

EDUKASI BELAJAR DENGAN MEDIA ANIMASI PADA ANAK-ANAK SDN 62 BENGKULU SELATAN

Helpa Yolanda*¹, Masri², Kashardi³, Winda Ramadianti⁴

Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

¹ Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

^{2,3,4} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

Email: *helpayolanda@gmail.com

ABSTRAK

Edukasi belajar dengan media animasi adalah cara untuk memperkenalkan pada anak-anak arti dari belajar dengan menggunakan media animasi, dimana materi akan ditampilkan berupa gambar atau video, suara dan gerak sehingga siswa dapat lebih fokus dan aktif dalam belajar. Kegiatan ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, meningkatkan minat, dan hasil belajar siswa. Sehingga terciptalah kondisi belajar yang Efektif. SD Negeri 62 ini terletak di Desa Lubuk Ladung yang merupakan salah satu SD negeri yang ada di Kecamatan Kedurang Ilir, Kabupaten Bengkulu Selatan. Hasil pengabdian didapatkan siswa semakin memahami arti dari edukasi belajar dengan media animasi melalui sosialisasi yang telah kami laksanakan ini. Pemaparan Materi melalui media animasi Siswa lebih aktif, antusias dan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan Siswa juga lebih mudah dalam memahami materi, lebih jelas melihat gambaran yang dipaparkan dalam materi, serta proses belajar dan mengajar lebih Efektif.

Kata Kunci: siswa, edukasi, media animasi, pembelajaran

I. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Muhammadiyah Bengkulu adalah suatu wadah bagi mahasiswa supaya dapat mengembangkan dan memberikan ilmu yang didapat di Universitas untuk disalurkan kepada masyarakat. Suatu Pembelajaran untuk mahasiswa dalam memberikan pengalaman belajar secara Nyata. KKN ini memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman kerja nyata dengan cara terjun langsung ke lapangan, untuk membentuk sikap mandiri dan bertanggung jawab dalam pelaksanaan pekerjaan dibidang lapangan. Mahasiswa harus menyiapkan program kerja yang akan mereka salurkan kepada masyarakat, mahasiswa juga dituntut untuk bekerja secara profesional dalam menjalankan mereka tersebut.

Pengabdian kepada masyarakat atau di kenal dengan KKN merupakan mara kuliah yang harus ditempuh oleh mahasiswa (wajib) dan bersifat intrakurikuler yang juga memberikan pendidikan kepada mahasiswa. Sistem

Kegiatan kuliah kerja nyata dilaksanakan dengan cara terjun langsung ke lapangan dan tentunya mahasiswa harus berbauur serta dapat memberikan manfaat bagi masyarakat setempat (Eka & Wulandari, 1830).

Dalam Kegiatan pengabdian kepada masyarakat, selain dituntut menyiapkan program kerja, mahasiswa harus dapat memberikan ilmu yang berguna bagi masyarakat, bersosialisasi dengan masyarakat, berpartisipasi dalam kegiatan yang diadakan di masyarakat, juga sebagai pengembangan bagi diri sendiri. Kuliah kerja nyata adalah bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh mahasiswa dengan pendekatan lintas keilmuan dan sectoral pada waktu dan daerah tertentu.

(Slavin Robert E dalam Sabani, 2019) "Anak-anak bukanlah orang dewasa kecil. Mereka berpikir dengan berbeda, mereka melihat dunia ini dengan berbeda, dan mereka hidup dengan prinsip-prinsip moral dan etika yang berbeda dari orang dewasa. Masing-masing anak dipandang

sebagai orang yang unik dengan pola waktu pertumbuhan masing-masing. Dalam proses pendidikan kurikulum dan pengajaran idealnya harus tanggap dari perbedaan yang dimiliki setiap anak, baik dalam kemampuan dan minat.

