

## **Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif Pada Sekolah Menengah Kejuruan**

Christofer Satria<sup>1</sup>, Hasbullah<sup>2</sup>, Anthony Anggrawan<sup>3</sup>, I Nyoman Yoga Sumadewa<sup>4</sup>,  
I Nyoman Subudiartha<sup>5</sup>

chris@universitasbumigora.ac.id<sup>1</sup>, hasbullah@universitasbumigora.ac.id<sup>2</sup>,  
anthony.anggrawan@universitasbumigora.ac.id<sup>3</sup>, yoga@universitasbumigora.ac.id<sup>4</sup>,  
subudiartha@universitasbumigora.ac.id<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Bumigora

---

**Abstract:** Perkembangan teknologi Artificial Intelligence (AI) yang pesat mempermudah pengembangan media pembelajaran, namun tidak semua guru SMK dapat mengikutinya. Penelitian ini mendampingi pembuatan media pembelajaran berbasis animasi interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK Kota Mataram. Media ini dirancang untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi teknis yang kompleks. Metode pengembangan menggunakan model klasikal dan simulasi, meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, uji coba, serta evaluasi dan revisi. Hasilnya, media ini diterima dengan baik oleh guru dan siswa, efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, serta mampu menarik minat siswa, membuat mereka lebih aktif dalam pembelajaran. Uji coba menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional. Kesimpulannya, media pembelajaran berbasis animasi interaktif memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran di SMK dan diharapkan dapat diadopsi secara lebih luas untuk mendukung pembelajaran yang inovatif dan efektif.

**Keywords:** Pelatihan Media, Animasi Interaktif, Pembelajaran, SMK, Kota Mataram.

---

### **Pendahuluan**

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di dunia pendidikan. Perkembangan teknologi dan peralihan dari media cetak ke pembaca online akan menyelamatkan peradaban sekaligus menjaga lingkungan, yakni mengurangi konsumsi kertas (Romadhoni, 2019). Di era digital ini, kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan menarik semakin mendesak, terutama dalam lingkungan pendidikan vokasi seperti Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sebagai lembaga pendidikan yang bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang siap kerja, SMK

harus memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara efektif, sesuai dengan tuntutan zaman, dan menarik minat siswa.

Sebagian besar sekolah menengah kejuruan masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang kurang memanfaatkan teknologi modern secara optimal di Kota Mataram. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran cenderung monoton, sehingga siswa sering kali kehilangan minat belajar. Minat belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan saja, namun juga bergantung pada tujuan yaitu tujuan penugasan yang fokusnya adalah mempelajari suatu kemampuan baru (Susanto, 2022). Materi pelajaran yang disampaikan melalui cara-cara tradisional terkadang sulit dipahami oleh siswa, terutama untuk mata pelajaran yang bersifat teknis dan membutuhkan visualisasi yang lebih konkret.

Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi interaktif dapat menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Animasi interaktif tidak hanya memberikan visualisasi yang jelas terhadap konsep-konsep pembelajaran, tetapi juga mampu menarik minat siswa melalui interaksi yang mereka lakukan dengan media tersebut. Animasi interaktif merupakan salah satu bentuk metode pembelajaran yang menggunakan media audio visual (Rosmiati, 2019). Melalui media ini, siswa dapat lebih aktif dalam belajar, bereksplorasi, dan memahami materi secara mandiri dengan cara yang menyenangkan. Di samping itu, penggunaan media animasi interaktif dapat meningkatkan daya ingat siswa, karena mereka terlibat secara langsung dalam proses belajar.

Potensi media pembelajaran berbasis animasi interaktif sangat besar, implementasinya di SMK-SMK di Kota Mataram masih terbatas. Hal ini disebabkan oleh kurangnya sumber daya, baik dari segi keterampilan guru dalam mendampingi pembuatan media tersebut maupun ketersediaan perangkat pendukungnya. Oleh karena itu, perlu adanya upaya pengembangan dan pelatihan yang terarah untuk menciptakan media pembelajaran berbasis animasi interaktif yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa SMK di Kota Mataram. Namun, tidak semua guru di SMK memiliki keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Banyak di antara mereka yang masih menggunakan metode pembelajaran tradisional, sehingga siswa cenderung merasa kurang tertarik dan proses belajar mengajar kurang efektif. Selain itu, kendala waktu, keterbatasan fasilitas, serta kurangnya pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi juga menjadi faktor penghambat.

