



Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Platform Animaker Untuk Peningkatan Keterampilan Guru di Sekolah

Exsa Putra ✉, Nurvita, Rahmawati, Zumrotin Nisa'

Universitas Tadulako

Jl. Soekarno Hatta No.KM. 9, Tondo, Kec. Mantikulore, Kota Palu, Sulawesi Tengah 94148, Indonesia

| putraexsa08@gmail.com ✉ | DOI: <https://doi.org/10.37729/abdimas.v8i3.4148> |

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan skema pengabdian berdasarkan hasil diseminasi penelitian yang telah dilaksanakan. Observasi awal menunjukkan kurangnya variasi pemanfaatan media pembelajaran terutama dalam mendukung pembelajaran abad 21. Pengabdian ini melatih pengembangan media pembelajaran video animasi platform animaker.com bagi pendidik di SMA Negeri 5 Sigi. Pengabdian ini bertujuan untuk mengajar guru bagaimana membuat media pembelajaran animasi yang menarik untuk pendidikan SMA. Metode pengabdian ini menggunakan metode kaji tindak untuk menyusun perencanaan kegiatan pelatihan intensif, melaksanakannya, mengawasinya, dan mengevaluasinya. Mitra aktif dalam pelaksanaan ini seluruh guru di sekolah. Metode pelatihan melibatkan ceramah, tanya jawab, pemberian motivasi, penugasan, dan curah pendapat. Hasil tes penguasaan materi yang dilakukan pada 15 guru memberikan nilai rata-rata 49,3 %. Namun, setelah pematerian usai pemahaman guru dalam membuat media pembelajaran animasi, pemahaman guru tentang materi meningkat sebesar 88,7 %. Ini menunjukkan bahwa pemahaman guru tentang materi meningkat secara signifikan setelah digunakan video pembelajaran animasi. Guru SMA Negeri 5 Sigi menerima instruksi, pelatihan, dan dukungan untuk membuat media pembelajaran menggunakan Animaker.

Kata Kunci: Pelatihan, Media pembelajaran, Animaker, Keterampilan guru



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

1. Pendahuluan

Memanfaatkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan pendidik di abad ke-21 merupakan kegiatan yang seharusnya menjadi kebiasaan pendidik dimasa kini. Hasil observasi menunjukkan bahwa SMA Negeri 5 Sigi belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang mendukung keahlian abad ke-21, misalnya menguasai teknologi dalam pemanfaatan kehidupan keseharian. Hasil wawancara dengan ibu Heny Ratnawati, S.Pd., M.Pd., kepala SMAN 5 Sigi, mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran di sekolah yang dia pimpin masih kurang bervariasi. Studi pendahuluan ini menunjukkan betapa pentingnya pengabdian ini untuk dilaksanakan. Penggunaan media pembelajaran harus dikombinasikan dengan ketersediaan alat dan penggunaan teknologi yang tepat. Kondisi ini secara umum diperkuat di sekolah mitra yang didukung dengan sinyal untuk memanfaatkan teknologi pembelajaran. Pilihan media pembelajaran yang tepat juga berdampak besar pada kualitas pembelajaran (Gusteti *et al.*, 2021).

Kemampuan guru untuk menggunakan media berbasis IT sangat penting, terutama dalam konteks pendidikan secara online. Salah satu pendekatan baru untuk pembelajaran di kelas adalah penggunaan media pembelajaran. Metode ini memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan yang konkrit, menarik, dan tidak membosankan (Agustina *et al.*, 2018). Sudah terbukti bahwa penggunaan pembelajaran berbasis ponsel mendorong siswa untuk mendukung dan mendorong proses belajar secara mandiri (Sulisworo *et al.*, 2016). Dengan perkembangan teknologi multimedia terdapat kemungkinan akan terjadi perubahan besar dalam cara siswa belajar. Adanya media pembelajaran yang dirancang oleh guru dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, membuat tertarik pada materi yang diajarkan oleh guru (Munandar *et al.*, 2014). Jika pembelajaran guru diubah (tidak monoton) dan digunakan media pembelajaran yang menarik, tingkat keterampilan atau kemampuan psikomotorik siswa akan meningkat.

