



Peningkatan Kompetensi Pendidik dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi di SMA PGRI 2 Banjarmasin

Rasuna¹, Agustina Rahmi²

^{1,2}Manajemen Pendidikan Tinggi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari

*Penulis¹, e-mail: nanarasuna.nr@gmail.com

Abstract

This research is a School Action Research (PTS) which aims to improve the competence of educators in the use of learning media in SMA PGRI 2 Banjarmasin. This research was carried out in 2 (two) cycles and then analyzed by presentation to see if it was feasible, quite feasible or not feasible from the media made by educators. Steps to improve the competence of educators in creating and using animated media begins with pre-observation or pre-cycle, then carried out with assistance through In House Training (IHT). The findings in the research, analysis of cycle I, that the Competence of Educators in Making Animation-Based Learning Media with eligible criteria are 3 people or 9%, quite feasible 11 people or 35% and less worthy 18 people or 56%. Cycle II analysis, that the Competence of Educators in Making Animation-Based Learning Media with eligible criteria 16 people or 50%, 10 people or 31% worthy enough and 6 people or 19% less worthy. that there was a very significant increase. The conclusion is that in the first cycle of educators who are complete in making and suitable for using animation-based media, 3 educators or 9%, then in the second cycle, those who have completed only and are suitable for use of animation-based media become 16 educators or 50%. This data shows that mentoring to educators through In House Training (IHT) and with other steps that can be carried out by researchers can improve the competence of educators in the manufacture and use of animation-based learning media at SMA PGRI 2 Banjarmasin..

Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS) yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi Pendidik dalam penggunaan media pembelajaran di SMA PGRI 2 Banjarmasin. Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 (dua) siklus kemudian dianalisis dengan prosentasi untuk melihat layak, cukup layak atau kurang layak dari media yang dibuat oleh Pendidik. Langkah peningkatan kompetensi pendidik dalam membuat dan menggunakan media animasi diawali dengan Pra observasi atau pra siklus, selanjutnya dilakukan dengan pendampingan melalui In House Training (IHT). Temuan pada penelitian, Analisis siklus I, bahwa Kompetensi Pendidik Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi dengan kriteria layak ada 3 orang atau 9 %, cukup layak 11 orang atau 35 % dan kurang layak 18 orang atau 56%. Analisis siklus II, bahwa Kompetensi Pendidik Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi dengan kriteria layak 16 orang atau 50%, cukup layak 10 orang atau 31% dan kurang layak 6 orang atau 19%. bahwa terjadi peningkatan yang sangat signifikan. Kesimpulannya siklus I pendidik yang tuntas dalam membuat dan layak digunakan media berbasis animasi hanya 3 orang pendidik atau 9% maka pada siklus II yang tuntas membuat dan layak digunakan media berbasis animasinya menjadi 16 orang pendidik atau 50%. Dari data ini menunjukkan bahwa pendampingan kepada pendidik melalui In House Training (IHT) dan dengan langkah-langkah lainnya yang dilaksanakan peneliti dapat meningkatkan kompetensi pendidik dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis animasi di SMA PGRI 2 Banjarmasin.

Kata Kunci: Kompetensi Guru; Media Pembelajaran; Animasi

How to Cite: Rasuna., Rahmi, A. (2022). Peningkatan Kompetensi Pendidik dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi di SMA PGRI 2 Banjarmasin. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 11 (2), 143-149. <https://doi.org/10.24036/jbmp.v11i2>



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2022 by author.

