

Edu Fun Animation : Membuat Video Pembelajaran Menyenangkan Dengan Animasi Bagi Guru Excellent Mandiri School

Despita Meisak¹, Ayu Feranika², Maria Rosario³, Dodo Zaenal Abidin⁴

¹²³⁴Universitas Dinamika Bangsa

E-mail: ¹despitam88@gmail.com, ²ayuferanika2@gmail.com, ³diamar-ros@yahoo.com,
⁴dodozaenal@yahoo.com

Abstrak

Perkembangan teknologi pada bidang pendidikan saat ini, dituntut guru harus bisa memberikan inovasi dalam membuat media pembelajaran yang tepat. Pemanfaatan Smartphone yang praktis dapat mendukung guru dalam mengembangkan media pembelajarannya dengan membuat video animasi yang menyenangkan. Excellent mandiri school adalah salah satu sekolah swasta di Kota Jambi yang memiliki jenjang pendidikan TK, dan SD, terutama untuk anak didik TK yang mana pentingnya konsep bermain dan belajar maka dengan Media pembelajaran dengan video animasi ini bertujuan untuk dapat menarik dan mengarahkan anak didik dalam berkonsentrasi memahami materi pelajaran yang disampaikan, serta meningkatkan minat, rasa senang, ketertarikan ketika belajar karena menggunakan teks bergambar. Berdasarkan observasi yang dilakukan, guru – guru Excellent mandiri school membutuhkan pelatihan pengembangan media pembelajaran untuk anak didiknya, yaitu “ Edu Fun Animation : Membuat Video Pembelajaran Menyenangkan Dengan Animasi Bagi Guru (Excellent mandiri school) “ agar materi yang diberikan menarik dan dapat memotivasi siswa-siswanya untuk memahami materi yang disampaikan, serta meningkatkan kemampuan guru-guru dalam berinovasi membuat media pembelajaran yang menarik berbasis teknologi dengan memanfaatkan smartphone sebagai alat pendukung membuat video animasi yang menyenangkan

Kata kunci: *Pelatihan, Media Pembelajaran, Animasi*

Abstract

With technological developments in the field of education today, teachers are required to be able to provide innovation in making appropriate learning media. The practical use of smartphones can support teachers in developing their learning media by making fun animated videos. Excellent Mandiri School is one of the private schools in Jambi City that has Kindergarten and Elementary school education, especially for Kindergarten students where the concept of playing and learning is important, so this learning medium with animated videos aims to be able to attract and direct students to concentrate on understanding the subject matter presented, as well as increase interest, pleasure, and interest when learning because it uses illustrated text. Based on observations made, Excellent Mandiri School teachers need training in developing learning media for their students, namely "Edu Fun Animation: Making Fun Learning Videos with Animations for Teachers (Excellent Mandiri School)" so that the material provided is interesting and can motivate students to understand the material presented, as well as improve the ability of teachers to innovate in making interesting technology-based learning media by utilizing smartphones as a supporting tool for making fun animated videos.

Kata kunci: *Training, Learning Media, Animation*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri [1].

Guru merupakan pendidik yang memiliki peran sangat penting dalam memberikan kelancaran dalam proses pembelajaran, menciptakan serta membentuk karakter-karakter sumber daya manusia agar memiliki kualitas yang baik [2]. Peranan guru bukan semata-mata memberikan informasi, melainkan juga mengarahkan dan memberi fasilitas belajar (*directing and facilitating the learning*) agar proses belajar lebih memadai [3]. Sehingga secara tidak langsung, guru dituntut memiliki kompetensi yang dapat menciptakan ketertarikan, meningkatkan perhatian siswa, memotivasi siswa, serta mendorong ketertarikan siswa dalam memahami materi yang disampaikan, agar dapat mengoptimalkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif [4].

Inovasi adalah tindakan memperkenalkan praktik baru atau membuat perubahan untuk meningkatkan efektivitas organisasi [5]. Pada perkembangan teknologi saat ini guru harus bisa memberikan inovasi dalam membuat media pembelajaran yang tepat [6]. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya yang dapat dilakukan bagi guru dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, dengan tujuan dapat memberikan materi dalam bingkisan yang lebih menarik dan mudah dipahami, khususnya sesuai dengan perkembangan di era digital saat ini [7].