Oleh karena itu, diperlukan program pendampingan bagi para guru di SMK dalam

pembuatan media pembelajaran interaktif. Program ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dan dukungan kepada guru agar mereka mampu membuat dan mengimplementasikan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum, menarik, serta dapat memanfaatkan teknologi secara optimal. Dengan pendampingan ini, diharapkan kualitas pembelajaran di SMK dapat meningkat, siswa lebih aktif dalam proses belajar, serta hasil belajar mereka menjadi lebih baik dan relevan dengan tuntutan dunia kerja.

Media pembelajaran menjadi faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Terutama dalam menjalankan pembelajaran yang bersifat praktik. Peserta didik dituntut dapat menciptakan karya sesuai dengan kompetensi keahlian yang diajarkan di SMK. Beberapa tulisan terdahulu mengenai media pembelajaran:

Pertama tulisan berjudul Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif, membahas tentang cara membuat media pembelajaran dengan Swismax dengan berbagai sentuhan animasi. Tulisan ini secara lengkap mengurai cara dan jenis-jenis software yang digunakan dalam membuat media pembelajaran (Lestari, 2023). Perbedaan tulisan ini dengan tulisan yang dilakukan terletak ada gaya dan media animasi yang interaktif.

Kedua tulisan berjudul Multimedia Interaktif Untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab, tulisan ini membahas tentang penerapan multimedia interaktif dalam segi linguistik aplikasi ini dibuat menggunakan Macromedia Flash. Multimedia interaktif ini di terapkan sebagai salah satu media pembelajaran untuk Bahasa Arab (Ilmiani et al., 2020). Persamaannya terletak pada pembuatan media pembelajaran. Akan tetapi, perbedaannya terletak pada cara pendampingan media pembelajaran berupa animasi yang interaktif.

Ketiga tulisan berjudul Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran, membahas tentang *Lectora inspire* sebagai salah satu inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif di Tingkat sekolah dasar kelas 5 (Arindiono & Ramadhani, 2013). Persamaan tulisan ini dengan tulisan yang buat, terlatak pada bahasan media pembelajaran. Akan tetapi, perbedaannya terletak pada media pembelajaran yang memuat animasi intraktif yang melibatkan peserta didik lebih aktif.

Keempat tulisan berjudul Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah medan elektromagnetik yang lebih dalam membahas tentang tata cara pengembangan media pembelajaran interaktif dalam Tingkat perguruan tinggi. Hasil yang didapatkan dari kegiatan ini respons mahasiswa sangat baik, terutama dalam mata kuliah elektromagnetik (Adolph, 2016). Persamaan tulisan ini dengan tulisan yang dibuat, sama-sama menulis tentang media

pembelajaran interaktif. Namun, perbedaannya terletak pada sentuhan animasi interaktif pada minat belajar peserta didik SMK.

Kelima tulisan berjudul Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk siswa kelas 5 SD yang secara luas memnguraikan tentang media interaksif yang menarik dari segi teks, suara, ilustrasi cerita, gambar yang mnarik minat belajar pesertadidik (Arindiono & Ramadhani, 2013). Persamaan terletak pada media interakti pembelajaran pada mata Pelajaran matematika. Akan tetapi, perbedaannya terletak pada media pembelajaran berbasis animasi yang lebih interaktif sebagai upaya peningkatan minat belajar peserta didik SMK.

Semua tulisan di atas, sama-sama membahas tentang media pembelajaran interaktif. Akan tetapi, tulisan ini lebih mengarah pada pembuatan media pembelajaran berbasis animasi interaktif dalam proses pembelajaran Tingkat SMK. Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis animasi interaktif ini, diharapkan proses pembelajaran di SMK dapat menjadi lebih efektif, inovatif, dan relevan dengan perkembangan teknologi, serta mampu mempersiapkan lulusan yang kompeten dan siap menghadapi tantangan di dunia kerja modern. Pembuatan media pembelajaran interaktif di SMK juga selaras dengan kebijakan pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan vokasi serta mempersiapkan tenaga kerja yang kompeten dan siap menghadapi tantangan industri 4.0. Media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar, memudahkan pemahaman konsep-konsep kompleks, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa.

