

Peningkatan Motivasi dan Pemahaman Siswa Kelas IV Dalam Pembuatan Animasi Stop Motion Sederhana Di SD Negeri Gayamsari 01 Semarang

Dzuha Hening Yanuarsari¹, Ristia Kadiasti², Erisa Adyati Rahmasari³

^{1,3}Desain Komunikasi Visual, Universitas Dian Nuswantoro

²Animasi, Universitas Dian Nuswantoro

Email: ¹dzuha.yanuarsari@dsn.dinus.ac.id, ²ristiakadiasti@dsn.dinus.ac.id,
³erisa.adyati@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Kreativitas teknik pengajaran memberikan dampak yang cukup signifikan bagi motivasi belajar. Sekolah yang menjadi tempat dalam pengabdian masyarakat ini yakni Sekolah Dasar Negeri Gayamsari 01 Semarang, di mana dalam kegiatan tersebut kita memberikan semacam pelatihan kepada murid-murid terkait materi desain dan animasi. Persoalan yang ditemukan dalam penentuan tema materi tersebut adalah pada mata pelajaran Project yang ada di kelas 4 SD dimana pada mata pelajaran tersebut guru bisa mengembangkan materi yang diberikan dengan lebih menarik dan efektif. Setelah dilakukan inisiasi permasalahan dan kebutuhan dalam kegiatan pengabdian masyarakat diperoleh hasil diskusi yakni mengembangkan materi pembelajaran yang ada pada mata pelajaran Project. Pendampingan langsung dengan bahan ajar berupa desain dan animasi menjadi alternatif pembelajaran yang menarik untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Observasi kebutuhan Mitra pada tahap awal diperoleh informasi bahwa mata pelajaran Project perlu diberikan materi yang lebih menumbuhkan minat belajar siswa sehingga capaian pembelajaran dapat tercapai. Bahan ajar yang disampaikan pada pelatihan berupa desain karakter dan animasi sederhana atau animasi stop motion di mana peserta didik dapat mempraktekkan secara langsung teori terkait desain dan bagaimana menjalankan animasi sederhana. Hasil pelatihan ini berupa peningkatan pengetahuan peserta atau siswa-siswi mengenai materi seputar desain karakter dan menjalankan animasi sederhana yakni animasi stop motion.

Kata kunci: desain, animasi, materi pembelajaran

Abstract

The creativity of teaching techniques has a significant impact on learning motivation. The school that is the place for this community service is Gayamsari 01 State Elementary School Semarang, where in this activity we provide a kind of training to students regarding design and animation materials. The problem found in determining the theme of the material is in the Project subject in grade 4 SD where in these subjects the teacher can develop the material provided in a more interesting and effective way. After initiating problems and needs in community service activities, the results of the discussion were obtained, namely developing existing learning materials in Project subjects. Direct assistance with teaching materials in the form of design and animation is an interesting learning alternative to foster students' learning motivation. Observation of partners' needs in the early stages obtained information that Project subjects needed to be given material that further fostered student interest in learning so that learning outcomes could be achieved. Teaching materials delivered at the training are in the form of character designs and simple animations or stop motion animations where students can directly practice theory related to design and how to run simple animations. The result of this training is an increase in the participants' or students' knowledge about material about character design and running simple animations, namely stop motion animation.

Keywords: design, animation, learning materials

1. PENDAHULUAN

Dalam perkembangan teknologi kaitanya dengan proses pendidikan umum, moral itu wajib tercermin pada bentuk suasana pembelajaran interaktif dan edukatif kaitannya dengan pengembangan bahan ajar, penerapan metode jumlah strategi sampai dengan evaluasi pembelajaran yang diterapkan [1]. Model –model mengajar (teaching models) adalah blue print mengajar yang direkayasa sedemikian rupa untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pengajaran. Cetak biru (blue print) ini lazimnya dijadikan pedoman perencanaan dan pelaksanaan pengajaran serta evaluasi belajar[2]. Pengembangan bahan ajar juga pengembangan model-model pengajaran erat kaitanya dengan bagaimana mencapai tujuan dalam memotivasi peserta didik untuk dapat menerima pembelajaran secara efektif dan baik sehingga terjadi peningkatan pemahaman juga motivasi dalam belajar peserta didik. Pengembangan bahan ajar juga pengembangan model-model pengajaran erat kaitanya dengan bagaimana mencapai tujuan dalam memotivasi peserta didik untuk dapat menerima pembelajaran secara efektif dan baik sehingga terjadi peningkatan pemahaman juga motivasi dalam belajar peserta didik.

