

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Platform Animaker Bagi Guru SDN 008 Sungai Kunjang

Rosita Putri Rahmi Haerani¹⁾, Erna Suhartini²⁾

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Mulawarman^{1),2)}

e-mail : Rosita.Putri.Rahmi@fkip.unmul.ac.id

Abstrak. Maksud dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan peran guru di SDN 008 Sungai Kunjang dalam mengembangkan inovasi pembelajaran interaktif. Inovasi media pembelajaran ini berupa media pembelajaran berbasis animasi. Kendala dalam kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran merupakan masalah yang perlu dicari solusinya. Salah satu perkembangan dalam ilmu dan teknologi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien di sekolah dasar adalah dengan menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis animasi. Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini mencakup metode presentasi untuk memperkenalkan media pembelajaran animasi dan platform animaker, metode demonstrasi untuk mengenalkan pengoperasionalisasi Animaker, dan metode praktik untuk membuat animasi secara langsung sesuai dengan jenjang kelas yang diajarkan oleh guru. Evaluasi dilakukan melalui penyelenggaraan kuesioner, yang bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan pembuatan animasi. Kuesioner ini terdiri dari tiga aspek yang mencakup 13 pernyataan. Kegiatan pengabdian masyarakat di SDN 008 Sungai Kunjang berjalan dengan baik, sebagaimana tercermin dari 83,3% peserta telah mampu membuat media animasinya sendiri, serta didukung hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa mitra memberikan respons positif sebesar 88,04% terhadap kegiatan pelayanan ini. Kegiatan ini meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif untuk persiapan materi pengajaran di sekolah. Media pembelajaran berbasis animasi merupakan salah satu inovasi terbaru bagi para guru di SDN 008 Sungai Kunjang.

Kata kunci: *Pelatihan Guru, Media Pembelajaran, Animasi, Animaker*

PENDAHULUAN

Dalam era 5.0 yang berkembang pesat, di mana teknologi terus mengubah lanskap pendidikan dan kebutuhan pembelajaran, tantangan dan peluang baru muncul untuk membentuk masa depan pendidikan. (Suherman et al., 2023) Era ini ditandai oleh perubahan yang mendalam dalam cara siswa memahami, berinteraksi, dan berpartisipasi dalam proses pendidikan. Di era 5.0, dimana teknologi memegang peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan, maka penting bagi guru untuk mengembangkan media berbasis teknologi dalam praktik pengajarannya. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. (Pangestu & Rahmi, 2022) Media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu siswa memahami

konsep yang sulit dengan cara yang lebih visual dan menarik (Astuti et al., 2018), Misalnya, animasi dapat digunakan untuk menjelaskan proses yang sulit dipahami, sedangkan aplikasi interaktif dapat membantu siswa menguji pemahaman mereka secara langsung (Sidabutar et al., 2022).

Animasi sebagai media pembelajaran adalah bentuk media yang menggunakan gambar bergerak, grafik, dan efek visual lainnya untuk menarik perhatian peserta didik dan memperjelas konsep yang diajarkan (Yanti et al., 2022).

Pada kenyataannya, banyak guru yang masih kurang terampil dalam menggunakan teknologi, sehingga sulit bagi mereka untuk mengembangkan dan mengelola media pembelajaran berbasis teknologi dengan baik (Zulfa et al., 2023). Hal ini sejalan dengan data yang didapat melalui observasi lapangan, para guru di SDN 008 Sungai Kunjang dan sekolah dasar lainnya sering menghadapi kendala dalam menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga guru memerlukan pelatihan yang tepat untuk memahami platform yang dapat membantu mereka menciptakan materi pembelajaran berbasis teknologi. Dengan memberikan pelatihan keterampilan IT, guru dapat meningkatkan kompetensi mereka dalam menggunakan berbagai alat dan platform untuk belajar mengajar berbasis animasi dengan efektif (Syahroni et al., 2020). Sehingga pelatihan pembuatan animasi menjadi solusi bagi masalah ini.

