

Edukasi Flipbook Animasi sebagai Media Pembelajaran pada Sanggar Bimbingan - Aisyiyah Kampung Pandan Kuala Lumpur Malaysia

Educational Flipbook Animation as Learning Media at Guidance Studio - Aisyiyah Kampung Pandan Kuala Lumpur Malaysia

Imam Budi Sumarna *

Department of Visual
Communication Design, Aisyiyah
University Bandung, Bandung, West
Java, Indonesia

email: imambudi@unisa-bandung.ac.id

Kata Kunci

Flipbook
Animasi
Edukasi

Keywords:

Flipbook
Animation
Education

Received: August 2024

Accepted: September 2024

Published: Oktober 2024

Abstrak

Pendidikan di era digital saat ini memerlukan inovasi dalam metode pembelajaran agar lebih menarik dan efektif. Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah flip book animasi. Flip book animasi adalah kumpulan gambar yang disusun secara berurutan dan ketika dibalik dengan cepat akan menciptakan ilusi gerakan. Media ini dapat menjadi alat bantu yang menarik bagi siswa sekolah dasar dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan. Maka perlu Pengembangan flip book animasi sebagai media edukasi di sekolah dasar dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan melibatkan berbagai pihak dan melakukan evaluasi yang berkelanjutan, flip book animasi dapat dioptimalkan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan di era digital pada Sanggar Belajar PCIM Malaysia.

Abstract

Education in today's digital era requires innovation in learning methods to make it more interesting and effective. One innovation that can be used is an animated flip book. An animated flip book is a collection of images arranged in sequence and when flipped quickly will create the illusion of movement. This media can be an interesting tool for elementary school students to understand the subject matter more easily and with fun. So it is necessary to develop animated flipbooks as educational media in elementary schools can be an innovative solution in improving the quality of learning. By involving various parties and conducting continuous evaluations, animated flip books can be optimized to meet the needs of education in the digital era at the PCIM Malaysia Learning Studio.



© 2024. Imam Budi Sumarna. Published by Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). DOI: <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v9i10.7766>

PENDAHULUAN

Pengurus Cabang Istimewa Muhammadiyah/ Aisyiyah (PCIM/ PCIA) dituntut memiliki tanggung jawab agar memiliki kesiapan untuk mengirimkan kader terbaiknya untuk menjadi relawan guru PKBM. PKBM inipun juga dapat dilaksanakan dalam beragam bentuk. Sebagai organisasi kemasyarakatan dan keagamaan, maka PCIM dan PCIA juga memiliki tanggungjawab untuk meningkatkan kualitas warganya agar memiliki keterampilan yang memadai untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

Berdasarkan hal tersebut, maka Universitas 'Aisyiyah Bandung bekerjasama dengan pengurus Cabang Istimewa Muhammadiyah / Aisyiyah (PCIM/ PCIA) memiliki tanggungjawab sosial, moral, dan keagamaan untuk mendukung dan menguatkan kualitas warga Muhammadiyah dan 'Aisyiyah di Malaysia yang memiliki berdasarkan kemajuan Ilmu pengetahuan dan teknologi. Terutama adalah remaja dan anak anak dalam menghadapi era globalisasi teknologi "Aisyiyah yang memiliki tingkat pengetahuan dan keterampilan yang beragam, agar memiliki kemandirian di bidang ekonomi, budaya, sosial dan teknologi.

Warga muhammadiyah dan Aisyiyah yang berada di negara Malaysia yaitu di wilayah Kampung Pandan Kuala Lumpur Malaysia. Wilayah ini memiliki banyak warga migran Indonesia yang tidak memiliki dokumen di Malaysia terutama anak

How to cite: Sumarna, I. B. (2024). dukasi Flipbook Animasi Sebagai Media Pembelajaran Pada Sanggar Bimbingan - Aisyiyah Kampung Pandan Kuala Lumpur Malaysia. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 9(10), 1843-1848. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v9i10.7766>

anak dan remaja yang tidak dapat menjalankan Pendidikan yang layak serta di akui oleh pemerintah Malaysia. Banyak anak-anak yang tidak memiliki dokumen baik di Malaysia atau pun di Indonesia sehingga bersifat ilegal karena data mereka tidak ada. Berdasarkan wawancara dan survai yang dilakukan anak-anak usia 7-11 tahun ini tidak memiliki dokumen seperti data keluarga dan silsilah keluarga mereka.