1. Pendahuluan

Akibat laju perkembangan IPTEK yang amat pesat menyebabkan muncul berbagai gejala sosial dan perubahan dalam masyarakat. Hal ini memerlukan kesiapan diri dari sumber daya manusia. Guna mengantisipasinya diperlukan program pendidikan yang berkualitas menyediakan berbagai pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang luwes, sehingga menghasilkan sumber daya manusia yang tangguh, mandiri, tanggungjawab dalam menghadapi tantangan di masa depan. Sumber daya manusia yang berkualitas merupakan faktor yang sangat strategis bagi bangsa Indonesia dalam menghadapi perkembangan zaman yang dewasa ini semakin kompetitif, kompleks dan global. Upaya untuk menyiapkan sumber daya manusia tersebut secara sistematis dapat dilakukan dengan senantiasa meningkatkan kualitas, relevansi, inovasi, efektivitas dan efisiensi penyelenggaraan pendidikan. Upaya tersebut melalui manajemen pendidikan Nasional, di mana setiap komponen sistem pendidikan ; tenaga peserta didik, kurikulum, dana, sarana dan prasarana, ditata dalam rangka menghasilkan output pendidikan sesuai dengan kondisi sekarang dan akan datang, sesuai dengan yang dicita-citakan dengan mengikut sertakan semua pihak yang terkait dengan pendidikan ; pemerintah, keluarga, dan masyarakat. Pendidikan merupakan faktor penting dalam membentuk dan mengembangkan potensi manusia. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Oktarina, 2017). Sebagai fasilitator penciptaan sumber daya yang unggul, Lembaga Pendidikan baik formal dan nonformal dituntut memiliki sistem pengelolaan guru dan sistem pembelajaran yang efektif (Prasetyo, 2018).

Pendidikan merupakan jalur strategi untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia yang seutuhnya. Di sekolah tujuan pendidikan dioperasionalkan menjadi beberapa kompetensi yang harus dimiliki yaitu standar kompetensi dan kompetensi dasar, yang dapat dicapai melalui indikator-indikator dari tiap mata pelajaran. Pendidikan merupakan hal yang penting bagi perkembangan dan peningkatan mutu SDM. Untuk menciptakan SDM yang berkualitas manusia harus mendapatkan pendidikan yang layak dan sesuai dengan perkembangan global. Sumber Daya Manusia merupakan komponen utama dan sebagai penentu sukses tidaknya suatu organisasi/Lembaga Pendidikan (Hasnadi, 2019). Dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas, bidang Pendidikan memegang peranan penting karena Pendidikan akan dapat mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan bangsa, terwujud sumber daya manusia yang terampil, potensial dan berkualitas sebagai pelaksana pembangunan dalam mewujudkan tujuan Nasional (Siregar, 2018). Dalam keseluruhan kegiatan pendidikan di sekolah, guru memegang posisi yang paling strategis, karena berada di lapisan terdepan melalui interaksi langsung dengan peserta didik baik di kelas maupun di luar kelas. Guru menjadi tumpuan harapan untuk mewujudkan agenda-agenda pendidikan nasional seperti mutu relevansi, pemerataan dan perluasan kesempatan belajar, dan peningkatan efisiensi. Dengan kata lain bahwa guru merupakan pelaku utama untuk merealisasikan program operasional pendidikan melalui peningkatan mutu pembelajaran. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Salah satu upaya yang telah dan sedang dilaksanakan sehubungan dengan peningkatan mutu pembelajaran, adalah meningkatkan mutu guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai tenaga pengajar, khususnya dalam mengelola proses belajar mengajar. Efektif tidaknya pengajaran sebagian besar ditentukan oleh kemampuan profesional guru dalam melaksanakan pengajaran. Fasilitas, sarana, media, sumber dan tenaga kependidikan merupakan fasilitator yang membantu, mendorong dan membimbing guna memperoleh keberhasilan pengajaran. Pengajaran merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman dan latihan. Perubahan sebagai hasil dari pengajaran dapat ditimbulkan dalam berbagai bentuk, seperti berubahnya pengetahuan, pemahaman, sikap dan perilaku kecakapan serta kemampuan.

Pada dasarnya pengajaran merupakan proses perubahan perilaku, meliputi: perubahan pengetahuan dan perubahan pemahaman serta perubahan apresiasi. Yang dimaksud dengan pengalaman dalam pengajaran tidak lain adalah interaksi antara individu dengan lingkungan. Oleh sebab itu pengajaran adalah proses aktif. Pengajaran adalah reaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Proses pengajaran diarahkan kepada suatu tujuan, proses berbuat melalui pengalaman. Proses pengajaran adalah suatu proses melihat dan mengalami, mengamati dan memahami sesuatu yang dipelajari untuk memperoleh hasil yang ditentukan, melalui pembinaan, pemberian penjelasan, pemberian bantuan dan dorongan dari guru.

Pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan perilaku siswa dalam belajar dapat dilihat bahkan dapat diukur dari penampilan. Penampilan ini dapat berupa kemampuan menjelaskan, menyebutkan sesuatu atau melakukan sesuatu perbuatan. Kita dapat mengidentifikasi hasil proses pembelajaran melalui penampilan yang kompleks apalagi di dalam pengajaran ini ada tujuan yang ingin dicapai. Karena dalam

pengajaran tidak hanya mendengarkan informasi dan penjelasan dari guru, melainkan banyak kegiatan yang harus ditempuh dan dilakukan. Oleh karena itu dalam rangka memperoleh keberhasilan pengajaran guru yang terlibat harus mengetahui, memahami dan terampil melaksanakan pengajaran dengan efektif dan memadai. Pengajaran pada intinya tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup dimasa sekarang dan masa mendatang. Oleh sebab itu dengan pengajaran yang sungguh-sungguh diharapkan anak memperoleh hasil yang memuaskan, sehingga tujuan hidup dan cita-cita yang diharapkan tercapai.

Ada dua kegiatan yang perlu diketahui dalam pengajaran, yakni proses dan produk. Pengajaran produk pada umumnya dilaksanakan belajar pada segi pengetahuan saja, sedangkan pengajaran proses memungkinkan tercapainya tujuan belajar, anak mempunyai kedudukan yang sangat penting di samping faktor lainnya. Karena berhasil tidaknya pengajaran pada dasarnya tergantung pada anak, guru serta fasilitas lainnya sebagai penunjang dan pendorong. Keberhasilan ini juga tampak, jika dalam prosesnya menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat bekerja yang besar dan percaya pada diri sendiri.

Laporan Bank Dunia dalam Supriadi Dedi, (2001 : 226) yang bertajuk *Educational in Indonesia From Crisis to Recovery* (23 September 1998) menyorot persoalan guru dan tenaga kependidikan yang intinya bahwa: "Guru merupakan sentral dari upaya peningkatan mutu pendidikan, karena itu setiap upaya untuk membenahi pendidikan akan dan harus melibatkan penataan dan pembenahan terhadap guru". "Pembinaan harus dilakukan jika ingin membuat perubahan yang berarti dalam bidang pendidikan, fokus utama haruslah tetap pada kualitas guru." (A. Rizali, 2009 : 12).

Perubahan pendidikan tergantung pada apa yang dilakukan dan dipikirkan guru, bisa jadi sederhana dan bisa jadi rumit. Semua akan jadi mudah jika kita bisa merubah cara berpikir. Kelas dan sekolah menjadi efektif apabila : (1) Merekrut orang-orang berkualitas untuk mengajar dan (2) Lingkungan kerja dibuat nyaman dan kondusif untuk bekerja dan mendorong guru berkarya agar guru tidak loncat mencari pekerjaan lain (Fullan dalam Rizali, 2009:13). Guru sebagai salah seorang yang bertanggungjawab langsung dalam meningkatkan mutu Pendidikan diharapkan memiliki keahlian, keterampilan dan kemampuan yang dapat diandalkan (Elliott, 1991). Untuk meningkatkan mutu Pendidikan di sekolah maka siswa diharapkan menguasai semua bidang studi. Untuk mencapai hal yang diinginkan tersebut diperlukan proses belajar mengajar yang berlangsung dengan baik. Berbagai usaha untuk meningkatkan mutu Pendidikan baik dari segi kualitas maupun kuantitas.

Berdasarkan hasil observasi awal tentang proses pembelajaran di SMA PGRI 2 Banjarmasin ditemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi, artinya materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh peserta didik dengan optimal, yaitu tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik, lebih parah lagi peserta didik sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari hal tersebut, maka guru harus dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar. Menurut Hamalik (Arsyad, 2008:15) pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Oleh karenanya tujuan pengajaran dapat dijadikan sebagai acuan untuk menggunakan media.

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas penggerak. Animasi sebagai suatu teknologi yang dapat menjadikan gambar yang diam menjadi gerakkelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerakberaksi dan berkata. Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek dalam jangka waktu tertentu bisa juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu (Bustaman, 2001:32-33). Animasi digunakan dalam media pembelajaran untuk 2 (dua) alasan. Pertama untuk menarik perhatian peserta didik dan memperkuat motivasi. Animasi jenis tersebut biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, aneh yang sekiranya akan menarik perhatian peserta didik. Animasi tersebut biasanya tidak ada hubungan dengan materi yang akan diberikan kepada peserta didik. Fungsi kedua adalah sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik atas materi yang akan diberikan (Utami, 2017).