Dengan kemajuan teknologi informasi saat ini, peran teknologi dalam pendidikan dapat membantu siswa belajar (Suraya *et al.*, 2019). Teknologi informasi dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Penggunaan komputer saat ini telah mencakup berbagai aspek kehidupan seiring berkembangnya teknologi (Aris *et al.*, 2019; Putra *et al.*, 2020). Komputer sangat penting untuk pendidikan karena berfungsi sebagai media pembantu dalam pembelajaran, sumber informasi, sarana untuk mendapatkan lebih banyak informasi dari internet, meningkatkan kreativitas guru dan siswa, dan memperkenalkan berbagai aplikasi komputer kepada guru dan siswa. Peran guru sebagai fasilitator proses pembelajaran saat ini lebih diprioritaskan (Rahmawati & Suryadi, 2019). Untuk membuat kelas lebih hidup, guru harus berperan lebih banyak sebagai fasilitator. Ini menyebabkan paradigma mengajar guru berubah dari yang sebelumnya berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Pendidikan di sekolah harus mulai menggunakan pendekatan pembelajaran yang berbeda daripada pendekatan ceramah.

Sebagai pendidik guru harus mampu beradaptasi dengan perubahan pembelajaran abad 21. Guru harus memiliki kemampuan untuk mengemas pembelajaran secara menarik. Salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk membuat pembelajaran menarik dan efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran (Nurhasanah & Maspuroh, 2021). Namun, hasil observasi awal banyak guru di sekolah mitra yang belum bisa menerapkan variasi penggunaan media pembelajaran dengan berbagai alasan, salah satunya adalah kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran, khususnya yang dibuat dengan menggunakan. SMAN 5 Sigi sebagai mitra memiliki keterbatasan dalam pemanfaatan variasi penggunaan media pembelajaran khususnya video animasi.

Perlunya pelatihan ini sebagai upaya membantu guru mengembangkan metode baru untuk mengajar. Ini karena peran penting media pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran (Putra, 2022). Diharapkan bahwa pengabdian ini akan membantu guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik bagi siswa saat pembelajaran daring atau luring. Media animasi berbasis aplikasi Animaker adalah media pembelajaran utama dalam pengabdian ini (Yusuf *et al.*, 2022). SMAN 5 Sigi yang merupakan bagian dari area yang tidak aman bencana menjadikan terselenggaranya mitigasi melalui sosialisasi pencegahan bencana alam menjadi krusial untuk dilakukan. Proses mitigasi ini perlu menjadi perhatian bagi banyak pihak terutama dalam pembelajaran untuk mengurangi resiko bertambahnya korban manusia dan kerugian lainnya (Wulandari *et al.*, 2023).

Hal ini bisa diimplementasikan dalam pembekalan bahan ajar melalui platform *animaker* sebagai wadah pengajar dalam integrasi proses pembelajaran di kelas. Inisiasi pelatihan bagi para pendidik ini merupakan upaya pengabdian dalam meningkatkan variasi pemanfaatan media pembelajaran di lingkungan persekolahan.

2. Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode kaji tindak, yang dilakukan dengan menyusun perencanaan kegiatan pelatihan intensif, yang dilaksanakan, dipantau, dan dievaluasi, serta tindak lanjut implementasi dan perbaikan kegiatan. Teknis dalam kegiatan pengabdian peserta pelatihan dengan ceramah, tanya jawab, motivasi, penugasan, dan umpan balik. Pendekatan berpusat pada isi program (*content-centered approach*) biasanya mencakup kegiatan menyusun dan menggunakan isi program pendidikan luar sekolah untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru dalam bidang tertentu dan untuk membantu peserta didik mengadopsi pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru tersebut. Proses pembelajaran berbantuan sumber belajar diharapkan membantu siswa dalam mengidentifikasi kebutuhan dan kemampuannya, memilih materi program, merencanakan tahapan kegiatan belajar, dan bertanggung jawab atas kegiatan belajar.

Pengabdian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan waktu pelaksanaan. Pra observasi dilaksanakan pada awal tahun ajaran di mitra yaitu di bulan Juli tahun 2023. Kemudian proses persetujuan mitra untuk pelaksanaan sosialisasi oleh pengabdian selesai pada bulan Agustus bersamaan dengan persiapan untuk pengabdian dalam memberikan materi ke sekolah mitra. Pada minggu ketiga bulan Agustus tahun 2023 pengabdian ini terselenggara selama dua hari di sekolah mitra dalam mengupayakan terlaksananya sosialisasi penggunaan animaker dalam pembelajaran bagi para pendidik di SMA Negeri 5 Sigi. Dengan menggunakan berbagai indikator kinerja, evaluasi kurikulum bertujuan untuk mengevaluasi kinerja kurikulum secara keseluruhan. Indikator kinerja termasuk relevansi, efisiensi, kelaikan, dan efektivitas program. Adapun langkah-langkah Kegiatan Pelatihan; Tahap Persiapan, karena keterbatasan, ketidaktahuan, dan kekurangan instruksi yang tepat tentang cara menggunakannya, para guru masih kurang memanfaatkan platform pembuatan video animasi yang tersedia di internet. Solusi terbaik adalah memilih aplikasi yang mudah digunakan oleh pemula sekalipun dan mendapatkan instruksi tentang cara membuatnya. Penyelenggara menyusun proposal dengan menganalisis masalah dan kebutuhan masyarakat serta menggunakan referensi terbaru tentang pembuatan media pembelajaran.

Pada tahap pelatihan pembelajaran dimulai dengan teori dan diterapkan dalam praktik selama pengabdian. Pembelajaran dilakukan di ruang guru yang telah disediakan untuk keperluan pelatihan. Hari dan jam pembelajaran ditetapkan oleh guru dan mitra pengabdian. Pengabdian kepada mitra melakukan berbagai kegiatan untuk bekerja sama dan berkontribusi. Upaya ini diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional untuk mengatasi masalah atau masalah yang terjadi di lingkungan pendidikan. Jika semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian misi ini dapat berpartisipasi secara maksimal, tahap sosialisasi atau pelatihan akan dapat dicapai.

3. Hasil dan Pembahasan

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjudul pelatihan penggunaan media pembelajaran video animasi platform animaker di SMA Negeri 5 Sigi, telah dilaksanakan dengan baik. Dengan partisipasi 15 guru, pengabdian ini diadakan di SMA Negeri 5 Sigi pada Rabu tanggal 23 Agustus 2023. Kegiatan dimulai pada pukul 10.00 pagi dengan sambutan dari kepala sekolah, yang diwakili oleh wakil kepala sekolah bidang kurikulum bapak I Komang Sukrana, S.Pd., mengenai masalah yang dihadapi oleh guru bidang studi di SMA Negeri 5 Sigi. Pihak sekolah sangat mengapresiasi kegiatan ini dan berharap ada lebih banyak kegiatan pendampingan serupa di masa mendatang.

3.1. Pengenalan Media Pembelajaran Video Animasi Platform Animaker

Dalam kegiatan awal, guru dalam kelompok sasaran mengikuti materi pengenalan media pembelajaran video animasi platform Animaker melalui materi yang disampaikan oleh salah satu tim sebagai narasumber (**Gambar 1**). Para guru sebelumnya mungkin tidak mengetahui *platform Animaker* dan fungsinya. Sejalan dengan pengabdian yang dilaksanakan oleh (Nisa, 2015; Novarita, 2019) yang melaksanakan pembelajaran melalui platform android. Aplikasi ini dapat digunakan tanpa biaya oleh guru dengan jaringan internet dan media pada laptop, komputer, atau ponsel Android. Agar guru dalam kelompok sasaran dapat memahami penggunaan aplikasi ini, setiap guru diberikan modul yang berisi instruksi tentang cara mengakses website, membuat akun, dan menggunakan *Animaker* untuk membuat video pembelajaran animasi dengan menggunakan fitur template dasar yang tersedia secara gratis. Sebelum materi diberikan menggunakan video pembelajaran *Animaker*, simulasi pemahaman awal dilakukan untuk menentukan penguasaan materi rumah-rumah adat nusantara.