Anak-anak usia 7-11 tahun ini merupakan anak dari para Migran yang memiliki pasangan dari Imigran negara lain seperti Bangladesh, India, dan Indonesia itu sendiri yang sama-sama tidak memiliki dokumen Imigran yang resmi dari negara masing-masing sehingga terlahirnya anak-anak yang tidak memiliki dokumen untuk mendapatkan Pendidikan yang layak dari pemerintah Malaysia, secara umum anak-anak dalam satu rumah yang disediakan Oleh Sanggar Bimbingan Aisyiyah dan ada juga anak-anak yang memang orang tuanya bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup yang tinggi serta tinggal di rumah petak tanpa sekat. Selain itu, area bermain anak-anak sangat jarang sehingga mereka hanya diam di rumah dengan mengandalkan gadget tanpa bimbingan orangtua. Perlunya peningkatan kreatifitas dan listening skill pada anak-anak usia 7-11 tahun, Menurut (Kadek Ariani *et al.*, 2021) kegiatan listening skill anak akan terlatih menjadi penyimak yang kritis dan kreatif. Namun perlu adanya kegiatan yang dapat mempengaruhi ketertarikan anak untuk dapat melatih hard skill dan soft skill dalam meningkatkan kreatifitas.

Akibat dari tidak lengkapnya dokumen keluarga, anak-anak para imigran tidak bisa sekolah di sekolah negeri dan hanya mengandalkan sekolah swasta dengan harga murah, dimana salah satunya dengan adanya Sanggar Bimbingan Kampung Pandan Jalan Kijing, SB Kampung Pandan ini menyediakan pendidikan umum dan Tempat mengaji dengan kurikulum yang belum terstandar. Umumnya anak-anak imigran kondisinya masih belum bisa baca saat awal bergabung, namun setelah lulus dari Sanggar Bimbingan mereka nanti akan melakukan penyetaraan pendidikan (Kejar Paket A).

Di Sanggar Bimbingan Kampung Pandan, pendidikan yang dapat meningkatkan nilai kognitif dan kreatif bagi anak-anak belum pernah diberikan. Hal ini dikarenakan tidak adanya pengajar di daerah Malaysia dapat memberikan Pendidikan tersebut, dimana pendidikan dalam meningkatkan motorik dan nilai kognitif serta kreatifitas dalam perkembangan reproduksi kreatif anak-anak dan remaja masih menjadi permasalahan dalam mengarahkan minat dan kreatifitas anak-anak dan remaja. Padahal dalam menajuan teknologi saat ini banyak anak-anak dan remaja bisa menggali kreatifitas menjadi sesuatu yang sangat berarti bagi kehidupan kedepannya.

Berdasarkan hal tersebut, maka pengabdian melakukan kegiatan pengabdian masyarakat terkait pembuatan animasi manual dengan membuat animasi Flip Book dalam merangsang motorik kognitif untuk meningkatkan minat dan daya kreatif anak-anak dan remaja Indonesia di Sanggar Bimbingan Kampung Pandan Kuala Lumpur Malaysia.

Identifikasi dan perumusan masalah.

Berdasarkan paparan analisis situasi dapat diidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh anak-anak migran Indonesia di Sanggar Belajar Kampung Pandan Kuala Lumpur Malaysia adalah perlunya merangsang motorik kognitif dalam menciptakan kreatifitas anak-anak dan remaja dengan belajar animasi dengan menggunakan Clip Book Animation. Selain itu kondisi lingkungan yang kurang memadai berupa pendidikan yang ditempuh belum ada kurikulum tentang peningkatan kreatifitas atau Pendidikan tambahan dalam meningkatkan minat kreatif anak-anak dan remaja di Sanggar Bimbingan Kampung Pandan, tenaga pendidik yang kurang memahami bagaimana menciptakan minat dan kreatifitas yang dapat digali dari anak-anak dan remaja di Sanggar Bimbingan.

Perlunya media pembekajaran yang dapat meningkatkan nilai kognitif anak seperti yang disampaikan oleh (Wahyuni, 2022) media dengan menggunakan papan bervariasi efektif digunakan untuk perkembangan kognitif anak.

Keterbatasan tenaga pendidik terutama di Malaysia untuk memberikan edukasi terhadap nilai-nilai kreatifitas yang dapat meningkatkan kemampuan dan minat anak yang terarah dan dapat memberikan potensi yang positif terhadap tumbuh kembangnya anak-anak dan remaja dalam menghadapi persaingan dimasa depan terhadap pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang.