Bahan ajar merupakan sumber materi penting bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Tanpa bahan ajar, tampaknya guru akan mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada prinsipnya, guru harus selalu menyiapkan bahan ajar dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Masalah penting yang sering dihadapi guru dalam kegiatan pembelajaran adalah memilih atau menentukan materi pembelajaran atau bahan ajar yang tepat dalam rangka membantu siswa mencapai kompetensi. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa dalam kurikulum atau silabus, materi bahan ajar hanya dituliskan secara garis besar dalam bentuk "materi pokok"[3].

Didukung oleh data observasi lapangan dan wawancara yang dilakukan oleh tim pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat kepada guru kelas yang ada di Sekolah Dasar Negeri Gayamsari 01 Semarang, diperoleh keterangan bahwa guru kesulitan dalam mengembangkan bentuk materi ajar atau bahan ajar yang akan disampaikan. Bahan ajar pada mata pelajaran Projek yang selama ini disampaikan hanya berupa materi menggambar dan keterampilan tangan. Padahal, selain materi tersebut guru dapat mengembangkan materi dengan lebih kreatif kaitannya dengan perkembangan teknologi saat ini. Dari beberapa bahan ajar mata pelajaran Projek yang disampaikan selama ini yakni berupa materi menggambar dan keterampilan tangan terlihat motivasi belajar juga antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran semakin hari atau semakin bertambahnya pertemuan dirasa berkurang.

Kemajuan media komunikasi dan informasi menjadikan salah satu tantangan yang perlu diselesaikan oleh pengajar. Pendekatan teknologis dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran dirasa penting untuk dapat membantu proses pendidikan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran dikenal beberapa kompetensi diantaranya yakni kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian dan kompetensi sosial. Dalam kompetensi pedagogik misalnya pengajar dituntut untuk memiliki kemampuan dalam hal metodologis yakni pada perancangan dan pelaksanaan pembelajaran termasuk dalam penguasaan dan penggunaan materi juga media pembelajaran[4].

Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Peranan atau fungsi dari animasi sendiri selama ini ada dua. Pertama, untuk menarik perhatian peserta didik juga memperkuat motivasi belajar[5]. Kedua yakni sebagai sarana dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik di atas bahan ajar atau materi yang diberikan. Kedua fungsi atau peranan dari animasi tersebut merupakan manifestasi dari tujuan utama pembelajaran yakni memberikan motivasi juga memberikan pemahaman kepada peserta didik. Studi meta-analisis oleh Ke, Lin, Ching, Dwyer (2006) pada animasi pembelajaran, yang membandingkan hasil-hasil penelitian dalam penggunaan animasi untuk pembelajaran, menunjukkan bahwa rata-rata, kelompok yang menggunakan animasi

mengalami peningkatan pembelajaran multi-level sebesar 62%, sementara kelompok yang menggunakan ilustrasi statis mengalami peningkatan sebesar 50% saja.

Dari beberapa studi penelitian tersebut, tim pelaksana pengabdian masyarakat terinspirasi dengan memberikan bahan ajar berupa animasi sederhana yakni animasi stop motion. Akan tetapi sebelum memberikan materi pembelajaran berupa animasi stop motion, tim pelaksana pengabdian masyarakat terlebih dahulu mengenalkan kepada peserta didik akan pentingnya bahan ajar atau materi berupa desain karakter. Karakter merupakan unsur yang penting dalam menciptakan sebuah karya visual, mulai dari pembuatan karya animasi, komik, k hingga termasuk IP (Intellectual Property). Proses perancangan desain karakter sangatlah penting karena menjadi salah satu elemen dasar dalam pembentukan sebuah IP[6]. Desain karakter dinilai sebagai tahap awal dalam pengenalan tokoh yang ada pada animasi. Materi desain karakter dinilai mampu memberikan dan melatih kepekaan estetis juga kecerdasan visual pada peserta didik sebelum mengenal animasi, materi desain karakter juga dinilai mampu memberikan ekspresi diri secara positif lewat pengenalan berbagai macam karakter animasi. Desain karakter ini juga memberikan kepekaan terhadap peserta didik tentang bagaimana cara mengubah konsep gagasan ke dalam bentuk gambar berupa karakter animasi.

Animasi Stop Motion merupakan teknik pengambilan gambar tidak bergerak untuk dirangkai pada beberapa frame, sehingga menghasilkan gambar yang bergerak dan seolah hidup. Cara kerja animasi stop motion mengharuskan animator untuk mengambil gambar, merubah scene, dan fotonya satu persatu hingga tersusun sedemikian rupa dan tercipta satu animasi yang bergerak secara utuh atau keseluruhan. Kelebihan animasi stop motion yakni tidak memerlukan biaya yang terlalu besar, dapat dibuat oleh siapapun, tidak banyak memerlukan peralatan yang canggih[7]. Hal ini menjadi salah satu pertimbangan jika Animasi Stop Motion dirasa tepat untuk diberikan kepada peserta didik dengan tingkat pendidikan sekolah dasar.

