

Pelatihan Pembuatan Animasi Video Pembelajaran Untuk Guru SMA Negeri 1 Sliyeg

Robieth Sohiburoyyan¹, Salamet Nur Himawan² Nur Budi Nugraha³

Politeknik Negeri Indramayu^{1,2,3}

Email: robieth.s@polindra.ac.id

ABSTRAK

Guru merupakan salah satu faktor yang menentukan mutu pendidikan dan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas karena guru berinteraksi langsung dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. SMA Negeri 1 Sliyeg merupakan salah satu sekolah menengah atas yang ada di kabupaten indramayu dan memiliki jumlah siswa lumayan banyak. Kurangnya motivasi siswa SMA N 1 Sliyeg untuk belajar dan kurang kreatifnya guru dalam mengajar membuat siswa cepat merasa bosan. Motivasi siswa pada waktu pembelajaran yang tidak pada tempatnya, yaitu siswa lebih suka ribut, berbicara dengan temannya daripada mendengarkan guru mengajar sehingga kondisi pembelajaran di kelas kurang kondusif. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru SMA N 1 Sliyeg tentang pembuatan animasi video pembelajaran. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini meliputi sosialisasi dan workshop pembuatan animasi video pembelajaran serta pendampingan pembuatan animasi video pembelajaran. Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini agar bisa meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu guru – guru memiliki keahlian dalam membuat animasi video pembelajaran sederhana untuk mendukung pembelajaran di kelas.

Kata kunci (dicetak tebal): Siswa, Animasi, Video, Motivasi

ABSTRACT

Teachers are one of the factors that determine the quality of education and create quality human resources because teachers interact directly with students in the learning process. SMA Negeri 1 Sliyeg is one of the senior high schools in Indramayu district and has a fairly large number of students. The lack of motivation of SMA N 1 Sliyeg students to learn and the lack of creativity of teachers in teaching make students feel bored quickly. Student motivation at learning time is not in place, namely students prefer to make noise, talk to their friends rather than listen to the teacher teaching so that the learning conditions in the classroom are not conducive. The expected result of this service activity is that teachers have expertise in making simple learning video animations to support learning in the classroom so that they can increase student motivation in learning.

Keywords: Student, Animation, Video, Motivation.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wadah mencerdaskan bangsa dan mengembangkan masyarakat dengan berbagai dimensinya (Saputra, 2021). Pengembangan nilai-nilai, pengetahuan dan sikap peserta didik dan masyarakat menunjukkan adanya kaitan antara pendidikan dan dengan tuntutan perubahan yang ada (Zamista et al., 2021). Pendidikan lebih memusatkan peserta didik

pada proses pembelajaran untuk membantu peserta didik menggali, menemukan, mempelajari, mengetahui dan menghayati nilai-nilai yang berguna, baik bagi diri sendiri, masyarakat bangsa dan negara secara keseluruhan (Sumanto & Sadewo, 2021).

Guru adalah salah satu faktor menentukan dalam konteks meningkatkan mutu pendidikan dan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas karena guru adalah garda terdepan yang berhadapan langsung dan berinteraksi dengan peserta didik dalam proses pembelajaran (Nugraha et al., 2019). Mutu pendidikan yang baik dapat dicapai dengan guru yang profesional dengan segala kompetensi yang dimiliki. Pengembangan profesional berkelanjutan (*continuous professional development*) diyakini akan menjadi salah satu faktor penentu utama dari performance (kinerja) guru. Pengalaman negara-negara lain mendukung kenyataan bahwa partisipasi dalam worksop, kursus, dan pelatihan, juga mengarah pada peningkatan mutu guru secara signifikan (Wardhani et al., 2020).