Melihat kenyataan yang telah diuraikan, perlu dilakukan suatu kegiatan yang mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan para guru dalam mengembangkan profesionalismenya, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis animasi. Sehingga dengan pengembangan media tersebut dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, selain itu juga dampak yang diharapkan dengan pengembangan media tersebut dapat mengoptimalkan pesan yang diterima oleh peserta didik dalam pembelajaran sehingga materi pelajaran mudah dipahami. Terkait dengan penjelasan di atas peneliti tertarik untuk mengkaji dan meneliti lebih jauh tentang pengembangan media oleh pendidik dengan judul *Peningkatan Kompetensi Pendidik Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Di SMA PGRI 2 Banjarmasin*

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS). Penelitian Tindakan Sekolah (PTS) adalah penelitian yang dilaksanakan di sekolah untuk melakukan inovasi dan memperbaiki praktik-praktik kerja di sekolah dan menyelesaikan permasalahan yang terjadi di sekolah (Aqib & Amrullah, 2019). Penelitian ini dilaksanakan di SMA PGRI 2 Banjarmasin. Langkah-langkah penelitian tersebut digambarkan sebagai berikut kegiatan perencanaan, observasi/pengamatan, refleksi, Model ini menggunakan sistem spiral refleksi diri yang dimulai dari rencana, tindakan, pengamatan, refleksi, dan perencanaan kembali yang merupakan dasar untuk ancap-ancang pemecahan masalah. Tahapan kegiatan penelitian ini dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui Teknik : Pengamatan/observasi, wawancara, dan dokumentasi (catatan laporan perencanaan pembelajaran guru). Pengamatan dilakukan langsung oleh peneliti terhadap guru atau pendidik di SMA PGRI 2 Banjarmasin. Sedangkan untuk melengkapi data akan dilakukan wawancara dengan Guru-guru mata pelajaran, wakil kepala sekolah bidang kurikulum dan dengan kepala sekolah. Wawancara adalah bagian dari diskusi sehingga akan lebih dalam mengetahui permasalahan-permasalahan yang dihadapi para guru ketika melaksanakan pembelajaran dan memberikan motivasi agar guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan alternatif-alternatif penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Sekolah (PTS) ini dilaksanakan 2 (dua) siklus. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu yang tersedia, dan penulis beranggapan cukup untuk peningkatan kompetensi pendidik dalam penggunaan media pembelajaran berbasis animasi. Siklus pertama terdiri dari beberapa tahapan, yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, Evaluasi dan Refleksi. Perencanaan adalah langkah awal yang dilakukan oleh penulis saat akan memulai Tindakan. Agar perencanaan mudah dipahami dan dilaksanakan oleh penulis yang akan melakukan Tindakan, maka penulis membuat rencana tindakan yaitu merumuskan masalah yang akan dicari solusinya, merumuskan tujuan penyelesaian masalah, merumuskan indikator keberhasilan peningkatan kompetensi pendidik dalam penggunaan media pembelajaran berbasis animasi, merumuskan langkah-langkah kegiatan penyelesaian masalah dengan melakukan tindakan, mengidentifikasi warga sekolah dan pihak-pihak terkait lainnya yang terlibat dalam penyelesaian masalah, tantangan dan tindakan, mengidentifikasi metode pengumpulan data yang digunakan, penyusunan instrument pengamatan dan evaluasi, mengklasifikasikan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam penelitian.