Melalui bahan ajar berupa desain karakter dan animasi stop motion diharapkan juga mampu memberikan penyegaran materi yang bisa memotivasi juga meningkatkan pemahaman peserta didik agar lebih antusias terhadap materi pembelajaran yang diberikan. Oleh karena itu, tim pengabdian masyarakat sepakat untuk menyusun bahan ajar atau materi yang lebih kreatif dan efektif untuk diberikan kepada Mitra yakni SD Negeri Gayamsari 01 Semarang.

2. METODE

Proses pendampingan yang dilaksanakan oleh tim pengabdian masyarakat dilakukan secara langsung mengingat pendampingan secara langsung dirasa lebih efektif dalam penyampaian materi pengabdian masyarakat. Pada proses pendampingan yang berlangsung, tim pengabdian masyarakat yakni pematiri melakukan diskusi pada pihak sekolah mengenai persoalan yang dihadapi selama ini hingga rancangan kegiatan yang akan dilaksanakan pada saat pendampingan atau pelatihan. Kegiatan observasi dan wawancara pada sekolah dilaksanakan sebanyak dua kali dengan fokus pada persoalan Mitra juga solusi yang akan ditawarkan. Adapun melalui observasi yang sudah dilaksanakan diperoleh kesimpulan bahwa peserta didik memerlukan pendampingan kaitannya dengan inovasi dalam bahan ajar atau materi yang disampaikan untuk mata pelajaran Project kelas 4 di SD Negeri Gayamsari 01 Semarang.

Pelatihan dilakukan menggunakan model FGD (Forum Group Discussion) di mana nantinya bentuk pelaksanaan pelatihan dan diskusi akan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang akan difasilitasi oleh moderator atau fasilitator.



Gambar 1. Bagan Alir Model FGD pada Kegiatan Pelatihan Peningkatan Motivasi dan Pemahaman Siswa Kelas IV Dalam Pembuatan Animasi Stop Motion Sederhana Di SD Negeri Gayamsari 01 Semarang

Pada kegiatan pelatihan ini diawali dengan peserta didik terlebih dahulu dipersilahkan untuk masuk ruangan dan diberikan materi pretest berupa mencari kertas kuesioner yang berisi mengenai pertanyaan seputar pengetahuan peserta didik terhadap desain karakter dan animasi stop motion. Kemudian peserta didik akan diberikan materi pengantar berupa teori mengenai desain karakter dan animasi stop motion. Selanjutnya peserta didik akan mulai diberikan materi atau bahan ajar berupa praktek animasi stop motion yang akan dipraktekkan secara langsung oleh pemateri bersama peserta didik.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertema "Perancangan Karakter dan Animasi Stop Motion Sederhana untuk Mendukung Mata Pelajaran Projek bagi Siswa Kelas IV pada Sekolah Dasar Negeri Gayamsari 01 Semarang" yang dilaksanakan pada hari Senin, 05 Desember 2022, pukul 08.00-12.00 WIB. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan secara langsung di ruang kelas. Adapun alat dan bahan yang digunakan pada kegiatan ini diantaranya yakni laptop, smartphone, tripod dan projector LCD. Sedangkan bahan atau materi yang disampaikan yakni berupa pengantar mengenai desain karakter dan Animasi Stop Motion secara teori dan ditutup oleh praktik langsung pembuatan animasi stop motion. Kemudian kuesioner pretest dan posttest dibagikan secara langsung dan diolah menggunakan software Microsoft Excel.

Teknis pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan selama 4 jam dan berlangsung secara offline. Persiapan sebelum kegiatan dilaksanakan adalah dengan membuat list kegiatan, absensi dan materi pelatihan. Sebelum kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan, tim pelaksana kegiatan memastikan terlebih dahulu pengetahuan peserta didik serta persoalan terkait dengan materi atau bahan ajar yang digunakan selama ini. Proses selanjutnya yakni Pada pelaksanaan kegiatan dilakukan pemaparan materi dari setiap pemateri, mulai dari materi Pengantar dan Pengenalan Desain Karakter Bagi Siswa SD Negeri Gayamsari 01 Semarang yang disampaikan oleh Dzuha Hening Yanuarsari, M.Ds, berikutnya materi Pengantar Stop Motion Animasi Bagi Siswa SD Negeri 01 Semarang yang disampaikan Erisa Adyati Rahmasari, S.Sn, M.Kom, dan terakhir materi Pembuatan Animasi Stop Motion menggunakan Teknik Paper Cut Out yang disampaikan oleh Ristia Kadiasti, M.Sn.