Sebuah platform pembuat video animasi yang menarik, yakni Animaker. Platform ini dapat dengan mudah diakses secara gratis melalui tautan www.animaker.com. Animaker menyediakan berbagai elemen kreatif, mulai dari karakter, latar belakang, objek, teks, gambar, video, hingga musik, yang dapat guru manfaatkan dalam proses pembuatan video. Platform ini sangat *user-friendly*, cocok untuk berbagai keperluan seperti proyek pribadi, bisnis, atau bahkan tujuan pendidikan. Salah satu poin menarik lainnya, Animaker merupakan perangkat lunak berbasis cloud, yang berarti semua pekerjaan yang Anda buat disimpan dengan aman pada server cloud. Dengan kemudahan akses dan fitur yang ditawarkan, Animaker dapat menjadi solusi menarik bagi mereka yang ingin merancang video animasi dengan cepat dan mudah. (Rahmadhani & Noviani, 2023). Walaupun Animaker menawarkan berbagai keunggulan dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran, kita juga perlu mempertimbangkan adanya kelemahan. Salah satunya adalah ketergantungan pada jaringan internet yang cukup besar selama proses penggunaan dan pembuatan video animasi. (Nurhasanah et al., 2021).

Berdasarkan masalah tersebut, tim abdimas akan melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk memberikan keterampilan kepada peserta, yang dalam hal ini adalah para guru, sehingga mereka dapat memiliki kemampuan dalam mencipta dan mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan Animaker. Tujuan ini merupakan bagian integral dari pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi, di mana kegiatan pengabdian masyarakat menjadi salah satu wujud kontribusi dari lembaga pendidikan tinggi terhadap

masyarakat. Melalui pelatihan ini, para guru di Sekolah Dasar SDN 008 Sungai Kunjang akan didorong untuk memahami teori serta melatih praktek pembuatan media animasi yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik serta penuh daya tarik bagi siswa. Dengan demikian, pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mencipta materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif menggunakan platform Animaker.

METODE PENELITIAN

Pihak mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah SDN 008 Sungai Kunjang, Kalimantan Timur. Sekolah ini terletak cukup dekat dengan lokasi kampus tim peneliti, hanya sekitar 9,1 kilometer. Sebagai tahap persiapan, tim pengabdian secara aktif berkomunikasi dengan perwakilan dari SDN 008 Sungai Kunjang, baik secara langsung maupun melalui komunikasi online, untuk membahas segala kebutuhan yang diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian. Peran mitra dalam pelaksanaan kegiatan ini melibatkan penyediaan tempat pelatihan, perangkat proyektor, Internet serta peserta pelatihan yang harus membawa laptop masing-masing. Selain itu, mitra juga menyediakan tenaga kebersihan untuk membersihkan lokasi kegiatan sebelum dan setelah pelatihan. Sebelum kegiatan pengabdian dimulai, tim pengabdian juga menerima daftar peserta pelatihan dari pihak mitra, yang terdiri dari 12 guru.

Kegiatan ini terbagi menjadi tiga tahap, yakni persiapan, pelatihan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, yang melibatkan kerjasama antara tim pengabdian dan perwakilan mitra, berbagai langkah dilakukan. Ini termasuk analisis kondisi dan kebutuhan pelatihan yang dibutuhkan oleh mitra, pemilihan topik pelatihan yang sesuai, serta pembuatan materi pelatihan yang disesuaikan dengan profil peserta. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan pelatihan. Dalam tahap ini, materi pelatihan disampaikan oleh dua dosen dari FKIP Universitas Mulawarman. Selanjutnya, peserta diberi kesempatan untuk mempraktikkan desain media pembelajaran menggunakan animaker, dengan bimbingan dari seluruh tim pengabdian yang hadir. Tahap terakhir adalah evaluasi kegiatan. Panitia melaksanakan evaluasi terhadap hasil media animasi yang dibuat oleh peserta pelatihan, serta mengumpulkan tanggapan dari seluruh peserta pelatihan melalui kuesioner yang disebarakan setelah pelatihan berakhir. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mencapai nilai minimal 75% dalam setiap kategori yang dievaluasi dalam kuesioner, termasuk tingkat kepuasan peserta, efektivitas pelatihan, dan manfaat yang diperoleh dari pelatihan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah awal dalam menjalankan kegiatan pengabdian ini adalah melakukan survei lokasi. Pada tahap ini, kami mengadakan wawancara dengan kepala sekolah untuk menggali pemahaman mengenai kebutuhan dan kendala yang dihadapi oleh