Penerapan media pembelajaran ini, masih belum banyak dilaksanakan, menurut [8] diindikasikan karena terbatasnya waktu dalam menyiapkan materi, sulit mencari media yang tepat, serta kurangnya pengetahuan dalam membuat media pembelajaran yang tepat dan menarik. Hal ini berakibat dengan belum mendukungnya sarana dan prasarana di sekolah serta lulusan guru yang tidak berlatar pendidikan seni atau desain, menjadikan adanya keterbatasan dalam pembelajaran [9]. Menurut Irawan, E [10], menyebutkan bahwa pendidikan harus mampu memfasilitasi dan mengoptimalkan potensi siswa untuk menjadi bekal mengarungi peluang sekaligus tantangan revolusi industri 4.0 dan society 5.0. Artinya persiapan dalam proses pembelajaran bukan hanya pada sarana prasarana, namun kesiapan tenaga pengajar yang mampu melihat peluang dalam memanfaatkan secara maksimal teknologi.

Pemanfaatan smartphone yang praktis mampu menghasilkan karya video animasi yang cukup baik. Karena pada saat ini banyak yang memanfaatkan smartphone untuk mendukung dalam kegiatan berkomunikasi, browsing, hiburan, bekerja dan sebagai sarana belajar. Terbukti pada masa pandemi semua tingkatan sekolah lebih cenderung memanfaatkan smartphone dalam proses pembelajaran. [11]. Menurut [12] menyatakan bahwa dengan media pembelajaran berupa video animasi dapat memberikan pemahaman yang penuh terhadap materi pembelajaran. Media pembelajaran dengan video animasi ini bertujuan untuk dapat menarik dan mengarahkan siswa dalam berkonsentrasi memahami materi pelajaran yang disampaikan, serta meningkatkan minat, rasa senang, ketertarikan ketika belajar karena menggunakan teks bergambar [13]. Menurut [14] media pembelajaran melalui video animasi juga dapat membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Selain itu, media pembelajaran melalui video animasi juga dapat memberikan tampilan yang lebih menarik dibandingkan media pembelajaran lainnya, sehingga cocok bagi anak-anak karena dianggap dapat meminimalisir kebosanan pada anak-anak [15].

Excellent mandiri school, adalah salah satu sekolah swasta di Kota Jambi yang memiliki jenjang pendidikan TK dan SD. Berdasarkan observasi yang dilakukan guru-guru Excellent mandiri school membutuhkan pelatihan pengembangan media pembelajaran untuk anak didiknya, yaitu “ Edu Fun Animation : Membuat Video Pembelajaran Menyenangkan Dengan Animasi Bagi Guru (Excellent mandiri school) “ agar materi yang diberikan menarik dan dapat memotivasi siswa-siswinya untuk memahami materi yang disampaikan, serta meningkatkan kemampuan guru-guru dalam berinovasi membuat media pembelajaran yang menarik berbasis teknologi dengan memanfaatkan smartphone sebagai alat pendukung membuat video animasi yang menyenangkan.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Profil Lembaga Penyelenggara Kegiatan

Excellent Mandiri School adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang TK, SD dan SMP di Mayang Mangurai, Kec. Alam Barajo, Kota Jambi, Jambi. Dalam menjalankan kegiatannya, Excellent Mandiri School berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Excellent Mandiri School memiliki akreditasi B, berdasarkan sertifikat 450/BAP-SM/X/Jbi/2015. Pembelajaran di SD Excellent Mandiri School dilakukan pada Sehari Penuh. Dalam seminggu,

pembelajaran dilakukan selama 5 hari. Excellent Mandiri School beralamat di Jl. Rd. Syahbuddin No. 01 Rt. 22, Mayang Mangurai, Kec. Alam Barajo, Kota Jambi, Jambi, dengan kode pos 36126.

2.2 Peserta Pelatihan

Berdasarkan target peserta yang dijelaskan sebelumnya yaitu pelatihan ini diikuti oleh guru – guru TK, dan SD serta Staff yang berada di Excellent Mandiri School.