Pelaksanaan penelitian tindakan ini dilaksanakan melalui tahapan-tahapan, *pelaksanaan In House Training*, rekafitulasi dan melaporkan hasil pembuatan media pembelajarannya berbasis animasi. Pelaksanaan In House Training (IHT) tgl 15 dan 16 Maret 2022. Kegiatan diikuti oleh seluruh pendidik SMA PGRI 2 Banjarmasin sejumlah 32 orang Guru Mata Pelajaran, yang terdiri dari Guru Pendidikan Agama & Budi Pekerti, PPKN, Bahasa Indonesia, Matematika, Sejarah Indonesia, Sosiologi, Bahasa Inggris, Pendidikan Seni Budaya, Prakarya, Penjaskes, Kewirausahaan, Ekonomi, Pendidikan Al-Qur'an, Kimia, Fisika, Biologi, Geografi, TIK dan BP/BK. Dilaksanakan selama 2 hari dengan materi Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi. Narasumbernya dari Tim IT BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan dengan pendamping kegiatan yaitu peneliti sendiri dan Kepala Sekolah. Selanjutnya setelah In House Training (IHT), semua pendidik masing-masing membuat media pembelajaran berbasis animasi sesuai tema dari mata pelajaran yang akan di ajarkan di jenjang kelasnya masing-masing. Berkoordinasi dengan Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah Kurikulum untuk memantau perkembangan setiap Pendidik dalam pembuatan media pembelajaran berbasis animasi. Setelah rentang waktu yang diberikan, yaitu 2 minggu dilakukan rekafitulasi dari hasil pemantauan kepada Pendidik dalam pembuatan media pembelajaran. Akhir waktu pelaksanaan siklus 1, diadakan pertemuan dengan seluruh guru mata pelajaran untuk melaporkan hasil pembuatan media pembelajarannya berbasis animasi.

Berdasarkan hasil pengamatan kompetensi pendidik dalam pembuatan media pembelajaran berbasis animasi per indikator, yang hanya menyelesaikan Indikator pertama berjumlah 18 orang atau 56 %, sedang yang menyelesaikan 2 indikator berjumlah 11 orang atau 35%, sedangkan yang menyelesaikan semua indikator 3 orang atau 9%. Kemudian berdasarkan hasil pengamatan kompetensi pendidik dalam pembuatan media pembelajaran berbasis animasi berdasarkan kriteria, kompetensi pendidik dalam pembuatan media pembelajaran berbasis animasi dengan kriteria layak ada 3 orang atau 9 %, cukup layak 11 orang atau 35 % dan kurang layak 18 orang atau 56%.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pembuatan media pembelajaran berbasis animasi ini dan menggunakannya sebagai media pembelajaran, baru ada 3 orang guru, yaitu pendidik mata pelajaran Matematika, Kimia dan Geografi. Sedangkan dari 29 orang pendidik lainnya, ada 18 orang pendidik baru pada tahapan membuat dan menyelesaikan naskah atau skenario pembelajaran, ada 11 orang Guru sampai pada tahapan menyusun story board tata letak animasi pada slide. Sehingga secara keseluruhan baru 10% yang

sudah membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi. Beberapa hal yang diperhatikan pendidik dalam pembuatan media pembelajaran animasi ini, antara lain *pertama*, Perlu waktu untuk menyesuaikan suara dengan gambar-gambar yang akan ditayangkan sehingga tujuan pembelajaran tersampaikan dengan baik dan juga mudah dipahami oleh siswa. *Kedua*, Perlu suasana yang hening pada saat perekaman, karena kalau dalam suasana banyak suara atau berisik maka materi tidak akan tersampaikan dengan baik. *Ketiga*, pendidik harus fokus pada saat perekaman suara supaya tidak ber-ulang-ulang.

Tergambar pada siklus 1, semua Pendidik membuat media pembelajaran berbasis animasi tetapi yang membuat dengan kriteria layak hanya 3 orang atau 9%, sedangkan kriteria kurang layak 18 orang atau 56%, yaitu baru pada tahapan menyusun naskah skenario pembelajaran, dan 11 orang dengan kriteria cukup layak atau 35%, yaitu sudah tahapan membuat naskah skenario pembelajaran dan sudah membuat story board tata letak animasi pada slide.

Masih banyaknya Pendidik yang belum tuntas membuat dan menggunakan dikarenakan baru mengenal media animasi jadi perlu waktu yang agak panjang, selain itu juga faktor usia guru juga menentukan kemahiran dan kecepatan dalam membuat media animasi walaupun secara umum semua guru telah dapat menggunakan atau mengoperasikan komputer atau laptop. Berdasarkan temuan penelitian pada siklus 1 ini hasil yang dicapai belum mencapai batas kriteria ketuntasan maka akan dilaksanakan tindakan perbaikan pada siklus II.