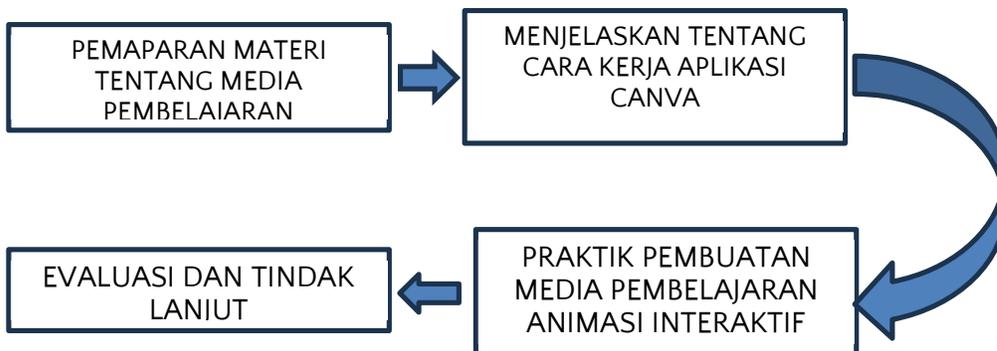
### **Metode**

Metode klasikal dan simulasi adalah suatu pendekatan sistematis yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk, layanan, atau proses baru. Metode ini sering digunakan dalam berbagai bidang, termasuk teknologi, pendidikan, ilmu pengetahuan, dan industri, dengan tujuan menciptakan inovasi yang berkelanjutan. Metode klasikal adalah pendekatan yang menggunakan teori dan prinsip dasar untuk menganalisis dan memecahkan masalah berdasarkan hukum-hukum yang telah teruji. Biasanya, metode ini mengandalkan persamaan matematis dan pendekatan analitis. Dalam metode ini, kondisi dan variabel yang mempengaruhi sistem diasumsikan sudah diketahui dan dijabarkan dalam bentuk persamaan matematis. Metode klasik pengajaran bahasa telah lama menjadi bahan diskusi dan perdebatan di kalangan pendidik dan ahli bahasa. Meskipun beberapa pendekatan, seperti

metode tata bahasa-penerjemahan, telah dikritik karena terlalu menekankan pada tata bahasa dan terjemahan, pendekatan tersebut masih tetap hadir di ruang kelas bahasa modern (Griffiths, 2008).

Sedangkan metode Metodologi simulasi telah menjadi alat yang semakin penting di berbagai bidang, mulai dari teknik dan fisika hingga ekonomi dan ilmu sosial. Teknik-teknik ini memungkinkan peneliti untuk memodelkan sistem yang kompleks, menganalisis perilakunya, dan membuat keputusan yang tepat tanpa memerlukan eksperimen yang mahal atau memakan waktu (Chen et al., 2022) (Wildman & Salas, 2009). Salah satu manfaat utama simulasi adalah kemampuannya untuk memberikan wawasan tentang dinamika yang mendasari suatu sistem, memungkinkan peneliti mengeksplorasi berbagai skenario dan menguji hipotesis dalam lingkungan yang terkendali (Morris et al., 2019).

Adapun tahapan-tahapan dalam metode Klasikal dan Simulasi yakni:



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan pelatihan

Dari diagram diatas, dapat dijelaskan bahawah kegiatan ini dimulai dengan pemaparan materi mengenai jenis-jenis media pembelajaran secara klasikal kepada guru-guru SMK Tefa se-Kota Mataram. Selanjutnya, diberikan penjelasan tentang cara kerja aplikasi Canva sebagai alat untuk mempermudah pembuatan animasi yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Setelah itu, guru-guru mengikuti praktik pembuatan media pembelajaran melalui simulasi yang dipandu oleh tutor. Kegiatan diakhiri dengan evaluasi dan tindak lanjut hasil pelatihan, sehingga media yang telah dibuat siap untuk diterapkan di sekolah masing-masing.

### **Pembahasan**

Media pembelajaran berbasis animasi interaktif menjadi semakin penting dalam pendidikan modern, karena dapat secara efektif melibatkan siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang topik yang kompleks. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan

pelatihan pengembangan dan penerapan media tersebut bagi guru di sekolah menengah kejuruan di Kota Mataram, Indonesia.

Program pelatihan ini dirancang untuk membekali guru dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk membuat dan mengintegrasikan materi pembelajaran berbasis animasi interaktif ke dalam pembelajaran mereka. Sesi pelatihan mencakup berbagai aspek, seperti prinsip desain multimedia yang efektif, penggunaan software animasi, dan strategi integrasi media ke dalam RPP.