2.3 Penyuluhan /Instruktur

Pada kegiatan pelatihan akan diawali dengan pengenalan institusi, tujuan dan manfaat kegiatan pelatihan yang diberikan kepada peserta yaitu guru-guru, dan staff Excellent Mandiri School, memberikan sedikit gambaran video animasi yang akan dibuat dan aplikasinya. Dalam pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari 2 dosen dan 1 mahasiswa untuk membantu kelancaran kegiatan, yang mana masing-masing memiliki tugasnya yaitu :

1. Despita Meisak

- a. Bertanggung jawab sebagai ketua tim kegiatan pengabdian kepada masyarakat
- b. Menjadi Narasumber dan instruktur pelatihan
- c. Berkoordinasi dengan pihak sekolah terkait izin, sarana dan peserta pelatihan
- d. Bertanggung jawab mempersiapkan materi pelatihan

2. Ayu Feranika

- a. Bertanggung jawab dokumentasi (Laporan dan Publikasi kegiatan)
- b. Menjadi Instruktur pelatihan

3. Maria Rosario

- a. Berkoordinasi dengan pihak sekolah terkait izin, sarana dan peserta pelatihan
- b. Menjadi Instruktur pelatihan
- c. Mempersiapkan alat pelatihan

4. Dr. Dodo Zaenal Abidin S.Kom, M.Kom

- a. Berkoordinasi dengan pihak sekolah terkait izin, sarana dan peserta pelatihan
- b. Menjadi Instruktur pelatihan
- c. Mempersiapkan alat pelatihan

5. Inggrit Febri

- a. Bertanggung jawab membantu peserta yang kesulitan mengikuti instruksi pelatihan
- b. Bertanggung jawab dokumentasi kegiatan
- c. Bertanggung jawab kelengkapan kegiatan (Absen, modul, bahan kegiatan dll)

2.4 Alat Bantu Kegiatan

Guna kelancaran pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, maka dibutuhkan beberapa alat bantu yaitu :

a. Untuk Perangkat Keras

- Laptop
- Infokus
- Handphone Android
- Alat Bantu Pembuatan Animasi
 - Stand Holder handphone
 - Bluetooth Remote HP
 - Bracket
 - Stiker/ Gambar untuk animasi

b. Perangkat Lunak

- Aplikasi Stop Motion

2.5 Pelaksanaan Kegiatan

Pada perencanaan kegiatan ini meliputi yaitu :

1. Pembuatan Proposal untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat kepihak kampus dan pembuatan surat tugas oleh bagian LPPM untuk diberikan kepada pihak sekolah terkait izin pelaksanaan kegiatan.
2. Persiapan Kegiatan PKM :
Ketua dan anggota tim pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat mempersiapkan kebutuhan untuk kelancaran kegiatan bersama pihak sekolah, memastikan alat bantu peserta, sarana dan prasarana yang dibutuhkan termasuk jumlah peserta yang akan ikut dalam pelatihan +/- 22 Guru TK, SD dan Staff . Excellent Mandiri School.

3. Materi yang diberikan yaitu :

- Memulai aplikasi
- Fitur pada aplikasi
- Membuat animasi
- Record Voice
- Export to Movie



4. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan PKM ini dilaksanakan di ruang rapat Excellnt Mandiri School Jambi, Pelaksanaan kegiatan terdiri dari :

1. Pembukaan dan penyampaian maksud dan tujuan kegiatan oleh ibu Ayu Feranika
2. Pembagian Modul dan Absensi kepada peserta dibantu oleh mahasiswa
3. Dilanjutkan penyampaian materi animasi oleh ibu Despita Meisak dan pembagian alat dan bahan animasi dengan tema yang telah di siapkan yaitu Rambu – Rambu Lalu Lintas, Budaya Indonesia, Kuliner Indonesia, Rukun Islam, Jenis-jenis Pekerjaan
4. Pelatihan pembuatan animasi oleh peserta di bantu oleh semua anggota team PKM
5. Memberikan reward bagi kelompok yang dapat menyelesaikan tugas sesuai tema yang telah dibagikan
6. Foto bersama peserta sebagai dokumentasi kegiatan seminar bersama team Pengabdian Kepada Masyarakat

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Kegiatan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada hari Senin 29 Mei 2023 di ruang Rapat Excellnt Mandiri School Jambi dengan judul yaitu “Edu Fun Animation : Membuat Video Pembelajaran Menyenangkan Dengan Animasi Bagi Guru (Excellent Mandiri School). Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan inovasi pada pembelajaran yang ada pada sekolah excellent Mandiri School dengan pelatihan pembuatan animasi, menjadi sebuah media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak didik karna memberikan tampilan yang menarik untuk anak didik jenjang SD dan TK dengan alat bantu smartphone.

