

Tarsius:

Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif dan Humanis

Vol. 4 Nomor 1 Tahun 2022

ISSN XXX-XXX (Online) ISSN XXX-XXX (Print)

Tersedia Online di <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/tarsius>

## **Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Autoplay Pada Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatun Nikmah Manado**

### **Wadan Y Anuli**

Institut Agama Islam Negeri Manado, Sulawesi Utara, Indonesia  
Jl. Dr. S.H. Sarundajang Kawasan Ring Road I Kota Manado, 95128  
E-mail: wadan.anuli@iain-manado.ac.id

### **Ilham Syah**

Institut Agama Islam Negeri Manado, Sulawesi Utara, Indonesia,  
Jl. Dr. S.H. Sarundajang Kawasan Ring Road I Kota Manado, 95128  
E-mail: ilham.syah@iain-manado.ac.id

### **Andi Asma**

Institut Agama Islam Negeri Manado, Sulawesi Utara, Indonesia  
Jl. Dr. S.H. Sarundajang Kawasan Ring Road I Kota Manado, 95128  
E-mail: wadan.anuli@iain-manado.ac.id

### **Sri Endang**

Institut Agama Islam Negeri Manado, Sulawesi Utara, Indonesia  
Jl. Dr. S.H. Sarundajang Kawasan Ring Road I Kota Manado, 95128  
E-mail: sri.endang@gmail.com

### **Abstrak**

Media Pembelajaran merupakan sebuah teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran disekolah. Media pembelajaran yang memiliki arti yang lebih luas dari alat peraga atau alat bantu mengajar, karena media pembelajaran harus bisa merangsang pikiran peserta didik dalam proses belajar mengajar dengan segala bentuk media. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada peserta didik, proses tersebut dilakukan agar semua pesan (materi belajar) lebih mudah dimengerti oleh peserta didik. Sehingga mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda dengan sebelumnya dengan sistem belajar yang lebih berkesan. Maka peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran animasi berbasis *Autoplay Media Studio*. *Autoplay media studio* merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia yang mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya : Gambar, Suara, Vidio, Teks kedalam presentasi yang dibuat. Penelitian pengembangan ini berpedoman dari desain penelitian pengembangan level 1 dengan menggunakan 5 langkah-langkah menurut Sugiyono yang diadaptasikan dari Borg dan Gall, langkah pengembangan yaitu potensi dan masalah, (studi literature dan pengumpulan informasi), desain produk, validasi desain dan prototipe. Dengan validasi ahli yaitu uji kelayakan media pembelajaran animasi berbasis *Autoplay Media Studio*, yaitu ahli media, materi dan guru. Penelitian ini dilaksanakan pada Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatun Nikmah Manado dengan contoh materi ajar "*Sistem Peredaran Darah Manusia dan Hewan*".

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran, Animasi, Autoplay Media Studio, IPA.

**Tarsius:**

**Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif dan Humanis**

**Vol. 4 Nomor 1 Tahun 2022**

**ISSN XXX-XXX (Online) ISSN XXX-XXX (Print)**

**Tersedia Online di <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/tarsius>**

#### **Abstract**

*Learning Media is a technique used in order to make communication between teachers and students more effective in the education and learning process in schools. Learning media which has a broader meaning than teaching aids or teaching aids, because learning media must be able to stimulate the minds of students in the teaching and learning process with all forms of media. Learning media can help teachers in the process of conveying messages or subject matter to students, the process is carried out so that all messages (learning materials) are more easily understood by students. So that you get a different learning experience with a more memorable learning system. So the researchers developed an animated learning media based on Autoplay Media Studio. Autoplay media studio is software for creating multimedia software that integrates various types of media, for example: Image, Sound, Video, Text into the presentation created. This development research is guided by the development research design level 1 by using 5 steps according to Sugiyono adapted from Borg and Gall, the development steps are potential and problems, (literature study and information collection), product design, design validation and prototypes. With expert validation, namely the feasibility test of animation learning media based on Autoplay Media Studio, namely media, material and teacher experts. This research was conducted at Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatun Nikmah Manado with the example of the teaching material "Human and Animal Circulatory System".*

***Kata kunci** : Learning Media, Animation, Autoplay Media Studio, Science.*

#### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah salah satu faktor kemajuan dan pencapaian prestasi suatu bangsa. Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) merupakan tahap awal anak dalam memahami konsep dasar yang diterima peserta didik sebagai daya pikir siswa untuk ke jenjang berikutnya. Sesuai dengan materi pembelajaran IPA yang bersifat abstrak maka penyampaian pelajaran IPA harus sesuai dengan tingkat intelektual peserta didik. Karena peserta didik pada sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah baru memasuki tahap awal pemikiran awal sehingga perlu media pembelajaran yang dapat dicerna oleh peserta didik (W. Danang, 2017).

