

PELATIHAN PENGGUNAAN PETA BERBENTUK ANIMASI TERHADAP GURU DI MADRASAH MTs. LEPAK

Hadi Gunawan Sakti¹

¹Program Studi Teknologi Pendidikan FIPP UNDIKMA

e-mail: gunawansakti33@gmail.com

Abstrak: Dalam proses pembelajaran yang terjadi di MTs. NW Lepak hasil belajar siswa berkurang salah satu faktor yang mempengaruhi adalah guru di MTs. NW Lepak kurang memanfaatkan media sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran dan guru hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga siswa cenderung pasif dan cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas dan proses pembelajaran seringkali dijumpai adanya siswa yang kurang berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa cenderung pasif dan tidak serius dalam belajar sehingga siswa tidak paham dengan materi pembelajaran yang dipelajari. Untuk mengurangi hal itu dibutuhkan keterampilan dari guru tentang bagaimana memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana pendukung kegiatan pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru di dalam mengembangkan media sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga diharapkan melalui kegiatan ini dapat menjadikan proses pembentuk kepribadian siswa yang lebih baik dengan melalui penggunaan media pembelajaran berupa Peta berbentuk animasi. Metode pelaksanaan pengabdian meliputi koordinasi kegiatan, persiapan alat, dan bahan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil kegiatan pengabdian, kegiatan ini disambut dengan antusias dan termotivasi dalam melaksanakan kegiatan tersebut, dari hasil prakteknya dapat di tarik kesimpulan bahwa 85% peserta sosialisasi telah mampu menggunakan multimedia dengan baik.

Kata kunci: pelatihan, media peta, animasi

PENDAHULUAN

Konsep Teknologi Pendidikan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain. Pada tahun 1960-an teknologi pendidikan menjadi salah satu kajian yang banyak mendapat perhatian di lingkungan ahli pendidikan. Pada awalnya teknologi pendidikan merupakan kelanjutan perkembangan dari kajian-kajian tentang penggunaan dari audio visual dan program belajar dalam penyelenggaraan pendidikan. Selain itu adapun alasan dari peneliti untuk memilih media peta berbentuk animasi sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini. Dikarenakan Guru di sekolah MTs. Lepak Kabupaten Lombok Timur belum memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajaran. Teknologi pendidikan sebagai teori dan praktik secara faktual yang telah menjadi bagian integral dari upaya pengembangan sumber daya manusia khususnya pada sistem pendidikan dan pelatihan. Adapun media peta berbentuk animasi yang digunakan oleh peneliti termasuk dalam kawasan pengembangan. Pengembangan berakar pada produk media. Pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan dapat diorganisasikan dalam empat kategori: Teknologi Cetak, Teknologi Audio Visual, Teknologi Berbasis Komputer, Teknologi Terpadu. Media peta pada dasarnya merupakan mapp atau taplak meja yang digambarkan permukaan bumi pada bidang datar yang di perkecil dengan skala di sertai dengan simbol-simbol. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah kelangsungan proses belajar selesai. Hasil belajar yang dimaksud yakni hasil yang dicapai oleh siswa setelah

melalui proses pembelajaran dan pemberian nilai, sikap, apresiasi dan keterampilan yang dimiliki peserta didik sesuai kemampuannya. Sehingga peserta didik dapat mengetahui sejauh mana kemampuan yang dimiliki terhadap penguasaan materi atau pembahasan yang telah disampaikan oleh guru. Dengan demikian, Guru harus benar-benar teliti memilih metode pelajaran. Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang pada umumnya wajib dilaksanakan oleh setiap Negara. Dalam pendidikan tentu memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai sehingga tujuan yang dicita-citakan mampu terwujud. Baik pihak pemerintah, masyarakat, orang tua maupun siswa itu sendiri sangat mengharapkan terwujudnya pendidikan yang bermutu baik proses maupun hasilnya.

Dengan demikian, berdasarkan uraian di atas, Tim Pengabdian merasa tertarik untuk melakukan kegiatan tersebut dengan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru di dalam mengembangkan media sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga diharapkan melalui kegiatan ini dapat menjadikan proses pembentuk kepribadian siswa yang lebih baik dengan melalui penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti menemukan beberapa permasalahan di MTs. Lepak Kabupaten Lombok Timur. Peneliti menemukan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dari kurangnya hasil UTS (Ujian Tengah Semester). Pada mata pelajaran IPS Terpadu siswa dituntut untuk mencapai nilai KKM 75, siswa yang dapat mencapai nilai KKM itu sebanyak 20 siswa sementara 24 siswa lainnya masih berada di bawah KKM. Salah satu faktor penyebab siswa belum mencapai nilai KKM adalah Guru di sekolah belum memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajaran. Selain itu fasilitas juga masih kurang memadai contohnya masih terbatasnya Proyektor LCD dan komputer. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton dan siswa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran IPS Terpadu dikelas. Dalam proses pembelajaran seringkali dijumpai adanya siswa yang kurang berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa cenderung pasif dan tidak serius dalam belajar sehingga siswa tidak paham dengan materi pembelajaran yang dipelajari. Untuk mengurangi hal itu dibutuhkan keterampilan dari guru tentang bagaimana memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana pendukung kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini tim pengabdian akan mencoba untuk menggunakan media peta berbentuk animasi untuk mendorong guru dalam merancang media yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa

KAJIAN PUSTAKA

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah pembelajaran itu berlangsung sehingga terjadinya perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa yang mencakup nilai-nilai dibidang kognitif, efektif dan psikomotorik. Selain itu Sudjana (2009:3) menjelaskan bahwa “hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotorik”. Selain itu, Suprijono, (2010:5) menjelaskan “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan

keterampilan yang mengakibatkan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja yang dilihat secara terpisah tetapi juga secara komprehensif”.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor internal yang berasal dari diri siswa itu sendiri, selain itu juga faktor keluarga merupakan faktor yang paling dekat dengan siswa dan sangat mempengaruhinya sehingga apapun yang dilakukan oleh siswa tergantung pada apa yang didik oleh kedua orang tuanya, Faktor interna adalah faktor yang datang diluar diri siswa yaitu lingkungan. Selain itu Sudjana (2009:76) mejalaskan bahwa hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. 1) Faktor Internal adalah faktor individu yang berasal dari dalam diri siswa, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial, ekonomi, faktor fisik dan psikis. 2) Faktor Eksternal adalah faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan terutama kualitas pengajaran.

2. Media Peta

a. Pengertian Media Peta

Peta merupakan suatu gambaran yang berisih suatu tempat wilayah permukaan bumi yang diperkel. Sedangkan ahli lain mengatakan Ramadan (2013:4) Peta berasal dari bahasa yunani yaitu *Mappa* (taplak meja). Secara umum peta dapat diartikan gambaran permukaan bumi pada bidang datar yang diperkecil dengan skala yang disertai dengan simbol-simbol tertentu. Ilmu yang mempelajari peta disebut Kartografi. Sedangkan Sadiman (2011:48) media peta adalah “media yang pada dasarnya berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi”. disamping itu, Nurdin (2008:91) kata “peta” adalah “gambaran sebagian atau seluruh wilayah dipermukaan bumi dengan berbagai kenempakannya pada bidang datar yang diperkecil dengan menggunakan skala tertent”. Ilmu yang mempelajari tentang peta disebut kartografi.

b. Fungsi-fungsi Peta

Peta berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi, sebagai alat peraga, yang memberikan pengetahuan relatif dan tentang posisih suatu wilayah, sebagai alat komunikasi dan alat analisis serta sebagai media pembelajaran, tetapi secara khusus peta dan globe tersebut memberikan informasi tentang keadaan permukaan bumi, tempat, arah, jarak, data-data budaya, informasi tentang permukaan bumi, dapat melengkapi pengetahuan dan informasi tentang arah, jarak, bentuk dan ukuran suatu wilayah, dapat menambah arti dari suatu bahan deskriptif, dapat memperlihatkan bentuk bumi yang mendekati kebenarannya, dapat mendemonstrasikan gerakan rotasi bumi dari barat ke timur dan menunjukan suatu lokasi walaupun tidak sedetail peta, serta mengumpulkan dan menyeleksi data-data atau keterangan dari suatu daerah yang akan disajikan pada peta dengan bentuk simbol yang konvensional. Sedangkan Ramadan (2013:4) menjelaskan bahwa fungsi peta antara lain sebagai berikut: (1) Untuk menyajikan data tentang potensi suatu daerah, (2) Membantu dalam pembuatan suatu desain misalnya desain jalan, (3) Sebagai penunjuk arah suatu lokasi atau posisi, (4) Untuk memperlihatkan ukuran, karena melalui peta dapat diukur luas daerah dan jarak dipermukaan bumi (5) Untuk memperlihatkan atau menggambarkan bentuk-bentuk permukaan bumi sehingga dimensinya dapat terlihat dalam peta. Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media peta merupakan suatu alat bantu untuk mempermudah seseorang untuk mengetahui suatu tempat atau wilayah.

c. Tujuan Pembuatan Peta

Tujuan pembuatan peta supaya manusia dapat mengetahui data- data tentang letak suatu tempat wilayah daerah antau wilayah kepulauan. Selain itu Ramadhan (2013:4) menjelaskan ada beberapa tujuan pembuatan peta sebagai berikut: (1) Menyimpan data-data yang ada dipermukaan bumi, (2) Menganalisis data spesial seperti perhitungan volume. (3) Memberikan informasi dalam perencanaan tata kota dan pemukiman. (4) Memberikan informasi tentang ruang yang sifat alami, baik manusia maupun budaya. Dari empat tujuan pembuatan peta tersebut dapat disimpulkan dengan adanya peta untuk mempermudah seseorang mengetahui apa yang ada di permukaan bumi ini. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Peta dibuat dengan tujuan untuk memberikan manfaat dalam kegiatan pembelajaran.

