

PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER BAGI PARA GURU DI SMP NEGERI 5 KEDIRI

P. Wayan Arta Suyasa¹, Dewa Gede Hendra Divayana², Luh Putu Eka Damayanthi³

¹Jurusan Teknik Informatika FTK UNDIKSHA; ²Jurusan Teknik Informatika FTK UNDIKSHA; ³Jurusan Teknik Informatika FTK UNDIKSHA

Email : arta.suyasa@undiksha.ac.id

ABSTRACT

Improving the quality of learning that is more innovative, effective, and efficient for students, can be done by using appropriate learning media. Through the use of learning media the teacher can clarify the explanation of the material. In fact, there are still many teachers who have not been able to design learning media properly. The ICT literacy ability of teachers to use various learning media development platforms is also still minimal. This condition was found in SMPN 5 Kediri. To improve the ability of teachers to create, design, and produce learning media, an "animaker-based learning media development training for teachers at SMPN 5 Kediri" was carried out. The results of the training show that all of the evaluation aspects that have been determined, such as aspects of attendance, participant activities/responses as well as participants' understanding and skills on the material provided, are all in the good category. No significant obstacles were found during the training activities. The participants seemed very enthusiastic and diligent in participating in the training from the beginning to the end of the activity.

Keywords: *training, learning media, animaker*

ABSTRAK

Peningkatan kualitas pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan efisien bagi siswa, dapat dilakukan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Melalui penggunaan media pembelajaran guru dapat memperjelas penjelasan materi. Faktanya, masih banyak guru yang belum mampu merancang media pembelajaran dengan baik. Kemampuan literasi TIK guru akan penggunaan berbagai platform pengembangan media pembelajaran juga masih minim. Kondisi ini ditemukan di SMPN 5 Kediri. Untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan, mendesain, maupun memproduksi media pembelajaran dilakukan kegiatan "pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis animaker bagi para guru di SMPN 5 Kediri". Hasil pelatihan menunjukkan, keseluruhan dari aspek evaluasi yang ditetapkan, seperti aspek kehadiran, aktifitas/respons peserta serta pemahaman dan keterampilan peserta pada materi yang diberikan, seluruhnya berada pada kategori baik. Tidak ada kendala berarti yang ditemukan selama kegiatan pelatihan berlangsung. Para peserta terlihat sangat antusias dan tekun mengikuti pelatihan dari awal hingga akhir kegiatan.

Kata kunci: *pelatihan, media pembelajaran, animaker*

PENDAHULUAN

Memasuki era disrupsi seperti saat ini, telah terjadi pergeseran tatanan sistem kehidupan dari konvensional ke digital, pada berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Sekolah sebagai salah satu penyelenggara bidang jasa pendidikan mau tidak mau harus ikut berubah pada era disrupsi yang serba digital ini (GamatechnoBlog, 2022). Terlebih, adanya pandemi Covid-19 memaksa berbagai pihak dalam bidang dan sektor kehidupan melakukan

transformasi untuk meminimalkan dampaknya agar tidak menimbulkan kerugian lebih besar. Di bidang pendidikan misalnya, pola pembelajaran yang dulunya dilakukan secara konvensional (tatap muka secara langsung), kini harus dilakukan secara daring melalui jaringan internet. Era disrupsi erat dengan kondisi teknologi digital yang semakin canggih. Pada era ini banyak muncul inovasi baru dengan teknologi yang lebih mumpuni, seperti munculnya berbagai *platform* untuk pengembangan media pembelajaran.

