

PELATIHAN ANIMATED VIDEOS SEBAGAI MEDIA PENUNJANG PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DI MTsN 3 BATOLA

Sefto Pratama¹, Erfan Karyadiputra², Fauzi Yusa Rahman³, Indu Indah Purnomo⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi,

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin

e-mail: seftoprutama.bjm@gmail.com, erfantsy@gmail.com, fauziyusarahman@gmail.com,

indumbc@gmail.com

Abstrak

Sebagai seorang pengajar profesional yang sesuai dengan amanat Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Guru diharapkan terus mengembangkan kompetensinya baik dalam hal kemampuan penyampaian materi secara verbal maupun keterampilan dirinya terutama dalam memanfaatkan perkembangan teknologi informasi untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif di Sekolah. Adapun pelaksanaan kegiatan PKM (pengabdian kepada masyarakat) ini bertujuan untuk membantu para Guru di MTsN 3 Barito Kuala dalam membuat video pembelajaran berbasis multimedia seperti pembuatan video animasi menggunakan Canva. Adapun metode yang digunakan antara lain yaitu metode presentasi, metode pelatihan sekaligus pendampingan serta metode praktek mandiri. Adanya kegiatan PKM ini dapat membantu guru MTsN 3 Barito Kuala dalam membuat video pembelajaran yang interaktif sesuai perkembangan teknologi dan berhasil meningkatkan level keberdayaan peserta dengan rata-rata peningkatan sebesar 50%.

Kata kunci: Animasi, Guru, Video

Abstract

As a professional teacher in accordance with the mandate of the Law of the Republic of Indonesia No. 14 of 2005 concerning Teachers and Lecturers, The Teacher is expected to continue to develop his competence both in terms of verbal material delivery ability and his own skills, especially in utilizing the development of information technology to support the effective learning process in the School. The implementation of PKM (community service) activities aims to help Teachers at MTsN 3 Barito Kuala in making multimedia-based learning videos such as making animated videos using Canva. The methods used include presentation methods, training methods as well as mentoring and self-practice methods. The existence of this PKM activity can help MTsN 3 Barito Kuala teachers in making interactive learning videos according to technological developments and successfully increase the level of empowerment of participants with an average increase of 50%.

Keywords: Animation, Teacher, Video

PENDAHULUAN

Sesuai amanat Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 tahun 2005 mengenai Dosen maupun Guru terutama tentang kompetensi-kompetensi yang harus dimiliki dan terus dikembangkan Guru sebagai seorang pengajar profesional seperti soft skill dan hard skill dengan memaksimalkan pemanfaatan perkembangan teknologi informasi terutama untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran di Sekolah (Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia, 2005). Terlebih lagi pandemi Covid 19 ini juga dampaknya dirasakan diberbagai bidang kehidupan termasuk dibidang pendidikan sehingga menimbulkan perubahan pada sistem pendidikan. Adanya perkembangan revolusi industri yang sekarang pada revolusi industri 4.0 sehingga sudah sangat mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia sebagai penunjang pembelajaran di Sekolah (Subawa et al., 2021). Pelaksanaan pembelajaran selalu melibatkan tiga komponen utama yaitu komponen penerima pesan (Murid), komponen pengirim pesan (Guru), dan komponen pesan itu sendiri berupa materi pelajaran (Sari et al., 2021). Proses belajar mengajar pada hakikatnya juga merupakan proses berkomunikasi sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran biasanya disebut media pembelajaran (Oktaviani, 2019). Ada beberapa media teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif seperti canva dan powtoon. Pembelajaran dalam berbasis teknologi menjadi solusi agar pembelajaran tetap dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (Gellysa Urva et al., 2021).

PKM (pengabdian kepada masyarakat) merupakan suatu sarana dalam menjembatani antara dunia pendidikan dengan masyarakat secara langsung sehingga mampu menghadapi tantangan kedepannya mengikuti perkembangan di era globalisasi (Andriyani & Christy, 2018). Dari hasil observasi dan wawancara kepada Kepala Sekolah MTsN 3 Barito Kuala didapatkan, masih belum maksimalnya penggunaan fasilitas teknologi sebagai media pembelajaran seperti penggunaa media pembelajaran berbasis multimedia. Teknologi multimedia dapat menjadi media pembelajaran alternatif terutama untuk memperkenalkan nilai moralitas, nilai agama dan nilai tradisionalitas (Achmad et al., 2021). Sebagai salah satu komponen penunjang sistem pembelajaran, media pembelajaran berbasis multimedia menduduki posisi yang cukup penting (Supriyadi, 2020). Multimedia juga memberikan kesempatan kepada Guru untuk mengembangkan metode pembelajaran sehingga mampu menghasilkan hasil pembelajaran yang maksimal (Retnawati et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga menjadi hal yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas pembelajaran (Narastrri Insan Utami, Mulianti Widanarti, 2021). Adanya penggunaan teknologi, informasi dan komunikasi sebagai bagian dari media pembelajaran menjadikan salah satu langkah efektif dan efisien yang dapat digunakan Guru dalam memajukan kualitas dan kuantitas pendidikan yang ada di Indonesia (Fauzi Yusa Rahman et al., 2021). Oleh sebab itu melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk melatih Guru dalam membuat animasi video sebagai media pembelajaran interaktif. Animasi video merupakan gambar yang mampu bergerak dari beberapa kumpulan objek (gambar) yang telah tersusun (Waode Eti Hardiyanti1, Muhammad Ilham, Waode Ekadayanti, 2020). Dengan adanya PKM (kegiatan pengabdian kepada masyarakat) ke MTsN 3 Barito Kuala ini sangat membantu para Guru yang selama ini masih kesulitan terutama dalam pembuatan video animasi untuk digunakan sebagai media pembelajaran alternatif di Sekolah.

