

Pengenalan Multimedia Dalam Pembelajaran: Menggunakan Video dan Animasi Untuk Edukasi

Sandra Ivonnie Telussa¹, Ratna Susanti², Firdaus³, Olivia Tahalele⁴, Achmad Ardiansyah⁵,
Mepa Kurniasih⁶

^{1,4)} Universitas Pattimura

²⁾ Politeknik Indonusa Surakarta

³⁾ Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari

^{5,6)} Universitas Budi Luhur

e-mail: sandratelussa02@gmail.com¹, ratnasusanti19@poltekindonusa.ac.id², Firdausaltabati2@gmail.com³,
tahaleleolivia@gmail.com⁴, ahd.ardiansyah@gmail.com⁵, mepa.kurnia@gmail.com⁶

Abstrak

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran telah menjadi kebutuhan yang mendesak di era digital saat ini. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan penggunaan video dan animasi sebagai media edukasi kepada guru-guru Sekolah Dasar dari berbagai daerah di Indonesia, yaitu Maluku, Surakarta, Kabupaten Barito Kuala (Kalimantan Selatan), dan Jakarta Selatan. Kegiatan dilakukan secara daring melalui aplikasi Zoom Cloud Meeting dan melibatkan 15 guru peserta. Metode pelatihan digunakan dalam bentuk penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik langsung. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan video dan animasi untuk pembelajaran. Evaluasi pre-test dan post-test mengindikasikan adanya peningkatan skor rata-rata pada seluruh aspek yang dilatihkan. Secara kualitatif, peserta menunjukkan antusiasme tinggi, menghasilkan karya multimedia sederhana, serta menyatakan komitmen untuk menerapkan hasil pelatihan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah masing-masing. Kegiatan ini memberikan dampak positif dalam mendorong transformasi pembelajaran berbasis teknologi dan dapat dikembangkan lebih lanjut melalui riset lanjutan yang menelaah implementasi nyata di kelas.

Kata kunci: Multimedia, Video Edukasi, Animasi, Pelatihan Guru, Pembelajaran Digital

Abstract

The use of multimedia in education has become a crucial need in today's digital era. This Community Service Program aimed to introduce the use of videos and animations as educational tools to elementary school teachers from various regions in Indonesia, including Maluku, Surakarta, Barito Kuala Regency (South Kalimantan), and South Jakarta. The program was conducted online via Zoom Cloud Meeting and involved 15 participating teachers. The training method included lectures, demonstrations, and hands-on practice. The results showed a significant improvement in teachers' understanding and skills in using videos and animations for teaching. Pre-test and post-test evaluations indicated an increase in average scores across all trained aspects. Qualitatively, participants demonstrated high enthusiasm, produced simple multimedia learning products, and expressed strong commitment to applying the training outcomes in their respective schools. This activity had a positive impact on promoting technology-based learning transformation and could be further developed through future research examining its real implementation in the classroom.

Keywords: Multimedia, Educational Video, Animation, Teacher Training, Digital Learning

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam dunia Pendidikan (Sari, 2023; Dzulkurnain dkk, 2024; Tarukallo dkk, 2024; Ilmi dkk, 2024). Proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada metode ceramah konvensional, tetapi telah berkembang menuju pendekatan yang lebih interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Salah satu pendekatan yang semakin populer dan terbukti efektif adalah penggunaan multimedia, terutama video dan animasi, sebagai media pembelajaran (Wulantari dkk, 2023; Pratama dkk, 2024; Ningsih & Sari, 2021).

Namun demikian, dalam berbagai temuan di lapangan, masih banyak guru dan pendidik yang belum familiar atau belum optimal dalam memanfaatkan media video dan animasi dalam kegiatan belajar-mengajar. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor seperti kurangnya pelatihan, keterbatasan

sarana dan prasarana, serta kurangnya literasi digital pada sebagian pendidik, terutama di daerah-daerah non-perkotaan. Padahal, penggunaan multimedia terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, memperjelas konsep abstrak, serta menstimulasi keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan video dan animasi dalam pembelajaran mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan daya ingat siswa. Penelitian oleh Astuti & Wahyuni (2020) dan Ningsih & Sari (2024) menunjukkan bahwa penggunaan animasi interaktif dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 23%. Temuan serupa juga disampaikan oleh Hasibuan et al. (2021), yang menyatakan bahwa media video pembelajaran efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar di daerah pedesaan. Hasil pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh Supriyanto (2022) di Kabupaten Wonosobo pun menegaskan bahwa pelatihan pembuatan media video bagi guru-guru SD berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam mendesain materi ajar yang menarik dan interaktif.