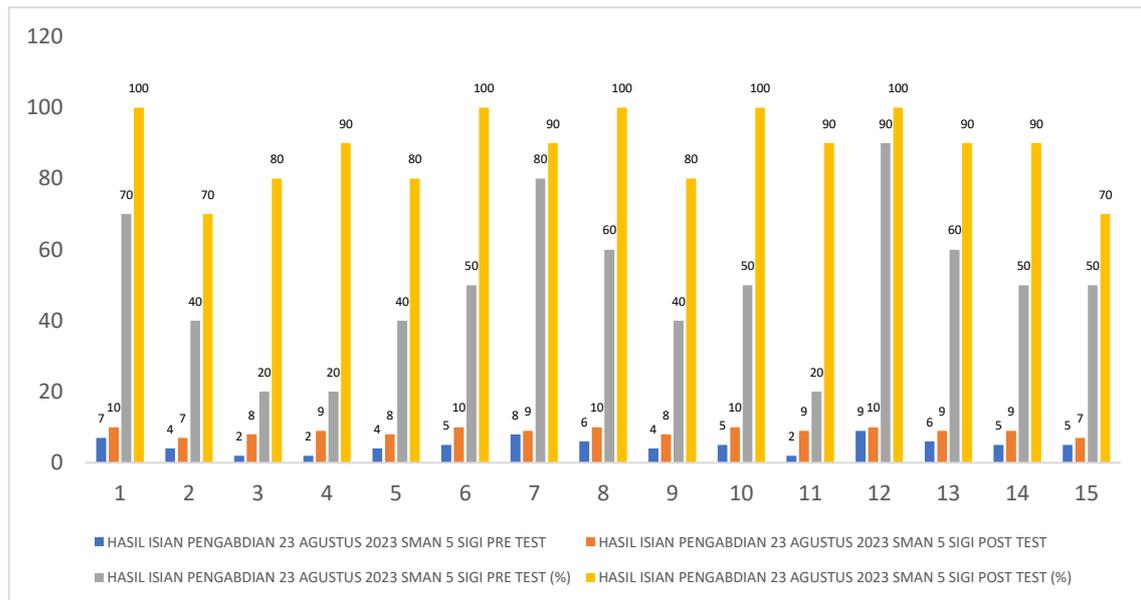


Gambar 1. Pemaparan Materi

Hasil tes penguasaan materi yang dilakukan pada 15 guru memberikan nilai rata-rata 49,3 %. Namun, setelah materi dipaparkan dengan video pembelajaran animasi, pemahaman guru tentang materi meningkat sebesar 88,7 %. Ini menunjukkan bahwa pemahaman guru tentang materi meningkat secara signifikan setelah digunakan video pembelajaran animasi. Selain itu, (Kuncahyono *et al.*, 2020) menjelaskan bahwa pembelajaran abad 21 bisa berimplikasi pada hasil pemahaman teknologi yang lebih baik.

3.2. Diskusi Atau Umpan Balik

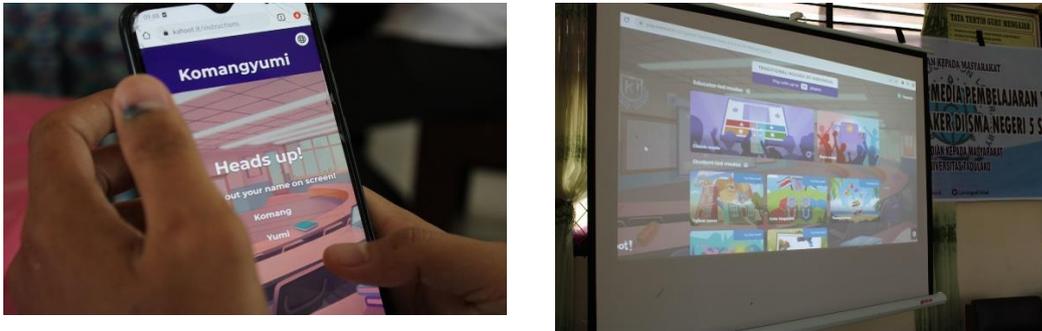
Adapun hasil kegiatan diskusi yang telah dilakukan setelah pemaparan materi adalah secara keseluruhan, para guru menyatakan sangat tertarik dengan penggunaan video pembelajaran *Animaker* karena materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Ini pasti sangat bermanfaat bagi siswa dalam menyiapkan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Guru sebagai peserta sangat tertarik dalam membuat video pembelajaran dengan mengikuti setiap tahapan atau langkah yang tercantum dalam panduan penjelasan. Para guru percaya bahwa menggunakan video pembelajaran *Animaker* akan sulit karena tidak cukup listrik selama jam pelajaran. Keterbatasan guru tidak menghalangi guru untuk mengatur pembelajaran dengan baik dan memfasilitasi siswa. Peran guru sebagai fasilitator dan motivator masih menjadi dasar yang harus dipegang (Putra, 2021).