Sujatmiko & Saputra (2021) mengatakan, dalam pelaksanaan pembelajaran daring, guru tidak boleh serta merta untuk langsung melaksanakan pembelajaran daring tanpa memperhatikan metode dan struktur yang benar, karena akan menimbulkan problematika dalam proses pembelajaran, disamping dapat menurunkan kualitasnya. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai amat diperlukan, karena akan membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan guru. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nurmaningsih, et al., 2013), bahwasannya upaya untuk memperjelas penjelasan guru salah satunya adalah dengan memvisualisasi materi pelajaran melalui berbagai media. Bahkan menurut (Munawar, et al., 2020) dalam kasus tertentu, media pembelajaran dapat memberikan perlindungan ketika siswa harus mempelajari materi yang berbahaya seperti api atau sungai. Kini media pembelajaran dapat dibuat dengan menggunakan sistem berbasis web, seperti Animaker sehingga tidak hanya menampilkan teks dan gambar namun juga bisa menampilkan material multimedia seperti video dan animasi sehingga lebih menarik serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Sujatmiko & Saputra, 2021).

Melihat begitu besar fungsi dari media pembelajaran, maka penting bagi guru untuk memiliki kemampuan yang cukup dalam literasi TIK. Literasi TIK yang dimaksudkan disini tidak hanya sekedar memiliki piranti kemudian mampu mengakses (membaca) informasi dari piranti tersebut. Namun juga mampu menulis (menciptakan, mendesain, maupun memproduksi). Faktanya di lapangan, masih banyak ditemukan guru dengan kemampuan literasi TIK yang masih rendah, seperti di SMP Negeri 5 Kediri.

SMP Negeri 5 Kediri merupakan salah satu sekolah menengah pertama di kabupaten Tabanan, yang didirikan berdasarkan Surat Keputusan Bupati Tabanan Nomor 180/320/03/HK & HAM/2018, tentang Pendirian Satuan Pendidikan Baru Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Kediri Kabupaten

Tabanan, Tanggal 4 Juni 2018. SMP Negeri 5 Kediri beralamat di jalan Ahmad Yani No 108 Abiantuwung, Kediri Tabanan. SMP Negeri 5 Kediri memiliki luas wilayah 1.750 m², dengan jumlah siswa sebanyak 335 orang dan jumlah guru sebanyak 28 orang. Sebagai sekolah baru, SMP Negeri 5 Kediri memiliki fasilitas yang cukup dalam menunjang kegiatan belajar mengajar siswa, serta ditunjang dengan lingkungan yang nyaman karena terletak jauh dari pusat keramaian. Selain itu, kepemilikan fasilitas TIK seperti laptop ataupun *smartphone* oleh guru juga telah banyak yang memiliki. Namun demikian, kondisi tersebut tidak sebanding dengan kemampuan literasi TIK dari para guru dalam memanfaatkan fasilitas TIK secara maksimal untuk kepentingan pembelajaran. Hal ini terlihat dari masih minimnya kemampuan guru dalam hal menciptakan, mendesain, maupun memproduksi media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala SMP Negeri 5 Kediri, Drs. I Nyoman Sutarya, M.Pd., diketahui bahwa kemampuan literasi TIK dari para guru memang masih rendah. Pemanfaatan fasilitas TIK oleh guru baru sebatas untuk mengakses (membaca) informasi, selain untuk melaksanakan pembelajaran daring akibat pandemi Covid 19 dengan bantuan aplikasi Google Classroom atau WhatsApp. Pemanfaatan fasilitas TIK untuk kepentingan pembelajaran dalam hal menciptakan, mendesain, maupun memproduksi media pembelajaran belum banyak dilakukan. Selama ini, media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran masih dominan dalam bentuk teks. Walaupun menggunakan media dalam bentuk video, video tersebut masih diambil dari Youtube. Dijelaskan juga oleh bapak Drs. I Nyoman Sutarya, M.Pd., bahwasannya pengetahuan guru akan pemanfaatan berbagai *platform* untuk pengembangan media pembelajaran masih minim. Bisa dihitung dengan jari, jumlah guru yang *update* tentang hal tersebut. Selain itu terbatasnya kesempatan mendapatkan *workshop* TIK serta masih rendahnya motivasi guru untuk