Undang-undang negara Indonesia yang mengatur tentang Pendidikan terdapat pada. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional diterangkan bahwa setiap warga negara Republik Indonesia mempunyai kesempatan yang sama untuk memperoleh pendidikan, tak terkecuali bagi anak berkebutuhan khusus (Lukitasari et Al dalam, Bahri, 2022).

Anak Sekolah Dasar (SD) sudah dikenalkan media belajar seperti buku cetak, majalah, dengan penyampaian materi menggunakan metode ceramah. Proses pembelajaran yang dilakukan seperti pembelajaran biasa. Oleh sebab itu dibutuhkan sekali edukasi pembelajaran yang lebih efektif supaya anak-anak dapat menerima pelajaran dengan jelas dan mudah di mengerti. Edukasi belajar menggunakan media animasi sangat membantu dalam proses belajar karena tidak hanya teori saja yang di dengar oleh anak-anak tetapi juga berupa slide gambar, suara dan gerak yang dipaparkan, sehingga dapat memicu minat dan semangat anak - anak dalam belajar.

(Suharjo dalam Kurniawan, 2015) Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan yang memiliki tujuan pendidikan, adapun tujuan pendidikan sekolah dasar yaitu: 1). Menuntun pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, bakat dan minat siswa. Memberikan bekal pengetahuan, keterampilan dan sikap dasar yang bermanfaat bagi siswa. 2). Membentuk warga negara yang baik. 3). Melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan di SLTP. 4). Memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap dasar bekerja di masyarakat. 5). Terampil untuk hidup di masyarakat dan dapat mengembangkan

diri sesuai dengan asas pendidikan seumur hidup.

Proses belajar mengajar di kelas bertujuan untuk mencapai perubahan-perubahan tingkah laku intelektual, moral maupun sosial pada siswa. Siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar diatur oleh guru melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas ditentukan oleh beberapa komponen pembelajaran, antara lain: tujuan pembelajaran, materi/bahan ajar, metode dan media, evaluasi, peserta didik/siswa, pendidik/guru (Sukiyasa & Sukoco, 2013).

Pembelajaran akan lebih dimengerti dan dipahami oleh peserta didik atau siswa apabila didukung dengan menggunakan media animasi. Tercapai tidaknya tujuan yang telah ditetapkan dalam proses pembelajaran tergantung dari strategi penyampaian dan penggunaan media tersebut. Berkaitan dengan dibutuhkannya alat bantu atau media pembelajaran dalam usaha menciptakan proses belajar yang menyenangkan, menarik, interaktif dan efektif serta membantu siswa dalam memahami materi ajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Putra, 2013).

Metode Belajar yang menarik dan menyenangkan juga sangat berpengaruh, karena anak-anak belajar masih tergantung pada situasi dan kondisi mereka, anak-anak sangat lah sensitif dimana mereka tidak mau belajar dalam keadaan terpaksa jenuh, jika kondisi mereka sudah tertekan maka suatu pelajaran tersebut tidak akan diterima oleh otak mereka. metode belajar yang digunakan sangat mempengaruhi dalam proses belajar, selain itu terdapat juga Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar anak-anak tersebut.

Terdapat 2 Faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar anak-anak menurut Slameto (2013:54) yaitu: yang pertama Faktor internal, merupakan faktor

yang bersumber dari dalam diri siswa yang mempengaruhi hasil belajarnya. Faktor internal meliputi kecerdasan, minat, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Kedua Faktor eksternal, merupakan faktor yang bersumber dari luar diri siswa. Diantaranya keluarga, sekolah dan masyarakat (Novita & Novianty, 2019).

Dari Penjelasan sebelumnya, berikut alasan terjadi kurang antusiasnya anak-anak dalam belajar. (Adyani, Agustini, & Raharjo dalam Soleh et al., 2019) "aktor siswa yang rendah dalam memahami konsep pembelajaran dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang digunakan. Menurut Lestari & Retnoningsih, dalam animasi interaktif dengan menggunakan visualisasi gambar, suara, grafik dengan tampilan yang tidak monoton, dan memasukkan video akan membuat animasi pembelajaran yang disampaikan lebih interaktif untuk meningkatkan daya ingat atau daya tangkap pada anak".

