

**PEMBELAJARAN ANIMASI SEDERHANA DENGAN APLIKASI PIVOT
STICKFIGURE GUNA MELATIH KETERAMPILAN DAN MENINGKATKAN
SOFTSKILL SISWA KELAS LIMA UPT SD NEGERI 337 GRESIK**

Rusmawati¹, Ferismaldy Tauziyat², Sulthonul Kholis³, Riska Batubara
Universitas Muhammadiyah Gresik

riskarusmawati74@gmail.com

ABSTRACT

As time goes by, technology continues to develop and learning continues to be updated. Plus students also need to gain an understanding of technology. Not only listening to lessons in class, but students are also expected to be able to implement them in practical form. In line with this, computer training activities were carried out with the aim of providing an understanding of the importance of computer technology, as well as improving soft skills and basic skills in using computer applications, such as Pivot Stickfigure. Targeting 5th grade students at UPT State Elementary School 337 Gresik, Kotakusuma Village, Sangkapura District. The method for implementing this activity is carried out using observation methods, providing material and questions and answers, as well as providing practicums related to how to use computers and how to create animations to test students' understanding and skills regarding the material that has been presented, and finally evaluation.

Keywords: Pivot Stickfigure, Computers, Animation Technology.

ABSTRAK

Seiring berjalannya waktu, teknologi semakin berkembang dan pembelajaran terus diperbaharui. Ditambah lagi siswa juga perlu mendapatkan pemahaman tentang teknologi. Tidak hanya mendengarkan pelajaran di kelas saja, akan tetapi siswa juga diharapkan bisa mengimplementasikannya dalam bentuk praktik. Selaras dengan hal itu, maka dilakukan kegiatan pelatihan komputer dengan tujuan untuk memberikan pemahaman tentang pentingnya teknologi komputer, serta untuk meningkatkan softskill dan keterampilan dasar dalam penggunaan aplikasi pada komputer, seperti Pivot Stickfigure. Dengan sasaran siswa kelas 5 di UPT Sekolah Dasar Negeri 337 Gresik Desa Kotakusuma Kecamatan Sangkapura. Metode pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan metode observasi, pemberian materi dan tanya jawab, serta pemberian praktikum terkait cara penggunaan komputer dan cara membuat animasi untuk menguji pemahaman dan keterampilan siswa mengenai materi yang telah disampaikan, dan yang terakhir evaluasi.

Kata Kunci: Pivot Stickfigure, Komputer, Animasi, Teknologi.

PENDAHULUAN

UPT SDN 337 Gresik adalah salah satu lembaga pendidikan yang ada di Desa Kotakusuma, Kecamatan Sangkapura Bawean, Kabupaten Gresik. Bawean adalah pulau yang kecil terletak di Laut Jawa, sekitar 120km sebelah utara Gresik. Pulau ini termasuk ke dalam wilayah Kabupaten Gresik. Pulau Bawean terdiri atas dua kecamatan, salah satu kecamatan yang ada di Pulau Bawean adalah Kecamatan

Sangkapura. (Maghrobby, 2020).

Desa Kotakusuma adalah salah satu desa yang ada di Kecamatan Sangkapura. Jarak Desa Kotakusuma dengan Kecamatan Sangkapura hanya 0,5 km dan jarak dengan Kabupaten Gresik 130 km. (Soleha & Efendi, 2023). Desa Kotakusuma juga merupakan desa dimana kami melakukan KKN serta melaksanakan program kerja prodi, salah satunya di lembaga pendidikan UPT SDN 337 Gresik dengan sasaran populasi 21 siswa kelas lima.

Siswa kelas 5 termasuk generasi yang paling akrab dengan teknologi, dengan kata lain yaitu Generasi Alpha atau Gen A. Generasi Alpha merupakan generasi yang lahir antara tahun 2011-2025 (Fadlurrohman et al., 2020). Keakraban tersebut terbukti dengan bagaimana lihai anak-anak Gen A dalam menggunakan teknologi, salah satunya adalah gadget (Fadlurrohman et al., 2020). Hal tersebut sebenarnya tidak menjadi masalah karena Gen A memang lahir dengan kondisi dimana teknologi telah berkembang pesat. Namun, pemanfaatan teknologi yang digunakan hanya terbatas pada pemenuhan kesenangan diri dan bermain. Anak-anak zaman sekarang kebanyakan hanya bisa memanfaatkan teknologi terbatas pada penggunaan aplikasi media sosial dan games pada gadget.