mencari serta mencoba berbagai *platform* untuk pengembangan media pembelajaran juga menjadi kendala. Hal ini tentu bertolak belakang, dengan tuntutan era distrupsi saat ini, dimana segalanya dituntut serba digital, terlebih adanya pandemi Covid-19 seperti sekarang ini. (Tafonao, 2018), mengatakan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan kepada siswa, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk belajar. Menurut (Mashuri & Budiyo, 2020), media pembelajaran dapat mengoptimalkan proses belajar siswa serta pengalaman yang dimiliki oleh siswa menjadi sama. Media pembelajaran memiliki fungsi untuk 1) mengatasi berbagai hambatan seperti verbalisme, salah tafsir, tidak ada fokus perhatian, bosan/jenuh, 2) membangkitkan motivasi dan emosi, 3) mengorganisasikan informasi secara terstandar dan sistematis, 4) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, serta 6) menjembatani kecapaian belajar dan memaksimalkan potensi hasil belajar (Purwaningrum & Ahyani, 2021). Penggunaan media yang tidak relevan dalam pembelajaran tentu dapat mempengaruhi proses dari pembelajaran itu sendiri serta menurunkan kualitasnya. Oleh karena itu penting bagi guru untuk memiliki kemampuan dalam menciptakan, mendesain, maupun memproduksi media pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini, maka tim pengabdian kepada masyarakat dari Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Undiksha, turut berperan serta dalam upaya meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan, mendesain, maupun memproduksi media pembelajaran, melalui suatu kegiatan pelatihan dengan judul “Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Bagi Para Guru di SMP Negeri 5 Kediri”.

Animaker merupakan *platform* pembuat video animasi berbasis *cloud* yang sangat sederhana

(Anurag, 2021). Pengguna yang menggunakan *platform* ini untuk membuat atau mendesain suatu media pembelajaran, tidak harus memiliki pengalaman sebelumnya dalam membuat media. Cukup dengan men-*drag* dan lepas karakter dan *asset* lainnya, maka media pembelajaran sudah bisa dibuat. *Platform* ini juga telah mendukung semua *browser*. File media yang telah selesai dibuat dapat langsung diunduh dalam *full HD* atau membagikannya di Youtube. Animaker juga mendukung pengisian suara, baik dari hasil rekaman secara langsung atau mengambil *file* yang sudah ada, atau dengan mengubah teks menjadi suara melalui Animaker Voice (Mustofa, 2021).

METODE

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan P2M ini adalah metode ceramah, demonstrasi, tanya jawab, dan praktek terbimbing. Dalam implementasinya, kegiatan pelatihan terbagi atas 2 sesi, dimana pada sesi pertama peserta diberikan informasi seputar pemanfaatan Animaker sebagai *platform* pengembangan media pembelajaran, seperti pengenalan Animaker, proses mendaftar di Animaker, hingga pengenalan fitur-fitur dan keunggulan dari Animaker. Sementara pada sesi kedua, peserta akan dilatih tentang cara membuat media pembelajaran dengan Animaker, mulai dari penentuan tema, membuat konsep media/video dan naskah, mengumpulkan *asset design*, memasukan konsep video yang sudah dibuat ke dalam video animasi, merekam suara/*voice over* untuk video pembelajaran, serta mengexport video kualitas 720.

Keberhasilan dari pelaksanaan program Pengabdian Kepada Masyarakat ini akan dilihat dari beberapa tolok ukur, dengan mengacu pada rancangan evaluasi seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Evaluasi Pelaksanaan P2M