METODE

Pada pelaksanaan kegiatan PKM ini, digunakan beberapa metode agar pelaksanaannya bisa berjalan dengan baik dan sesuai target seperti metode presentasi untuk sosialisasi dan penyampaian materi awal, kemudian untuk meningkatkan hard skill peserta maka digunakan metode pelatihan sekaligus pendampingan yang kemudian diakhiri dengan metode praktek mandiri serta evaluasi menggunakan kuesioner free test dan post test untuk mengetahui tingkat keberdayaan peserta. Adapun penjelasan rinci dari beberapa tahapan metode pelaksanaan yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Presentasi untuk sosialisasi dan penyampaian materi awal sehingga dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman, prilaku dan sikap peserta, terutama yang terkait dengan tujuan dan materi kegiatan yang dilakukan.
2. Pelatihan sekaligus pendampingan untuk meningkatkan hard skill peserta dalam membuat animasi video untuk media pembelajaran.
3. Praktek mandiri peserta dalam membuat animasi video untuk media pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

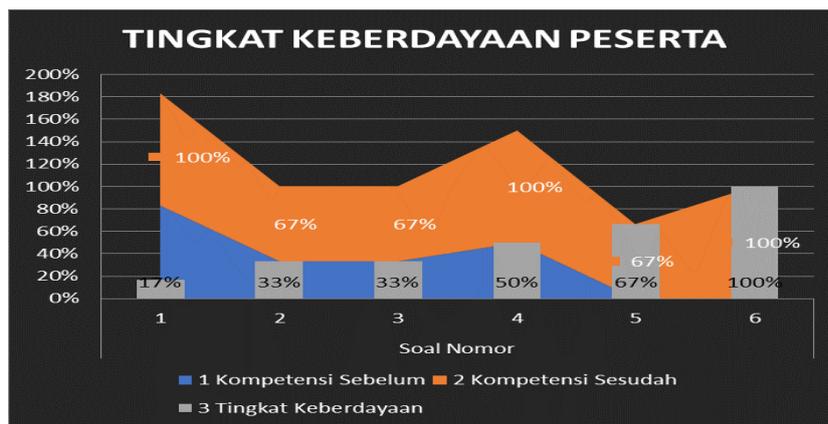
Adapun beberapa hasil dari pelaksanaan kegiatan PKM (pengabdian kepada masyarakat) yang dilaksanakan di MTsN 3 Barito Kuala, Desa Anjir Muara Kota Tengah, Kabupaten Barito Kuala pada tanggal 26 Februari 2022 secara garis besar mencakup beberapa komponen yaitu :

1. Pelaksanaan berhasil mencapai target dari segi jumlah peserta pelatihan yang ikut berpartisipasi, Sesuai target awal peserta yaitu 5 orang perwakilan Guru MTsN 3 Barito Kuala karena agar lebih efektif dan efisien terutama pelaksanaan dilaksanakan pada jam Sekolah, bahkan pada pelaksanaannya peserta yang ikut berpartisipasi ternyata melebihi target awal karena materi pelatihan yang memang sesuai dengan kebutuhan para Guru dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia terutama di masa pandemi Covid 19.
2. Tersampainya semua materi pada saat pelaksanaan kegiatan dan didukung dengan pembagian modul untuk praktek mandiri sehingga semua materi dapat dipahami dengan baik.
3. Peserta sangat antusias selama mengikuti kegiatan karena peserta terlihat aktif bertanya tentang materi terutama saat sesi pelatihan membuat animasi video menggunakan Canva.