Pada siklus ke dua berdasarkan pada pelaksanaan Siklus I dengan kendala-kendala yang dihadapi, maka pada perencanaan siklus II pendampingan terhadap Pendidik lebih di fokuskan pada indikator atau komponen yang belum dilaksanakan atau belum dikuasai oleh pendidik, antara lain pembuatan naskah atau skenario pembelajaran, cara efektif dalam penyesuaian suara dengan gambar, dan strategi agar guru konsentrasi pikirannya ketika membuat rekaman video animasi pembelajaran sehingga tidak lagi mengulang-ngulang seperti yang terjadi pada siklus I. Pelaksanaan siklus II dilakukan pada minggu ketiga sampai dengan akhir april, tepatnya dimulai sejak tanggal 11 dan 12 April 2022, dilakukan dengan langsung pendampingan dengan pembimbingan membuat naskah materi mata pelajaran sesuai dengan sub pokok bahasan yang akan disampaikan kepada siswa. Pemilihan naskah ini dilaksanakan dalam rangka mencapai tujuan dari pembelajaran. Naskah merupakan skenario yang merupakan langkah-langkah apa saja dalam isi materi tersebut sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan efektif dan efisien.

Tahapan selanjutnya oleh pendamping disampaikan strategi pemilihan gambar-gambar yang disesuaikan suara. Hal ini sangat penting karena ke sinkronan antara gambar dengan suara akan mempunyai dampak yang besar dalam penyampaian materi yang merupakan tujuan utama dalam proses pembelajaran tersebut. Untuk kemudahan pemilihan gambar-gambar tersebut oleh pendamping dari Balai Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan (BTIKP) Provinsi Kalimantan Selatan diberikan link, tujuannya agar para pendidik terhindar dari pelanggaran hak cipta dari gambar-gambar animasi tersebut yang digunakan dalam media pembelajaran. Selain itu juga ketika terjadi perekaman suara, agar terhindar suara-suara yang muncul di perekaman tersebut maka perekaman harus dilakukan di tempat yang betul-betul hening, karena apabila ada muncul suara lainnya akan sangat mengganggu sehingga tujuan utama dari pembelajaran tersebut tidak akan tercapai seperti yang diharapkan. Jadi dapat disimpulkan agar tujuan dalam pembelajaran tercapai, maka carilah tempat yang betul-betul hening.

Selanjutnya dilakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah Kurikulum untuk memantau perkembangan setiap Pendidik dalam pembuatan media pembelajaran berbasis animasi dengan memberikan rentang waktu 2 minggu, yaitu sampai akhir bulan April 2022. Akhir waktu pelaksanaan siklus II dilakukan rekafitulasi dari hasil pemantauan kepada Pendidik dalam pembuatan media pembelajaran dan penggunaannya dalam proses pembelajaran dengan mengadakan pertemuan dengan seluruh guru mata pelajaran.

Hasil pengamatan kompetensi pendidik dalam pembuatan media pembelajaran berbasis animasi yang hanya menyelesaikan Indikator pertama berjumlah 6 orang atau 19 %, sedang yang menyelesaikan 2 indikator berjumlah 10 orang atau 31%, sedangkan yang menyelesaikan semua indikator 16 orang atau 50%. Kompetensi Pendidik Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi dengan kriteria layak 16 orang atau 50%, cukup layak 10 orang atau 31% dan kurang layak 6 orang atau 19%. Kompetensi Pendidik Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi dengan kriteria layak 16 orang atau 50%, cukup layak 10 orang atau 31% dan kurang layak 6 orang atau 19%. Seperti tergambar pada tabel di bawah ini. Tergambar pada siklus 1 ke siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dari 3 orang pendidik atau 9% menjadi 16 orang pendidik atau 50% Pendidik membuat media pembelajaran berbasis animasi. Sedangkan 16 orang atau 50% pendidik lainnya juga sudah membuat tetapi tidak tuntas sehingga tidak bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Peneliti mencatat terjadi peningkatan kompetensi pendidik dalam penggunaan media pembelajaran berbasis animasi di SMA PGRI 2 Banjarmasin, hal ini berdasarkan catatan pada lembar pengamatan yang tergambar.