Dalam pembelajaran sangat penting sekali dalam mengikuti perkembangan zaman, seperti perlunya mengupdate kembari metode yang akan digunakan dalam system pembelajaran. Berikut beberapa pengertian media menurut para ahli: "1. Menurut Zakiah Daradjat, media pendidikan atau pembelajaran adalah suatu benda yang dapat diindrai, dalam artian dapat dilihat dan didengar dengan baik. yang digunakan sebagai alat bantu penghubung (media komunikasi) dalam proses interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan efektifitas hasil belajar siswa. 2. menurut Asnawir dan Basyiruddin Usman dalam bukunya yang berjudul "media pembelajaran" menjelaskan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. 3. Latuheru sebagaimana dikutip

<http://jurnal.umb.ac.id/index.php/JIMAKUKERTA>

oleh Arsyad mengatakan bahwa media pendidikan adalah semua alat bantu atau benda yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan maksud untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber, baik guru maupun yang lain kepada penerima atau siswa" (Nurmadiyah, 2016).

Berikut Beberapa pengertian media menurut para ahli yaitu sebagai berikut:

Pertama Menurut Amin (2019), Mahnun (2012), Nasaruddin,(2015), media merupakan alat perantara atau alat bantu belajar dalam proses pembelajaran yang dapat menimbulkan motivasi, serta dapat membantu menyalurkan informasi belajar dari sumber pesan terhadap penerima pesan yang ditujunya agar dapat mencapai tujuan. Media ini merupakan salah komponen yang penting bagi pembelajaran untuk membantu guru agar tujuan pembelajaran tercapai (Mutia & Mulyawati, 2021).

Kedua Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan Education Association (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional (Arsyad & TEORI, n.d.).

Animasi dalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek dalam jangka waktu tertentu dan bisa juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu. Berikut beberapa penegtrian animasi menurut para ahli:

1. Menurut Andreas Andi Suciadi, animasi adalah sebuah objek atau beberapa objek yang tampil

bergerak melintasi stage atau berubah bentuk, berubah ukuran, berubah warna, berubah putaran, berubah properti-properti lainnya (Mardiyasa et al., 2016).

2. Menurut Syarif (2008:2) Pengertian Animasi adalah “serangkaian gambar dan secara in beetwin dengan jumlah yang banyak, bila kita proyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak). Sedangkan Menurut Reiber dalam Munir (2012:317) “Animasi berasal dari Bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat” (Siti Maria Holida, Tuti Alawiyah, 2014).

Secara umum bentuk 2D dapat kita temui di kehidupan sehari-hari salah satu contohnya yaitu lukisan, gambar/foto. Sedangkan animasi 3D contohnya makhluk hidup, patung dll. Tapi Pada bagian ini kita akan membahas mengenai Animasi 2D dan animasi 3D, sebagai berikut. “Animasi 3 dimensi (3D) adalah proses pembuatan pergerakan gambar dalam lingkaran 3 dimensi. Prinsip kerjanya sama dengan animasi 2 dimensi hanya objek yang dibangun adalah bangun 3 dimensi seperti : Shape, kerucut/ cone, kubus dan lain-lain. Animasi 3 dimensi secara keseluruhan dikerjakan menggunakan bantuan komputer. Melalui menu gerakan dalam program komputer, keseluruhan objek bisa diperlihatkan secara 3 dimensi” (Elia Limbong, Virginia Tulenan, 2017).

Media animasi dapat diartikan sebagai media yang berupa gambar yang bergerak dan disertai dengan suara, dengan kata lain, media animasi termasuk jenis multimedia, yang didalamnya terdapat berbagai komponen penyusun (semisal gerak, video, sound, evaluasi dan sebagainya). Dalam pembelajaran, media animasi banyak dimanfaatkan untuk menggambarkan materi yang sebelumnya menjadi abstrak menjadi sesuatu yang

dapat diamati, baik dalam bentuk analogi maupun penggambaran.