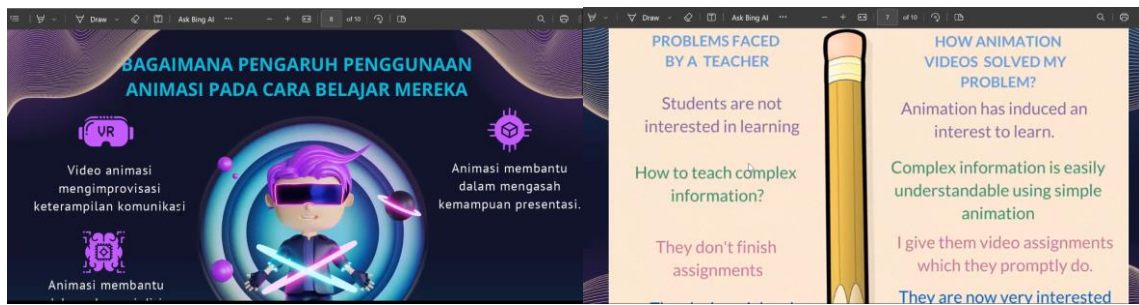
sekolah dalam menghadapi pembelajaran berbasis teknologi. Hasil dari pertemuan ini menunjukkan bahwa kepala sekolah dan guru di sekolah tersebut belum memiliki pengetahuan mengenai platform Animaker, yang merupakan alat untuk membuat video animasi. Seorang guru bahkan menyampaikan bahwa selama ini mereka hanya bisa mengandalkan video atau animasi yang tersedia di YouTube karena sulitnya membuat video animasi sendiri. Tahap persiapan ini juga melibatkan perencanaan untuk memastikan ketersediaan dan pemenuhan segala kebutuhan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam pelaksanaan pelatihan. Setelah menentukan topik pelatihan mengenai penggunaan Animaker dalam pembuatan media pembelajaran bagi para guru, langkah berikutnya adalah menyusun materi pelatihan yang akan disampaikan kepada peserta saat pelatihan dilaksanakan. Dengan melakukan persiapan yang cermat, kita dapat memastikan bahwa pelatihan berjalan lancar dan efektif, serta memenuhi kebutuhan para peserta.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dimulai dengan acara pembukaan dan perkenalan para pelaksana pengabdian. Acara ini dimulai pada pukul 08.30 pagi dan berlangsung sekitar 30 menit. Pembukaan dan perkenalan dilakukan oleh Kepala Sekolah. Selanjutnya, materi pelatihan disampaikan kepada para guru peserta mengenai pengenalan animasi dan pentingnya media pembelajaran berbasis animasi. Materi ini disampaikan oleh narasumber pertama, Erna Suhartini, M.Pd, yang merupakan salah satu anggota tim pengabdian. Seperti yang terlihat dalam Gambar 1, pemateri menggunakan metode pemaparan yang intensif, termasuk penggunaan alat seperti Mentimeter.



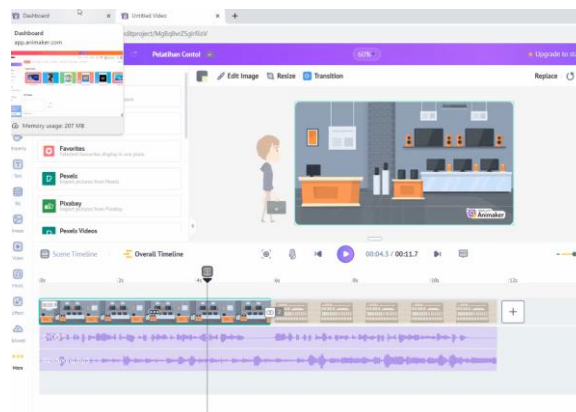
Gambar 1. Tampilan mentimeter yang disajikan pemateri saat pelatihan