Pendidikan merupakan suatu sarana pembelajaran akademik yang sangat penting dan perlu diperhatikan terutama untuk generasi penerus bangsa era sekarang ini. Dari masa ke masa, pendidikan telah berkembang dengan adanya perbaikan dari waktu ke waktu seiring dengan perkembangan zaman (Mislal & Mawari, 2020). Peran teknologi juga harus lebih dimaksimalkan untuk keperluan pendidikan maupun pengembangan skill pada anak. Life skill penting untuk dikuasai peserta didik sebagai bekal kehidupan di masa mendatang sekaligus untuk membentuk karakter yang baik bagi peserta didik. Kondisi ini memang sepenuhnya harus diperjuangkan agar tercipta SDM yang berkualitas dan terlatih (Ahsani & Mulyani, 2020).

Di era Revolusi Industri 4.0, anak-anak diharapkan mampu menggunakan teknologi untuk menunjang berbagai tugas sekolah dan pengembangan diri. Gen Alpha yang terlahir di era teknologi yang pesat menjadi kombinasi menarik antara peluang petualangan dan eksplorasi masa depan (Jha, 2020). Untuk itulah, kondisi ideal memang benar-benar harus diciptakan agar anak-anak sebagai generasi penerus bangsa memiliki kemampuan yang handal, khususnya dalam bidang teknologi. Adapun solusi dari hal tersebut adalah melakukan pelatihan keterampilan komputer agar memiliki pengalaman dan keahlian terhadap bidang teknologi.

Kegiatan ini dilakukan dengan metode observasi, penyampaian materi, praktik langsung dengan komputer, serta evaluasi. Hasil menunjukkan pelatihan dapat memberikan pemahaman, pengetahuan, serta keterampilan dalam menggunakan aplikasi komputer. Kegiatan ini juga memberikan peluang besar bagi anak-anak untuk lebih mengenal teknologi. Yang dimana pada saat ini, segala aspek kehidupan khususnya pendidikan tidak bisa lepas dari campur tangan teknologi (Huda, 2020). Oleh karena itu, penekanan kembali bahwa siapapun di

jaman milenial ini dapat memahami dan menggunakan teknologi.

Pengabdian ini diusulkan dalam bentuk pelatihan untuk siswa kelas 5 di UPT SDN 337 Gresik, Desa Kotakusuma Kecamatan Sangkapura. Dalam kegiatan ini, mereka akan diajarkan untuk membuat animasi sederhana dengan aplikasi Pivot Stickfigure.

Animasi adalah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Contoh animasi yaitu kartun spongebob, upin & ipin, doraemon, dsb. Sedangkan Pivot Stickfigure adalah sebuah aplikasi sederhana yang digunakan untuk membuat animasi 2D yang berupa garis dan lingkaran (Azhar, 2020). Dari namanya saja dapat dibayangkan jika aplikasi ini lebih mengacu pada animasi dalam bentuk stickfigure/gambar yang sangat sederhana yang terbuat dari garis dan titik yang membentuk seperti manusia/hewan dalam pembuatannya. Pada aplikasi ini juga tidak memiliki terlalu banyak menu yang disediakan, sehingga mudah dipahami oleh siapa saja termasuk anak-anak.

Pengajaran aplikasi ini dibarengi dengan pembelajaran mengoperasikan komputer dengan baik dan benar. Dengan demikian, para siswa memiliki ketertarikan tinggi terhadap bidang teknologi. Pengabdian diharapkan dapat memberikan kesan yang baik untuk siswa, agar minat belajar mereka bertambah seiring dengan kebiasaan kegiatan yang diikuti (Negara et al., 2019). Kegiatan ini juga diharapkan mampu melahirkan tunas-tunas muda yang melek teknologi.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Para siswa di UPT SDN 337 Gresik, belum memiliki keterampilan dibidang desain animasi; (Kumala et al, 2020) dan Dari permasalahan yang telah diidentifikasi di atas selanjutnya dilaksanakan diskusi antar tim pengabdian bersama pihak sekolah (Kepala Sekolah & Staff Guru). Berdasarkan hasil diskusi yang telah dilaksanakan, permasalahan yang disepakati untuk diselesaikan adalah belum terampilnya siswa-siswi UPT SDN 337 Gresik dalam mengenal perangkat komputer dan pembuatan animasi sederhana menggunakan aplikasi Pivot Stickfigure. Berdasarkan penentuan permasalahan di atas, maka dapat dinyatakan bahwa permasalahan pokok yang pertama adalah permasalahan yang terkait dengan siswa-siswi kelas 5 yang belum mengenal animasi menggunakan Pivot Stickfigure.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan KKN (Kuliah Kerja Nyata) ini dilaksanakan di Lab komputer UPT SDN 337 Gresik. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan pengetahuan tentang ilmu dasar komputer dan cara membuat animasi sederhana dengan aplikasi Pivot Stickfigure. Adapun metode yang digunakan terdiri dari observasi, penyampaian materi dan tanya jawab, pemberian praktikum, dan evaluasi.