Pelatihan ini dilaksanakan oleh 4 orang dosen dan mahasiswa yang mana masing- masing anggota memiliki peran yaitu : berkoordinasi dengan pihak sekolah terkait izin , jadwal, peserta, sarana dan prasarana dan mahasiswa membantu membantu mendukung kelancaran kegiatan dengan mempersiapkan semua bahan dokumentasi kegiatan seperti absensi , peralatan, persiapan pelaksanaan di ruangan dan membantu peserta yang kesulitan membuat animasi.

3.2 Tanggapan Peserta

Pihak sekolah sangat mendukung pelaksanaan kegiatan dengan mengikutkan semua staff dan guru untuk mengikuti pelatihan termasuk kepala sekolah Excellent Mandiri School ikut serta dalam pelatihan. Serta membantu mempersiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan.

Peserta sangat antusias mengikuti pelatihan, terlihat dari hasil video yang telah di upload di laman youtube masing-masing perserta, tanya jawab dan tugas yang diberikan dapat diselesaikan dengan baik

3.4 Dokumentasi

Dokumentasi Pengajuan Izin Kepada Kepala Sekolah Excellent Mandiri School Bapak Drs. H.AZMAN CHANIAGO, M.Pd



Pembukaan, dan penyampaian maksud, tujuan kegiatan PKM kepada peserta oleh Ibu Ayu Feranika



Penyampaian Materi Pelatihan “Edu Fun Animation oleh Ibu Despita Meisak



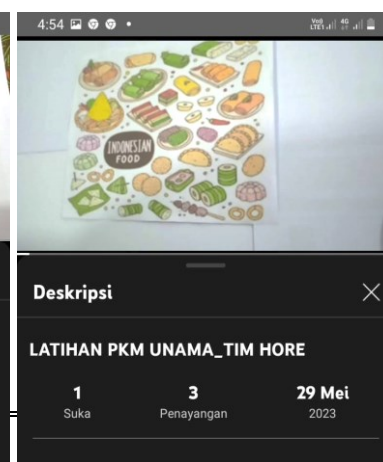
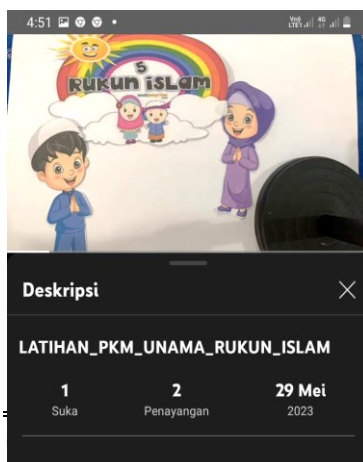
Pembuatan Video Animasi oleh Peserta

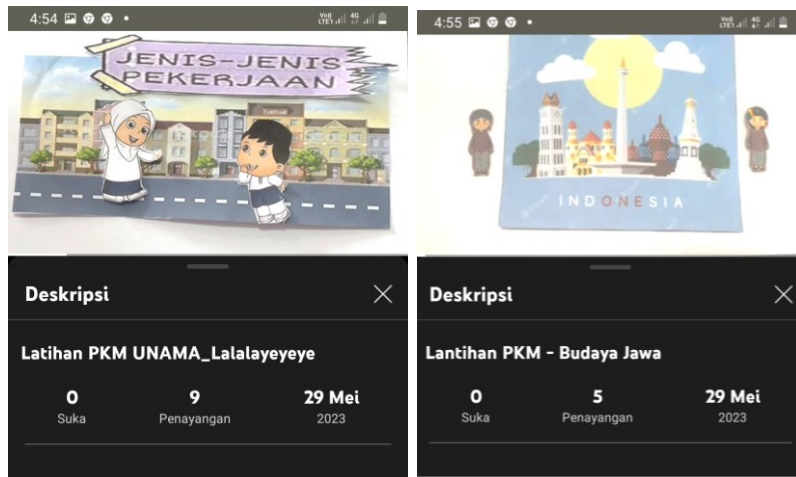


Pemberian Reward Kepada Kelompok Yang Sudah Menyelesaikan video Animasi



Hasil Karya Pelatihan PKM





4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Dari kegiatan ini, maka dapat disimpulkan yaitu :