d. Kelebihan Media Peta

Kelebihan media peta dapat membantu seorang guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, yang sulit dijelaskan dengan cerama saja seperti, tempat, gunung, pulau, sungai dan hewan dengan adanya media semuanya dapat teratasi cukup dengan memperlihatkan gambar- gambar tersebut melalui media pembelajaran. Selain itu kelebihan media peta dapat dilihat di bawah ini sebagai berikut: (1) Memungkinkan minat siswa mengerti posisi dari kesatuan politik, daerah kepulauan dan lain-lain, (2) Merangsang minat siswa terhadap penduduk dan pengaruh-pengaruh geografis, (3) Memungkinkan siswa memperoleh gambaran tentang imigrasi dan distribusi penduduk, tumbuh-tumbuhan dan kehidupan hewan, serta bentuk bumi yang sebenarnya. Dengan adanya media tersebut pembelajaran lebih menarik dan dapat merangsang motivasi belajar siswa.

5. Media Animasi

1). Pengertian Media Animasi

Media animasi merupakan suatu simbol titik-titik yang digabungkan sehingga mendapatkan ilusi gerakan selain itu juga animasi berasal dari bahasa latin yaitu "aminal" yang berarti jiwa, hidup. Sedangkan Adriyanto (2010:3) menjelaskan bahwa "animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional". Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media peta berbentuk animasi merupakan media pembelajaran yang memadukan antara gambar dengan *inbeethwin* animasi bila diproyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (Bergerak), seperti yang kita lihat dalam film kartun maupun film layar lebar.

2) Contoh Media Peta Animasi Berikut adalah contoh Media peta animasi wilayah negara Indonesia. Dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.1 peta Indonesia.

Dari contoh media peta di atas dapat disimpulkan bahwa media peta berbentuk animasi merupakan suatu gambar peta dengan animasi yang digabungkan sehingga dapat hidup dan bergerak selain itu juga adapun alasan dari peneliti untuk mengambil media peta berbentuk animasi sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini dikarenakan guru di sekolah belum memaksimalkan penggunaan media sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran.

3. Penggunaan Peta Berbentuk Animasi Terhadap Hasil Belajar

Media peta berbentuk animasi merupakan media pembelajaran yang menggabungkan antara media dengan peta dan animasi sehingga pembelajaran lebih menarik dan pada meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam melaksanakan pembelajaran guru memberikan beberapa pertanyaan yang bersifat mendidik, sehingga siswa akan lebih berperang aktif dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Selan itu ahli lain menjelaskan Adriyanto (2010:3) “peta animasi merupakan salah satu bentuk gabungan gambar dengan animasi visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional”.

METODE PELAKSANAAN

Berdasarkan observasi ada beberapa fakta di lapangan menunjukkan betapa minimnya guru didalam kemampuan mengembangkan media pembelajaran berbasis karakter. Dengan demikian, melalui kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di lokasi yakni MTs.Lepak Kabupaten Lombok Timur. Tim pengabdian merasa perlu untuk melakukan sebuah kegiatan Pelatihan penggunaan Peta Berbentuk Animasi.

Metode pelaksanaan pengabdian di bagi menjadi beberapa tahap sebagai berikut:

1. Koordinasi Kegiatan

Melakukan pendekatan dengan kepala sekolah dan guru-guru di MTs Lepak Kabupaten Lombok Timur, dalam melaksanakan kegiatan Pelatihan dan persiapan kegiatan pengabdian

2. Persiapan Alat dan Bahan

Persiapan Alat media pembelajaran dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan pelatihan. Dalam proses ini Tim pengabdian dibantu oleh mahasiswa dari FIPP UNDIKMA sebagai bentuk dari partisipasinya

3. Pelaksanaan

1. Pemberian Materi

Kegiatan ini meliputi penyampaian dasar teoritis tentang sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran berupa peta berbentuk animasi.
- 2) Indikator nilai-nilai karakter yang termuat pada materi pembelajaran
- 3) Cara pengembangan media pembelajaran yang berbasis karakter

2. Pembimbing

Diakhir sesi Tanya jawab atau ISOMA, tim pengabdian membimbing guru dalam pengembangan dan pelatihan media berupa peta berbentuk animasi

