

---

**PENGENALAN ANIMASI KEPADA SISWA PAKET B PKBM AL-HAMRA**

Agung Perdananto<sup>1\*</sup>, Anis Mirza, Nur Rofiq<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pamulang

\*E-mail: [dosen00287@unpam.ac.id](mailto:dosen00287@unpam.ac.id)

**ABSTRAK**

Dalam dunia pendidikan, saat ini teknologi informasi merupakan sesuatu yang memiliki peranan sangat penting, selain sebagai digunakan sebagai media informasi dan komunikasi didalam kegiatan sekolah, juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang menarik minat siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Penggunaan teknologi informasi sebagai media pembelajaran dapat berbentuk gambar, animasi, video, audio, program CAI (Computer Assisted Instruction), program simulasi, dan lain-lain. Media pembelajaran berbasis teknologi informasi sangat bagus untuk diterapkan saat pembelajaran karena peserta didik lebih tertarik pada media yang berbasis teknologi sehingga peserta didik akan lebih antusias saat kegiatan pembelajaran. Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak harus dipilih dengan seksama yang seharusnya dapat menggambarkan nilai-nilai yang membentuk jati diri siswa. Dalam dunia pendidikan saat ini, khususnya pembelajaran kepada anak-anak, animasi memiliki konsep pembelajaran yang menyenangkan (belajar sambil bermain), animasi dinilai cukup efektif digunakan sebagai media belajar. Video game dapat juga dikatakan sebagai permainan komputer yang dibuat dengan teknik pemrograman dan animasi. Pada umumnya animasi menyediakan sistem pengaturan pergerakan objek dan pengaturan serta desain yang dapat disesuaikan, selain bertujuan untuk menghibur, animasi juga dapat membantu menarik minat belajar anak - anak serta mengasah cara berpikir anak-anak.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Animasi, Siswa

**ABSTRACT**

*In the world of education, currently information technology is something that has a very important role, apart from being used as a medium of information and communication in school activities, it also functions as a learning medium that attracts students' interest. One of the learning media that can be used in learning is information technology-based learning media. The use of information technology as a learning media can take the form of images, animation, video, audio, CAI (Computer Assisted Instruction) programs, simulation programs, etc. Information technology-based learning media is very good to apply during learning because students are more interested in technology-based media so that students will be more enthusiastic during learning activities. The media used in learning activities in kindergarten must be chosen carefully and should be able to depict the values that shape the student's identity. In the world of education today, especially learning for children, animation has the concept of fun learning (learning while playing), animation is considered quite effective as a learning medium. Video games can also be said to be computer games created using programming and animation techniques. In general, animation provides a system for regulating object movements and settings and designs that can be adjusted. Apart from being aimed at entertaining, animation can also help attract children's interest in learning and hone children's way of thinking.*

**Keywords:** Learning Media, Animation, Students

**PENDAHULUAN**

**1. Analisis Situasi**

PKBM Al-Hamra, merupakan salah satu sekolah atau lembaga pendidikan yang beralamat di Jl. Irigasi Sipon, RT.001/RW.001, Cipondoh Makmur, Kec. Cipondoh, Kota Tangerang, Banten 15122, Dengan SK Pendirian: 421.10/01-PKBM/CIPONDOH/2019. Program paket C pada umumnya dilaksanakan dalam Pusat Kegiatan Belajar Mengajar (PKBM) yang tersedia di berbagai daerah. Salah satunya, Pusat Kegiatan Belajar Mengajar (PKBM) Al-Hamra yang pada tahun ajaran 2020/2021 telah mengadakan kegiatan belajar mengajar. Pada masa pandemic seperti ini, kegiatan belajar mengajar di