Aspek yang dievaluasi	Waktu Pelaksanaan	Indikator Keberhasilan
Kehadiran	Sebelum proses pelatihan dimulai, dengan cara mengisi presensi/daftar hadir.	$\geq 70\%$ peserta hadir dalam kegiatan pelatihan.
Aktivitas/respons peserta	Selama proses pelatihan dan kegiatan praktek berlangsung, dengan cara observasi/pengamatan secara langsung.	Aktivitas berkategori baik. Dalam hal ini $\geq 70\%$ peserta menunjukkan sikap antusias, tekun dan tertib saat mengikuti pelatihan, mulai dari awal hingga akhir kegiatan.
Pemahaman dan keterampilan peserta pada materi yang diberikan	Selama proses pelatihan dan kegiatan praktek berlangsung, dengan cara observasi/pengamatan secara langsung.	Tingkat pemahaman dan keterampilan peserta berkategori baik. Dalam hal ini $\geq 70\%$ peserta mampu membuat/mengembangkan media pembelajaran menggunakan fitur-fitur yang ada pada <i>platform</i> Animaker.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan “Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Bagi Para Guru di SMP Negeri 5 Kediri” dilaksanakan pada hari Kamis, 23 Juni 2021. Dalam pelaksanaan kegiatan tersebut, pelatihan dibagi ke dalam dua sesi. Pada sesi pertama para peserta diberikan informasi seputar pemanfaatan Animaker sebagai *platform* pengembangan media pembelajaran, seperti

pengenalan Animaker, proses mendaftar di Animaker, hingga pengenalan fitur-fitur dan keunggulan dari Animaker. Sementara pada sesi kedua, peserta akan dilatih tentang cara membuat media pembelajaran dengan Animaker, mulai dari penentuan tema, membuat konsep media/video dan naskah, mengumpulkan *asset design*, memasukan konsep video yang sudah dibuat ke dalam video animasi, merekam suara/*voice over* untuk video pembelajaran, serta mengexport video kualitas 720.

Adapun rincian kegiatan yang dilakukan selama proses pelatihan dimulai dari registrasi peserta, pembukaan, pelatihan dan praktek terbimbing, serta penutup.

Ringkasan hasil capaian dari pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini, seperti yang terangkum pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Capaian Pelaksanaan P2M di SMPN 5 Kediri

Aspek yang dievaluasi	Indikator Keberhasilan	Tingkat Capaian
Kehadiran	$\geq 70\%$ peserta hadir dalam kegiatan pelatihan.	80% dari jumlah guru yang diundang hadir dalam kegiatan pelatihan.
Aktivitas/respons peserta	Aktivitas berkategori baik. Dalam hal ini $\geq 70\%$ peserta menunjukkan sikap antusias, tekun dan tertib saat mengikuti pelatihan, mulai dari awal hingga akhir kegiatan.	100%, seluruh peserta terlihat antusias mengikuti pelatihan dari awal hingga akhir kegiatan.
Pemahaman dan keterampilan peserta pada	Tingkat pemahaman dan keterampilan peserta berkategori	90%, sementara 10% yang lain terlihat masih kesulitan dalam

Aspek yang dievaluasi	Indikator Keberhasilan	Tingkat Capaian
materi yang diberikan	baik. Dalam hal ini $\geq 70\%$ peserta mampu membuat/mengembangkan media pembelajaran menggunakan fitur-fitur yang ada pada <i>platform Animaker</i> .	menciptakan, mendesain, maupun memproduksi media pembelajaran menggunakan Animaker, hal ini karena konsep media/video yang akan dibuat belum disusun secara baik, sehingga menyulitkan peserta saat akan mengimplemen tasikannya dengan Animaker.

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini secara umum telah berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang telah dirancang. Tidak ada kendala berarti yang ditemukan selama kegiatan pelatihan berlangsung. Hal ini karena penggunaan aplikasi Animaker sangat mudah, cukup dengan *men-drag* dan lepas karakter dan *asset* lainnya, maka media pembelajaran sudah bisa dibuat. Para peserta terlihat sangat antusias dan tekun mengikuti pelatihan dari awal hingga akhir kegiatan. Beberapa visualisasi dari hasil pengerjaan media pada kegiatan ini yakni sebagai berikut.