3. Evaluasi

Di dalam kegiatan ini tim pengabdian akan meminta semua peserta untuk memperlihatkan hasil pengembangan media pembelajaran berupa peta berbentuk animasi yang sesuai dengan kompetensi guru masing-masing dalam pengampu mata pelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta terhadap kegiatan tersebut didalam mengembangkan materi dengan memanfaatkan media animasi sebagai

salah alat untuk mempermudah didalam menyampaikan materinya sehingga siswa mudah untuk memahami dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 25 Mei 2022 pukul 08.00 WITA sampai dengan 14.30 WITA bertempat di lokasi MTs. Lepak Kabupaten Lombok Timur. Kegiatan ini Bertema tentang kegiatan Pelatihan penggunaan Peta berbentuk animasi. Tujuan kegiatan ini untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru di dalam mengembangkan media sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran yang memiliki nilai berbasis karakter. Kegiatan materi ini akan disampaikan oleh bapak Dr.Hadi Gunawan Sakti, M.Pd sebagai narasum. Kegiatan pengabdian dibuka langsung oleh Kepala Sekolah MTs Lepak Kabupaten Lombok Timur. Kegiatan dihadiri oleh 40 peserta yang terdiri dari guru-guru dan siswa.

Kegiatan pokok dalam pengabdian yang dilakukan di Sekolah MTs. Lepak Kabupaten Lombok Timur. yakni memberikan Pelatihan tentang penggunaan multimedia. Kegiatan sosialisasi dipandu langsung oleh Dr.Hadi Gunawan Sakti, M.Pd., selaku pemateri. Pelatihan yang diberikan adalah penggunaan Peta berbentuk animasi untuk guru MTs Lepak Kabupaten Lombok Timur. Adapun rincian materi yang diberikan adalah berupa pemahaman media pembelajaran, kelebihan media animasi, karakteristik media animasi, jenis media animasi,dan cara pengembangan media pembelajaran.

Setelah menjelaskan pokok-pokok materi itu sampai selesai, tim pengabdian mengadakan tahapan evaluasi kepada guru dan siswa yang hadir, dengan masing-masing membuat media sesuai dengan bidang kompetensi yang dimiliki, dari hasil prakteknya dapat di Tarik kesimpulan bahwa 85 % peserta pelatihan telah mampu mengembangkan Multimedia pembelajaran berbasis karakter dengan baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari rangkain kegiatan pengabdian pada masyarakat yang dilakukan oleh Tim dosen FIPP UNDIKMA adalah:

1. Kegiatan dilaksanakan pada hari Rabu, 25 Mei 2022 di Aula MTs Lepak Kabupaten Lombok Timur. Kegiatan di hadiri oleh 40 peserta masing-masing pesertanya guru dan siswa MTs. Lepak Kabupaten Lombok Timur. Berdasarkan hasil pemantauan disaat pelatihan dilakukan guru – guru terlihat sangat termotivasi dalam kegiatan tersebut
2. Guru-guru telah dapat mengembangkan media pembelajaran berupa peta berbentuk animasi

B. Saran

Kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran berupa peta berbentuk media animasi sebaiknya mempersiapkan semua alat dan program aplikasi yang dibutuhkan dan perlu diikuti serta para tim teknis aplikasi untuk menuntun para peserta pelatihan agar dapat dibina dengan baik dan memudahkan guru-guru didalam mengembangkan kemampuannya didalam mendisain materinya agar lebih menarik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyanto, Bambang. 2010. *Pembuatan Animasi Dengan Macromedia Flash 8*. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010)
- Arief, S. Sadiman., Rahardjo, R., Haryono, Anung., & Rahardjito. 2011. *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyat. 2011. *Jurnal Media Pemedi Pembelajaran 2011*.
- IKIP Mataram. 2011. *Buku Pedoman Pembimbingan dan Penulisan Karya Ilmiah IKIP Mataram*.
- Khaeruman, Nurhidayati Siti, 2016. *Trik-Trik Mengajar*. Mataram: Republik Indonesia Perpustakaan Nasional Katalon Dalam Terbitan (KDT)
- Kuntjojo. 2009. *Jurnal Metodologi Penelitian Kualitatif (2009)*.
- Mursiti. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Peta Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Sejarah di SD Sampangan 3 Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Nurdin, Muh., Warsito, S.W., & Nursa'ban, Muh. 2008. *Mari Belajar IPS Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTs. Kelas VII*. Surabaya: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Ramadan, Gulang. Wahyu. 2013. *Geografi Teknik Untuk SMA Kelas XII Sistem KTSP 2013/2014*. Jakarta: SMA Bakti Idhata.
- Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006)
- Suharsimi, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: PT bumi aksara, 2014)
- Sugiyon, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Jakarta: Alfabeta, 2016)
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. (2009) *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Utomo, Luluk. Cipto. 2011. *Pemanfaatan Media Peta Dalam Proses Pembelajaran IPS Geografi Pokok Bahasa Negara Maju dan Berkembang Pada SMP Negeri di Kota Blora*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.