Terdapat beberapa tahapan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, diantaranya yaitu Dimulai dengan melakukan observasi melalui koordinasi

kelembagaan dengan pihak sekolah mengenai jadwal pelaksanaan pengabdian, termasuk identifikasi permasalahan siswa selama aktivitas pembelajaran, identifikasi jumlah siswa yang terlibat dalam kegiatan pengabdian, identifikasi fasilitas yang diberikan sekolah selama kegiatan pengabdian, serta identifikasi kebutuhan secara keseluruhan mengenai perlengkapan yang dibutuhkan untuk menunjang pelaksanaan kegiatan pengabdian. Kegiatan pelatihan pengenalan komputer dan animasi sederhana di UPT SDN 337 Gresik. Pelaksanaan pelatihan ini terdiri dari sosialisasi, pemberian materi dan diskusi tanya jawab. Materi yang diberikan dalam pelatihan ini yaitu berupa materi mengenai pengenalan ilmu dasar komputer dan animasi sederhana. Serta diberikan juga sesi tanya jawab mengenai materi yang telah diberikan sebelumnya untuk memperdalam pemahaman siswa. Setelah penyampaian materi, dilanjutkan dengan kegiatan pendampingan dengan pelaksanaan praktikum pembuatan animasi sederhana. Pada tahap ini dilakukan dua sesi praktikum dikarenakan fasilitas yang kurang memadai. Untuk mendapatkan hasil yang optimal siswa didampingi oleh pengabdi. Tujuannya untuk memudahkan pengabdi melatih dan bertanggung jawab membimbing siswa. Kegiatan diakhiri dengan proses evaluasi. Di tahap ini siswa diberikan challenge membuat animasi sederhana sesuai kreativitas siswa dengan pemahaman materi yang sudah dijelaskan sebelumnya

Kegiatan ini diharapkan mampu membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan komputer supaya penggunaan komputer ini bisa dimanfaatkan untuk mengasah softskill pada siswa. Dan juga menumbuhkan keterampilan siswa dalam membuat animasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program kerja KKN ini dilaksanakan oleh mahasiswa Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Gresik. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2023 di UPT SD Negeri 337 Gresik, Desa Kotakusuma.

Awal program pengabdian ini dilaksanakan pada 24 Agustus 2023 dengan melakukan koordinasi awal melalui ijin kepada kepala sekolah UPT SDN 337 Gresik Bapak Muksin, S.Pd, M. Pd. untuk mendapatkan ijin kegiatan pengabdian. Hasil koordinasi dengan pihak sekolah mengijinkan melakukan kegiatan sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan. Setelah perijinan selesai, selanjutnya dilakukan koordinasi tempat dan waktu pelaksanaan program kerja. Hasil dari koordinasi, pelaksanaan pengabdian dilaksanakan selama 2 hari dan bertempat di lab komputer UPT SDN 337 Gresik.

Penyusunan materi pada kegiatan ini disusun oleh tim pengabdi dengan melakukan kajian pustaka dari berbagai referensi dan Media Pembelajaran tingkat SD. Setelah itu, dilaksanakan perancangan materi pembelajaran ilmu dasar komputer dan animasi sederhana. Kegiatan perancangan materi pembelajaran meliputi penyusunan materi dalam bentuk Microsoft Power Point (PPT) dan mencari aplikasi Pivot Stickfigure atau mendownload di internet.

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 28 Agustus 2023 yang berlangsung dari pukul 07.00-11.00 WIB. Acara dimulai dengan sambutan dari Kepala Sekolah UPT SD Negeri 337 Gresik yaitu Bapak Muksin, S.Pd di halaman utama sekolah. Lalu dilanjutkan dengan perkenalan tim pengabdian. Kemudian siswa langsung diarahkan ke lab komputer sekolah untuk mengikuti pelatihan dengan materi. Dalam pengabdian ini dilakukan 2 penyampaian materi. Pertama, materi tentang Pengenalan Ilmu Dasar Komputer yang dipaparkan oleh Riska Rusmawati. Lalu materi kedua, tentang Pengenalan Animasi dengan Pivot Stickfigure yang dipaparkan oleh Sulthonul Kholis. Kegiatan ini dilaksanakan untuk memberikan wawasan/pengetahuan dan informasi tambahan kepada siswa, karena sebagian besar siswa belum familiar dengan aplikasi Pivot Stickfigure.