Proses pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dan pendampingan kepada para peserta kegiatan dilaksanakan secara langsung. Untuk pengantar teori disampaikan di ruang kelas dan juga praktek dilaksanakan secara langsung dengan menggunakan media yang sudah disiapkan yakni kertas karakter, background, handphone dan tripod. Hasil praktek dari para peserta didik kemudian dikumpulkan sebagai bentuk umpan balik peningkatan motivasi dan pemahaman mereka mengenai animasi stop motion. Selama proses kegiatan pengabdian yang dilaksanakan secara langsung yakni berupa praktek di akhir sesi, pemateri membuka sesi tanya jawab yang dilaksanakan dengan santai dan ringan namun tepat sasaran. Untuk memberikan pelayanan kepada peserta didik yang dirasa belum paham terhadap materi ataupun antusiasme mereka terhadap materi animasi stop motion. Pada akhir acara dilakukan pembagian kuesioner post test

sebagai bentuk alat untuk mengetahui efektivitas dari pelaksanaan kegiatan pengadilan masyarakat utamanya terkait dengan materi yang disampaikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Teknis Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

Kegiatan pelatihan ini berlangsung selama tiga jam pada hari Senin 5 Desember 2022 yang dilaksanakan secara langsung bertempat di SD Negeri Gayamsari 01 Semarang. Kegiatan ini berlangsung diikuti oleh 48 orang peserta didik dengan spesifikasi berada pada kelas 4 SD yang kesemuanya merupakan peserta didik yang ada pada SD Negeri Gayamsari 01 Semarang dimana keseluruhan peserta belum pernah mengenyam materi seputar animasi. Berdasarkan hasil analisa dari tim pemateri kegiatan pelatihan yang berbasis dari hasil diskusi dengan pihak kepala sekolah serta guru yang mampu pada kelas tersebut dan didukung oleh data observasi langsung, maka kegiatan pelatihan dibagi menjadi tiga sesi pelaksanaan kegiatan. Pada sesi pertama, tim pelaksana kegiatan pelatihan yang memberikan materi adalah Dzuha Hening Yanuarsari, M.Ds dengan penyampaian materi seputar "Pengantar dan Pengenalan Desain Karakter bagi Siswa SD Negeri Gayamsari 01 Semarang". Pada materi sesi pertama mencakup beberapa sub bab materi sebagai berikut:

- Definisi seputar desain karakter
- Bentuk visualisasi desain karakter
- Kriteria desain karakter yang baik dan tidak
- Pencipta desain karakter
- Arus perkembangan teknologi
- Kemunculan karakter populer
- Karakter maskot Udinus
- Perkembangan sejarah animasi



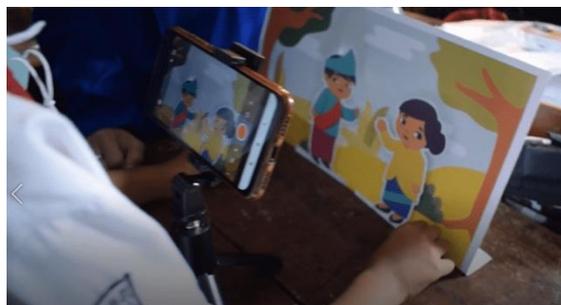
Gambar 2. Materi Pengantar dan Pengenalan Desain Karakter

Pada sesi kedua, tim pelaksana kegiatan pelatihan yang menyampaikan materi adalah Erisa Adyati Rahmasari, S.Sn, M.Kom dengan tema materi seputar Pengantar Stop Motion Animasi bagi Siswa SD Negeri 01 Semarang. Materi pada sesi ini mencakup beberapa sub bab materi sebagai berikut:

- Definisi animasi stop motion
- Beberapa cara membuat animasi stop motion
- Contoh animasi stop motion

Sedangkan pada sesi ketiga, tim pelaksana kegiatan pelatihan yang mengajarkan praktik langsung di kelas mengenai praktik "Pembuatan Animasi Stop Motion Menggunakan Teknik *Paper Cut Out*" yakni adalah Ristia Kadiasti, M.Sn. Pada materi sesi 3 ini, konsep pendampingan pelatihan dilakukan secara langsung dengan mempraktekkan teknik *paper cut out* secara langsung pada tiap peserta didik. Cakupan Subak pada materi praktek ini yakni seputar:

- Definisi stop motion paper cut out
- Software yang digunakan dalam membuat animasi stop motion
- Petunjuk menggunakan aplikasi Stop Motion Studio
- Praktik membuat Animasi Stop Motion



Gambar 3. Kegiatan Praktik Pembuatan Animasi Stop Motion dengan Teknik Paper Cut Out