1. Peserta sudah paham tujuan dan manfaat dari edufun animation bagi anak-anak didik
2. Dari hasil pelatihan ini peserta dapat menambah wawasan terkait media belajar yang inovatif untuk anak didik
3. Dari hasil kegiatan ini 90 % peserta dapat mengerjakan pembuatan video animasi dengan baik sampai pada posting ke media sosial

4.2 Saran

Adapun saran untuk kegiatan pengabdian ini ialah adanya pelatihan terkait teknologi untuk meningkatkan Kompetensi guru-guru yang ada di Ecellent Mandiri School.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Hidayat, S. Ag, and M. Pd, *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah.* .
- [2] D. K. Yestiani and N. Zahwa, "Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar," *Fondatia*, vol. 4, no. 1, pp. 41–47, 2020, doi: 10.36088/fondatia.v4i1.515.
- [3] M. Zein, "Peran Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran," *J. Perkemb. Surabaya*, vol. 2, no. 12, pp. 1–12, 2021.
- [4] T. Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT J. Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarb.*, vol. 3, no. 1, p. 171, 2018, doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
- [5] Redmon Windu Gumati, "Inovasi Pendidikan dalam Efektivitas Penerapan Kurikulum 2013," *J. Syntax Imp. J. Ilmu Sos. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 4, pp. 264–279, 2020.
- [6] L. D. Herliandry, Nurhasanah, M. E. Suban, and K. Heru, "Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19," *J. Teknol. Pendidik.*, vol. 22, no. 1, pp. 65–70, 2020, [Online]. Available: <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>.

-
- [7] I. A. D. Astuti, D. Dasmo, and Y. B. Bhakti, "Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Interaktif dengan Powtoon," *J. SOLMA*, vol. 10, no. 1, pp. 61–69, 2021, doi: 10.22236/solma.v10i1.6268.
- [8] J. Pengabdian *et al.*, "Pelatihan Penggunaan Tool Pembelajaran Daring Yang," vol. 1, pp. 26–29, 2022.
- [9] R. H. Jones and C. A. Hafner, "Understanding Digital Literacies: A Practical Introduction," *Underst. Digit. Literacies A Pract. Introd.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–321, 2021, doi: 10.4324/9781003177647.
- [10] E. Irawan, "Pelatihan Blended Learning Sebagai Upaya Menghadapi Society 5.0," *Aksiologi J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 2, pp. 190–198, 2020, doi: 10.30651/aks.v4i2.3499.
- [11] M. P. Sari, D. Rinjani, F. C. Permana, I. P. Sari, and N. Hidayah, "Pemanfaatan Smartphone dalam Menciptakan Animasi Stop Motion sebagai Alternatif Media Ajar Guru SMK Multimedia," *TEKMULOJI J. Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 24–31, 2021.
- [12] Jamila, Ahdar, and E. Natsir, "Problematika Guru dan Siswa dalam Proses Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di UPTD SMP Negeri 1 Parepare," *L Ma' Arief J. Pendidik. Sos. Dan Budaya*, vol. 3, no. 2, pp. 101–110, 2021, [Online]. Available: <https://ejurnal.iainpare.ac.id/index.php/ALMAARIEF/article/view/2346>.
- [13] Z. NI'MAH, "Peran Media Video Animasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Fiqih Siswa Kelas 1 Mi Islamiyah Pangkah Kulon Ujungpangkah Gresik," Surabaya, 2020.
- [14] E. S. Pane, R. Novendra, Afriansyah, and I. Rangga Bakti, "Pelatihan Animasi Stop Motion Layanan Masyarakat Untuk Content Youtube Bagi Siswa SMK Negeri 2 Pinggir," *Mejuajua J. Pengabd. pada Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 41–44, 2022, doi: 10.52622/mejuajujabdimas.v2i1.47.
- [15] M. R. Apriansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta," *J. PenSil*, vol. 9, no. 1, pp. 9–18, 2020, doi: 10.21009/jpensil.v9i1.12905.