Disamping penggunaan mentimeter, penyajian materi juga menggunakan slide yang didesain melalui canva, rekam layer dari materi yang disajikan pada pengenalan awal animasi sebagai media pembelajaran terlihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tampilan slide materi yang disajikan pemateri saat pelatihan

Materi pelatihan disampaikan kepada para peserta, dan selanjutnya dilanjutkan dengan tutorial pembuatan animasi oleh narasumber pemateri kedua, yaitu Rosita Putri Rahmi Haerani, M.Pd seperti yang terlihat dalam Gambar 3, keseluruhan peserta ditampilkan cara membuat animasi dengan menggunakan animaker secara langsung. Peserta yang telah memahami paparan tutorial langsung mempraktikkan hal yang mereka pahami pada laptop mereka masing-masing.



Gambar 3. Tampilan rekam layer tutorial pembuatan animasi oleh pemateri

Selama prosesnya pemateri memberikan bantuan intensif kepada setiap guru yang dalam praktiknya menghadapi kendala dalam pembuatan animasi dengan menggunakan Animaker. Seperti yang terlihat pada Gambar 4 Bantuan ini mencakup situasi di mana guru memerlukan panduan saat mengedit timeline atau menggunakan berbagai alat seperti motion dan text-to-speech yang tersedia dalam Animaker. Pendekatan ini penting untuk memastikan bahwa setiap guru memiliki kesempatan untuk berhasil dalam pembuatan animasi mereka. Dalam menghadapi tingkat pemahaman teknologi yang beragam di antara para guru, beberapa di antaranya memerlukan pendampingan langsung untuk mengatasi kendala yang mereka hadapi. Setelah materi disampaikan, disusul tutorial, dan praktik pembuatan animasi selesai, sesi tanya jawab atau diskusi dilakukan untuk memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengajukan pertanyaan atau berdiskusi tentang

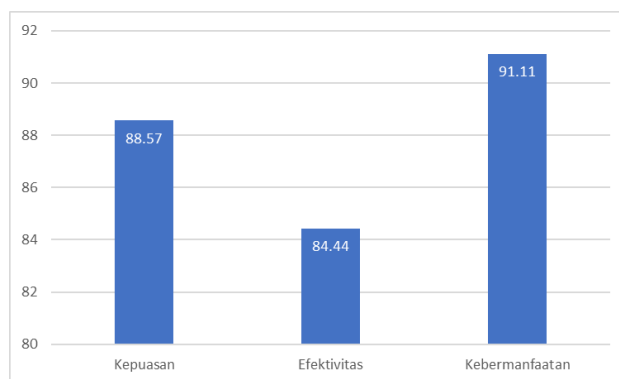
hal-hal yang mereka temui. Pelaksanaan sesi diskusi dan tanya jawab berlangsung selama sekitar 30 menit.



Gambar 4. Praktik terbimbing pembuatan animasi menggunakan platform Animaker

Sebagai penutup kegiatan pengabdian, sertifikat diserahkan kepada pemateri oleh ketua tim pengabdian, dan dilanjutkan dengan pengambilan foto bersama seluruh peserta. Setelah mengikuti pelatihan ini, sebanyak 83,3% guru peserta pelatihan mampu membuat produk akhir animasi, Hal ini sejalan dengan beberapa penelitian yang menyatakan bahwa memberikan pelatihan kepada guru tentang cara membuat media pengajaran digital, seperti animasi dapat membantu mereka mengatasi tantangan dan meningkatkan keterampilan mereka dalam membuat media berbasis teknologi. (Raharjo & Karimah, 2021; Sriyanto et al., 2021; Werdistira et al., n.d.; Yunefri et al., 2022) Selain itu, keberhasilan pelatihan ini juga ditunjukkan oleh Gambar 5 menggambarkan hasil dari kuesioner yang diisi oleh 12 peserta pelatihan. Setiap aspek memenuhi standar keberhasilan sebesar 75% yang menjadi target dalam program pengabdian kepada masyarakat. Dalam kategori Kepuasan, sebanyak 88,57% peserta merasa nyaman dengan interaksi yang terjalin dengan tim pengabdian selama pelatihan. Kolaborasi yang terjadi sepanjang proses pelatihan juga membantu guru berbagi ide, sumber daya, serta dukungan yang dapat memberikan panduan dan umpan balik yang diperlukan guru untuk meningkatkan