---

PKBM Al-Hamra tidak jauh berbeda dengan pendidikan formal, di mana kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan yakni melalui sistem dalam jaringan (daring). Kegiatan belajar mengajar pada masa pandemi corona ini, di pendidikan kesetaraan paket A, B dan C sama dengan pendidikan formal, yakni dilakukan dengan proses belajar jarak jauh sesuai petunjuk permen dari kemendikbud baik itu di pendidikan formal maupun non formal berlaku kurikulum darurat.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis teknologi informasi, penggunaan teknologi informasi sebagai media pembelajaran dapat berbentuk gambar, animasi, video, audio, program CAI (Computer Assisted Instruction), program simulasi, dan lain-lain. Media pembelajaran berbasis teknologi informasi sangat bagus untuk diterapkan saat pembelajaran karena peserta didik lebih tertarik pada media yang berbasis teknologi sehingga peserta didik akan lebih antusias saat kegiatan pembelajaran. Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah harus dipilih dengan seksama yang seharusnya dapat menggambarkan nilai-nilai yang membentuk jati diri siswa. Dalam dunia pendidikan saat ini, khususnya pembelajaran kepada anak-anak, teknologi game, dengan mengusung konsep pembelajaran yang menyenangkan (belajar sambil bermain), game dinilai cukup efektif digunakan sebagai media belajar yang dapat membantu menarik minat belajar anak - anak serta mengasah cara berpikir anak-anak.

Permainan video atau video game adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna. Video game dapat juga dikatakan sebagai permainan komputer yang dibuat dengan teknik pemrograman dan animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi, haruslah memahami pembuatan animasi atau jika ingin membuat game, maka harus memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan. Pada umumnya video game menyediakan sistem penghargaan, misalnya skor yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada didalam permainan. Game bertujuan untuk menghibur, biasanya game banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa. Animasi merupakan sebuah permainan yang secara khusus dibuat sebagai media pembelajaran yang sangat dibutuhkan bagi siswa ataupun anak-anak, animasi bertujuan selain untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Saat ini sudah banyak sekali animasi yang dapat digunakan oleh guru dalam menunjang pembelajaran, semua itu dapat diunduh melalui playstore maupun appstore.

Bagi seorang guru, media pembelajaran berupa animasi sangat bermanfaat sekali dalam menunjang pembelajaran karena animasi bukan hanya berupa permainan saja namun juga memuat materi pembelajaran bagi anak-anak yang disajikan dengan cara yang menyenangkan. Penggunaan animasi dalam pembelajaran merupakan salah satu upaya yang tepat yang dapat memicu semangat anak-anak atau siswa dalam mengikuti pembelajaran juga dapat membuat anak menjadi tidak bosan, dengan menggunakan animasi dapat menunjang kebutuhan anak dalam bermain namun juga tidak melupakan kewajibannya untuk belajar.

## **2. Permasalahan Mitra**

Berdasarkan pada uraian situasi diatas, terdapat beberapa permasalahan yang teridentifikasi di lokasi pengabdian sehingga dirasa penting untuk segera dilakukan pelatihan, antara lain:

- a. Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat, sehingga teknologi informasi memiliki peranan sangat penting dalam dunia pendidikan, tetapi pihak sekolah belum memanfaatkannya secara maksimal sebagai media pembelajaran
- b. Metode pembelajaran tradisional atau konvensional yang dikenal dengan metode ceramah yang digunakan dalam proses belajar dan pembelajaran, di nilai kurang efektif dan cenderung membosankan bagi siswa atau anak- anak.

### **3. Tujuan Pengabdian kepada Masyarakat**

Tujuan umum dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah mengenalkan pemrograman kepada anak-anak (Coding for kids) kepada siswa Paket B PKBM AL-HAMRA . Secara khusus tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

- a. Melaksanakan kegiatan pelatihan yang selaras dengan perkembangan teknologi informasi dengan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran kepada siswa atau anak-anak Paket B PKBM Al-Hamra
- b. Mendukung kegiatan pembelajaran tradisional atau konvensional dengan menggunakan media pembelajaran yang berupa pembuatan animasi agar dapat menumbuhkan semangat dan menarik minat belajar siswa.

## **METODE**

PKBM Al-Hamra , merupakan salah satu sekolah atau lembaga pendidikan yang beralamat di Jl. Irigasi Sipon, RT.001/RW.001, Cipondoh Makmur, Kec. Cipondoh, Kota Tangerang, Banten 15122, Dengan SK Pendirian: 421.10/01-PKBM/CIPONDOH/2019. Dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa, pihak sekolah ingin memanfaatkan secara maksimal sebagai media pembelajaran, yang sesuai peranan teknologi informasi dalam dunia pendidikan saat ini, dan selaras dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat. Metode pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar dan pembelajaran adalah metode pembelajaran tradisional atau konvensional yang di nilai kurang efektif dan cenderung membosankan bagi siswa atau anak- anak.