Dengan media animasi, suatu materi dapat ditampilkan didalam kelas tentunya mempermudah guru dalam berintraksi dengan peserta didik. Kelebihan utama dari media animasi adalah desainnya yang atraktif dan tidak dimiliki oleh sebagian besar media yang lain, karena itulah banyak dikembangkan media animasi terutama yang mengajak siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran (Fitri, 2016).

(Macoala dalam A.Muhajir Nasir, 2016) “media animasi dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yaitu: 1. Media Animasi dalam pembelajaran mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik. 2. Media Animasi digital mampu menarik perhatian pelajar dengan mudah. Animasi mampu menyampaikan suatu pesan dengan lebih baik dibanding penggunaan media yang lain. 3. Animasi digital juga dapat digunakan untuk membantu menyediakan pembelajaran secara maya. 4. Media Animasi dalam pembelajaran mampu menawarkan satu media yang lebih menyenangkan. Animasi mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran pelajar yang lebih berkesan. 5. Dengan tampilan animasi pembelajaran akan lebih praktis.

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajaran, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajaran sedemikian rupa sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Media PPT juga sangat bagus dalam system pembelajaran tetapi, power point hanya menampilkan gambar dan paparan materi saja. Sedangkan media animasi dapat memaparkan materi berupa, gambar, suara, bahkan gerak. Media power point dapat mempermudah prose belajar, sehingga bisa menimbulkan minat belajar siswa. Menggunakan media power point

dapat membantu guru untuk mengembangkan teknik pengajaran terutama pada materi yang terdapat banyak teori atau penjelasan (Mira et al., 2022).

Pemanfaatan media animasi dalam belajar sangat efektif, karena dapat menarik perhatian anak-anak supaya lebih fokus dalam belajar, fungsi dari menggunakan media animasi sebagai media yaitu sebagai berikut :

1. Dengan desainnya dapat kita buat sesuai dengan keinginan kita
2. Pembelajaran dengan media animasi berupa tampilan gambar, audio, gerak sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tau dan anak-anak lebih fokus dalam belajar.
3. Guru dengan mudah dalam pemaparan materi, dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.
4. Memberikan motivasi bagi anak-anak itu sendiri, dan mereka dapat menerima materi dengan mudah.

Dengan menggunakan media animasi maka siswa tidak akan jenuh mendengarkan pemaparan materi karena materi yang disampaikan menarik dan menyenangkan melalui tayangan Animasi. Kehadiran media dalam pembelajaran juga dikatakan dapat membantu proses pembelajaran yaitu media dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, data atau informasi dapat tersaji lebih menarik, media dapat memudahkan penafsiran data atau informasi yang lebih tepat dan aman.

II. METODE KEGIATAN

Pelaksanaan program pengabdian edukasi pada anak dilaksanakan di SD Negeri 62 Bengkulu selatan, yang terletak di desa lubuk ladung, kecamatan kedurang ilir, kabupaten Bengkulu selatan.

Kegiatan ini Dilaksanakan dimulai dari tanggal 21 Agustus 2023 sebanyak 4 kali, dengan durasi waktu 150 menit setiap 1 kali pertemuan. Dengan metode yang digunakan yaitu edukasi dan bimbingan belajar siswa sd negeri 62 Bengkulu selatan

<http://jurnal.umb.ac.id/index.php/JIMAKUKERTA>

khususnya kelas 5 dan 6. Kegiatan yang dilaksanakan yaitu sebagai berikut:

1. Menyelenggarakan edukasi Belajar dengan media animasi.
2. Mendampingi siswa dalam pengenalan media pembelajaran yang digunakan.
3. Praktikum menghidupkan dan mematikan computer. Dalam program ini digunakan beberapa metode, antara lain: Metode media dan ceramah, yaitu digunakan untuk memaparkan materi yang telah disusun oleh penulis.
4. Metode tanya jawab, yaitu digunakan untuk merespon sejauh mana tingkat pemahaman peserta sosialisasi terhadap yang telah disampaikan oleh pemateri kepada anak-anak sd negeri 62 Bengkulu selatan.
5. Metode diskusi, yaitu pemateri dan peserta melakukan dialog yang membahas masalah seputar pembelajaran dengan media animasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk kegiatan berupa sosialisasi mengenai edukasi belajar dengan media animasi terhadap anak-anak sd negeri 62 Bengkulu selatan. Dalam program tersebut terdapat 3 pokok bahasan yang akan di ajarkan secara bertahap oleh anak-anak agar lebih dengan mudah dipahami. Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini ditujukan untuk menambah pengetahuan dan minat belajar anak-anak SD Negeri 62 Bengkulu Selatan. Adapun rincian pelaksanaan kegiatan sebagai berikut:

1. Menyelenggarakan edukasi Belajar dengan media animasi.

Dimana sosialisasi edukasi dengan media animasi ini merupakan tahap pertama dalam pengenalan proses belajar menggunakan media animasi atau video di

SD Negeri 62 Bengkulu Selatan. Pada tahap ini pemateri memberikan pengertian terhadap anak mengenai apa itu edukasi belajar dengan media animasi.

Sistem pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri 62 Bengkulu Selatan selama ini dilakukan secara manual yaitu dengan menggunakan media buku cetak dan metode ceramah, mengakibatkan pembelajaran terlalu monoton sehingga membuat anak merasa bosan dan jenuh, jika anak-anak sudah jenuh dalam belajar maka konsentrasi mereka akan terganggu. Harapan dengan adanya edukasi ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif dan efektif, dengan tujuan menarik minat anak dalam belajar dan juga untuk meningkatkan hasil belajar anak-anak SD Negeri 62 Bengkulu Selatan. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan agustus 2023.



Gambar 1. Sosialisasi Edukasi belajar dengan media animasi.

2. Mendampingi siswa dalam pengenalan media pembelajaran yang digunakan.

Setelah memberi pengertian kepada anak-anak arti dari edukasi belajar dengan media animasi, pada tahap selanjutnya saya akan melakukan pendampingan belajar, dengan menerapkan atau mempraktikkan secara langsung bagaimana animasi itu dibuat sehingga dapat bergerak dan bersuara yang dimana materi pelajaran dibuat semenarik mungkin dan jadikan slide animasi, dengan bantuan alat infokus sebagaimana gambaran materi selama ini abstrak sekarang dapat mereka lihat layaknya

<http://jurnal.umb.ac.id/index.php/JIMAKUKERTA>

seperti nyata, tentunya akan membuat anak semakin semangat dalam belajar.

Selain pemaparan materi, saya juga melakukan bimbingan kepada anak-anak agar mereka tau bagaimana proses membuat slide animasi, seperti memperlihatkan animasi peraturan lalu lintas yang menarik dan mudah untuk dipahami. Tentunya pada praktikum ini anak-anak SD Negeri 62 Bengkulu Selatan sangat antusias sekali dalam menyimak dan melakukan praktikum.



Gambar 2. pengenalan media animasi.

3. Praktikum menghidupkan dan mematikan Komputer.

Setelah melakukan sosialisasi dan edukasi belajar dengan media animasi, dapat diamati juga bahwa anak-anak SD Negeri 62 Bengkulu Selatan khususnya pada kelas V dan VI, masih banyak yang belum mengerti cara menghidupkan dan mematikan komputer.

