

Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan
23 Oktober 2021, Hal. 308-313
e-ISSN: 2686-2964

Pelatihan pembuatan video animasi sebagai media pembelajaran daring bagi guru SD di BKS Umbulharjo Yogyakarta

Adhi Prahara, Nur Rochmah Dyah Pujiastuti, Nuril Anwar

Teknik Informatika, Universitas Ahmad Dahlan, Jalan Ring Road Selatan, Tamanan,
Banguntapan, Bantul Yogyakarta 55166
Email: adhi.prahara@tif.uad.ac.id

ABSTRAK

Kebijakan pemerintah melalui Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa pandemi virus Corona mengharuskan proses belajar dilakukan dari rumah secara daring. Terutama bagi daerah yang masih berada pada status Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) level 3 dan 4. Kondisi tersebut berdampak pada sekolah terutama guru di BKS Umbulharjo yang diwajibkan untuk menguasai teknologi agar dapat menyelenggarakan pembelajaran secara daring. Oleh karena itu, dalam kegiatan PPM ini dilaksanakan pelatihan pembuatan media pembelajaran yaitu video animasi bagi guru-guru di BKS Umbulharjo. Pelatihan ini bertujuan meningkatkan kemampuan guru dalam membuat video animasi sebagai sarana media pembelajaran daring yang efektif. Metode yang digunakan yaitu persiapan sebelum pelatihan, pemaparan pengetahuan tentang media pembelajaran, pelatihan, pendampingan dan evaluasi hasil pelatihan. Dari hasil evaluasi produk media pembelajaran yang dibuat peserta dengan materi sesuai masing-masing kelas dan dari hasil survei setelah pelatihan didapatkan 81% responden setuju bahwa mereka mampu membuat produk video animasi yang baik untuk media pembelajaran daring dan 90,5% responden setuju bahwa kemampuannya meningkat setelah mengikuti pelatihan. Hasil tersebut selaras dengan tujuan peningkatan keberdayaan mitra yaitu pengetahuan, keterampilan dan pelayanan untuk kegiatan belajar mengajar dari mitra meningkat setelah pelatihan.

Kata kunci : pengabdian, pembelajaran daring, media pembelajaran, video animasi

ABSTRACT

Government policy through the Circular Letter of Ministry of Education and Culture No. 4 in 2020 regarding the implementation of education regulation during the Corona virus pandemic requires all learning processes to be carried out online from home. Especially for some areas that still in the status of Enforcement of Community Activity Restriction (PPKM) level 3 and 4. These conditions have an impact on schools, especially teachers at BKS Umbulharjo who are required to master technology in order to be able to conduct online learning. Therefore, this community service activity holds a training program to make a learning media namely animated video for teachers in BKS Umbulharjo. This training aims to improve the ability of

teachers to create animated videos as an effective online learning media. The method for this training namely preparation before training, knowledge transfer about learning media, training, mentoring and evaluation of training results. From the results of the evaluation of learning media products made by participants with material according to their respective class and from the survey results after the training, it was found that 81% of respondents agreed that they were able to make good animated video products for online learning media and 90,5% of respondents agreed that their abilities had increased after attending the training. These results are in line with the goal of increasing partner empowerment, namely their knowledge, skills and services for teaching activities increase after the training.

Keywords : *community service, online learning, learning media, animated video*

PENDAHULUAN

Kebijakan pemerintah melalui Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 (Kemendikbud, 2020) tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa pandemi virus Corona mengharuskan proses belajar dilakukan dari rumah secara daring. Terutama bagi daerah yang masih berada pada status Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) level 3 dan 4. Kondisi tersebut berdampak pada sekolah terutama guru di BKS Umbulharjo yang diwajibkan untuk menguasai teknologi agar dapat menyelenggarakan pembelajaran secara daring.

Permasalahannya yaitu sebagian besar guru belum optimal dalam memanfaatkan teknologi seperti membuat media pembelajaran yaitu video animasi untuk membantu kegiatan belajar mengajar. Saat ini guru menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku cetak dan alat-alat fisik penunjang pembelajaran lainnya. Pembelajaran konvensional tersebut mempunyai keterbatasan yaitu kurang efektif apabila digunakan untuk skenario pembelajaran secara daring sehingga membuat siswa menjadi berkurang pengalamannya. Kegiatan pembelajaran yang wajib dilakukan secara daring tersebut mendorong pentingnya pelatihan pembuatan media pembelajaran berupa video animasi guna meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan TIK untuk mendukung kegiatan belajar mengajar secara daring.