Peningkatan kompetensi pendidik dalam penggunaan media pembelajaran berbasis animasi. berdasarkan hasil pengamatan terhadap pembuatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis animasi, maka terjadi peningkatan kemampuan pendidik secara perorangan dalam membuat media berbasis animasi dari kegiatan pra observasi 0% menjadi 9% pada siklus I selanjutnya menjadi 50% pada siklus II. Dari data tersebut

menunjukkan bahwa pendampingan kepada pendidik melalui In House Training (IHT) dan langkah-langkah lainnya yang dilaksanakan peneliti dapat meningkatkan kompetensi pendidik dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis animasi di SMA PGRI 2 Banjarmasin.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan sekolah dan pembahasan yang telah disampaikan peneliti, maka dapat disimpulkan. hasil pengamatan yang digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran berbasis animasi yang telah dibuat oleh pendidik pada siklus I dan Siklus II di SMA PGRI 2 Banjarmasin, bahwa terjadi peningkatan yang sangat signifikan. Pada siklus I pendidik yang tuntas dalam membuat dan layak digunakan media berbasis animasi hanya 3 orang pendidik atau 9% maka pada siklus II yang tuntas membuat dan layak digunakan media berbasis animasinya menjadi 16 orang pendidik atau 50%. Langkah-langkah yang dilaksanakan untuk peningkatan kompetensi pendidik dalam penggunaan media pembelajaran berbasis animasi di SMA PGRI 2 Banjarmasin ini, pelaksanaannya melalui In House Training (IHT) sebagai pendampingan awal yang dilaksanakan terjadwal dengan tatap muka, selanjutnya pendampingan kedua dan dilaksanakan seperti pendampingan awal. Setelah itu pendampingan dilakukan dengan non tatap muka tergantung pada permasalahan yang dihadapi oleh masing-masing pendidik yang sifatnya individual di lapangan ketika ada kendala dalam pembuatan media berbasis animasi. Dari data yang tergambar pada pembahasan menunjukkan bahwa pendampingan kepada pendidik melalui *In House Training* (IHT) dan langkah-langkah lainnya yang dilaksanakan peneliti dapat meningkatkan kompetensi pendidik dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis animasi di SMA PGRI 2 Banjarmasin.

Daftar Rujukan

- Anwar, Chairul, 2014, *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan: Sebuah Tinjauan Filosofis*, 2014, Yogyakarta: SUKA-Press
- Anwar, Chairul, 2019. *Multikulturalisme, Globalisasi dan Tantangan Pendidikan Abad Ke- 21*. Yogyakarta: DIVA Press
- Arikunto, Suharsimi, 2012. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi, dan Cepi, Safruddin AJ.. 2018. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi, 2005, *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikonto, Suharsimi, 2018. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad Azhar, 2017 *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Aqib, Zainal, *Model-model Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. 2013. Jakarta: Rineka Cipta
- Anugerah, Candra, 2018. *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Badan PSDMP dan PMP, Kementerian Pendidikan Nasional, 2011. *Penelitian Tindakan Sekolah, Materi Pelatihan Penguatan Kemampuan Kepala Sekolah*, Jakarta, Pusat Pengembangan Tenaga Kependidikan
- Bogdan dan Taylor. 2012. *Prosedur Penelitian. Dalam Moleong, Pendekatan Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta:Depdiknas
- Djemari Mardapi. 2010. "Evaluasi Pendidikan". Makalah disampaikan pada Konvensi Pendidikan Nasional tanggal 19 – 23 September 2010 di Universitas Negeri Jakarta.
- Echols, John M and Hassan Shadily. 2010. *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: Gramedia. Pustaka Utama.
- Fasli Jalal dan Dedi Supriadi, 2011. *Reformasi Pendidikan dalam Konteks Otonomii Daerah*. Yogyakarta: Adi Cita.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali
- Hamdani, 2010. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: CV. Pustaka Setia

- Kemmis S & Mc. Taggart R, 1991. *The Action Research Reader*, Deakin University Press, Australia
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi: Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Padang: Akademia Permata
- Majid, Abdul. 2012. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Kompetensi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Noe, Raimond, A. 2010, *Manajemen Sumber Daya Manusia: Mencapai Keunggulan Bersaing*, Penerjemah David Wijaya Jakarta: Salemba Empat.
- Permendiknas No. 12 Tahun 2007 tentang Standar Kompetensi Guru, Jakarta: Depdiknas
- Sagala, H. Syaiful. 2013, *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan; Pemberdayaan Guru, Tenaga Kependidikan dan Masyarakat Dalam Manajemen Sekolah*. Bandung: Alfabeta
- Satori, Djaman. 2010. *Profesi Keguruan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: CV Alfabeta
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen