



Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Animasi untuk Mendukung Program Digitalisasi Sekolah

Meria Ultra Gusteti^{1✉}, Sri Novia Martin², Syariffan³, Siti Nurhikmah⁴,
Pahira Seprilia Antika⁵, & Silvi Oktavia⁶

^{1✉} STKIP Adzkia, meria.ug@stkipadzkia.ac.id, Orcid ID: [0000-0003-2676-5565](https://orcid.org/0000-0003-2676-5565)

² STKIP Adzkia, noviamart@stkipadzkia.ac.id, Orcid ID: [0000-0003-2444-2850](https://orcid.org/0000-0003-2444-2850)

³ STKIP Adzkia, s.syariffan@stkipadzkia.ac.id, Orcid ID: [0000-0002-8573-9685](https://orcid.org/0000-0002-8573-9685)

⁴ STKIP Adzkia, s.nurhikmah@stkipadzkia.ac.id, Orcid ID: [0000-0001-8455-0234](https://orcid.org/0000-0001-8455-0234)

⁵ STKIP Adzkia, p.sepriliaantika@stkipadzkia.ac.id, Orcid ID: [0000-0003-1618-1275](https://orcid.org/0000-0003-1618-1275)

⁶ STKIP Adzkia, s.oktavia@stkipadzkia.ac.id, Orcid ID: [0000-0002-9305-3675](https://orcid.org/0000-0002-9305-3675)

Article Info

History Article

Received:
Aug 2021
Accepted:
Aug 2021
Published:
Aug 2021

Abstract

The Covid-19 era that hit the world had an impact on all aspects of life, one of which had an impact on the world of education. Where the learning process at schools is carried out online, one of which is at SMK N 6 Padang. Since the teaching and learning process is carried out online, teachers usually give assignments such as providing material and practice questions to students via WhatsApp. However, in a process like this, learning becomes monotonous and sometimes makes students lazy to learn. The ability of teachers to create IT-based learning media is also still limited. Meanwhile, in the digital era, a teacher is required to be able to adapt and take advantage of existing technology to improve the quality of learning. Therefore, training is given to teachers in schools to create animation-based learning videos using the Animaker application. The method used in this training is a demonstration and direct practice for teachers with assistance in making learning videos. This training is intended so that teachers at SMK N 6 Padang can make interesting learning videos so that students become more enthusiastic in participating in the learning process even though they are online. Besides, this activity is also a support for the school digitization program. The result of this training is that teachers can create animation-based learning videos using the Animaker application

Keywords:

Instructional Videos, School Digitization, Animaker

How to cite:

Gusteti, M. U., Martin, S. N., Syariffan, S., Nurhikmah, S., Antika, P. S., & Oktavia, S. (2021). Workshop pembuatan video pembelajaran berbasis animasi untuk mendukung program digitalisasi sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*, 1(2), 133-140.

Artikel Info*Riwayat Artikel*

Dikirim:
Agu 2021
Diterima:
Agu 2021
Diterbitkan:
Agu 2021

Abstrak

para pendidik telah mengaplikasikannya dalam pembelajaran via daring. Masa Covid-19 yang melanda dunia berdampak pada seluruh aspek kehidupan, salah satunya berdampak pada dunia pendidikan. Dimana proses belajar di sekolah dilakukan melalui daring, salah satunya di SMK N 6 Padang. Semenjak proses belajar mengajar dilakukan secara daring, para guru biasanya memberikan tugas seperti memberikan materi dan latihan soal kepada siswa melalui WhatsApp. Namun pada proses seperti ini, membuat pembelajaran menjadi monoton dan kadang membuat siswa menjadi malas belajar. Kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis IT juga masih terbatas. Sedangkan di era digital, seorang guru dituntut harus mampu beradaptasi dan memanfaatkan teknologi yang ada untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, diberikan pelatihan kepada guru-guru di sekolah untuk membuat video pembelajaran berbasis animasi dengan menggunakan aplikasi animaker. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah demonstrasi dan praktek langsung kepada guru-guru dengan pendampingan dalam pembuatan video pembelajaran. Pelatihan ini bertujuan agar para guru di SMK N 6 Padang bisa membuat video pembelajaran yang menarik sehingga para siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran walaupun melalui daring. Selain itu kegiatan ini juga merupakan dukungan terhadap program digitalisasi sekolah. Hasil dari pelatihan ini adalah para guru bisa membuat video pembelajaran berbasis animasi dengan menggunakan aplikasi animaker