Keterampilan membuat media pembelajaran terutama video animasi sudah banyak diterapkan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah (Awalia et al., 2019; Prahara & Azhari, 2020; Widiyasanti & Ayriza, 2018). Media pembelajaran tersebut memanfaatkan teknologi seperti video dengan animasi yang interaktif dan audio yang menarik sehingga menambah pengalaman belajar dan menunjang kegiatan belajar yang lebih optimal (Adittia, 2017; Afridzal, 2018; Hadi, 2017; Hasmira et al., 2017; Novita et al., 2019; Saputra & Shofa, 2015).

METODE

Metode pelatihan pembuatan media pembelajaran ini terbagi menjadi beberapa tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan pelatihan, pendampingan dan evaluasi yang secara rinci dijelaskan sebagai berikut.

1. Persiapan sebelum pelatihan

Sebelum melakukan pelatihan dilakukan beberapa persiapan seperti observasi dan menyebarkan kuesioner kepada mitra BKS Umbulharjo, Yogyakarta untuk mengetahui kondisi dan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran serta bagaimana pelaksanaan proses belajar mengajarnya. Dari hasil observasi kemudian dianalisis kebutuhan dari mitra untuk menyusun materi dan konsep pelatihan. Berdasarkan hasil analisis, kebutuhan pelatihannya antara lain komputer dan koneksi internet yang lancar untuk membuka aplikasi

Powtoon. Oleh karena itu, pelatihan dilakukan di Laboratorium Teknik Informatika yang sudah lengkap fasilitasnya.

2. Pelaksanaan pelatihan

Pelatihan dibagi menjadi dua yaitu secara luring dan daring untuk efektifitas pemahaman materi. Pelatihan luring dilaksanakan pada tanggal 31 Agustus dan 1 September 2021 dari pukul 08.00 sampai 14.00 di Laboratorium Teknik Informatika, UAD. Untuk tetap menerapkan protokol kesehatan di Laboratorium, 42 peserta dibagi menjadi dua *batch* pelatihan yaitu guru SD kelas 1-3 di hari pertama dan guru SD kelas 4-6 di hari kedua. Pelatihan dipandu oleh 3 orang dosen sebagai pemateri dan 4 mahasiswa sebagai asisten pelatihan. Pada saat pelatihan luring dilakukan beberapa kegiatan sebagai berikut.

- a) Peserta hadir di Laboratorium Teknik Informatika dengan mengikuti protokol kesehatan sebelum mempersiapkan diri untuk memulai pelatihan.
- b) Pemberian modul pelatihan kepada peserta sehingga peserta lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan.
- c) Pengarahan tentang pengertian media pembelajaran, teknologinya dan jenis-jenisnya.
- d) Pemberian bimbingan tutorial untuk pemanfaatan komputer dan pembuatan video animasi sebagai media pembelajaran mulai dari pembuatan konten materi, mengisi *dubbing* suara dan musik, menjadikan video, dan mengupload ke *cloud* agar bisa diakses oleh siswa.
- e) Pemberian contoh dan kasus permasalahan sehingga peserta diharapkan lebih paham dalam membuat video animasi.
- f) Praktik langsung di laboratorium Teknik Informatika yang dibimbing oleh pemateri yaitu dosen dan asisten mahasiswa.

3. Pendampingan

Setelah pelatihan luring, peserta melakukan pelatihan secara daring dengan didampingi melalui grup chat. Pendampingan dilakukan selama tiga hari yaitu pada tanggal 2 – 4 September 2021. Dalam pelatihan secara daring dilakukan beberapa kegiatan sebagai berikut.

- a) Pendampingan terhadap guru untuk menyelesaikan konten video animasi sesuai topik materi yang diajarkan masing-masing.
- b) Finalisasi produk media pembelajaran video animasi yang telah dibuat.
- c) Diskusi dan tanya jawab dilakukan melalui grup chat secara daring.