Proses pembuatan media pembelajaran berbasis animasi interaktif biasanya melibatkan beberapa tahapan utama agar hasil akhirnya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses pembuatan media pembelajaran berbasis animasi interaktif dimulai dengan eksplorasi (Mayer, 2005). Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan siswa dan guru, serta mengubah peserta didik yang pasif menjadi peserta aktif (Nurhalizah & Jayanti, 2023). Penggunaan media interaktif di kelas menjadi semakin penting, seiring dengan beralihnya proses pembelajaran dari metode tradisional menggunakan kapur dan papan ke pendekatan yang lebih berbasis teknologi (Lestari, D A., & Sutrisno, 2018). Adapun proses pelatihan Pembuatan media pembelajaran berbasis animasi interaktif antara lain:

#### 1. Tahap memaparkan Materi

Pemaparan materi pelatihan tentang jenis media pembelajaran bertujuan untuk memberikan wawasan yang komprehensif kepada peserta mengenai berbagai media yang bisa digunakan untuk menyampaikan materi pendidikan secara efektif



Gambar 2. Penyampaian materi pelatihan secara klasikal

Penyampaian materi pelatihan secara klasikal adalah metode pembelajaran yang sering digunakan dalam pelatihan di mana instruktur memberikan materi secara langsung kepada peserta di dalam kelas. Media sangat menentukan keberhasilan dalam penyampaian materi (Widiarini & Arini, 2022). Penyampaian materi dilakukan dalam bentuk tatap muka antara

instruktur dan peserta. Menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan studi kasus. Ada interaksi langsung antara instruktur dan peserta serta antara peserta dengan peserta lainnya. Biasanya dibantu dengan alat bantu visual, seperti slide presentasi, papan tulis, atau alat peraga lainnya.

## 2. Tahap Simulasi

Memberikan materi mengenai pelatihan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Menurut Leryan, dkk mengatakan bahwa Canva merupakan aplikasi desain yang menggunakan teknik drag and drop serta dapat mengakses beberapa fitur yang ada misalnya font, gambar, dan bentuk selama proses pembuatan (Isnaini et al., 2021). Aplikasi ini sangat gampang dan cepat diceraap oleh peserta, mengingat para peserta, merupakan guru-guru yang kurang cakap dengan teknologi. Hal demikian yang menjadi salah satu kendala dalam mensimulasikan aplikasi Canva sebelum mulai mengerjakan pembuatan media pembelajaran berbasis animasi interaktif.



Gambar 3. Mensimulasikan pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi Canva

Aplikasi yang digunakan sejenis canva yang mampu memberi kemudahan dalam membuat animasi dan video pembelajaran (Amri, et.al, 2023). Kegiatan selanjutnya adalah merancang media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Amri, et.al., 2023). Media yang dirancang para peserta pelatihan bervariasi, mulai dari mata Pelajaran yang sifat teori maupun mata Pelajaran yang bersifat teknis atau praktik.

## 3. Tahap Pendampingan

Pendampingan pembuatan media pembelajaran ini dilakukan dengan melakukan pendekatan secara langsung kepada peserta. Peserta pelatihan yang merupakan guru-guru yang berasal dari sekolah menengah kejuruan binaan Tefa dari seluruh SMK bidang Seni di Kota Mataram.



Gambar 4. Pendampingan praktik pembuatan media pembelajaran

Kesulitan para peserta pelatihan adalah kurangnya pengetahuan tentang istilah tools yang terdapat dalam aplikasi Canva. Tools-tools ini sebenarnya sangat mudah dan gampang untuk di terapkan pada halaman atau slide media pembelajaran. Sedangkan konten animasi media pembelajaran sangat mendukung untuk menjelas materi Pelajaran yang ingin disampaikan. Kurangnya pemahaman tentang perkembangan teknologi Artificial intelligent (AI) menjadi factor kesulitan para peserta.

Pembuatan media pembelajaran yang instan dan juga memiliki nilai estetik, bagi guru sangatlah diharapkan. Tujuannya untuk menarik perhatian para peserta didik dalam belajar. Usaha meningkatkan keaktifan siswa dengan menyediakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan aktifitas belajar (Sari et al., 2022). Media yang menarik dapat memotivasi keaktifan belajar pesertadidik. Keindahan juga menjadi pemicu motivasi pembelajaran baik secara visual maupun berinteraksi langsung secara interaktif melalui media pembelajaran.