3.2. Proses Praktik Pembuatan Animasi Stop Motion

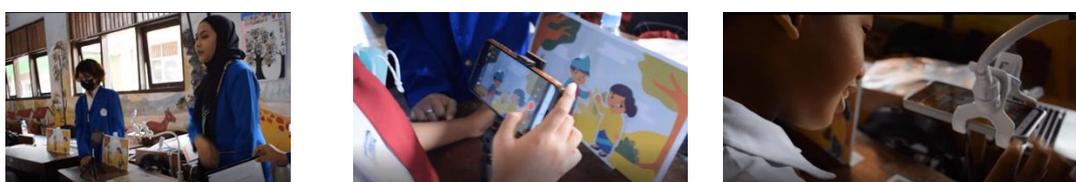
Sebelum kegiatan pelatihan dimulai baik secara teoritis maupun praktek yang diberikan kepada peserta didik, terlebih dahulu dilakukan pre test untuk mengetahui seputar pemahaman para peserta sebelum diberikan materi. Terdapat beberapa konsep yang menjadi landasan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini yakni berupa penyampaian materi yang diharapkan peserta memahami konteks pengetahuan seputar desain karakter, pengetahuan seputar animasi *stop motion*, dan praktik langsung pembuatan animasi *stop motion*. Pada pelaksanaannya dilakukan dalam bentuk diskusi di mana para peserta diberikan kesempatan untuk bertanya seputar materi yang diberikan baik materi teori maupun materi praktik. Pada konteks menjawab pertanyaan peserta pelatihan, materi memberikan kesempatan untuk berdiskusi kembali antara pemateri dengan peserta sebagai bentuk komunikasi dua arah yang dilakukan sebagai bentuk responsi umpan balik materi. Adapun hasil diskusi tanya jawab yang disampaikan peserta didik yang mengikuti kegiatan pelatihan yang ada di SD Negeri Gayamsari 01 Semarang selama ini mata pelajaran Projek dilakukan dengan materi menggambar, mewarnai dan keterampilan tangan akan tetapi belum ada pengembangan materi seputar animasi. Peserta didik antusias dalam mengetahui definisi dari animasi stop motion, desain karakter, dan bagaimana teknik pembuatan animasi stop motion. Berdasarkan tanya jawab tersebut menunjukkan bahwa tingkat antusiasme beserta tergolong baik, namun perlu adanya semacam pendampingan pelatihan tambahan yang bisa memberikan penyegaran dan pengembangan materi dari sisi teoritis atau sudut pandang keilmuan di luar dari yang diberikan guru selama ini.

Pada kegiatan pembelajaran, materi atau bahan ajar sangat penting artinya bagi guru dan siswa. Oleh sebab itu bahan ajar atau materi ajar merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan pengembangan sebagai upaya peningkatan kualitas dalam pembelajaran. Bahan ajar pada konteks dasarnya memiliki beberapa peranan yang baik untuk guru, siswa dan pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran[8].

Salah satu media pembelajaran yang dinilai cukup efektif adalah berupa video animasi. Animasi merupakan sesuatu yang sangat dekat dengan dunia anak sekolah. Hal itulah yang melandasi beberapa film animasi cukup favorit di kalangan anak-anak. Tentunya, sesuatu yang menarik bagi anak atau peserta didik perlu untuk diadopsi guru menjadi sebuah sistem pembelajaran atau pengajaran yang bisa diterapkan. Harapannya agar peserta didik memiliki antusiasme atau perhatian lebih besar terhadap materi pelajaran di sekolah yang diajarkan oleh guru[9].

Pada proses praktik yang berlangsung, pemateri sudah menyiapkan beberapa tools atau perangkat yang akan digunakan untuk praktik pembuatan animasi stop motion. Pada tahap awal, pemateri memperkenalkan berbagai perangkat yang bisa digunakan ketika praktik akan

berlangsung sehingga para peserta kegiatan mampu memahami kegunaan dari tiap perangkat ketika sudah diberikan pengantar mengenai fungsi perangkat praktik. Sebagian besar para peserta masih merasa awam dengan fungsi dari perangkat yang akan digunakan ketika praktik. Beberapa peserta menanyakan kegunaan dari karakter yang sudah disiapkan dalam bentuk paper cut. Materi pun memberikan pengertian kepada peserta kegiatan pelatihan, bahwa karakter tersebut merupakan bahan dasar dalam pembuatan animasi stop motion yang akan dibuat. Pada kegiatan praktik, sebenarnya para peserta membutuhkan waktu yang lama untuk mengenal yang akan digunakan. Untuk mempermudah dan memberikan pemahaman yang efektif kepada para peserta, maka pemateri melakukan pendampingan pembuatan animasi stop motion secara bertahap yakni dengan mengajak peserta masing-masing mempraktikkan secara langsung pembuatan animasi stop motion. Berikut beberapa dokumentasi pada saat kegiatan praktek pembuatan animasi stop motion:



Gambar 4. Praktik Pembuatan Animasi Stop Motion dengan Teknik Paper Cut Out

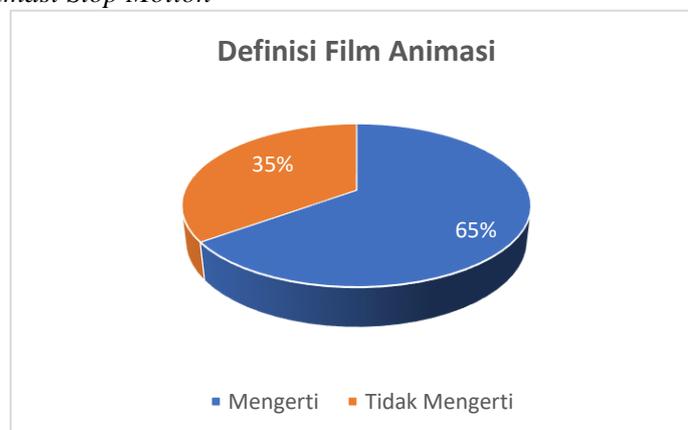
3.3. Hasil Luaran Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan Pembuatan Animasi Stop Motion

Setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan di SD Negeri Gayamsari 01 Semarang kemudian dilakukan evaluasi dan diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Para peserta yang terdiri dari 48 peserta didik mampu memahami mulai dari konsep teoritis terkait dengan pemahaman mereka seputar desain karakter dan animasi stop motion.
2. Para peserta mampu memahami bagaimana membangun animasi stop motion, dalam hal ini pemahaman mereka terkait dengan konteks membuat secara langsung animasi stop motion sudah terealisasi dengan baik.
3. Para peserta mampu mengikuti kegiatan pendampingan pelatihan yang dilakukan di sekolah terkait dengan animasi stop motion dengan teknik paper cut out mulai dari awal hingga akhir secara tuntas.

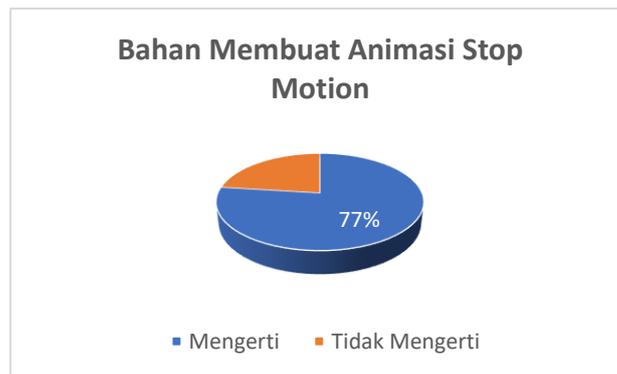
Setelah kegiatan pelatihan selesai dilaksanakan, para peserta menuliskan umpan balik atau respon pada form posttest yang diberikan pemateri pada ujung sesi kegiatan, yang kemudian hasilnya dapat dilihat sebagai berikut:

3.4. Pemahaman Animasi Stop Motion



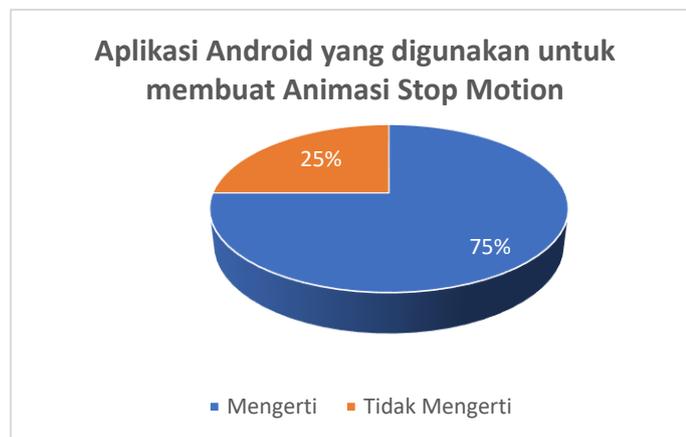
Gambar 5. Pengetahuan mengenai definisi film animasi

Pemahaman peserta didik Pada saat pelatihan mengenai definisi Animasi Stop Motion sudah baik. Diketahui sebanyak 65% atau sebanyak 31 peserta sudah memiliki pengetahuan terkait dengan definisi animasi stop motion, dan sebanyak 35% tidak memahami atau sebanyak 17 peserta. Beberapa peserta yang mengetahui makna atau definisi dari Animasi Stop Motion merupakan peserta yang sudah mendengarkan sesi kedua dari pemateri yang berkaitan dengan teori seputar animasi stop motion, sedangkan sebagian tidak mengetahui dikarenakan tidak mendengarkan materi yang telah disampaikan oleh pemateri (Gambar 5).