media pengajaran digital mereka.(Ginting & Jiuangga, 2022) Respons positif ini menunjukkan bahwa mitra sangat menerima baik pelatihan dan program pengabdian masyarakat yang diselenggarakan oleh tim pengabdian, serta berharap kegiatan serupa dapat diadakan lagi di masa depan.



Gambar 5. Hasil Kuesioner Peserta Pelatihan

Dalam kategori Efektivitas, 84,44% peserta merasa sangat puas dengan pendampingan yang diberikan. Selama pelatihan, dua dosen dan empat mahasiswa mendampingi 12 peserta, sehingga satu anggota tim pengabdian mendampingi dua peserta. Hal ini sangat membantu untuk mengatasi kendala waktu yang terbatas selama pelatihan. Selain kuantitas dari pendamping pada saat praktik pembuatan animasi, faktor lain yang mendukung tingginya kepuasan peserta pelatihan terhadap pendampingan yang dapat dikatakan efektif ini adalah disediakannya akses yang mumpuni pada saat pelatihan seperti laptop, dan jaringan internet serta didukung oleh aset grafis atau elemen multimedia yang bisa membantu guru lebih mudah untuk menemukan objek yang diperlukan oleh media animasi yang dikembangkannya, sejalan dengan hal tersebut, beberapa penelitian juga menyatakan bahwa faktor pendukung keberhasilan pelatihan adalah guru disediakan akses terhadap sumber daya yang diperlukan, seperti alat digital, perangkat lunak, dan elemen multimedia, untuk membuat media pengajaran digital (Raharjo & Karimah, 2021; Sriyanto et al., 2021)

Aspek ketiga adalah Kebermanfaatan. Sebanyak 91,11% peserta sangat setuju bahwa materi pelatihan, yaitu desain media pembelajaran menggunakan animasi, sesuai dan akan bermanfaat dalam pekerjaan mereka sebagai guru. Materi ini membantu mereka mengatasi masalah dalam pembelajaran di kelas, termasuk keterbatasan visualisasi serta kebutuhan pengamatan yang terbatas oleh Indera, misal pada proses yang terjadi pada system pencernaan. Hal yang senada juga diungkapkan peneliti lain bahwa Melalui media animasi interaktif, penyampaian materi dapat menjadi lebih jelas dan tidak hanya bersifat verbal saja. (Fadilla et al., 2023). Hal ini dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang

diajarkan. Animasi interaktif juga dapat mengatasi terbatasnya daya indra dan waktu.(Januanesbi et al., 2014)

Setelah pelatihan, para guru merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran bagi siswa di sekolah dasar. Meskipun mereka merasa terpaksa untuk memahami dan menggunakan teknologi selama pandemi dua tahun sebelumnya, sebagian dari mereka masih perlu memahami lebih lanjut tentang penggunaan teknologi. Oleh karena itu, pelatihan mengenai penggunaan teknologi dalam pembuatan animasi dianggap sebagai upaya nyata untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh para guru, memberikan mereka dukungan dan meningkatkan kepercayaan diri mereka.

KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan media pembelajaran animasi telah sukses dilaksanakan dan mencapai pencapaian yang sangat memuaskan. Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan oleh peserta, dapat diamati bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta mengenai pentingnya animasi dalam konteks pendidikan, melebihi standar keberhasilan sebesar 75% dalam semua kategori kuesioner. Kesuksesan pelatihan ini juga tercermin dari peningkatan kemampuan peserta dalam menciptakan animasi, dengan persentase keberhasilan mencapai 83,3%. Peningkatan ini akan sangat bermanfaat dalam menghadapi pembelajaran yang interaktif dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Peserta yang mampu membuat animasi kini memiliki potensi untuk membantu sesama peserta dalam memahami cara membuat animasi setelah pelatihan selesai. Hal ini berpotensi membangun budaya kolaborasi di antara guru-guru di SDN 008 Sungai Kunjang, terutama dalam hal pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Kesuksesan pelatihan ini merupakan tonggak awal yang positif dalam upaya mengembangkan kemampuan digital guru dan meningkatkan penggunaan teknologi dalam pendidikan, membuatnya lebih efektif dan inovatif..