Gambar 2. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Gambar 2 menunjukkan adanya peningkatan jawaban berdasarkan presentase dari responden yang telah mengisi jawaban *pre-test* maupun *post-test*. Pertanyaan selama pelaksanaan pengabdian berfokus kepada pemahaman guru dalam memahami perangkat pembuatan media pembelajaran berbasis animasi. Data **Gambar 2** menguatkan progres kenaikan saat sebelum dan sesudah pelatihan di lokasi mitra. Kenaikan presentase tersebut menjadi indikasi pelaksanaan pengabdian di lokasi mitra memberikan dampak yang baik terhadap pemahaman guru/pendidik dalam memanfaatkan *Animaker* sebagai media pembelajaran alternatif dalam membuat video animasi. Tahap simulasi pembuatan video belajar animasi dengan menggunakan aplikasi *Animaker*. Pada kegiatan kelompok sasaran, guru diberi kesempatan untuk membuat video pembelajaran tentang topik yang dipilih. Namun sebelumnya, peserta mengunduh aplikasi menggunakan akun masing-masing di laptop atau *handphone* bapak/ibu guru. Selama proses pembuatan video pembelajaran tidak ada hambatan yang ditemukan, setiap peserta dengan antusias mengikuti simulasi pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi *platform Animaker*, produk pelatihan dapat disajikan pada **Gambar 3**.

Diharapkan guru dapat mengikuti perkembangan pembelajaran abad 21 dan memiliki motivasi dan kesadaran untuk menyiapkan pembelajaran yang tidak membosankan. Setelah para guru membuat pelajaran yang menarik dengan menggunakan *platform Animaker*, memanfaatkan aliran listrik untuk mendukung pembelajaran dapat menjadi pilihan yang tepat. Masalah dengan pembelajaran di kelas dapat diselesaikan. Pemanfaatan perubahan kurikulum menjadi kurikulum merdeka di SMA Negeri 5 Sigi sejalan dengan upaya kemerdekaan institusi dalam mengembangkan pembelajaran (Gunawan *et al.*, 2023).



Gambar 3. Produk Media Dengan *Platform Animaker*

4. Kesimpulan

Sebagai hasil dari pendampingan dan workshop yang diberikan kepada kelompok sasaran, para guru di SMA Negeri 5 Sigi, ditemukan bahwa para guru di SMA Negeri 5 Sigi secara keseluruhan telah memiliki kemampuan yang cukup dalam menyusun media pembelajaran berbasis video pembelajaran animasi *platform Animaker* video pembelajaran, meskipun masih ada beberapa kendala yang terjadi di dalam sekolah. Para guru sebagai peserta kegiatan pengabdian di SMA Negeri 5 Sigi telah memiliki kemampuan yang cukup dalam menggunakan platform animator video pembelajaran untuk bahan media belajar. Video pembelajaran yang dibuat oleh guru dengan menggunakan aset gambar dan tulisan dari aplikasi animaker memiliki kualitas mixing audio dan mastering yang lebih baik.

Acknowledgement

Ucapan terima kasih kepada DIPA FKIP melalui LPPM Universitas Tadulako yang telah membantu terlaksananya pengabdian dan publikasi ini. Ucapan terimakasih juga pengabdian kepada mitra kegiatan pengabdian yaitu SMANegeri 5 Sigi yang telah memfasilitasi kegiatan pengabdian ini.