Kata Kunci:

Video Pembelajaran, Digitalisasi Sekolah, Animaker

Cara Mensitasi:

Gusteti, M. U., Martin, S. N., Syariffan, S., Nurhikmah, S., Antika, P. S., & Oktavia, S. (2021). Workshop pembuatan video pembelajaran berbasis animasi untuk mendukung program digitalisasi sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*, 1(2), 133-140

PENDAHULUAN

Covid-19 ditetapkan sebagai pandemi global oleh WHO karena penularannya yang sangat cepat dan terjadi di berbagai dunia termasuk Indonesia (Handayani, 2020). Penerapan Lockdown atau Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) merupakan salah satu upaya untuk menekan laju penularan pandemi Corona Virus atau Covid 19 (Thorik, 2020). Masyarakat diminta untuk tetap berada di rumah dan mengurangi perkumpulan serta menjaga jarak sosial (Purwanto et al., 2020). Hal ini berdampak pada sistem pendidikan yang akhirnya kegiatan belajar mengajar harus dilakukan dalam jaringan (daring).

Proses pembelajaran daring memanfaatkan jaringan internet yang dapat menghubungkan guru dengan siswa. Dengan sistem pembelajaran daring siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun. Siswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran secara daring dengan sungguh-sungguh agar tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai secara maksimal.

Pembelajaran daring dapat menggunakan berbagai media dan peralatan digital. Seiring dengan perkembangan teknologi orang-orang mulai beralih pada data-data digital dan mulai meninggalkan data-data konvensional. Misalnya dengan adanya e-rapor dan berbagai aplikasi berbasis internet yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Adanya perubahan-perubahan data ini dinamakan dengan sekolah digital. Program sekolah digital merupakan salah satu cara untuk mendukung program tersebut. Sekolah digital adalah semua usaha untuk mengubah sumber daya sekolah ke dalam bentuk digital berbasis internet, menggunakan instrumen yang canggih, sehingga kehidupan nyata sekolah dapat ditingkatkan melebihi waktu maupun ruang yang ada (Mahmud, 2011).

Perkembangan peralatan digital dan akses informasi dalam bentuk digital merupakan tantangan sekaligus peluang (Kuncahyono, Suwandayani, & Muzakki, 2020). Perkembangan media pembelajaran di era digital sering disebut dengan media pembelajaran digital, media pembelajaran digital adalah perpaduan antara penggunaan teknologi dalam bentuk software guna menyalurkan informasi/pengetahuan kepada peserta didik agar peserta didik menerima pengetahuan, ketrampilan, dan sikap dengan lebih mudah, tanpa terkendala ruang dan waktu serta sesuai dengan kenyataan lapangan (Permansah & Murwaningsih, 2018).

Pemilihan media pembelajaran yang tepat juga sangat berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran (Gusteti et al., 2021). Kemampuan guru dalam menggunakan media berbasis IT sangat dibutuhkan terutama pada saat pembelajaran daring (Gusteti & Martin, 2020). Media pembelajaran menjadi salah satu strategi baru dalam pembelajaran di kelas agar mendapatkan siswa mendapatkan pembelajaran yang bermakna, tidak membosankan, dan bersifat konkrit (Agustina, Astuti, & Bhakti, 2018). Penggunaan *mobile learning* terbukti mendorong motivasi dan dukungan siswa dalam kegiatan belajar mereka sendiri (Sulisworo, Ishafit, & Firdausy, 2016). Perkembangan teknologi multimedia menjanjikan potensi besar dalam mengubah cara siswa belajar. Adanya media pembelajaran yang dibuat guru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa tertarik pada pelajaran yang disampaikan guru. Tingkat skill atau kemampuan psikomotorik siswa akan meningkat jika pembelajaran yang diberikan guru diubah (tidak monoton) dan menggunakan media pembelajaran yang menarik (Agustina et al., 2018).

Pembelajaran daring juga diterapkan di SMK N 6 Padang dengan menggunakan media sosial Whatsapp. Whatsapp digunakan sebagai media dalam memberikan materi dan tugas-tugas. Berdasarkan hasil diskusi baik dengan siswa maupun guru diperoleh informasi bahwa penggunaan whatsapp dalam proses pembelajaran kurang efektif. Siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Penggunaan media whatsapp secara terus menerus tanpa diselingi dengan media lain membuat siswa jenuh sehingga siswa menjadi malas untuk mempelajari materi tersebut. Oleh karena itu, sangat perlu diberikan pelatihan kepada guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran seperti membuat video pembelajaran. Hal ini diharapkan agar proses belajar mengajar menjadi bermakna dan membuat siswa menjadi lebih bersemangat untuk belajar (Purwanto et al., 2020).

Banyak teknologi media pembelajaran yang bisa digunakan untuk menunjang pembuatan media pembelajaran, baik yang diterbitkan oleh pemerintah ataupun swasta. Dari pihak swasta

ada beberapa aplikasi yang sudah tidak asing kita dengar seperti, Ruang Guru, Zenius, Quiper, Pahimy dan beberapa aplikasi lainnya (Astini, 2020). Media pembelajaran disebut juga sebagai alat atau sumber belajar yang dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa yang dapat merangsang perhatian, pikiran, perasaan, dan rasa ingin tahu siswa (Pamungkas et al., 2018). Aplikasi media pembelajaran tersebut dapat dimanfaatkan guru, khususnya siswa dan siswi dalam menunjang pembelajarannya. Namun alangkah baiknya jika guru-guru juga mempunyai ilmu dalam pembuatan video agar mempermudah dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah aplikasi yang animaker yang cukup mudah dalam pemakaiannya, baik bagi yang pemula sekalipun. Animaker adalah perangkat lunak video animasi berbasis cloud untuk membuat video profesional berkualitas studio (Raghav, 2014).

Pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi animaker sangat mudah, sehingga guru-guru bisa mempraktekkannya. Selain mudah, membuat video pembelajaran dengan animaker akan membuat siswa menjadi lebih bersemangat belajar dan membuat proses belajar mengajar lebih efektif. Pelatihan ini dilaksanakan bertujuan agar guru-guru di SMK N 6 Padang dapat meningkatkan kemampuannya dalam membuat video pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar mengajar pada masa pandemi Covid-19 serta mendukung program digitalisasi sekolah.

METODOLOGI

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 14 Januari 2021 di SMKN 6 Padang. Ada 25 orang guru yang mengikuti workshop ini. Kegiatan workshop mulai dari perencanaan hingga hasil akhirnya guru/peserta mampu membuat video pembelajaran beranimasi dapat dilihat pada diagram dibawah ini berikut:

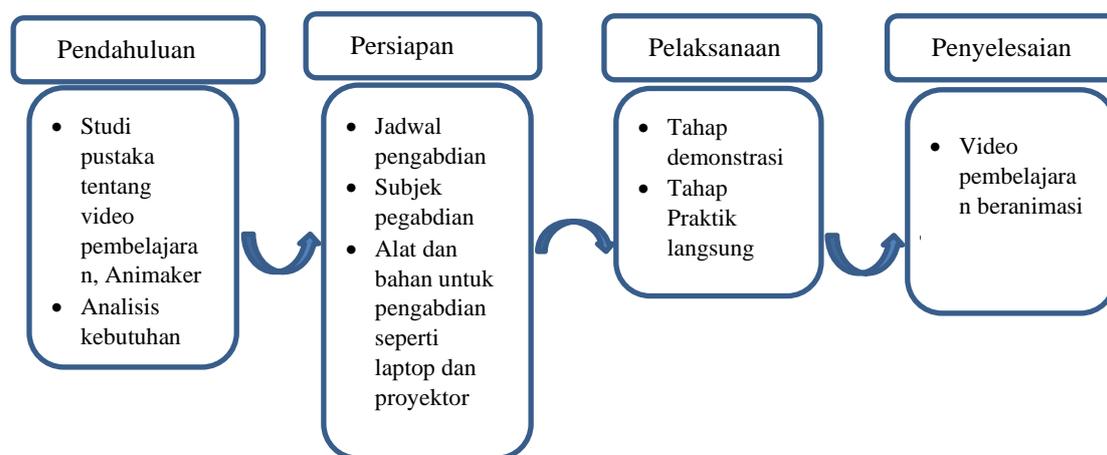


Diagram 1. Alur Kegiatan Workshop Pengabdian kepada Masyarakat

Kegiatan dilakukan dengan pemberian materi disertai praktek secara langsung. Metode yang digunakan yaitu :

1. Metode Demonstrasi

Dengan menggunakan metode demonstrasi ini, diperlihatkan secara langsung bagaimana cara pembuatan media pembelajaran yang baik dan benar. Metode ini dipilih agar nantinya memudahkan peserta dalam mempraktekkannya (Rahmalina, Gusteti, & Desmariansi, 2020) Adapun materi yang didemonstrasikan adalah :

- a. Alat serta software yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran

- b. Cara mencari web “Animaker” di browser yang telah tersedia di url: <https://www.animaker.com/>
- c. Tata cara login ke web “Animaker” baik menggunakan akun Facebook atau akun Gmail
- d. Penjelasan fitur-fitur yang tersedia di web “Animaker”
- e. Proses pembuatan video media pembelajaran menggunakan web “Animaker”
- f. Langkah-langkah mendownload video yang telah dibuat

2. Metode Praktek Langsung dengan Pendampingan

Dengan menggunakan metode praktek langsung, maka peserta dapat mengikuti langkah pembuatan video media pembelajaran sesuai dengan arahan narasumber. Untuk memudahkan peserta, maka tutor pemandu siap membantu peserta tahap demi tahap pembuatan video pembelajaran. Selain itu, peserta diperbolehkan bertanya secara langsung tentang materi yang kurang dimengerti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan workshop dilaksanakan di SMKN 6 Padang dengan jumlah peserta 25 orang guru. SMKN 6 memiliki labor komputer dengan jaringan yang memadai sehingga sangat mendukung pelaksanaan kegiatan ini. Kegiatan ini berlangsung selama 3 jam. Kegiatan diawali dengan pembukaan, sambutan kepala sekolah yang diwakili oleh wakil kepala bidang kurikulum dan dilanjutkan dengan materi. Karena pelatihan ini berbasis online jadi guru-guru harus memiliki jaringan yang memadai dan untuk masuk ke dalam aplikasi Animaker.

