan evaluasi ini pengabdian melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa/l terkait apa yang mereka rasakan saat belajar menggunakan video animasi. Selain dari melemparkan beberapa pertanyaan, pengabdian juga mengamati

prilaku dari tiap siswa/i selama mengikuti pembelajaran. Hal-hal tersebut dilakukan untuk evaluasi terhadap indikator keberhasilan atau capaian dari setiap kegiatan yang dilakukan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan pembelajaran berbasis teknologi di Yayasan Nurul Huda Al-Inayah yang dilakukan pada 9 – 25 Agustus 2021 terdiri dari beberapa langkah tahapan, diantaranya; sosialisasi teknologi informasi dan komunikasi, penentuan media pembelajaran yang berbasis teknologi, video animasi sebagai media pembelajaran.

1. Sosialisasi Teknologi dan Informasi

Kegiatan ini berlangsung selama satu hari, yakni pada 9 Agustus 2021. Kegiatan ini dimaksudkan untuk menjadi pengantar awal sebelum masuk ke pembelajaran inti. Indikator keberhasilan dari kegiatan ini yaitu, siswa/i sekolah dasar menjadi tahu mengenai perangkat lunak dan perangkat keras dari komputer beserta dengan fungsinya. Selain itu sosialisasi ini mendapat respon positif dari siswa/i. Siswa/i yang pada pembelajaran menggunakan metode biasa jarang memerhatikan pembelajaran menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar terlebih lagi ini merupakan materi baru yang belum pernah disampaikan sebelumnya. Karena, seperti yang telah dijelaskan bahwa kurangnya fasilitas yang dimiliki berpengaruh pada keterlambatan yang dialami, sehingga dengan munculnya sosialisasi ini dapat memberi wajah baru dalam kegiatan pembelajaran. Hasil dari kegiatan ini adalah terpacunya motivasi belajar siswa/i sehingga materi pembelajaran menjadi mudah difahami oleh siswa/i.

2. Penentuan Media Pembelajaran yang Berbasis Teknologi

Kegiatan ini berlangsung selama satu hari, yakni pada tanggal 10 Agustus 2021. Pada kegiatan ini pengabdian melakukan proses pemilihan metode serta materi pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa/i Yayasan. Pengabdian melakukan beberapa persiapan seperti menyiapkan alat yang diperlukan serta memilih media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan juga dilakukannya riset terlebih dahulu mengenai dampak yang akan ditimbulkan. Adapun indikator keberhasilan pada kegiatan ini yakni metode pembelajaran yang disampaikan terstruktur dan memberikan hasil yang optimal, sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya.

3. Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran

Kegiatan ini merupakan kegiatan inti dari program kerja. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 25 Agustus 2021. Dalam kegiatan ini pengabdian menyampaikan materi pembelajaran yang tidak disampaikan di ruang kelas lewat media video animasi, sehingga siswa/i dapat menginterpretasikannya sesuai dengan pemahaman yang

mereka dapatkan yang tentu saja diberikan arahan serta pengertian terlebih dahulu mengenai isi dari video animasi tersebut. Indikator keberhasilan pada tahapan ini yaitu, siswa/ I terpacu motivasinya untuk belajar lebih mengenai hal baru yang tidak didapatkan di kelas. Selain itu juga lewat pembelajaran menggunakan media video animasi ini juga menjadikan siswa/ I dapat mengekspresikan imajinasinya serta menceritakan hasil dari pemahaman yang mereka dapatkan sehingga dapat mengasah lebih dalam kecerdasan yang dimiliki setiap siswa/ I tersebut. Secara ringkas, hasil yang didapatkan dari kegiatan KKN bagi siswa/ I di Yayasan Nurul Huda Al-Inayah ini adalah sebagai berikut :

- a. Siswa/ I di Yayasan Nurul Huda Al-Inayah dapat mengetahui hal baru dalam cara mempelajari suatu pembelajaran yakni dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang
- b. Lewat metode pembelajaran baru yang dilakukan di lingkungan Yayasan Nurul Huda Al-Inayah membuat para siswa/ I lebih bersemangat dan termotivasi untuk lebih bergerak maju
- c. Lewat video animasi yang dijadikan bahan pengajaran membuat siswa/ I menjadi lebih bebas berimajinasi dalam menceritakan pandangannya, sehingga dapat merangsang kecerdasan yang dimiliki setiap siswa/ I

Selama melakukan KKN (Kuliah Kerja Nyata) selama kurang lebih 1 Bulan di Yayasan Nurul Huda Al-Inayah, berikut adalah capaian program yang dapat direalisasikan oleh tim pengabdian:

Tabel 2. Capaian Program Pengabdian

| No | Capaian | Keterangan |
|----|--|---|
| 1 | Bertambahnya pengetahuan siswa/ i mengenai teknologi informasi yang tengah berkembang saat ini | Siswa/ I mendapatkan pengalaman baru dalam belajar yakni dengan menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran, yang membuat siswa/ I lebih bersemangat dalam belajar |
| 2 | Bertambahnya motivasi untuk belajar lebih di kalangan siswa/ i | Lewat metode pembelajaran gaya baru ini, siswa/ I menjadi lebih termotivasi untuk terus maju dan belajar guna dapat mengikuti perkembangan teknologi informasi |
| 3 | Meningkatnya imajinasi siswa/ I dalam menyikapi suatu kejadian | Lewat menonton video animasi, membuat setiap siswa/ I memiliki pandangan yang berbeda-beda sesuai dengan imajinasinya masing-masing |
| 4 | Meningkatnya rasa percaya diri siswa/ I dalam menyampaikan pendapatnya | Siswa/ I mampu untuk menceritakan apa yang mereka dapatkan setelah mengikuti pembelajaran ini |

E. Ucapan Terima Kasih

Kegiatan KKN (Kuliah Kerja Nyata) ini tentunya tidak bisa berjalan lancar apabila tidak ada dukungan dari berbagai pihak. Dengan demikian saya sampaikan terima kasih kepada Bapak Dedi Suyandi selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan serta arahan sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik sampai akhir. Terima kasih pula kami sampaikan kepada pihak Yayasan Nurul Huda Al-Inayah untuk ditanamkan program-program. Ucapan terima kasih pula untuk para walikelas yang bersedia membantu kami sampai akhir.

F. SIMPULAN

Perkembangan teknologi yang kian terus maju dan masuk ke segala aspek kehidupan termasuk dalam ranah pendidikan. Dengan demikian mau tidak mau setiap sektor pendidikan haruslah senantiasa mengikuti perkembangan teknologi supaya tidak tertinggal. Namun, hal tersebut tentunya harus mendapatkan dukungan fasilitas yang memadai guna tercapai metode pembelajaran yang optimal. Selain daripada fasilitas, juga diperlukan pengetahuan juga kemampuan yang harus dikuasai oleh tenaga pendidik. Kurangnya fasilitas dan tenaga pendidik yang berada di lingkungan Yayasan Nurul Huda Al-Inayah menjadikan proses pembelajaran mengalami keterlambatan jika dibandingkan dengan sekolah formal yang lainnya. Oleh karena itu pembinaan dan sosialisasi mengenai pembelajaran berbasis teknologi perlu dilakukan di lingkungan Yayasan.

Tujuan dari kegiatan ini yaitu untuk memperkenalkan tentang teknologi yang saat ini tengah berkembang melalui pembelajaran video animasi yang digemari siswa/l usia sekolah dasar. Dari pembelajaran tersebut di dapatkan hasil bahwa, pembelajaran menggunakan metode ini dapat lebih meningkatkan motivasi juga semangat belajar dari siswa/l. Selain itu juga lewat pembelajaran ini siswa/l menjadi lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S. (2019). PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI SEAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN. 21.
- Andriani, T. (2015). SISTEM PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI. *SosialBudaya: Media Komunikasi Ilmu - Ilmu Sosial dan Budaya, Vol. 12, No. 1 Januari - Juni 2015*, 3.
- Efendi, N. M. (2018). REVOLUSI PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL (PENGUNAAN ANIMASI DIGITAL PADA START UP SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN SISWA BELAJAR AKTIF). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi dan Antropologi Vol. 2 No. 2 September 2018 p.173-182*.

- Haryoko, S. (2009). Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi@Elektro Vol. 5, No. 1, Maret 2009, hlm. 1 - 10.*
- Kusnandar. (2013). PENGEMBANGAN MODEL PENDAYAGUNAAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) UNTUK PENDIDIKAN DI DAERAH TERPENCIL, TERTINGGAL, DAN TERDEPAN. *Jurnal KWANGSAN Vol. 1 - Nomor 2, Desember 2013.*
- Margareta Widiyasanti, Y. A. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB SISWA KELAS V. *Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun VIII, Nomor 1, April 2018, 8.*
- Purwidiatoro, M., Kristanto, D., & Hadi, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Usaha Kecil Menengah (UKM). *AMIK Cipta Darma Surakarta, 30-39.*
- Widianto, N. (2018). VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TROUBLESHOOTING PERANGKAT KERAS KOMPUTER KELAS X SMK MUHAMMADIYAH 1 SUKOHARJO. 8.
- Afif, N. (2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam Volume 2 No. 01 2019, p. 117-129 ISSN: 2338-4131 (Print) 2715-4793 (Online) DOI: <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>, 3