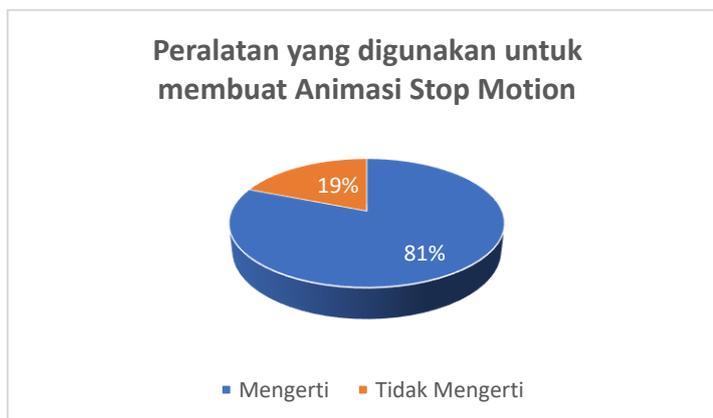
Gambar 6. Pengetahuan mengenai bahan membuat animasi stop motion

Setelah melalui proses pendampingan Pada pelaksanaan pelatihan para peserta memiliki pengetahuan mengenai bahan apa saja yang dapat digunakan dalam membuat animasi stop motion. Sebanyak 77% peserta atau sebanyak 37 peserta mengetahui bahan apa saja yang digunakan dalam membuat animasi stop motion, sedangkan sebanyak 23% peserta atau 11 orang. Peserta tidak mengetahui bahan apa saja yang digunakan dalam membuat animasi stop motion. Hal ini menunjukkan pengetahuan yang cukup signifikan setelah dilakukan pendampingan pelatihan yang telah diberikan oleh pemateri (Gambar 6.)



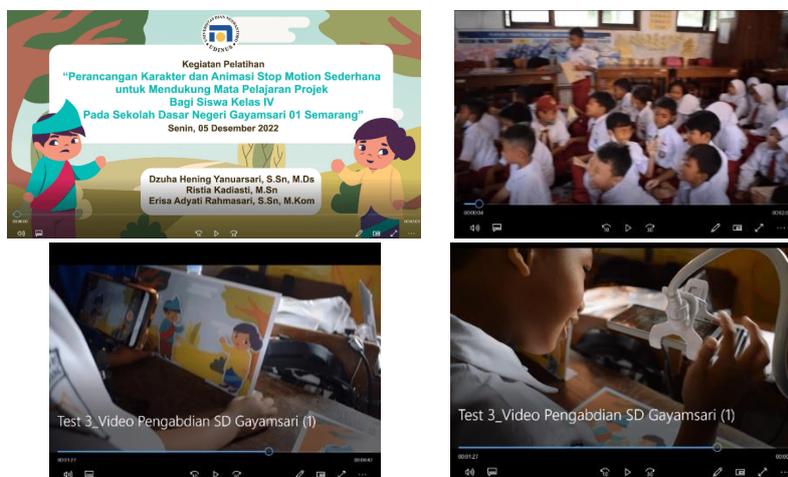
Gambar 7. Pengetahuan mengenai aplikasi android yang digunakan untuk membuat animasi stop motion

Sebanyak 75% peserta atau sebanyak 36 orang peserta diketahui sudah memahami aplikasi Android yang digunakan untuk membuat animasi stop motion. Sedangkan sebanyak 25% peserta atau 12 orang peserta tidak mengetahui atau memahami mengenai aplikasi Android yang digunakan untuk membuat animasi stop motion. Aplikasi dalam hal ini yang digunakan untuk membuat animasi stop motion adalah aplikasi berbasis Android yakni dengan nama Stop Motion Studio. Para peserta mengetahui sebagian besar setelah dilakukan pendampingan pada saat pelaksanaan pelatihan pada sesi praktik pembuatan animasi stop motion (Gambar 7.).



Gambar 8. Pengetahuan mengenai peralatan yang digunakan untuk membuat animasi stop motion

Setelah dilakukan pendampingan pada saat pelaksanaan pelatihan para peserta didik mengalami kemajuan yang cukup signifikan mengenai pengetahuan mereka tentang peralatan apa saja yang digunakan untuk membuat animasi stop motion. Sebanyak 81% peserta atau sebanyak 39 orang peserta sudah memahami atau mengerti mengenai apa saja peralatan yang dibutuhkan dalam membuat animasi stop motion, sedangkan sebanyak 19% peserta atau sebanyak 9 orang peserta belum memahami mengenai Peralatan apa saja yang digunakan untuk membuat animasi stop motion (Gambar 8.).



