

MODEL PEMBELAJARAN MATEMATIKA MANDIRI BERBASIS INTERAKTIVE ANIMATION MENUMBUH KEMBANGKAN KARAKTER SISWA MENUJU GENERASI EMAS

Irfan Arsid^{1*}, Suryanti², Nuzul Tenriana³

Universitas Pancasakti Makassar^{1,2,3}

email: *irfanarsid988@gmail.com

Abstrak

Indonesia akan menghadapi bonus demografi pada tahun 2045, yang memerlukan persiapan pendidikan karakter dan akademik bagi generasi yang lahir antara 1990 hingga 2015. Tantangan globalisasi dan perkembangan teknologi menuntut anak-anak sekarang untuk memiliki keterampilan dan etika yang kuat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi interaktif yang dapat meningkatkan kemandirian belajar matematika dan karakter siswa di UPTD SD Negeri 47 Barru, Kabupaten Barru. Metode yang digunakan meliputi survei dan wawancara untuk mengidentifikasi masalah, diikuti dengan sosialisasi dan perencanaan kegiatan PKM. Pelaksanaan mencakup pelatihan guru dalam pembuatan media animasi interaktif serta pendampingan dalam penggunaannya di kelas. Program Kemitraan Masyarakat (PKM) berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran animasi interaktif, serta meningkatkan minat belajar matematika siswa. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi terhadap pembelajaran matematika saat menggunakan media tersebut. PKM ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran inovatif dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan karakter siswa, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan, dan mendukung pencapaian generasi emas 2045. Kegiatan semacam ini penting untuk diimplementasikan lebih luas dalam pendidikan dasar.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Menumbuh kembangkan Karakter, Generasi Emas, Animasi Interaktif

Abstract

Indonesia will face a demographic bonus in 2045, which requires the preparation of character and academic education for the generation born between 1990 and 2015. The challenges of globalization and technological developments demand that children now have strong skills and ethics. This research aims to develop interactive animation learning media that can increase the independence of learning mathematics and character of students at UPTD SD Negeri 47 Barru, Barru Regency. The methods used include surveys and interviews to identify problems, followed by socialization and planning of PKM activities. The implementation includes teacher training in making interactive animation media and assistance in its use in the classroom. The Community Partnership Program (PKM) has succeeded in improving teachers' ability to create interactive animated learning media, as well as increasing students' interest in learning mathematics. Students show higher enthusiasm for the

Keywords: Learning Model, Growing Character, Golden Generation, Interactive Animation

PENDAHULUAN

Bonus demografi yang akan diperoleh Indonesia pada tahun 2045 merupakan hal yang harus diperhatikan sekarang. Bagaimana tidak, anak yang lahir rentang tahun 1990 – 2015 yang akan menjadi petarung dalam era tersebut. Olehnya itu, mulai dari sekaranglah mereka harus dibentuk.

Bercermin dari apa yang terjadi sekarang ini, pertumbuhan dunia teknologi semakin cepat. Persaingan dalam dunia kerja yang semakin ketat. Globalisasi tidak dapat dibendung lagi. Terlebih lagi pada generasi emas 2045 nanti, tantangan sangat besar akan menanti anak-anak sekarang. Generasi Emas 2045 diharapkan tidak hanya memiliki kualitas akademik yang unggul, tetapi juga karakteristik kepribadian yang kuat dan beretika (Khan et al., 2010).

Kualitas akademik memang sangat dibutuhkan namun karakter dan etika juga tak dapat dilupakan. Pendidikan karakter anak-anak SD usia 6-8 tahun masih menjadi permasalahan tersendiri yang belum dapat terselesaikan (Sabardila et al., 2021). Penanaman karakter harus dilakukan sejak anak usia dini, supaya karakter tersebut mengakar kuat pada diri anak hingga dewasa (Amini et al., 2021).

Pelatihan ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 47 Barru yang dulunya bernama SD Negeri Center 2 Bottoe berada pada jalan poros Makassar Barru, tepatnya di dusun Bottoe kelurahan Tanete kecamatan Tanete Rilau kabupaten Barru. Berdiri sejak tahun 1942 dengan nomor Sk Izin Operasionalnya 420/6757/DP-TU/2017. Sekarang memiliki jumlah guru sebanyak 7 orang, dan tenaga kependidikan sebanyak 3 orang serta memiliki siswa sebanyak 116 orang. Guru, tendik, serta siswa adalah seluruh bagian dari mitra.

Kabupaten barru merupakan salah satu kabupaten di Sulawesi Selatan yang berjarak sekitar 100 km arah utara dari kota Makassar. Pusat kota Barru terdapat alun-alun yang juga didirikan patung seorang tokoh wanita barru, yaitu Colliq Pujie. Juga dikenal sebagai sastrawan wanita. Dua belas jilid naska La Galigo yang disalin Colliq Pujie inilah yang sekarang dianggap sebagai karya sastra terpanjang di dunia (300.000 bait) melampaui Mahabarata dan Ramayana (150---an ribu bait), yang menurut Kern hanya sepertiga dari jumlah naskah La Galigo secara keseluruhan (Rahman et al., 2014)

Selain menulis Naskah lontarak Lagaligo, solliq Pujie juga menciptakan sebuah jenis tulisan yang di sebut dengan lontarak bilang-bilang sebagaimana yang dituliskan Nurhayati Rahman (Rahman et al., 2014) Kalau benar apa yang dikatakan oleh Noorduyn ini maka Colliq Pujie adalah salah manusia luar biasa karena telah mencipta huruf bilang---bilang yang sangat besar pengaruhnya dalam menggerakkan perlawanan rakyat di Sulawesi Selatan. Terinspirasi dari angka Arab.

Oleh karena itu pelatihan pembuatan media pembelajaran matematika mandiri ini dilaksanakan agar guru dapat memahami cara membuat animasi sehingga pembelajaran dalam kelas dapat meningkatkan perhatian siswa dalam belajar matematika.

METODE

Dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi mitra, pengabdian melakukan sebuah metode dalam menyelesaikan masalah mitra tersebut. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah

Persiapan

Pada persiapan kegiatan PKM ini terbagi dari dua kegiatan yaitu

1. Survei dan wawancara

Pada kegiatan survey dan wawancara ini, tim turun ke sekolah untuk melihat kondisi di sekolah tersebut, sekaligus melakukan diskusi kecil-kecilan yang di sertai dengan kegiatan wawancara baik kepada kepala sekolah, guru maupun beberapa siswa pada sekolah tersebut. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui masalah yang terjadi pada mitra agar solusi yang diambil adalah solusi yang paling tepat.

2. Koordinasi dan sosialisasi kegiatan PKM

Setelah menemukan masalah maka kegiatan PKM dikoordinasikan serta disosialisasikan kepada mitra sasaran. Menyampaikan apa yang akan dilaksanakan

Rencana Kegiatan

Pada langkah perencanaan kegiatan ini akan dilaksanakan dua kegiatan

1. Mem bagi jadwal kegiatan

Bagian ini, tim akan membagikan jadwal kegiatan kepada mitra

2. Menentukan time line kegiatan PKM

Pada bagian ini tim akan menentukan time line kegiatan pada tiap kegiatan, baik pada kegiatan pelatihan, pendampingan, maupun pendampingan pembelajaran.

Solusi

Pada bagian solusi ini ini pengabdian akan merealisasikan solusi masalah mitra dalam bentuk kegiatan yang telah disusun sebelumnya yaitu kkegiatan pelatihan, pendampingan pembuatan animasi interaktif, serta pendampingan penggunaan animasi interaktif dalam kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

1. Peningkatan Kompetensi Guru

- Pemahaman Teknologi:
85% peserta mampu menggunakan perangkat lunak interactive animation untuk mengembangkan materi pembelajaran matematika.
- Desain Pembelajaran:
80% peserta berhasil merancang modul berbasis animasi yang memuat aktivitas mandiri untuk siswa.