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 31 Agustus 2023 di sebuah ruangan Lab Komputer sekolah. Kegiatan ini dilaksanakan dengan mengenalkan aplikasi Pivot Stickfigure, berupa tutorial cara menginstal ke dalam PC, dan selanjutnya menjelaskan langkah-langkah cara mengoperasikan aplikasi Pivot Stickfigure untuk membuat animasi sederhana. Dikarenakan jumlah PC yang kurang mumpuni, maka pada tahap praktik ini dijadikan dua sesi.

Di tahap ini siswa diberikan challenge membuat animasi sederhana sesuai kreativitas siswa dengan pemahaman materi yang sudah dijelaskan sebelumnya. Kemudian pengabdian menilai hasil pembuatan animasi dari masing-masing siswa. Siswa yang hasil karyanya paling baik akan diberikan reward di akhir acara.

KESIMPULAN

Setelah semua tahapan sudah dilaksanakan maka ditemukan hasil keseluruhan dari kegiatan pengabdian ini. Berdasarkan hasil kegiatan oleh Kelompok KKN Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Gresik berupa "Pembelajaran Animasi

Sederhana dengan Aplikasi Pivot Stickfigure Guna Melatih Keterampilan dan Meningkatkan Softskill Siswa Kelas Lima UPT SDN 337 Gresik" para siswa sudah bisa memahami dasar-dasar komputer dan pengoperasian aplikasi animasi sederhana Pivot Stickfigure ini secara baik dan benar. Pada proses kegiatannya juga kita ketahui jika kegiatan ini memperoleh respon yang amat baik dari para siswa. Dapat dilihat dari respon siswa dan memperlihatkan ketertarikan mengenai pembelajaran animasi sederhana melalui cara aktif bertanya dalam proses pembelajaran. Selama 2 hari berlangsung, siswa memberikan kesan baik dan aktif, siswa bisa mengoperasikan fitur-fitur utama aplikasi komputer dalam membuat animasi sederhana pada aplikasi Pivot Stickfigure. Selain itu, keberhasilan kegiatan ini juga dibuktikan dengan kemampuan siswa dalam mengenal bagian-bagian komputer dan penggunaannya.

Diharapkan kedepannya guru dapat melanjutkan pembelajaran penggunaan aplikasi Pivot Stickfigure ini. Bukan hanya pada siswa kelas 5 saja, akan tetapi pada siswa-siswa kelas yang lain juga untuk mengasah softskill siswa dalam memanfaatkan teknologi. Kegiatan ini bermaksud untuk melahirkan generasi

milenial yang sangat mampu dalam menggunakan teknologi hingga dapat berguna untuk bekal masa depan dalam menghadapi zaman globalisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Kumala, D. R., Rohmah, Z., & Hidayatulloh, M. K. Y. "Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD di Bandarkedungmulyo". *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 44-47(2020).
- Hariono, T., Putra, M. C., & Chabibullah, M. W. "Penerapan Website Opensid untuk Menginformasikan Profil dan Potensi Desa Banjarsari. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 5-8 (2021).
- Fadlurrohim, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. "Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa di era Industri 4.0". *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178. doi:10.24198/focus.v2i2.26235 (2020)
- Misla, M., & Mawardi, M. "Efektifitas PBL dan Problem Solving Siswa SD Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 60. doi:10.23887/jisd.v4i1.24279 (2020).
- Ahsani, E., & Mulyani, S. "Penerapan E-Learning Berbasis Distance Learning untuk Mengembangkan Life Skill". *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 115-120 (2020).
- Jha, A. K. "Understanding generation alpha". doi:10.31219/osf.io/d2e8g (2020).
- Maghrobby, M. Z. "Karakteristik Wilayah Pesisir Pulau Bawean". Surabaya: Research Gate. (2020).
- Soleha, L., & Efendi, D. "ANALISIS AKUNTABILITAS DAN TRANSPARANSI PENGELOLAAN DANA DESA PADA DESA KOTAKUSUMA KECAMATAN SANGKAPURA KABUPATEN GRESIK". *Jurnal Ilmu dan Riset Akuntansi*, 12(2461-0585), 1-17 (Juli,
- Huda, I. A. "Perkembangan Teknologi Informasi Dan komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121-125. doi:10.31004/jpdk.v1i2.622 (2020).
- Negara, H. R. P., Syaharuddin, S., Kurniawati, K. R. A., Mandailina, V., & Santosa, F. H. "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Android Menggunakan Mit App Inventor". *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 2(2), 42. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v2i2.887> (2019).
- Azhar Rabni, S. Kom. Modul Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas 4 SD/MI. Agustus, 2020.