Perkembangan remaja adalah sikap dan perilaku dirinya sendiri dalam menyikapi lingkungan di sekitarnya. Perubahan yang terjadi pada fisik maupun psikologisnya menuntut anak untuk dapat menyesuaikan diri dalam lingkungan dan tantangan hidup yang ada dihadapannya.(23.LREN426-439, n.d.) Ketrampilan proses sains adalah ketrampilan yang

dibutuhkan dalam memperoleh, mengembangkan serta menerapkan berbagai konsep, prinsip, hukum serta teori sains. Dengan melibatkan ketrampilan-keterampilan kognitif atau intelektual, diharapkan agar siswa mampu menajamkan penguasaan konsep yang dipunyai dalam pembelajaran (Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran *et al.*, 2024).

Banyak jenis media yang bisa digunakan oleh guru untuk penyampaian pesan pembelajaran bukan hanya menggunakan media gambar dan lain sebagainya. Penggunaan media teknologi yang dapat menimbulkan dampak positif dengan kata lain pemanfaatan multimedia atau animasi sebagai sarana pembelajaran dan sarana seorang guru dalam melakukan proses kegiatan. Dengan demikian multimedia atau animasi yang interaktif, proses kegiatan didalam kelas menjadi lebih menarik dan anak-anak dapat bermain sambil belajar. Manfaat animasi dalam proses kegiatan, animasi seperti media lain yang memiliki peran dalam di bidang pendidikan khususnya untuk meningkatkan kualitas suatu proses kegiatan, manfaat animasi antara lain pertama dapat menyampaikan pesan secara menyeluruh dengan visual dan dinamik, kedua animasi mampu menarik perhatian anak dengan sangat mudah, ketiga animasi dapat menyajikan media yang lebih menyenangkan, keempat secara visual dan dinamik yang disediakan oleh teknologi animasi mampu memudahkan proses pengenalan dengan cara demonstrasi (Maghfiroh & Suryana, n.d.) Media animasi merupakan proses pembelajaran yang sangat mudah untuk di pelajari oleh anak ana remaja terutama untuk meningkatkan stimulus Kognitif anak.

METODE

Penelitian ini adalah Penelitian pembelajaran dengan melakukan pengamatan dan terjun langsung melakukan observasi dan wawancara untuk melihat kejadian dan fenomena di lapangan dalam penelitian ini dapat menggunakan metode pembelajaran adalah metode Demonstrasi dimana Metode ini mengharuskan guru untuk memperagakan sebuah kejadian, cara kerja suatu alat, dan teori-teori tertentu. Hal ini digunakan untuk membuat anak benar-benar mengerti materi yang disampaikan dan paham dengan apa yang harus mereka lakukan. diperlukan upaya untuk melatih cara belajar peserta didik dengan cara memeberikan motivasi dan semanagat kepada peserta didik untuk tetap mengikuti pembelajaran yang berlangsung setiap hari. Pada perlakuan awal menunjukkan adanya pengaruh metode pembelajaran biasa dan minat belajar secara bersama (simultan) terhadap prestasi belajar (Hasbiah *et al.*, 2022).

Subjek utama dari penelitian ini adalah Siswa anak anak dan remaja di Sanggar Bimbingan Kampung Pandan Kuala Lumpur Malaysia yang berjumlah 30 orang siswa dengan rentan usia 7 -11 tahun selanjutnya untuk proses wawancara yaitu Guru dan ketua Sanggar Bimbingan Aisyiyah di Kampung Pandan, adapun tehnik pengumpulan data dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan cara melakukan Observasi, wawancara dan dokumentasi kegiatan tes membuat gambar animasi Flipbook dasar pada anak anak dan remaja. Penelitian di lakukan dengan tiga tahap yaitu:

Perispan

Dengan melaukan persiapan dan observasi pada penelitian ini bertujuan untuk mengungkap profil peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Adapun tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan bagaimana profil berpikir kreatif siswa pada materi dasar animasi.

Tahap Pelaksanaan

Subjek penelitian adalah anak anak dan remaja yang menjadi peserta didik di Sanggar Bimbingan Aisyiah Malaysia. Selanjutnya untuk menentukan proses kreatif dengan mempertimbangkan bahwa kemampuan berfikir kreatif dengan baik agar penelitian dapat berjalan sesuai yang diharapkan yakni proses berpikir dapat diungkap dengan baik. Selain itu juga diperhatikan bahwa subjek bersedia untuk menjadi subjek penelitian dengan leksanakan pembuatan gambar dasar animasi flipbook.