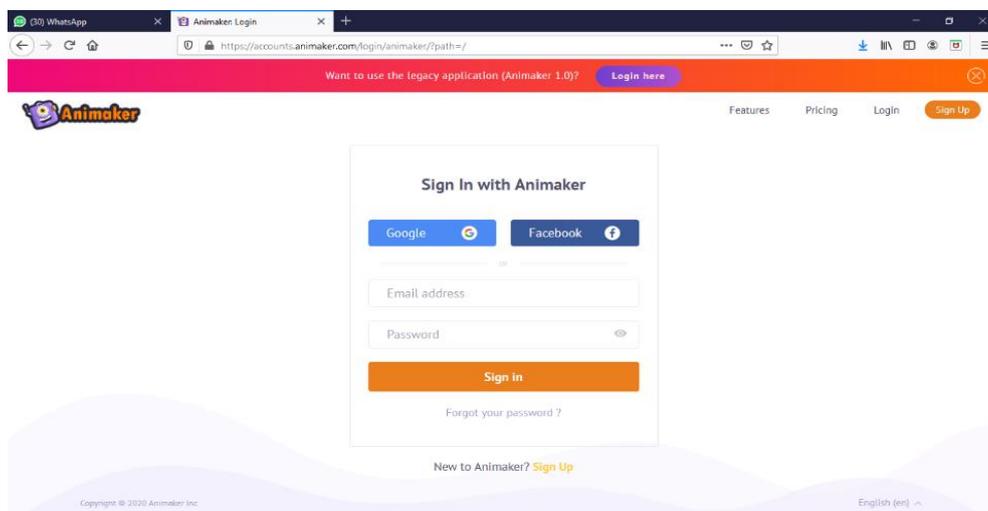
Proses dan Tahapan Pengabdian

a. Tahap Demonstrasi

Pada tahap demonstrasi pemateri menjelaskan tentang aplikasi animaker. Kemudian menunjukkan beberapa contoh hasil media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi animaker. Pemateri menggunakan laptop dan proyektor sebagai media pendukung dalam menyampaikan materinya.

b. Tahap Praktek Langsung

Setelah mendengarkan demonstrasi dari pemateri selanjutnya guru-guru diminta untuk mempraktekkan langsung dengan komputer yang sudah tersedia. Mahasiswa memandu guru-guru untuk mencari web “Animaker” di browser yang telah tersedia, login ke web “Animaker” menggunakan akun Facebook atau akun Gmail. Tampilan awal animaker ketika login dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Awal Animaker Ketika Login

Selanjutnya pemateri menyampaikan fitur-fitur yang ada pada animaker dengan cara praktek langsung tahap demi tahap yang diikuti oleh guru-guru. Mahasiswa membantu guru-guru jika mengalami kendala dalam pembuatan video. Prosesnya mulai dari pemilihan karakter yang akan digunakan dalam video, cara memilih gerakan yang akan digunakan karakter tersebut, pengaturan durasi karakter, memilih desain melalui fitur shape, memilih teks, background, menambahkan musik sampai pada proses penyimpanan video. Kegiatan ini bisa dilihat pada Gambar 2 dan 3.



Gambar 2. Fitur-Fitur yang Ada pada Animaker



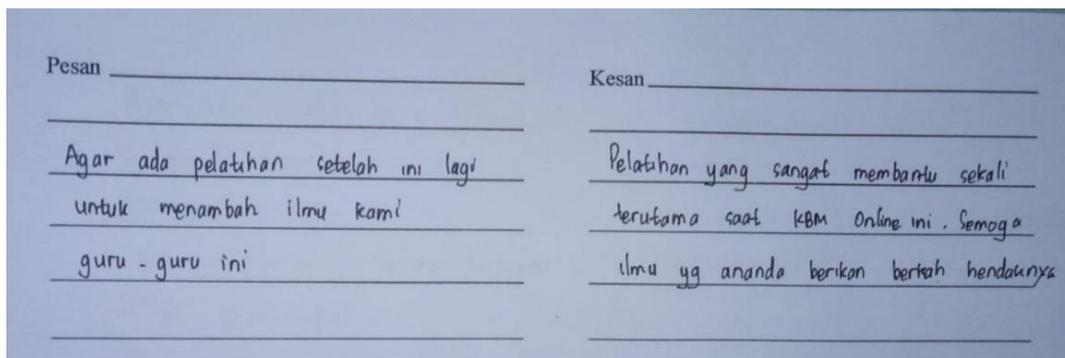
Gambar 3. Mahasiswa Membimbing Guru-Guru dalam Membuat Video

Pada Gambar 3 terlihat, mahasiswa membimbing guru-guru membuat video. Diantaranya sudah ada yang bisa memilih karakter untuk video disertai dengan animasinya.

Hasil Luaran dan Ketercapaian program

Hasil dari workshop ini adalah guru mampu membuat sebuah video pembelajaran sesuai dengan materi bidang studi yang diampu. Video pembelajaran tersebut tidak hanya berisi materi pelajaran tetapi juga terdapat animasi yang menarik. Dengan demikian diharapkan semua guru mampu membuat berbagai video pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran.