Kurangnya model pembelajaran yang lebih bervariasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik. Dengan demikian peserta didik cepat merasakan bosan saat menerima pelajaran karena media yang dipakai kurang menarik. Pendekatan metode dan model pembelajaran merupakan faktor yang penting dalam proses pembelajaran IPA di sekolah dengan menggunakan teknologi yang ada berupa media pembelajaran animasi berbasis autoplay pada Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatun Nikmah Manado dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi dengan mudah kepada peserta didik. Teknologi sekarang ini telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari semua aspek kehidupan manusia. Hampir semua kegiatan manusia memanfaatkan teknologi, baik teknologi yang sederhana maupun teknologi yang canggih. Penciptaan teknologi dilakukan untuk memudahkan kegiatan hidup manusia yang sesuai dengan esensinya (Pribadi, 2009).

Teknologi khususnya, teknologi informasi memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap cara pandang manusia dalam melakukan segala aktifitas sehari-hari. Hal ini terbukti dengan adanya smartphone atau ponsel pintar yang memudahkan segala aktifitas seperti halnya belanja online, belajar online, tutorial dan lain sebagainya. Seiring dengan berjalannya waktu kemajuan teknologi informasi sudah mulai berkembang salah satunya dibidang ilmu pengetahuan. Contohnya, mulai muncul berbagai perangkat-

**Tarsius:**

**Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif dan Humanis**

**Vol. 4 Nomor 1 Tahun 2022**

**ISSN XXX-XXX (Online) ISSN XXX-XXX (Print)**

Tersedia Online di <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/tarsius>

perangkat lunak atau yang sering disebut dengan aplikasi, secara tidak langsung dunia pendidikan di Indonesia mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini, terlihat dari mulainya tersedia aplikasi yang dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran. Teknologi pembelajaran merupakan suatu informasi yang berperan sebagai media pembelajaran yang dirancang untuk dapat menyampaikan informasi dan pengetahuan terhadap peserta didik. Perkembangan teknologi pada umumnya tidak bisa dilepaskan dengan perkembangan teknologi pendidikan. Terdapat berbagai perangkat pendidikan dan sarana pendidikan yang modern ikut mendukung optimalisasi proses pembelajaran baik ditingkat sekolah maupun di kehidupan sehari-hari.

### **METODE PELAKSANAAN**

#### **1. Metode Kegiatan**

Kegiatan ini berbentuk pelatihan yang berlangsung selama dua minggu.

#### **2. Materi Pelatihan**

Kegiatan yang dilaksanakan berupa Pendampingan guru dan siswa. Langkah selanjutnya adalah penyusunan materi pengabdian dan penetapan jadwal kegiatan pengabdian.

#### **3. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan**

Adapun waktu pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 10 maret 2022 di Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatun Nikmah Manado

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pendampingan mengembangkan sebuah media pembelajaran animasi berbasis Autoplay Media Studio di Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatun Nikmah Manado. Kegiatan pendampingan dilaksanakan secara teknis dilaksanakan oleh Tim Pengabdian yang terdiri dari tiga orang dosen dan dua orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan IAIN Manado.

Dalam tahap pertama, dilakukan dengan mengkoordinasikan peserta yang hadir dengan Kepala Madrasah dan Staf Dewan Guru yang akan dilibatkan dalam program ini. Tahap kedua pelaksanaan kegiatan pendampingan oleh tim/dosen serta mahasiswa.

### **Pengertian Pembelajaran IPA**

Pembelajaran adalah suatu proses membelajarkan subjek didik/pembelajaran yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (S. Danang, 2009). Pembelajaran adalah kegiatan guru terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekan pada penyediaan sumber belajar Berdasarkan kajian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses yang dipersiapkan sedemikian rupa sehingga peserta didik/siswa dapat melaksanakan dengan sebaik-baiknya yang berdampak positif pada pencapaian tujuan yang sudah ditentukan. Asy'ari mengemukakan bahwa IPA

**Tarsius:**

**Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif dan Humanis**

**Vol. 4 Nomor 1 Tahun 2022**

**ISSN XXX-XXX (Online) ISSN XXX-XXX (Print)**

Tersedia Online di <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/tarsius>

adalah pengetahuan manusia tentang alam yang diperoleh alam dengan cara yang terkontrol”.