Tahapan Wawancara

Tahapan ini merupakan tahapan untuk mendapatkan data data secara jelas dari harapan dan tujuan penilitian dengan baik serta apa saya yang menjadi kendala dan permasalahan agar dapat di simpulkan, wawancara dilakukan kepada beberapa narasumber diantaranya Guru dan peserta didik yaitu anak anak remaja di Sanggar Bimbingan Aisyiyah Malaysia.

Berikut hasil wawancara yang dilakukan pada guru dan peserta didik Sanggar Bimbingan aisyiah dengan mengambil beberapa sample.

Tabel I. Guru dan kepala Sanggar Bimbingan Aisyiyah Malaysia

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Adakah yang pernah memberikan perangsangan Kognitif bagi siswa di Sanggar Belajar	Ibu Aminah : Belum pernah dan kami rasa perlu ada peningkatan dan pembelajaran yang lebih rutin dilakukan agar anak anak tidak merasa bosan dan merasa senang belajar di Sanggar Bimbingan (SB) seingga kami bisa setara dengan Sekolah seolah lain di Malaysia.
2	Apa yang Diharapkan dari PkM ini bagi Sanggar Bimbingan.	Ibu Aminah : Kami perlu membuat Flip book untuk memberikan pemahaman dan ketertarikan anak anak belajar dengan senang.
3	Apa yang di inginkan dan dampak dari PkM ini	Ibu aminah dan Ibu Noor : minta tutorial agar kami bisa memberikan bimbingan lagi kepada siswa / anak anak yang berhalangan hadir dan terus mengajarkannya secara berkelanjutan
4	Apa harapan yang di Inginkan Sanggar Bimbingan untuk PkM selanjutnya	Ibu Amina : dapat memberikan materi materi yang bisa menggali potensi anak lebih kreatif dan mudah di pahami

Tabel II. wancara kepada peserta didik anak remaja Sanggar Bimbingan Aisyiyah Malaysia

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana Senang dengan Belajar Menggambar	Senang tapi susah
2	Apakah Masih mau belajar membuat Flip Book	Mau tapi gambarnya susah
3	Apakah kamu suka dengan Animasi	Suka dan suka nonton Film Kartun
4	Bagaimana cara membuat flip book	Bisa dan suka tapi harus gambar yang bagus agar gambarnya bergerak
5	Apakah masih ingin belajar menjadi lebih mahir	Ya masih ingin belajar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, komponen proses kreatif peserta didik Sanggar Bimbingan aisyiyah malaysia adalah memahami konsep animasi dasar, menggunakan beberapa gambar dasar, memahami efek gerak, Contac, down, Pass Pos. Pertama adalah memahami dan yang kedua adalah menggunakan beberapa gamabar dasar. Dari hasil pembelajaran animasi flipbook animasi peserta didik pada sanggar Bimbingan Aisyiyah Malaysia perlu diajarkan sebuah tehnik gambar dasar untuk meningkatkan proses kreatif dan meningkatkan nilai kognitif anak secara bertahap agar dalam peroses pembelajaran lanjutan dalam membuat Flip book animasi dapat di lakukan dari proses menggambar dasar terlebih dahulu.

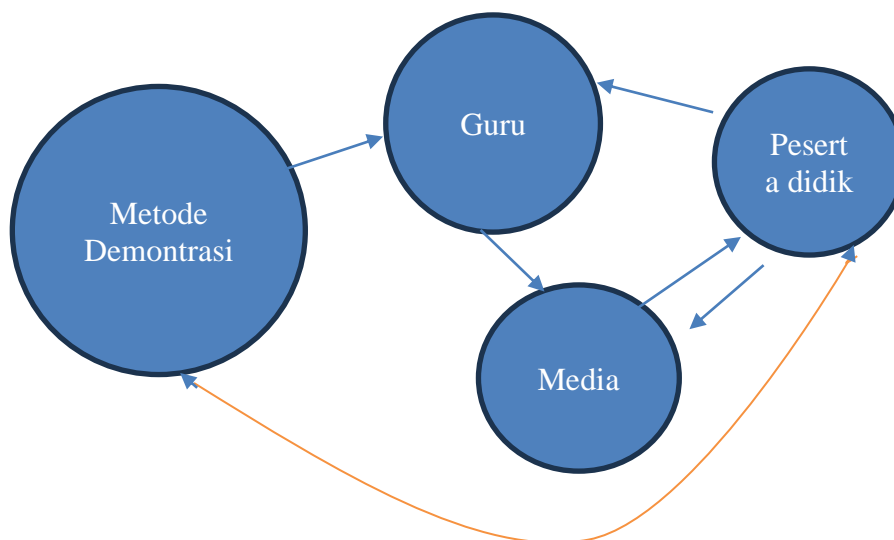
Berdasarkan hasil diskusi dengan pengurus Sanggar bimbingan Aisyiyah Malaysia para pengajar terutama Ibu Aminah sebagai pengurus berharap peserta didiknya dapat belajar membuat flip book animasi agar dapat menciptakan nilai nilai kreatif demi menghadapi perkembangan jaman dan menjadi naimator kelak nanti di usia remaja. dari hasil Pengabdian masyarakat ini dapat di simpulkan yang sebelumnya apeserta didik tidak memahami pentingnya menggambar yang baik dan memahami gambar dasar seperti garis dan bentuk visual lainnya, kini dapat memahami proses mnggambar yang baik dapat menciptakan sebuah gambar bergerak yang menarik sehingga dapat belajar menggambar untuk lebih baik lagi. dari hasil metode demonstrasi anak anak lebih dapat mengikuti proses pembelajaran dengan melihat langsung dari guru yang memberikan contoh pengerjaan menggambar ini merupakan sebuah proses yang sangat efektif dalam meningkatkan proses Motorik anak dalam pembelajaran langsung.