Gambar 9. Video Luaran Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Hasil atau output dari kegiatan ini berupa video pelaksanaan pelatihan sebagai bentuk pengabdian masyarakat di SD Gayamsari 01 Semarang. Video yang dihasilkan berupa dokumentasi kegiatan dari sesi awal hingga sesi akhir pelaksanaan kegiatan. Dari video tersebut merupakan salah satu luaran atau output dari kegiatan pengabdian masyarakat yang dijalankan. Video tersebut juga menjadi bahan evaluasi untuk kegiatan pengabdian masyarakat yang akan dilaksanakan kedepan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan atau penyegaran bahan ajar atau materi ajar merupakan salah satu usaha mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan membuat peserta didik memiliki motivasi dalam belajar. Penyampaian bahan ajar atau materi ajar yang baik dengan menggunakan teknik animasi dirasa memberikan penyegaran baru bagi siswa untuk menyerap materi yang disampaikan oleh pengajar. Adanya kegiatan pendampingan ini menjadi salah satu inovasi kreatif dalam menyampaikan materi aja dan mengembangkan tema mata pelajaran Projek untuk siswa kelas 4 di SD Negeri Gayamsari 01 Semarang. Antusiasme dari peserta kegiatan pelatihan merupakan salah satu wujud bertambahnya motivasi belajar yang ditunjukkan. Pemahaman para peserta setelah dilakukan pendampingan pada saat pelaksanaan pelatihan dirasa cukup mengalami kemajuan yang signifikan dilihat dari presentase hasil yang telah dihasilkan. Dosen perguruan tinggi merupakan jembatan atau bagian dari proses saling tukar ilmu melalui kegiatan pendampingan kepada Mitra yakni sekolah agar makin bertambah khasanah keilmuan terkait dengan materi aja kreatif yang dibutuhkan dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Kegiatan lanjutan dari pengabdian ini masih terus diharapkan oleh Mitra yakni SD Negeri Gayamsari 01 Semarang kepada tim pelaksana kegiatan pelatihan sebagai bagian dari pengabdian masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat Universitas Dian usmantoro di SD Negeri Gayamsari 01 Semarang mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan Pengabdian masyarakat ini yakni kepada: 1) Universitas Nuswantoro Semarang dan pihak LPPM Udinus, 2) Kepada mitra pengabdian yakni SD Negeri Gayamsari 01 Semarang khususnya bapak Kepala Sekolah dan para guru pengampu serta peserta didik yang telah mengikuti jalannya kegiatan ini dengan baik, dan 3) Para anggota tim pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat dan mahasiswa yang sudah terlibat serta membantu jalannya kegiatan ini sehingga bisa terlaksana dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. A. Purba and A. Defriyanto, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pendidikan dan Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0," 2020, Accessed: Jan. 30, 2023. [Online]. Available: <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/prosiding/article/view/3621/1647>.
- [2] P. Khoerunnisa and S. M. Aqwal, "Analisis Model-model Pembelajaran," *Fondatia*, vol. 4, no. 1, pp. 1–27, 2020, doi: 10.36088/fondatia.v4i1.441.
- [3] Suparyanto dan Rosad (2015, "Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Suparyanto dan Rosad (2015*, vol. 5, no. 3, pp. 248–253, 2020.
- [4] M. A. Churri and Y. A. Agung, "Pengembangan Materi Dan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Audio Video Untuk SMK Negeri 7 Surabaya," *J. Pendidik. Tek. Elektro*, vol. 2, no. 2, pp. 803–809, 2013.
- [5] D. Utami, "Animasi Dalam Pembelajaran," *Maj. Ilm. Pembelajaran*, vol. 7, no. 1, pp. 44–52, 2011.
- [6] Celine Mettadewi, "Designing Character Creation and Concept," *Binus*, 2016. .
- [7] Sutiono and R. HaloEdukasi, "Animasi Stop Motion: Pengertian - Cara Kerja dan Jenisnya - HaloEdukasi.com," 2018. <https://haloedukasi.com/animasi-stop-motion>.

- [8] Sungkono, “Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul Dalam Proses Pembelajaran,” *Maj. Ilm. Pembelajaran*, pp. 5–1, 2009.
- [9] Naikpangkat.com, “Keunggulan Animasi sebagai Media Pembelajaran Guru Membuat Konsep yang Rumit Mudah Dipahami,” 2021. <https://naikpangkat.com/keunggulan-animasi-sebagai-media-pembelajaran-guru-sekolah/>.