REFERENSI

- Astuti, I. A. D., Dasmo, D., & Sumarni, R. A. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan aplikasi Appypie di SMK Bina Mandiri Depok. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 24(2), 695–701.
- Fadilla, N., Sari, I. Y., Arafah, F., & Azmi, N. N. (2023). Peranan Media Animasi Interaktif Untuk Mengenalkan Nilai-Nilai Keagamaan Di Sekolah Dasar. *Jurnal AL-Mutaalimah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 1–17.
- Ginting, D., & Jiuangga, V. V. (2022). Pemantapan Literasi Multimedia Guru-Guru Smpk Sang Timur Dalam Perancangan Media Ajar Digital. *WIDYA LAKSANA*, 11(1), 106–117.
- Januanesbi, G., Sunarhadi, M. A., & others. (2014). *Pembelajaran Vulkanologi Secara 3D Berbasis Augmented Reality*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Nurhasanah, E., Maspuroh, U., & Rizal, A. (2021). Pelatihan Perancangan Media Animasi Berbasis Aplikasi Animaker Bagi Guru MTs Ikhwanul Muslimin dan MTs Nahdlatul Ulama Garunggung Kabupaten Karawang. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(1), 449–460.
- Pangestu, D. M., & Rahmi, A. (2022). Metaverse: Media Pembelajaran di Era Society 5.0 untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Indonesia. *Journal of Pedagogy and Online Learning*, 1(2), 52–61.
- Raharjo, J. F., & Karimah, N. I. (2021). Pelatihan e-learning dan pembuatan buku ajar digital bagi peningkatan peran guru millennial. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 1(02).
- Rahmadhani, E., & Noviani, J. (2023). Pelatihan Pembuatan Video Animasi Menggunakan Platform Animaker Bagi Guru Matematika Smp. *Aptekmas Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 6(3), 157–162.
- Sidabutar, Y. A., Simanjuntak, T. A., Tambunan, M. A., & Purba, L. (2022). Sosialisasi Pembuatan Media Animasi dalam Pembelajaran Bahasa di Era Digital. *Jurnal Abdidas*, 3(1), 212–217.
- Sriyanto, S., Banowati, E., & Kurniawan, E. (2021). Pelatihan penyusunan bahan ajar digital bagi guru-guru IPS SMP di Kabupaten Batang. *Educate: Journal of Community Service in Education*, 1(2), 69–77.
- Suherman, Y. R., Nugroho, T. A., Quraini, F. B., & Yasin, M. (2023). Analisis Perkembangan Industrialisasi Era 5.0 Terhadap Kondisi Pendidikan Di Kecamatan Menganti Kabupaten Gresik Jawa Timur. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, 1(3), 169–182.
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan media pembelajaran berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran jarak jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 170–178.
- Werdistira, I. W. A., Prayoga, I. G. P. A., Suryasa, I. W., & Suwartama, I. M. (n.d.). *Implementation of animation digital literacy culture-based English teaching and the use of virtual learning environment (VLE) at SMAN 1 Blahbatuh*.
- Yanti, R. D., Thaha, H., & others. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Peserta Didik SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 81–95.
- Yunefri, Y. Y., Fadrial, Y. E., & others. (2022). Pelatihan Pembuatan Buku Ajar Digital TPACK Dengan Flipbook Bagi Guru SMK Negeri 2 Pinggir. *Mejuajua: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 2(1), 50–55.
- Zulfa, P. I., Ni'mah, M., & Amalia, N. F. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi IT dalam Mengatasi Keterbatasan Pendidikan di Era 5.0 pada Sekolah Dasar. *eL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 5(1), 1–15.