- Adanya peningkatan tingkat pemberdayaan peserta dari sebelum pelaksanaan dan sesudah pelaksanaan yang dapat dianalisa melalui hasil evaluasi *free test* dan *post test* secara daring. Adapun hasil peningkatan tingkat pemberdayaan peserta dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Progres Tingkat Keberdayaan Peserta

No	Keterangan	Soal Nomor						Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6	
1	Kompetensi Sebelum	83%	33%	33%	50%	0%	0%	33%
2	Kompetensi Sesudah	100%	67%	67%	100%	67%	100%	83%
3	Tingkat Keberdayaan	17%	33%	33%	50%	67%	100%	50%



Gambar 1. Grafik Tingkat Keberdayaan Peserta

Berdasarkan analisa hasil evaluasi freetest dan posttest diatas maka didapatkan adanya peningkatan tingkat keberdayaan peserta sekitar dengan rata-rata 50% sehingga kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan cukup berhasil dalam meningkatkan tingkat keberdayaan peserta.

Adapun beberapa hambatan dari pelaksanaan kegiatan ini seperti tidak stabilnya fasilitas jaringan internet sekolah dan kemampuan dasar para peserta yang berbeda-beda, namun hambatan tersebut pada pelaksanaanya dapat diatasi dengan baik seperti dalam hal jaringan internet sekolah dapat diatasi dengan tethering hotspot sedangkan mengatasi kemampuan peserta dengan melakukan pendampingan.



Gambar 2. Foto Bersama Peserta Pelatihan



Gambar 3. Foto Pelaksanaan Pelatihan

SIMPULAN

Pelatihan media pembelajaran berbasis multimedia seperti pembuatan animated videos pembelajaran menggunakan Canva ini sangat bermanfaat bagi para Guru di MTsN 3 Barito Kuala karena sesuai dengan kebutuhan peserta untuk meningkatkan kompetensi sebagai seorang pengajar profesional yang sesuai dengan amanat Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Penggunaan metode pelatihan yang disesuaikan dengan latar belakang Guru yang berbeda-beda membuat pelatihan ini lebih mudah dipahami peserta. Adanya peningkatan tingkat pemberdayaan peserta dari sebelum pelaksanaan dan sesudah pelaksanaan yang dapat dianalisa melalui hasil evaluasi free test dan post test secara daring sehingga ketercapaian tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian terutama dalam hal pengenalan materi dan pelatihan dianggap telah berhasil membantu Guru membuat video animasi pembelajaran dan berhasil meningkatkan level keberdayaan peserta dengan rata-rata peningkatan sebesar 50%.

SARAN

Kegiatan PKM (pengabdian kepada masyarakat) ini tentunya masih perlu adanya keberlanjutan pelaksanaan program terutama dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi informasi dan perubahan sistem pendidikan agar tetap mampu beradaptasi secara maksimal dalam perubahan pelaksanaan pembelajaran baik secara luring maupun daring.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada Tim pelaksanaan kegiatan PKM yaitu Dosen Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin yang telah membantu pelaksanaan kegiatan sehingga berjalan lancar dan Yayasan UNISKA yang telah membiayai pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *JCommsci - Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), 54–67. <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.121>
- Andriyani, S., & Christy, T. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada SMK Negeri 1 Air Joman – Kisaran. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 1(2), 15–18. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v1i2.104>
- Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia. (2005). Undang-Undang (UU) tentang Guru dan Dosen Nomor 14. Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia, 2.
- Fauzi Yusa Rahman, Karyadiputra, E., Setiawan, A., & Indah Purnomo, I. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Buku Digital Menggunakan Flipbook Pada SDIT Sullamul

- 'Ulum. ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1(2), 87–93. <https://doi.org/10.52072/abdine.v1i2.214>
- Gellysa Urva, Pratiwi, M., & Oemara Syarief, A. (2021). E-Learning berbasis Edmodo untuk Optimalisasi Pembelajaran Pada Masa New Normal. ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1(1), 41–47. <https://doi.org/10.52072/abdine.v1i1.176>
- Narastri Insan Utami, Muliarti Widanarti, K. A. P. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Guru Taman Kanak-Kanak. Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan, March 2020, 1411–1417.
- Oktaviani, R. T. (2019). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan dan Pelatihan (Diklat). MADIKA: Media Informasi Dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan, 5(1), 91–94.
- Retnawati, L., Pratama, F., Widiartin, T., Karyanto, N. W., & Adisusilo, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Guna Meningkatkan Penjualan di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya. JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK), 5(1), 35–44. <https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2021.v5i1.1700>
- Sari, F., Suhaidi, M., Febrina, W., & Desyanti, D. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Sempoa Berbasis Teknologi Informasi. ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1(1), 14–19. <https://doi.org/10.52072/abdine.v1i1.171>
- Subawa, I. G. B., Agustini, K., & Mertayasa, I. N. E. (2021). Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Guru- Guru Smp Negeri 4 Singaraja. 381–387.
- Supriyadi. (2020). Media Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Animasi Interaktif Berbasis ActionScript. Jurnal Komunikasi, 11(1), 9–16.
- Waode Eti Hardiyanti¹, Muhammad Ilham, Waode Ekadayanti, J. (2020). Pelatihan Pembuatan Video Animasi Gambar Powtoon Bagi Guru PAUD. Indonesia Ji. Kapt. Piere Tendeau, 3(2), 93563.