Konsep pembelajaran menuntut adanya perubahan peran guru. Pada konsep tradisional guru lebih berperan sebagai transformator artinya guru berperan hanya sebagai penyampai pesan dengan menggunakan komunikasi langsung, pola ini membuat peserta didik kurang aktif hanya menerima materi saja, seperti halnya analogi gelas yang siap diisi air (Puryono, 2020). Kondisi ini tidak sesuai dengan konsep pembelajaran. Pembelajaran memandang peserta didik sebagai individu yang aktif, memiliki kemampuan dan potensi yang perlu dieksplorasi secara optimal (Susanti et al., 2022). Selain memandang penting peran aktif peserta didik dalam belajar, pembelajaran juga menuntut peran guru lebih luas (Nugraha et al., 2020). Diantara tugas guru tersebut sebagai desainer pembelajaran dalam kata lain mampu merancang sebuah pembelajaran yang baik dan termasuk didalamnya merancang media pembelajaran (Alimudin et al., 2019).

SMA Negeri 1 Sliyeg merupakan salah satu sekolah menengah atas yang ada di kabupaten indramayu. Sekolah tersebut memiliki jumlah siswa yang lumayan banyak yang berasal dari desa sliyeg dan sekitarnya. Fenomena umum dalam pembelajaran pada SMA N 1 Sliyeg masih diwarnai kurangnya motivasi siswa untuk belajar. Kemudian, kurang kreatifnya guru dalam mengajar dan minimnya media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor penyebabnya.

Rendahnya motivasi siswa dalam belajar serta rendahnya minat siswa membaca kembali pelajaran yang telah dipelajari juga berdampak terhadap hasil belajarnya. Pada sisi lain, terdapat motivasi siswa pada waktu pembelajaran yang tidak pada tempatnya, yaitu siswa lebih suka ribut, berbicara dengan temannya daripada mendengarkan guru mengajar. Bahkan ada siswa yang tertidur pada saat guru menerangkan materi pelajaran sehingga kondisi

pembelajaran di kelas kurang kondusif. Oleh karena itu, dalam menyampaikan pelajaran diperlukan media pembelajaran yang efektif salah satunya dengan animasi video pembelajaran (Indrawan et al., 2021).

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru SMA N 1 Sliyeg tentang pembuatan animasi video pembelajaran. Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini agar bisa meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu guru – guru memiliki keahlian dalam membuat animasi video pembelajaran sederhana untuk mendukung pembelajaran di kelas

METODE

Pengabdian masyarakat dilakukan dengan pendekatan sosial. Pendekatan sosial dilakukan dengan melibatkan kelompok sasaran dalam proses persiapan untuk menumbuhkan kesadaran bahwa mereka mempunyai masalah seperti yang dirumuskan dan perlu dilakukan pemecahan masalah. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam 3 tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan pelaporan.

1. Persiapan.

Adapun kegiatan dalam proses persiapan adalah sebagai berikut :

a. Analisis situasi dan kebutuhan masyarakat.

Pada tahap ini dilakukan survei ke SMA Negeri 1 Sliyeg. Disamping survei juga dilakukan wawancara kepada kepala sekolah, wakasek bidang kurikulum, dan para guru mengenai kebutuhan para guru di SMA Negeri 1 Sliyeg, khususnya yang berkaitan dengan kendala yang dialami dalam proses kegiatan belajar mengajar ke siswa.

b. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil analisis situasi dan kebutuhan dilakukan identifikasi dan perumusan masalah khusus yang dihadapi oleh kelompok sasaran. Dalam hal ini kelompok sasaran adalah guru-guru di SMA Negeri 1 Sliyeg yaitu peningkatan kompetensi dalam membuat sebuah media pembelajaran yang menarik sehingga bisa meningkatkan motivasi siswa dalam belajar

c. Menentukan Tujuan

Pada tahap ini ditentukan kondisi baru yang akan dicapai/dihasilkan melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini. Kondisi baru adalah jawaban dari masalah yang telah dirumuskan.