### **1. Kerangka Pemecahan Masalah**

Memberikan sosialisasi dan pelatihan tentang pembuatan animasi kepada siswa atau anak-anak Paket B PKBM Al-Hamra selama 3 hari berturut turut. Mulai dari penyiapan tim yang membantu dalam kegiatan tersebut dan kegiatan pelatihan yang diikuti oleh para siswa Paket B PKBM Al-Hamra dengan narasumber yang berasal dari mahasiswa dan dosen prodi Teknik Informatika Universitas Pamulang.

### **2. Realisasi Pemecahan Masalah**

---

Adapun langkah-langkah yang kami persiapkan dalam pengabdian masyarakat di Paket B PKBM Al-Hamra sebagai berikut:

- d. Menyiapkan tim untuk mempersiapkan diri untuk transfer knowledge. Sehingga diperlukan persiapan tim yang matang sebelum memberikan pelatihan kepada para siswa Paket B PKBM Al-Hamra , Memberikan peluang untuk bisa mentransfer knowledge tentang pembuatan game.
- e. Memberikan pengenalan dan pelatihan kepada siswa-siswi Paket B PKBM Al-Hamra tentang pembuatan game.

### **3. Khalayak Sasaran**

Sasaran program pengabdian masyarakat ini ditujukan siswa dan siswi Paket B PKBM AL-HAMRA di Jl. Irigasi Sipon, RT.001/RW.001, Cipondoh Makmur, Kec. Cipondoh, Kota Tangerang, Banten 15122, Dengan SK Pendirian: 421.10/01-PKBM/CIPONDOH/2019. Sejumlah 25 Orang siswa Dengan hasil yang diharapkan adalah para peserta mengetahui dan memahami tentang penggunaan software Scraeth untuk pembuatan animasisemaksimal mungkin. Peserta dapat menambah ilmu pengetahuan dan dapat memahami pembuatan animasisetelah mengikuti kegiatan PKM yang dilaksanakan. Dan output dari pengabdian pada masyarakat ini adalah pengetahuan peserta dalam menggunakan software Scraeth untuk pembuatan animasi.

### **4. Tempat dan Waktu**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di Paket B PKBM AL-HAMRA Jl. Irigasi Sipon, RT.001/RW.001, Cipondoh Makmur, Kec. Cipondoh, Kota Tangerang, Banten.

### **5. Metode Kegiatan**

Kegiatan Pemberian materi secara detail dan Praktek langsung di Lab Sekolah dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Sesi Tanya Jawab.

Pada hari pertama diadakan pemaparan materi bagi siswa tentang pemrograman dan dasar-dasar pemrograman. Pemaparan ini membahas tentang pengetahuan pemrograman dan dasardasar pemrograman. Selain pemaparan materi Universitas Pamulang, sesi tanya jawab juga dilakukan untuk memastikan materi yang disampaikan sudah diterima oleh peserta dengan baik. Selain itu pula dilakukan proses instalasi software atau tools pendukung yang akan digunakan untuk membuat aplikasi.

- b. Praktik Penggunaan Aplikasi Dan Lingkungan Kerja

Pada hari kedua, pengabdian masyarakat memberikan materi tentang pengenalan aplikasi *Scratch*, penggunaan aplikasi, lingkungan kerja serta fitur-fitur yang terdapat didalamnya. Melakukan persiapan dengan dimulai dari cara menyiapkan bahan-bahan seperti, gambar, video ataupun suara kemudian pembuatan rancangan layar dan desain tampilan secara detail dan terperinci kepada siswa. Lalu dilakukan juga kegiatan praktek guna mengaplikasikan apa yang telah disampaikan sebelumnya.

c. Praktikum Pembuatan Animasi

Pada hari ketiga, pengabdian masyarakat memberikan pelatihan tentang pembuatan animasi sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya dengan mengadakan workshop dan pelatihan serta praktek dengan pendampingan yang intensif.

## **HASIL**

Tindakan dalam tahapan persiapan adalah berupa implementasi program sebagai berikut. Tahap persiapan dilakukan untuk menggali masalah yang berkaitan dengan potensi pembelajaran tentang pemrograman untuk anak-anak dalam hal ini adalah siswa-siswa Paket B. Hasil observasi diperoleh data bahwa fasilitas untuk pembelajaran tentang pemrograman untuk anak-anak di Paket B PKBM Al-Hamra sudah cukup memadai.