Gambar 1. Halaman Awal Media



Gambar 2. Halaman Orientasi



Gambar 3. Halaman Akhir Media

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan secara luring, dengan melibatkan 12 orang guru SMPN 5 Kediri sebagai peserta pelatihan. Guna memaksimalkan pemahaman dan keterampilan para guru dalam menciptakan, mendesain, maupun memproduksi media pembelajaran menggunakan Animaker, tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat melakukan kegiatan pendampingan dimana para peserta diberikan kesempatan secara lebih luas untuk berdiskusi terkait hambatan-hambatan yang dialami selama pelaksanaan pelatihan.

Drs. I Nyoman Sutarya, M.Pd., selaku Kepala SMPN 5 Kediri dalam sambutannya menyampaikan apresiasi yang tinggi serta menyambut baik pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, serta berharap bisa berlanjut ditahun-tahun mendatang dengan program-program yang lebih inovatif. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan salah satu peran serta dari tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat dalam pendayagunaan dan pemanfaatan teknologi informasi dibidang pembelajaran, sehingga mampu menciptakan kualitas pembelajaran

yang lebih inovatif, efektif, dan efisien, terlebih disuasana pandemi seperti saat ini.

Beberapa visualisasi dari kegiatan “Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Bagi Para Guru di SMP Negeri 5 Kediri” yakni sebagai berikut.



Gambar 4. Sambutan Kepala SMPN 5 Kediri



Gambar 5. Peserta Melakukan Praktek



Gambar 6. Sesi Photo Bersama

SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan “Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Bagi Para Guru di SMP Negeri 5 Kediri” secara umum telah berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang telah dirancang.

Hal ini terlihat dari hasil capaian pelaksanaan P2M di SMP Negeri 5 Kediri berdasarkan aspek evaluasi yang telah ditetapkan, seperti aspek kehadiran, aktifitas/respons peserta serta pemahaman dan keterampilan peserta pada materi yang diberikan, seluruhnya berada pada kategori baik.

Tidak ada kendala berarti yang ditemukan selama kegiatan pelatihan berlangsung. Para peserta terlihat sangat antusias dan tekun mengikuti pelatihan dari awal hingga akhir kegiatan. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan salah satu peran serta dari tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat dalam pendayagunaan dan pemanfaatan teknologi informasi dibidang pembelajaran, sehingga mampu menciptakan kualitas pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan efisien, terlebih disuasana pandemi seperti saat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Anurag, 2021. *Animaker Inc: Perangkat Lunak Animasi Terbaik untuk Pemula*. [Online] Available at: <https://www.newgenapps.com/id/blog/animaker-inc-software-animasi-terbaik-untuk-pemula/> [Accessed 16 Pebruari 2022].
- GamatechnoBlog, 2022. *Disruption Era, Dunia Pendidikan Tinggi Harus Peka dengan Perkembangannya!*. [Online] Available at: <https://blog.gamatechno.com/disruption-era-dunia-pendidikan-tinggi/> [Accessed 13 February 2022].
- Mashuri, D. K. & Budiyo, 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *JPGSD*, 8(5), pp. 1-11.
- Munawar, B., Hasyim, A. F. & Ma'arif, M., 2020. Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker pada PAUD di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*, 4(2), pp. 310-320.

- Mustofa, A., 2021. *Animaker untuk Pembelajaran Segala Kondisi*. [Online] Available at: <https://today.line.me/id/v2/article/IN1Ey0> [Accessed 16 Pebruari 2022].
- Nurmaningsih, Jekti, D. S. D. & Jamaluddin, 2013. Pengembangan Media Animasi Biologi dan Efektifitasnya Terhadap Peningkatan Minat serta Hasil belajar Siswa SMA Negeri 7 Mataram. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 1(1), pp. 91-100.
- Purwaningrum, J. P. & Ahyani, L. N., 2021. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Animaker Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Dedication*, 5(2), pp. 155-162.
- Sujatmiko, W. & Saputra, F. R., 2021. PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ANIMAKER BAGI GURU SMK NEGERI 9 PONTIANAK. *Journal Education and Technology*, 2(1), pp. 1-13.
- Tafonao, T., 2018. PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), pp. 103-114.