Kegiatan workshop ini mendapatkan apresiasi positif dari peserta. Peserta sangat antusias mengikuti kegiatan tersebut. Peserta merasa terbantu dengan adanya workshop ini. Berikut komentar salah seorang peserta terkait workshop yang dilaksanakan.



Gambar 4. Salah Satu Pesan dan Kesan dari Guru Guru SMKN 06 Padang

Peserta juga berharap agar ada kegiatan workshop lain yang berhubungan dengan media pembelajaran berbasis IT. Sehingga meningkatkan keterampilan guru terhadap bahan ajar/media pembelajaran berbasis online.

KESIMPULAN

Kegiatan workshop penggunaan aplikasi Animaker dalam pembuatan video pembelajaran di SMKN 06 Padang berjalan dengan lancar. Ada dua tahapan kegiatan yaitu pertama demonstrasi tentang aplikasi Animaker, kedua praktik langsung bagaimana menggunakan aplikasi animaker dalam membuat video pembelajaran. Hasil dari kegiatan tersebut yaitu guru-guru yang terlibat menjadi peserta workshop mampu dan terampil menggunakan aplikasi animaker untuk membuat media pembelajaran. Beberapa guru mengatakan bahwa mereka sangat senang dan terbantu dengan adanya pelatihan ini. Guru-guru antusias dalam mengikuti kegiatan ini. Guru-guru memiliki minat yang tinggi dalam membuat bahan ajar media pembelajaran berbentuk video. Mereka berharap pelatihan ini juga bisa berlanjut dengan materi-materi terbaru lainnya

PERSEMBAHAN

Terimakasih kami ucapkan kepada Kepala Sekolah SMKN 06 Padang yang sudah memberikan izin untuk melaksanakan kegiatan ini. Begitu juga untuk Wakil Kurikulum yang sudah membuka kegiatan ini dan terkhusus untuk guru-guru yang sudah meluangkan waktunya untuk mengikuti pelatihan membuat video pembelajaran berbasis animasi dengan sangat antusias

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. <https://doi.org/10.15294/usej.v7i1.21355>
- Astini, N. K. S. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lembaga Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura*, 11(2), 13–25.
- Gusteti, M. U. & Martin, S. N. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media prezi pada mata kuliah assessment di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Karakter* 2 (2), 9-16
- 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*, 1940(1), 012098. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1940/1/012098>

- Handayani, D. (2020). Corona Virus Disease 2019. *Jurnal Respirologi Indonesia*, 40(2), 119–129. <http://www.jurnalrespirologi.org/index.php/jri/article/view/101>
- 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/10.31849/lectura.v11i2.4687>
- Mahmud, D. E. (2011.). Mengembangkan Sekolah Digital di Era Globalisasi. *Dinamika Ilmu*, 11(1), 1-16
- Pamungkas, A. S., Ihsanudin, I., Novaliyosi, N., & Yandari, I. A. V. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127. <https://doi.org/10.31000/prima.v2i2.705>.
- Permansah, S., & Murwaningsih, T. (2018). Media Pembelajaran Digital: Kajian Literatur Tentang Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Digital di SMK . *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoran (SNPAP)*. Surakarta: 27 Oktober 2018 hlm.72-76.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C. C., Wijayanti, L. M., & Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1–12.
- Raghav. (2014). *What is Animaker? First Look of Do-It-Yourself Animated Video Making App. Animaker*. Url: <https://www.animaker.com/blog/what-is-animaker/>
- Rahmalina, W., Gusteti, M. U., & Desmariansi, E. (2020). Pelatihan membuat video pembelajaran menarik dengan smartphone pada guru Adzkia. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin* 4 (1), 26-35
- 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. <https://doi.org/10.3991/ijim.v10i3.5268>
- Thorik, S. H. (2020). Efektivitas Pembatasan Sosial Berskala Besar Di Indonesia Dalam Penanggulangan Pandemi Covid-19. *Jurnal Adalah : Buletin Hukum Dan Keadilan*, 4(1), 115–120.