Fasilitas yang ada berupa fasilitas hotspot, LCD di ruang kelas dan juga laboratorium komputer dengan akses internet yang cukup memadai. Namun, fasilitas yang ada tersebut belum bisa dimanfaatkan secara maksimal dikarenakan di Paket B PKBM Al-Hamra belum pernah menggunakan aplikasi *Scratch* untuk mengenalkan kepada siswa tentang programming. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan penggunaan coding for kids ini sangat penting dan berguna untuk untuk Murid di Paket B PKBM Al-Hamra agar dapat mengenal dan memahami coding atau bahasa pemrograman untuk dapat menumbuhkan minat dan mengasah keahlian siswa. Diharapkan setelah dilakukan kegiatan PKM para siswa termotivasi untuk t mengenal dan memahami coding atau bahasa pemrograman serta siswa dapat melakukan praktek secara langsung dengan membuat sebuah animasi lewat materi yang diberikan dari kegiatan PKM ini.

Bagi pihak sekolah harus terus memberikan kesempatan kepada pihak eksternal terutama dibidang teknologi kekinian untuk mampu menyerap kedalam knowledge anak didiknya bisa dengan melakukan terobosan-terobosan yang efektif. Sehingga siswa mendapatkan pengalaman dan motivasi yang terbaik untuk awal tentang pembuatan animasi, hal tersebut diperlukan agar siswa dapat menambah ilmu pengetahuan dan mengasah soft skill sejak dini, untuk itu perlu menyiapkan infrastruktur yang mendukung dan membuat kegiatan Ekstrakurikuler untuk pembelajaran online (daring) yang sesuai dengan standar siswa didik. Dengan menerapkan standar global pada lini lokal yang mampu membuat peserta didik untuk mau belajar.

Berdasarkan hal tersebut diatas, tim pengusul bermaksud memberikan pembuatan animasi. Adapun rencana pemaparan materi dan pelatihan pembuatan animasi menggunakan aplikasi Scratch sebagai media pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1. Rencana Pemaparan Materi dan Pelatihan**

NO.	HARI	WAKTU	MATERI
1.	Pertama	120 menit	Pemanfaatan tentang teknologi informasi, dasar-dasar animasi
2.	Ke Dua	120 Menit	Pengenalan <i>Scratch</i> , komponen-komponen dan fitur-fitur didalam aplikasi <i>Scratch</i>
3.	Ke Tiga	120 Menit	Membuat dan praktek pembuatan animasi sederhana

## **PEMBAHASAN**

Pada tahap ini dilakukan penyampaian materi dan pelatihan pembuatan animasi kepada anak dengan menggunakan Scratch. Tujuan kegiatan penyampaian materi adalah untuk membekali pengetahuan dan motivasi kepada siswa tentang pentingnya mengasah kemampuan dan kreativitas sejak dini serta memperlihatkan tentang suasana dan cara belajar tentang pemrograman yang menyenangkan. Selain itu, murid juga dapat lebih memahami penggunaan aplikasi Scratch karena pada kegiatan pelaksanaan ini dilakukan demontrasi dan penggunaan aplikasi Scratch sebagai media pembelajaran tentang pembuatan animasi .

### **1. Hari Pertama.**

Pada hari pertama diadakan pemaparan materi bagi siswa tentang dasar-dasar pembuatan animasi. Pemaparan ini membahas tentang pengetahuan animasi dan dasar-dasar pembuatan animasi. Selain pemaparan materi Universitas Pamulang, sesi tanya jawab juga dilakukan untuk memastikan materi yang disampaikan sudah diterima oleh peserta dengan baik. Selain itu pula dilakukan proses instalasi software atau tools pendukung yang akan digunakan.

### **2. Hari Kedua**

Pada hari kedua, pengabdian masyarakat memberikan materi tentang pengenalan aplikasi Scratch, penggunaan aplikasi, lingkungan kerja serta fitur-fitur yang terdapat didalamnya. Proses praktek didalam dimulai dari cara menyiapkan bahan-bahan seperti, gambar, video ataupun suara kemudian pembuatan rancangan layar dan desain tampilan secara deatil dan terperinci kepada siswa. Lalu dilakukan juga kegiatan praktek guna mengaplikasikan apa yang telah disampaikan sebelumnya.