4. Evaluasi

Evaluasi dilakukan terhadap hasil media pembelajaran yaitu video animasi yang telah dibuat oleh peserta dari segi konten dan kelengkapan komponennya serta memberikan saran untuk perbaikan. Kuesioner diberikan setelah rangkaian pelatihan selesai untuk mengukur peningkatan keberdayaan mitra dalam membuat media pembelajaran.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Media pembelajaran menggunakan video animasi dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa (Hadi, 2017; Novita et al., 2019; Widiyasanti & Ayriza, 2018). Oleh karena itu, cocok digunakan sebagai media pembelajaran daring dimana siswa dituntut untuk belajar sendiri dari rumah. Pentingnya pelatihan pembuatan media pembelajaran ini terbukti dari kuesioner pra pelatihan yang dibagikan untuk mengetahui kemampuan dan pengalaman peserta dalam membuat video animasi menggunakan aplikasi Powtoon sebagai media pembelajaran daring. Berdasarkan hasil kuesioner mayoritas guru sudah memahami pengertian dari media pembelajaran jenis-jenisnya. Sebanyak 61,9% peserta sudah pernah mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran dan 92,9% sudah pernah membuat media pembelajaran sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta sudah mempunyai pengalaman dalam membuat media pembelajaran. Walaupun sudah berpengalaman tetapi semua peserta belum yakin dengan kemampuannya dalam membuat media pembelajaran yang baik sehingga masih memerlukan pelatihan apalagi teknologi atau aplikasi yang digunakan berbeda.

Selama pelatihan, peserta didampingi oleh dosen sebagai pemateri dan mahasiswa sebagai asisten pelatihan sehingga apabila ada kendala bisa langsung diselesaikan. Dokumentasi saat pelatihan dapat dilihat pada Gambar 1 dan beberapa hasil video animasi yang dibuat peserta selama pelatihan ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 1. Dokumentasi pelatihan.

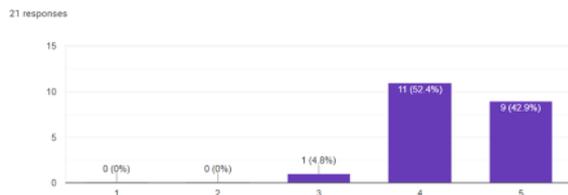
Berdasarkan Gambar 2, hasil video animasi yang dibuat peserta sudah cukup baik dan lengkap memuat konten materi, *background* musik, animasi, dan *dubbing* suara serta sudah sesuai dengan materi yang diajarkan di kelasnya masing-masing.



Gambar 2. Contoh hasil video animasi peserta pelatihan.

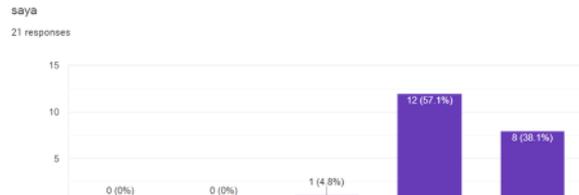
Setelah rangkaian kegiatan pelatihan, kuesioner pasca pelatihan dibagikan kepada peserta untuk mengetahui tanggapan dan peningkatan kemampuan dari peserta. Beberapa hasil dari kuesioner ditunjukkan pada Gambar 3 dimana skala 1: Sangat Tidak Setuju, skala 2: Tidak Setuju, skala 3: Kurang Setuju, skala 4: Setuju dan skala 5: Sangat Setuju.

Saya bisa membuat video animasi menggunakan aplikasi Powtoon



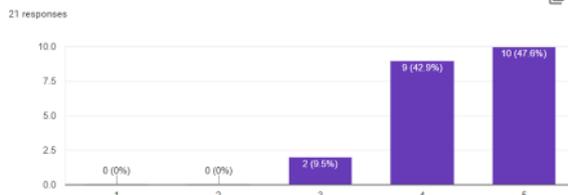
(a) Pemahaman penggunaan aplikasi

Saya tertarik menggunakan aplikasi Powtoon untuk membuat media pembelajaran di sekolah saya



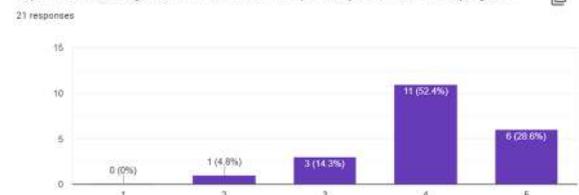
(b) Ketertarikan menggunakan aplikasi

Saya merasa sekarang kemampuan saya dalam membuat media pembelajaran meningkat



(c) Kemampuan setelah pelatihan

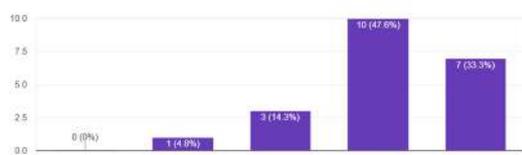
Saya merasa sekarang sudah bisa membuat media pembelajaran video animasi yang baik



(d) Kemampuan membuat video animasi

Saya merasa dapat meningkatkan efektifitas kegiatan belajar mengajar secara daring dengan media pembelajaran video animasi

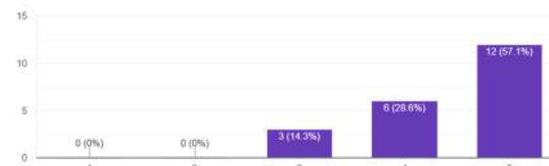
21 responses



(e) Efektifitas penggunaan video animasi

Saya masih membutuhkan pelatihan agar dapat membuat media pembelajaran dengan baik

21 responses



(f) Keinginan melakukan pelatihan kembali

Gambar 3. Beberapa hasil kuesioner setelah pelatihan.