Pada bagian ini saya melakukan bimbingan sekaligus praktikum dalam proses memperkenalkan tombol Power dan tombol Shut Down. Dimana tombol Power untuk menghidupkan Komputer yang terletak di sebelah kanan bagian bawah Kerangka layar monitor, sedangkan Shut Down untuk mematikan Komputer yang terletak di sudut kiri bagian bawah layar monitor. Materi ini juga sangat penting bagi anak-anak SD tersebut khususnya anak-anak kelas V dan VI yang akan melanjutkan sekolah menengah pertama.



Gambar 3. Praktikum menghidupkan dan mematikan Komputer.

Hasil yang dicapai dari program sosialisasi edukasi belajar dengan media animasi pada anak-anak SD Negeri 62 Bengkulu Selatan yang di laksanakan oleh Helpa Yolanda di bantu dengan anggota kelompok KKN. Kegiatan ini telah dilaksanakan tiga kali selama pelaksanaan kuliah kerja nyata (KKN), yaitu pada tanggal 24-26 agustus 2023. Kegiatan ini dilaksanakan di SD Negeri 62 Bengkulu Selatan. Jumlah anak-anak yang mengikuti kegiatan ini adalah sebanyak 15 orang. Mereka yang duduk di bangku kelas V dan VI. Mereka diajarkan apa itu edukasi belajar dengan media animasi, Pendampingan penggunaan media animasi, dan praktikum mematikan dan menghidupkan Komputer. Agar anak-anak SD Negeri 62 Bengkulu Selatan dapat mengikuti perkembangan zaman dengan metode belajar yang lebih canggih, tentunya dapat membangkitkan semangat anak-anak dalam proses belajar. Mereka terlihat sangat antusias dan memberikan respon positif terhadap kegiatan yang kami adakan.

Berikut hasil dari program edukasi belajar dengan media animasi pada anak-anak SD Negeri 62 Bengkulu Selatan, sebagai berikut:

1. kegiatan tahap pertama yaitu sosialisasi edukasi belajar dengan media animasi, dapat diamati bahwa anak-anak SD negeri 62 Bengkulu Selatan tersebut kurang antusias dalam belajar, karena metode yang dipakai pada pemaparan materi tersebut masih menggunakan metode

buku cetak dan ceramah, sehingga anak-anak mudah bosan jika hanya mendengarkan teori saja. Dengan adanya edukasi belajar dengan animasi ini dapat menarik perhatian anak-anak supaya lebih fokus dalam belajar. Dan terlihat sekali perubahan antusias anak-anak dalam belajar.

2. Tahap selanjutnya adalah pendampingan dalam proses melakukan praktikum media animasi, melakukan interaksi secara langsung terhadap siswa, seperti proses pemutaran video animasi pembelajaran dalam peraturan lalu lintas. Pada tahap praktikum ini anak-anak sangat aktif dan juga sangat fokus dalam mengikuti pembelajaran. Media ini sangat efektif untuk diterapkan di sekolah-sekolah, agar terciptanya suasana yang kondusif dan menyenangkan.
3. Pada pertemuan terakhir, saya melakukan praktikum cara mematikan dan menghidupkan Komputer. Dimana materi ini terlihat sepele, padahal cara mematikan computer yang baik dan benar itu sangat penting dan sangat berpengaruh pada perangkat komputer. Dalam menghidupkan dan mematikan Komputer, anak-anak harus tau dimana letak tombolnya dan seperti apa bentuk tombol Powernya. Seperti menghidupkan komputer memang gampang yaitu tinggal menekan tombol power yang terletak di sebelah kanan pada kerangka layar monitor, sedangkan untuk mematikan komputer tidak dapat dilakukan hanya dengan menekan ulang tombol power, hal yang harus dilakukan yaitu mengklik start yang terlepat pada bagian kiri bawah layar monitor, kemudian pilih shut down.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pengabdian yang telah dilaksanakan pada anak-anak SD Negeri 62 Bengkulu Selatan ini berupa kegiatan Edukasi belajar dengan media animasi, hasil pengabdian didapatkan siswa semakin memahami arti dari edukasi belajar dengan media animasi melalui sosialisasi yang telah kami laksanakan ini. Pemaparan Materi melalui media animasi Siswa lebih aktif, antusias dan terciptannya suasana belajar yang menyenangkan Siswa juga lebih mudah dalam memahami materi, lebih jelas melihat gambaran yang dipaparkan dalam materi, serta proses belajar dan mengajar lebih Efektif. Harapannya semoga kegiatan yang telah dilaksanakan pada SD Negeri 62 Bengkulu Selatan ini dapat bermanfaat dan berkesinambungan meskipun Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini telah selesai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat membantu kegiatan pengabdian kepada anak-anak SD Negeri 62 Bengkulu Selatan di desa Lubuk Ladung, Kecamatan Kedurang Ilir, yang telah Bersama-sama dalam menyukseskan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Tak lupa pula saya ucapkan terima kasih kepada Bapak Suratman, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 62 Bengkulu Selatan, walikelas V-VI SD Negeri 62 Bengkulu selatan, dan Bapak Drs. Masri, M.Si selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), anak-anak yang sudah sangat antusias dalam mengikuti kegiatan Edukasi Belajar Dengan Media Animasi ini, serta teman-teman yang telah menyukseskan kegiatan sosialisasi Edukasi.