Gambar 1. proses pengerjaan gambar dasar pada anak anak remaja.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ekpresi dan stimulus kreatif dapat memberikan dampak yang sangat baik buat anak-anak remaja pada proses pembuatan gambar dasar dapat dinilai kerjasama antar peserta didik untuk mendapatkan gambar yang lebih baik ini merupakan sikap kognitif yang terdiri dari memahami konsep gambar dasar dengan menggunakan berbagai bentuk yang didemonstrasikan secara langsung dengan menggunakan ekspresi dan strategi. Saran untuk kegiatan penelitian selanjutnya adalah agar dapat diteliti secara lebih spesifik terkait dengan proses berpikir kreatif dan imajinatif. Mengingat proses kreatif merupakan kemampuan penting yang harus dikuasai peserta didik karena di era kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti sekarang ini, semua aspek kehidupan membutuhkan proses kreatif, sehingga penguasaan proses kreatif cukup penting untuk meningkatkan motorik berfikir dan proses kognitif dalam ketertarikan serta menggali potensi peserta didik Sanggar Bimbingan Aisyiyah Malaysia. Maka dapat dihasilkan sebuah skema dalam metode demonstrasi adalah sebagai berikut



Gambar 2. Diagram Metode Demonstrasi.

Dengan diagram di atas dapat dijelaskan bahwa Metode demonstrasi dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam memahami pembelajaran.

1. Guru menjalankan proses demonstrasi menggunakan media yang dapat memudahkan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.
2. Media merupakan alat atau medium untuk melakukan proses pembelajaran sebagai alat dalam mendemonstrasikan proses pembelajaran.
3. Peserta didik mengikuti dalam proses demonstrasi pembelajaran hingga dapat meningkatkan pemahaman dan proses pembelajaran yang menyenangkan sampai pada peserta didik dapat melakukan proses demonstrasi yang dapat dipraktikkan di luar pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada pengabdian ini terimakasih disampaikan kepada Universitas Aisyiyah Bandung pada Departement Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan kesempatan pada pengabdian Masyarakat di Pengurus Cabang Islam Muhammadiyah di Malaysia (PCIM), dan kepada Ibu Aminah yang begitu tegar dan sabar menghadapi peserta didik yang membutuhkan peningkatan nilai-nilai kreatifitas dalam meningkatkan motorik kognitif pada anak.

REFERENSI

23.LREN426-439. (n.d.).

Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, J., Berlian Widodo, R., Lesmana Alim, M., Ananda, R., Fitra Surya, Y., & Artikel, I. (2024). Penerapan Metode Inquiry untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dalam Pembelajaran IPA di UPT SDN 010 Siabu. **12**. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>

Kadek Ariani, N., Widiyana, W., & Ujianti, P. R. (2021). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, **9** (1), 43-52. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>

Maghfiroh, S., & Suryana, D. (n.d.). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini.

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif 1 Oleh Ivanovich Agusta. (n.d.).

Wahyuni, N. L. A. I. (2022). Media Papan Pintar Angka Berbasis Animasi Untuk Stimulus Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, **10**(1), 120-128. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.47134>

Hasbiah, H. S., Fahreza, M., & Elpisah, E. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Demonstrasi dan Minat terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, **4**(3), 3382-3392.