Daftar Pustaka

- Agustina, I., Astuti, D., & Bhakti, Y. B. (2018). Interactive Learning Multimedia Based Microsoft Excel on the Temperature and Heat. *Unnes Science Education Journal*, 7(1), 1-6.
- Aris M., Enok Maryani., Dede Rohmat., M. R. (2019). Fieldstudy Dalam Geografi (1st ed.). *Uwais Inspirasi Indonesia*.

- Een Nurhasanah, Uah Maspuroh, A. R. (2021). Pelatihan Perancangan Media Animasi Berbasis Aplikasi Animaker Bagi Guru Mts. Ikhwanul Muslimin Dan Mts. Nahdlatul Ulama Garunggun Kabupaten Karawang. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(1).
- Gunawan, I. P. P., Maliki, R. Z., Saputra, I. A., Ali, Z., & Putra, E. Analysis of The Independent Learning Program In The Independent Campus to Competency of Tadulako University Geography Education Students. *PAEDAGOGIA*, 26(2), 108-120.
- Gusteti, U. M., Rifandi, R., Manda, T. G., & Putri, M. (2021). The development of 3D animated video for mathematics learning in elementary schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1.
- Kuncahyono, K., Suwandayani, B. I., & Muzakki, A. (2020). Aplikasi E-Test "That Quiz" sebagai digitalisasi keterampilan pembelajaran Abad 21 di Sekolah Indonesia Bangkok. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 153-166. <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/lectura.v11i2.4687>
- Munandar, A., Maryani, E., Rohmat, D., & Ruhimat, M. (2019). Assessment on Geography Field study at Universities in Indonesia. *Jurnal Spatial Wahana Komunikasi dan Informasi Geografi*, 19(1), 1-10.
- Nisa, Z. (2015). Pengembangan suplemen bahan ajar geografi sumber daya berbasis kearifan lokal tentang pelestarian Taman Nasional Lore Lindu (TNLL) (*Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang*).
- Saputra, I. A., Rahmawati, R., & Putra, E. (2023). Development of Disaster Mitigation and Adaptation Learning Tools With Sets Vision (Science, Environment, Technology, Society) Geography Subject in SMA Negeri Palu. *Jurnal Geografika (Geografi Lingkungan Lahan Basah)*, 4(2), 78-88.
- Novarita, A. (2019). Pengurangan risiko bencana pada sikap kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Tadulako. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 7(1), 1-9.
- Putra, E. (2022). Efektifitas Metode Outdoor Study Dalam Mengembangkan Kecerdasan Spasial Peserta Didik Dalam Pembelajaran Geografi. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 7(3), 165-177.
- Putra, E., Tantular, B. A., & Ruhimat, M. (2020). The Effect Of Simcity As Instructional Media In Geography Learning On Learners ' Spatial Intelligence. In J. Kutaka-Kennedy (Ed.), *ACM Digital Library*. <https://doi.org/doi/10.1145/3392305.3396896>
- Rahmawati, M., and Suryadi, E. (2019). Guru Sebagai Fasilitator dan Efektivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 49-54.
- Sulisworo, D., Ishafit, & Firdausy, K. (2016). The development of mobile learning application using Jigsaw technique. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 10(3), 11-16.
- Suraya, Fatkhiyah, E., and Suseno, H. . (2019). Pendampingan Kegiatan program Kemitraan Masyarakat dengan Pembuatan Bahan Ajar Aplikasi Video Scribe Pada Guru di SD Muhammadiyah Pandes Bantul. *Jurnal Abdimas PHB*, 2(2), 42-50.
- Wulandari, A., Saputra, I. A., & Putra, E. (2023). Orientasi Bermukim Masyarakat Pesisir Teluk Palu Pasca Bencana Tsunami (Studi Kasus pada Kelurahan Mamboro Barat dan Kelurahan Panau). *Jurnal Samudra Geografi*, 6(2), 99-104.
- Kisworo, B., Yusuf, A., Desmawaty, L., Shofwan, I., Kusumatuti, Z. R., Sakti, A. B. O., & Setiawati, R. I. (2022). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Platform Animaker. com bagi Pendidik PAUD Nonformal di Kota Semarang. *Jurnal Abdimas*, 26(1), 15-23.