2. Respon Guru terhadap Pelatihan

- 90% peserta merasa pelatihan ini relevan dan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran mereka.
- Guru menyatakan pembelajaran berbasis animasi memudahkan siswa memahami konsep abstrak seperti pecahan dan pengenalan bentuk geometri.

3. Implementasi di Kelas

- Peningkatan Minat Siswa:
Setelah penerapan model ini, guru melaporkan bahwa 75% siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran matematika.
- Pembentukan Karakter Siswa:
 - a. Kemandirian: Siswa lebih banyak belajar secara mandiri melalui modul interaktif.

- b. Kreativitas: Siswa menunjukkan peningkatan kreativitas dalam memecahkan masalah berbasis animasi.
 - c. Tanggung Jawab: Guru melaporkan bahwa siswa lebih disiplin menyelesaikan tugas yang diberikan melalui aplikasi.
4. Kendala yang Ditemui
- Literasi Digital Guru: Sebagian guru memerlukan waktu lebih untuk memahami penggunaan perangkat lunak.
 - Akses Teknologi: Tidak semua sekolah di Barru memiliki perangkat teknologi yang memadai untuk menerapkan model ini secara penuh.



Foto 1. Kegiatan Pelatihan



Foto 2. Kegiatan Pelatihan



Foto 3. Kegiatan Pelatihan

Pembahasan

1. Dampak Positif Program

Pelatihan ini memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di SD Kabupaten Barru.

- Bagi Guru: Meningkatkan kompetensi teknologi dan pedagogi inovatif.
- Bagi Siswa: Membantu memahami konsep matematika dengan cara yang menyenangkan dan membangun karakter mereka.

2. Tantangan Implementasi

- Keterbatasan Infrastruktur: Sebagian besar sekolah di daerah belum memiliki perangkat seperti komputer atau tablet.
- Adaptasi Awal: Guru dan siswa membutuhkan waktu untuk menyesuaikan diri dengan model baru ini.

3. Relevansi Menuju Generasi Emas 2045

Program ini relevan untuk mempersiapkan siswa menjadi generasi emas dengan:

- Kemampuan berpikir kritis dan inovatif.
- Kemandirian dalam belajar.
- Kesiapan menghadapi dunia yang semakin digital.

KESIMPULAN

PKM media pembelajaran matematika mandiri berbasis interactive animation menumbuhkan kembangkan kreativitas siswa sd barru menuju generasi emas ini mampu menghasilkan peningkatan kemampuan guru serta meningkatkan minat belajar dari siswa, sehingga kegiatan seperti ini akan membawa siswa barru mampu menghadapi tantangan zaman yang akan datang.

Pelatihan yang diberikan kepada oleh guru UPTD SDN 47 Barru diikuti dengan penuh semangat serta disiplin dalam memerhatikan materi yang disampaikan. Sehingga kemampuan guru dalam membuat media animasi interaktif dapat berkembang.

Guru dapat membuat media pembelajaran matematika mandiri dengan animasi interaktif dengan percaya diri, sehingga hasil yang diperoleh adalah media yang sudah dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dalam kelas masing-masing.



UCAPAN TERIMA KASIH

Yang paling terakhir kami mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak kampus yang memberika dukungan kepada kegiatan PKM ini, kepada Mitra UPTD SDN 47 BARRU yang senantiasa memberikan kontribusi penuh demi terselenggaranya kegiatan PKM ini, kepada Direktorat Riset Teknologi dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM) yang telah memberikan kepercayaan untuk mendanai kegiatan PKM kami.

REFERENSI

- Amini M, & MM. Meningkatkan Karakter Anak Usia Dini melalui Pemberian Penguatan. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 5(2).
- Khan & Yahya. Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri. Yogyakarta: Pelangi Publishing; 2010.
- Rahman N. SEJARAH DAN DINAMIKA PERKEMBANGAN HURUF LONTARAQ DI SULAWESI SELATAN.
- Sabardila A, Markhamah M, Arifin Z, Kusmanto H, Hidayah LN, Kurniasari AD, et al. Menakar Nilai Pendidikan Karakter Acara Televisi pada Anak Usia 6-8 Tahun. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 2021 Apr 9;6(1):150-62.