DAFTAR PUSTAKA

Adyani, Agustini, & Raharjo Dalam Soleh, M. R., Nurajizah, S., & Muryani, S. (2019). *Perancangan Animasi Interaktif Prosedur Merawat Peralatan Multimedia Pada Jurusan*

Multimedia Smk Bps & K Ii Bekasi. 9(September), 138–150.
<https://doi.org/10.34010/jati.v9i2>

Arsyad, A., & Teori, B. I. K. (N.D.). *Bab Ii Kajian Teori.* 23–35.

Eka, C., & Wulandari, P. (1830). *Dampak Kuliah Kerja Nyata Dalam Pengembangan Keagamaan Bagi Remaja.* 5(2), 221–236.
<https://doi.org/10.29240/jf.v5i2.1830>

Elia Limbong, Virginia Tulenan, Y. D. Y. R. (2017). *Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi Budaya Passiliran.* 10(1).

Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran.* 1(2).

Fitri, H. (2016). *Edukasi Kimia.* 1(1), 19–24.

Lukitasari Et Al Dalam, Bahri, S. (2022). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Manajemen Pendidikan Inklusi Di Sekolah Dasar.* 4(1), 94–100.

Macoala Dalam A.Muhajir Nasir, H. U. Dan H. I. (2016). *1) 2) 3) 1).* 16(2000), 477–488.

Mardiyasa, P., Saputra, A., Wirawan, I. M. A., & Arthana, I. K. R. (2016). *Film Animasi Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Pada Kelas Viii Smp Negeri 3 Banjar Tahun Ajaran 2015 / 2016.* 5.

Mira, Sabilah, A., Farhan, A., Wahyudi, S., & Lubis, A. (2022). *Penerapan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.* 5(1), 41–44.

Mutia, W. S., & Mulyawati, I. (2021). *Volume 8 Nomor 2 Juli 2021 Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Melalui Animasi Power Point Terhadap Siswa Kelas V Sdn Parung*

Panjang 06 8, 351–360.

Novita, L., & Novianty, A. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran*. 3(1), 46–53.

Nurmadiyah. (2016). *Media Pendidikan*.

Putra, I. E. (2013). *Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui*. 1(2), 20–25.

Siti Maria Holida, Tuti Alawiyah, H. S. (2014). *Pengenalan Aksara Sunda*. 1(2), 111–122.

Slavin Robert E Dalam Sabani, F. (2019). *Perkembangan Anak-Anak Selama Masa Sekolah Dasar*. 8(2), 89–100.

Suharjo Dalam Kurniawan, M. I. (2015). *Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar*. 1, 41–49.

Sukiyasa, K., & Sukoco. (2013). *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Effect Animation Media On Student 'S Learning*. 3, 126–137.