### **3. Hari ketiga**

Pada hari ketiga, pengabdian masyarakat memberikan pelatihan tentang pembuatan animasi dalam bentuk sebuah animasi sederhana sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya.

Dalam pelaksanaan praktek pembuatan aplikasi yang berlangsung didalam lab komputer Paket B PKBM Al-Hamra dilakukan dengan pendampingan yang instensif.



**Gambar 1. Materi Kegiatan PKM**

Pelaksanaan proses pelatihan dan pembuatan animasi bagi anak-anak, pada dasarnya adalah membekali mereka untuk memiliki kemampuan berpikir yang kreatif dan inovatif.



**Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan PKM**

Tahapan pelatihan dilaksanakan dengan tujuan untuk memberikan kesempatan bagi siswa dan siswi untuk langsung mempraktikkan apa yang telah diajarkan oleh para narasumber. Kegiatan selanjutnya dilakukan pelatihan menggunakan aplikasi Scratch sebagai media alat bantu untuk membuat animasi bagi siswa. Pelatihan yang dilakukan meliputi pengenalan aplikasi Scratch, penggunaan komponen-komponen dan fitur didalamnya, desain rancangan antar muka dan implementasi untuk membuat animasi dalam bentuk game sederhana.

#### **4. Evaluasi**

Tahap ketiga dalam kegiatan pengabdian ini adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan Evaluasi untuk mengetahui kendala selama pelatihan. Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan bagi siswa dan siswi di Paket B PKBM Al-Hamra telah berlangsung dengan baik. Hal ini terlihat dari sambutan positif dan antusiasme dari siswa dan siswi untuk mengikuti pelatihan dengan baik

#### **SIMPULAN**

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilakukan pada Paket B PKBM Al-Hamra yang beralamat di Jl. Irigasi Sipon, RT.001/RW.001, Cipondoh Makmur, Kec. Cipondoh, Kota Tangerang, Banten., didapatkan hasil:

1. Hasil yang dicapai bahwa bertambahnya pengetahuan siswa dan siswi di Paket B tentang pembuatan animasi dengan aplikasi *Scratch* dan mampu membuat sebuah animasi sederhana yang sesuai dengan alur prosedur dan rancangan yang telah dibuat sebelumnya.
2. Dan adanya produk hasil dari pelatihan dan praktek siswa dan siswi yaitu sebuah aplikasi dalam bentuk animasi sederhana yang telah mereka buat dengan di dampingi oleh para narasumber dan instruktur dari civitas akademik universitas Pamulang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustini, I., Nurjaya. (2017). Perancangan Animasi Rambu - Rambu Lalu Lintas Menggunakan Model Prototipe. Prosiding Seminar Nasional Informatika dan Sistem Informasi. Volume 2, Nomor 2, Jul - Okt 2017. P.389-396.
- Anik Vega Vatianingsih, (2016). Animasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 1, No. 1, 25-32.
- Chandel, P., Dutta, D., Tekta, P., Dutta, K., & Gupta, V. (2016). Digital Game Based Learning in Computer Science Education. Proceedings of the National Conference on Recent Innovations in Science and Engineering (RISE-2016), 1(2), 33–37. Retrieved from <http://www.cpuh.in/academics/pdf/7-Preetika.pdf>
- Dian Wahyu Putra, A. Prasita Nugroho, Erri Wahyu Puspitarini. (2016). Animasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini, Vol. 1, No. 1, 46-58.
- Irsyadi. A.F., & Nugroho. S.Y.(2015). Animasi Pengenalan Anggota Tubuh dan Pengenalan Angka Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Berbasis Kinect. Prosiding SNATIF.
- Jayanti. W.E., Meilinda. E., Fahriza. N.(2018). Animasi “Kids Learning” Sebagai Media Pembelajaran Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. Jurnal khatulistiwa Informatika, Vol. Vi, No. 1 Juni 2018. P.79-86.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Vol. 8, 19-35. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/download/706/570>
- Scratch Educator Guide (2022). [Scratch.mit.edu: EducatorGuidesAll.pdf](https://scratch.mit.edu/EducatorGuidesAll.pdf)
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.