Pembelajaran IPA merupakan proses pembelajaran yang mempelajari peristiwa alam melalui serangkaian proses ilmiah sehingga tercapai pemahaman mengenai alam yang telah ditetapkan melalui pembelajaran ini. Pembelajaran IPA merupakan proses membelajarkan subjek didik dalam mempelajari peristiwa yang terjadi di alam ini melalui serangkaian proses ilmiah sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Berdasarkan pengertian-pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA adalah membelajarkan siswa untuk memahami hakikat IPA (proses dan produk serta aplikasinya) mengembangkan sikap ingin tahu, keteguhan hati, ketekunan dan sadar akan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat serta pengembangan ke arah sikap yang positif (Asyari Muslichah., 2006).

### **Pentingnya Pembelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar**

Pembelajaran IPA sangat penting bagi peserta didik karena dengan pembelajaran IPA peserta didik dapat mengembangkan rasa ingin tahu dan mendapatkan suatu sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang bermanfaat serta dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya sains dalam kehidupan sehari-hari. Mengalihkan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman terhadap pengajaran lain. Kemudian ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam dan menghargai berbagai macam bentuk ciptaan Tuhan di alam semesta ini untuk dipelajari sehingga memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat lebih tinggi.

### **Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media berdasarkan asal katanya dari Bahasa latin, medium, yang berarti perantara. Media oleh karenanya dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau resources dan penerima informasi atau receiver (Aris Shoimin, 2014). Jadi, media merupakan alat informasi atau sumber informasi untuk menyampaikan pesan dan menerima pesan dari si penyampai pesan dan si penerima pesan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat digunakan menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian peserta didik agar proses belajar tercapai.

Media sebagai bentuk yang digunakan seseorang dalam menyampaikan informasi atau pesan yang dianggap penting kepada seluruh khalayak.

Selain itu, media menjadi sarana atau alat untuk memberikan informasi atau pesan melalui komunikator sebagai orang yang menyalurkannya. Media juga menjadi alat yang memberikan bantuan terhadap seseorang guna menyalurkan pesan dengan tujuan tertentu

Tarsius:

Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif dan Humanis

Vol. 4 Nomor 1 Tahun 2022

ISSN XXX-XXX (Online) ISSN XXX-XXX (Print)

Tersedia Online di <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/tarsius>

dengan bentuk- bentuk yang beragam (Putranto & Belajar, 1907) media pembelajaran diharapkan dapat merangsang peserta didik agar selalu berkeinginan untuk terus belajar dan mengembangkan apa yang telah didapatnya dalam proses pembelajaran yang telah dijalaninya.



Gambar. Tampilan awal dan menu utama

Selain itu, media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan karya-karya yang telah dihasilkan seseorang yang berkaitan dengan materi pembelajaran sebagai gambaran dan sarana kepada peserta didik dalam proses belajarnya. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat dikatakan alat atau segala bentuk saluran sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim (pendidik) ke penerima pesan (peserta didik) yang bertujuan memberikan rangsangan kepada peserta didik dan menarik minat peserta didik dalam belajar serta membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar, dengan adanya media, proses kegiatan belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya, dengan demikian, peserta didik akan lebih memahami materi yang disampaikan dan lebih termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar.

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang diselenggarakan oleh Tim Pengabdian Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado mampu memberikan kontribusi positif terhadap upaya pendampingan Pendampingan mengembangkan sebuah media pembelajaran animasi berbasis Autoplay Media Studio di Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatun Nikmah Manado.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Selain sebagai bentuk pertanggung jawaban atas terlaksananya kegiatan Pengabdian di Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatun Nikmah Manado, kegiatan pengabdian ini juga sebagai bentuk penyampaian bahwa kegiatan pengabdian ini merupakan wahana untuk menyajikan

**Tarsius:**

**Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif dan Humanis**

**Vol. 4 Nomor 1 Tahun 2022**

**ISSN XXX-XXX (Online) ISSN XXX-XXX (Print)**

Tersedia Online di <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/tarsius>

nilai-nilai praktis dalam melaksanakan salah satu tri dharma perguruan tinggi sebagai kewajiban dosen, yaitu Pengabdian Kepada Masyarakat.

## **REFERENSI**

Aris Shoimin. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yog (ed.)). Ar-Ruzz Media.

Asyari Muslichah. (2006). *Penerapan Pendekatan Sains-Teknologi-Masyarakat (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006)*, h.7.

Danang, S. (2009). *Konsep Dasar Desain Pembelajaran*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan.

Danang, W. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bagi Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia. <https://ljns.org/journal/index.php/speed/article/view/1296>, 9.

Pribadi, B. A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Cetakan 1). Dian Rakyat.

Putranto, D., & Belajar, M. (1907). *PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Abstrak Al Qalam : Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan Vol . 16 , No . 1 Januari - Juni 2022 Al Qalam : Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan Vol . 16 , No . 1 Januari - Juni 2022. 16(1), 235–245.*