d. Rencana Pemecahan Masalah

Pada tahap ini dilakukan dengan mencari alternatif pemecahan masalah. Pemecahan masalah yang dipilih adalah Pelatihan pembuatan animasi video pembelajaran untuk guru-guru SMA Negeri 1 Sliyeg.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dirumuskan dan tujuan yang hendak dicapai maka program pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam 2 macam kegiatan yaitu :

a. Sosialisasi & Workshop Pembuatan Animasi Video Pembelajaran

Permasalahan bahwa banyak guru yang belum memiliki kemampuan yang cukup dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang menarik. Sosialisasi dan workshop dengan materi baku dan disesuaikan dengan kebutuhan praktis para guru. Pelatihan secara sinkron dilakukan di SMA Negeri 1 Sliyeg secara luring menggunakan materi dan video tutorial yang dibuat oleh team pengabdian.

b. Pendampingan Pembuatan Animasi Video

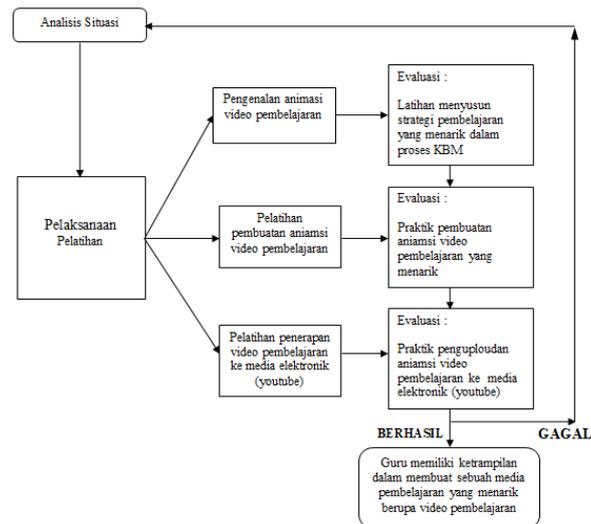
Pendampingan dilakukan sebagai tindak lanjut pelatihan yang merupakan implementasi kemampuan membuat animasi video pembelajaran, yang terdiri dari menginstal *software filmora*, pengenalan *tools* yang ada di *filmora*, menyiapkan materi pembelajaran, melakukan pendampingan praktikum pembuatan sebuah animasi video pembelajaran dengan salah satu materi pelajaran sebagai contoh dan penguploadan video pembelajaran kedalam media sosial misalnya youtube



Gambar 1. Road map pembuatan animasi video

3. Evaluasi dan Pelaporan

Pada setiap tahap dilakukan evaluasi untuk menghindari kesalahan. Apabila hasil evaluasi menunjukkan kekurangan maka dilakukan perbaikan. Pada akhir kegiatan dilakukan analisa terhadap ketercapaian tujuan dan dampak dari keseluruhan kegiatan pengabdian masyarakat terhadap khalayak sasaran. Selanjutnya dilakukan penyusunan laporan sebagai bentuk pertanggung jawaban pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan.



Gambar 2. Rancangan Evaluasi

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Pengabdian pada masyarakat dilaksanakan di laboratorium SMA N 1 Sliyeg. Kegiatan ini telah dilaksanakan dalam bentuk pelatihan pembuatan animasi video pembelajaran untuk guru SMA N 1 Sliyeg. Sebelum kegiatan praktek pembuatan video pembelajaran menggunakan software filmora, kegiatan diawali dengan materi pendahuluan yaitu Urgensi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT. Kegiatan penyajian materi dan diskusi tersebut telah dilaksanakan dengan tujuan menyegarkan kembali pengetahuan guru tentang urgensi media dalam pembelajaran. Disamping itu, perkembangan teknologi menuntut kreatifitas guru dalam memanfaatkannya, diantaranya untuk menjadi media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajarnya.

Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*. Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan



Gambar 3. Diskusi dengan kepala sekolah dan wakakur

Kegiatan pengabdian pembuatan animasi video pembelajaran ini dilaksanakan dalam tiga tahapan yaitu pengenalan software filmora, penginstalan software dan praktikum pembuatan animasi video pembelajaran. Masing-masing kegiatan ini dilakukan dengan mempraktekan secara langsung melalui komputer atau laptop peserta.

Hasil penyajian materi, diskusi dan praktek yang telah dilakukan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Secara umum kegiatan berlangsung dengan sangat baik. Guru-guru sangat antusias dan bersungguh-sungguh mengikuti tahapan demi tahapan sajian materi pelatihan yang disajikan oleh narasumber. Peserta aktif membuat animasi video pembelajaran dengan mata pelajaran yang diampu masing-masing. Tidak sedikit peserta yang bertanya. Hal ini menunjukkan bahwa peserta ingin sukses dalam membuat produknya.
2. Para peserta kegiatan menyatakan bahwa kegiatan tersebut merupakan hal baru dan bisa menambah pengetahuan mereka. Hal ini ditunjukkan dengan konsistensi jumlah peserta sejak awal dibukanya kegiatan sampai dengan ditutup
3. Pada akhir kegiatan pengabdian, beberapa peserta berhasil memaparkan produk animasi video pembelajaran menggunakan software filmora yang telah mereka buat selama pengabdian. Peserta dengan perasaan puas mampu menghasilkan produk sendiri dan dengan begitu percaya diri dalam mempresentasikan produk yang telah dihasilkan sendiri.
4. Kepala sekolah SMA N 1 Sliyeg sangat berterima kasih dan turut serta ikut dalam pengabdian sampai kegiatan berakhir. Kegiatan ini diharapkan menjadi suatu kegiatan yang berkesinambungan dalam peningkatan profesionalisme guru

Hasil pengamatan selama kegiatan pengabdian ini terdapat perbedaan kemampuan yang dimiliki oleh peserta dalam hal ini guru-guru SMA N 1 Sliyeg. Perbedaan ditunjukkan

berkaitan dengan keterampilan mengoperasikan komputer (laptop). Sebagian peserta telah mahir dan lancar dalam mengoperasikan laptop. Dengan demikian peserta tersebut mampu dan lancar dalam menyimak dan mengaplikasikan instruksi dari narasumber. Tetapi, sebagian peserta juga masih kurang terampil dalam mengoperasikan komputer atau laptop. Hal ini merupakan tantangan dalam pelatihan yang dilaksanakan.

Untuk mengantisipasi hal tersebut, narasumber menggunakan metode tutor sebaya, yaitu dengan meminta bantuan para peserta yang telah mahir untuk membantu peserta lainnya. Peserta juga meminta penjelasan instruktur diawali dengan pembuatan animasi video sederhana. Peserta merasakan hal tersebut sebagai suatu kebutuhan yang mendasar. Dengan antusiasme peserta membuat kegiatan berlangsung aktif dan hikmat hingga kegiatan ini berakhir.

Kegiatan pelatihan pembuatan animasi video pembelajaran yang telah dilaksanakan telah mampu meningkatkan pemahaman, peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran. Guru-guru mengetahui, bahwa media pembelajaran bukan sebatas alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Perkembangan teknologi menuntut peningkatan keterampilan guru dalam pemanfaatannya proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan terhadap kegiatan pelatihan pembuatan animasi video pembelajaran bagi guru SMA N 1 Sliyeg, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kegiatan ini telah mampu meningkatkan pengetahuan guru tentang urgensi media pembelajaran serta perkembangan bentuk-bentuk media pembelajaran khususnya berkaitan dengan perkembangan teknologi.
2. Kegiatan ini telah mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer atau laptop diantaranya dalam memuat animasi video pembelajaran menggunakan software filmora

Selain itu juga dalam kegiatan pengabdian ini terdapat beberapa saran yaitu:

1. Guru-guru perlu meningkatkan kemampuannya dalam mengoperasikan komputer. Hal ini sangat berkaitan dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.
2. Perlu dilakukan kegiatan pelatihan yang intensif dan berkesinambungan dalam membina keterampilan guru terutama di pelosok-pelosok daerah dalam rangka peningkatan kualitas guru dan kualitas pembelajaran di sekolah..

3. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan diharapkan dapat memberikan perhatian khusus dalam peningkatan profesionalisme guru dengan melibatkan pihak-pihak terkait seperti LPTK maupun LPMP secara kolaboratif.

DAFTAR PUSTAKA (12pt)

- Alimudin, E., Yuliati, T., & Nugraha, N. B. (2019). Pelatihan Media Pembelajaran dengan Ms. Office Power Point bagi Guru SMA IT Plus BAZMA Brilliant Dumai. *Madani : Indonesian Journal of Civil Society*, 1(1), 11–16. <https://doi.org/10.35970/madani.v1i1.28>
- Devi, W. S., Fadly, A., & Kartikasari, R. D. (2020). Pelatihan Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Guru Di Kota Sukabumi. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 162–168. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v1i2.599>
- Indrawan, S., Nugraha, N. B., Saputra, J., & Sirlyana, S. (2021). in House Training (Iht) Pembelajaran Di Masa Pandemi Dengan Blended Learning Smk N 5 Dumai. *Jubaedah : Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 1(3), 240–246. <https://doi.org/10.46306/jub.v1i3.45>
- Nugraha, N. B., Julanos, J., & Suarlin, J. (2020). Peningkatan Kemampuan Berbahasa Inggris Bagi Siswa SMP. *Madani : Indonesian Journal of Civil Society*, 2(2), 22–27. <https://doi.org/10.35970/madani.v2i2.206>
- Nugraha, N. B., Sellyana, A., & Suhaidi, M. (2019). Pelatihan E-Learning Pada Guru Sma It Plus Bazma Brilliant. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 2(2), 127–132. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v2i2.334>
- Puryono, D. A. (2020). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Untuk Guru Sd Kristen Terang Bagi Bangsa Pati Menggunakan Kinemaster. *Jurnal Pengabdian Vokasi*, 01(04), 242–247. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/jpv/article/view/8821>
- Saputra, B. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Sebagai Konten Online Learning Guru di Kabupaten Lampung Timur. *Jurnal Sumbangsih*, 2(1), 118–125. <https://doi.org/10.23960/jsh.v2i1.40>
- Sulastri, Nurdiayana, Setiawati, Suanto, & Rustandi, R. (2021). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran. *Pro Bono (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(2), 97–103. <https://doi.org/10.18261/issn2387-4546-2007-04-01>
- Sumanto, Y., & Sadewo, Y. D. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran Daring Di Sd Negeri Sojopuro Dalam Masa Covid-19. *Journal of Education Learning and Innovation (ELIa)*, 1(1), 01–14. <https://doi.org/10.46229/elia.v1i1.237>
- Susanti, N., Irawan, Y., & Triyanto, W. A. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di Masa Pandemi Covid 19 pada SMP N 2 Karanganyar Demak. 4(1), 14–20.
- Wardhani, D. K., Susilorini, M. R., Angghita, L. J., & Ismail, A. (2020). Edukasi Pencegahan Penularan COVID-19 Pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Audio Visual. *Jurnal Abdidias*, 1(3), 131–136. <https://doi.org/10.31004/abdidias.v1i3.33>

- Yarmaidi, Zulkarnain, Miswar, D., Utami, D., Tarkono, & Salsabilla, A. (2022). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran ICT Berbasis Virtual Class Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Buguh Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 68–75.
- Zamista, A. A., Nugraha, N. B., & Rahmi, H. (2021). Persepsi Mahasiswa Terhadap Kemampuan Pedagogik Dosen Dan Hubungannya Dengan Kepuasan Belajar Mahasiswa. *Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19*, 1–9.