#### 4. Tahap Evaluasi

Tahap ini adalah tahap mengevaluasi hasil pelatihan mengenai media pembelajaran.



Gambar 5. Evaluasi hasil Pelatihan

Evaluasi dilakukan untuk memberikan feedback dari hasil yang sudah dibuat oleh peserta. Masing-masing peserta pelatihan membuat media Pembelajaran sesuai dengan mata Pelajaran yang diampu di sekolah asalnya. Tahapan ini ditemukan dalam media pembelajaran terutama pada materi paraktik atau teknis. Tidak semua peserta menampilkan materi tentang keselamatan dan Kesehatan kerja. Padahal hal demikian sangat diperlukan oleh peserta didik. Resiko kecelakaan serta penyakit akibat kerja sering terjadi karena pihak kontraktor tidak menerapkan program K3 dengan baik (Kaligis et al., 2013). Masalah penerapan K3 ini sering kali di abaikan oleh guru terutama dalam mata Pelajaran yang bersifat teknis. Selanjutnya, penemuan tentang Animasi interaktif dalam media pembelajaran. Ada 5 guru dari 15 peserta pelatihan yang masih belum memahami prinsip interaksi melalui media pembelajaran. Adanya interaksi antara media pembelajaran dengan pesertadidik, menunjukkan bahwa proses belajar-mengajar menjadi menarik. Adanya media pembelajaran membantu peserta didik aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran (Neni Isnaeni & Dewi Hildayah, 2020). Melalui media yang estetik pembelajaran akan lebih menarik dan pesertadidik akan lebih aktif.

### **Kesimpulan**

Proses belajar mengajar di tingkat sekolah menengah kejuruan (SMK) banyak bersifat teknis. Agar peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar (PBM), maka dibutuhkan suatu media yang menarik dan estetik. Pelatihan media Pembelajaran berbasis animasi interaktif menawarkan system pembelajaran yang menarik secara visual maupun audio visual serta adanya interaksi antara media dan pesertadidik. Adanya model kuis atau pun games dalam media mendoong semangat peserta didik untuk lebih aktif dalam mengkti proses pembelajaran, baik secara langsung di kelas maupun secara daring. Pentingnya medi pembelajaran digunakan sebagai penyampaian pesan kepada pesertadidik mengenai apa yang terkandung dalam materi maupun pesan moral dari guru. Adanya media pembelajaran yang menarik dan kekinian dapat membangkitkan minat belajar pesertadidik. Melalui membangkitkan minat semua indicator dalam Pelajaran dapat dipahami dengan mudah oleh pesertadidik dan mampu mendapatkan nilai yang baik. Oleh karena itu, dengan membuat media pembelajaran yang berbasis animasi interaktif diharapkan dapat memberi model baru dalam proses pembelajaran.

### **Ucapan Terima Kasih**

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis animasi interaktif terlaksana karena dukungan dari: Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi NTB, Kepala SMKN5 Mataram, Rekan-rekan pengurus dan pengawas pembina SMK Tefa di Jajaran Dikbud NTB, Rektor dan Wakil Rektor Universitas Bumigora yang telah memberikan support dalam terlaksananya acara ini.

### **Daftar Pustaka**

- Adolph, R. (2016). *Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah medan elektromagnetik*. 1–23.
- Amri, N A., Usman, U., Hajerah, H., Ramadhani, N., Aisyah, N., Sari, R A., & Febriyanti, F. (2023). *IBM BAGI GURU TAMAN KANAK-KANAK PADA PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI*. 7.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jmm.v7i1.12685>
- Arindiono, R. Y., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits*, 2(1), 28–32.  
[ejurnal.its.ac.id/index.php/sains\\_seni/article/view/2856%0D](http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/2856%0D)
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia interaktif untuk mengatasi problematika pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 17–32.
- Kaligis, R. S. V., Sompie, B. F., Tjakra, J., & Walangitan, D. R. O. (2013). Pengaruh Implementasi Program Keselamatan Dan Kesehatan Kerja ( K3 ) Terhadap Produktivitas Kerja. *Sipil Statik*, 1(3), 219–225.
- Lestari, N. (2023). *Media Pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Penamuda Media.
- Neni Isnaeni, & Dewi Hildayah. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.  
<https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 583–591.  
<https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3042>