Berdasarkan Gambar 3(a) dapat diketahui bahwa setelah pelatihan sebagian besar peserta sudah paham tentang pembuatan video animasi menggunakan aplikasi Powtoon dan Gambar 3(b) peserta tertarik untuk menggunakan aplikasi ini untuk membuat video animasi dalam proses pembelajaran secara daring di sekolahnya masing-masing. Dengan kata lain, pengetahuan peserta tentang aplikasi teknologi untuk membuat media pembelajaran yaitu video animasi meningkat. Pada Gambar 3(c) terdapat 90,5% responden setuju (skala 4 dan 5) bahwa kemampuannya meningkat setelah mengikuti pelatihan. Gambar 3(d) terdapat 81% responden percaya diri bahwa mereka mampu membuat produk video animasi yang baik untuk media pembelajaran daring. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan peserta meningkat dari sebelum dilakukan pelatihan. Pada Gambar 3(e) terdapat 80,9% responden yang setuju (skala 4 dan 5) bahwa video animasi dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran daring. Peserta optimis bahwa dengan menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran maka pelayanan untuk kegiatan belajar mengajarnya akan lebih efektif. Akan tetapi, karena media pembelajaran jenisnya sangat banyak dan beragam, secara umum peserta masih memerlukan pelatihan agar bisa membuat media pembelajaran dengan lebih baik lagi seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3(f).

SIMPULAN

Pelatihan pembuatan media pembelajaran dalam rangkaian kegiatan PPM sudah berhasil dilaksanakan dengan baik. Pelatihan dilakukan secara luring dan daring sesuai dengan keadaan dan kesediaan mitra. Dari hasil pelatihan dapat disimpulkan bahwa peserta sudah mampu membuat media pembelajaran untuk kegiatan belajar mengajar secara daring di sekolah masing-masing. Hal ini dibuktikan dari hasil video animasi yang dibuat oleh peserta dan dari hasil evaluasi setelah pelatihan yang didapatkan 81% responden setuju bahwa mereka mampu membuat produk video animasi yang baik untuk media pembelajaran daring, 90,5% responden setuju bahwa kemampuannya meningkat setelah mengikuti pelatihan dan 80,9% responden setuju bahwa video animasi dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran daring. Hasil tersebut selaras dengan tujuan peningkatan keberdayaan mitra yaitu pengetahuan, keterampilan dan pelayanan untuk kegiatan belajar mengajar dari mitra meningkat setelah pelatihan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kegiatan ini mendapat dana dari hibah PPM Reguler Universitas Ahmad Dahlan dengan nomor kontrak U.12/SPK-PPM-REGULER-002/LPPM-UAD/III/2021. Ucapan terimakasih disampaikan kepada 1) LPPM UAD sebagai pemberi hibah kegiatan PPM, 2) BKS Umbulharjo sebagai mitra pelatihan, 3) Laboratorium Teknik Informatika sebagai penyedia fasilitas pelatihan, 4) Mahasiswa yang telah membantu selama pelatihan dan 5) Pihak-pihak yang berkontribusi secara langsung maupun tidak langsung dalam pelatihan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adittia, A. (2017). Penggunaan media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 9–20.
- Afridzal, A. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 231–247.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi Powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017*, 96–102.
- Hasmira, H., Anwar, A., & Yusuf, M. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Ngapa. *Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS*, 1(2), 128–137.
- Kemendikbud. (2020). *SURAT EDARAN MENDIKBUD NO 4 TAHUN 2020*. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-covid19>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
- Prahara, A., & Azhari, A. (2020). Pelatihan pembuatan media pembelajaran dan penggunaan aplikasi rapor bagi guru TK Perintis Sendangtirto Kecamatan Berbah. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 366–372.
- Saputra, H. J., & Shofa, V. M. (2015). Keefektifan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Bandungrejo 02 Mranggen. *SEMINAR NASIONAL PGSD 2015*.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1).