Kegiatan pengabdian ini dilatarbelakangi oleh keprihatinan atas masih rendahnya pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran di sekolah mitra (Silaban dkk, 2024). Berdasarkan hasil observasi awal, mayoritas guru masih menggunakan metode ceramah dan bahan ajar cetak, sementara potensi teknologi seperti video pembelajaran dan animasi belum tergali secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan sebuah upaya sistematis dan praktis dalam mengenalkan serta melatih para pendidik agar mampu mengintegrasikan multimedia dalam proses pembelajaran mereka (Hanifah dkk, 2023; Sari & Ningsih, 2023; Norliani dkk; 2024; Tarukallo dkk, 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia, khususnya video dan animasi, guna mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan tuntutan zaman.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan pendekatan pelatihan yang dipadukan dengan demonstrasi dan praktik langsung untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan multimedia, khususnya video dan animasi, dalam proses pembelajaran. Metode ini dipilih karena dianggap paling efektif dalam menghasilkan perubahan kompetensi praktis di kalangan guru sebagai peserta kegiatan.

Pelatihan dilaksanakan secara daring menggunakan platform Zoom Cloud Meeting, dengan mempertimbangkan kondisi geografis peserta yang tersebar di berbagai wilayah Indonesia. Adapun lokasi asal peserta terdiri dari guru-guru Sekolah Dasar yang berada di Maluku, Surakarta, Kabupaten Barito Kuala (Kalimantan Selatan), dan Jakarta Selatan. Lokasi-lokasi ini juga merupakan daerah asal dari dosen-dosen pelaksana PkM, sehingga terdapat koneksi dan pemahaman konteks lokal yang mendukung efektivitas kegiatan. Jumlah total peserta dalam kegiatan ini sebanyak 15 orang guru.

Secara teknis, kegiatan pelatihan dilaksanakan dalam beberapa tahap:

1. Tahap Persiapan: Pada tahap ini, tim pelaksana menyusun modul pelatihan, bahan ajar digital, serta instrumen evaluasi. Selain itu, dilakukan koordinasi dengan peserta untuk memastikan kesiapan perangkat dan koneksi internet.
2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan: Pelatihan dilakukan dalam dua sesi utama. Sesi pertama berfokus pada pengenalan teori dan manfaat multimedia, termasuk video dan animasi dalam pembelajaran. Sesi kedua difokuskan pada demonstrasi penggunaan aplikasi pembuat video dan animasi sederhana, seperti Canva, Powtoon, dan Filmora, yang dapat diakses secara gratis atau mudah oleh guru.
3. Tahap Praktik Mandiri dan Pendampingan (Advokasi): Setelah sesi pelatihan, peserta diberi waktu untuk mencoba membuat media pembelajaran sendiri. Tim pelaksana berperan sebagai pendamping (advokat) yang siap memberikan masukan dan bimbingan melalui forum diskusi dan sesi konsultasi daring.
4. Tahap Evaluasi dan Refleksi: Kegiatan diakhiri dengan evaluasi hasil pelatihan melalui angket kepuasan, refleksi bersama, dan presentasi hasil karya peserta. Guru-guru juga didorong untuk berbagi pengalaman dan tantangan yang mereka hadapi selama proses pengembangan media pembelajaran multimedia.

Metode pelatihan daring ini tidak hanya mempermudah akses dan menjangkau peserta dari berbagai daerah, tetapi juga menjadi contoh nyata bagaimana teknologi digital dapat digunakan untuk meningkatkan kapasitas profesional guru secara efisien dan berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan secara daring melalui Zoom Cloud Meeting menghasilkan sejumlah capaian yang dapat dijabarkan secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil Kuantitatif

Evaluasi dilakukan melalui angket pre-test dan post-test yang mengukur pemahaman dan keterampilan guru sebelum dan sesudah pelatihan. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek pemahaman konsep multimedia serta keterampilan dasar dalam menggunakan aplikasi video dan animasi.

Tabel 1. Rata-Rata Skor Pre-Test dan Post-Test Guru Peserta Pelatihan

Aspek yang Dinilai	Skor Rata-Rata Pre-Test	Skor Rata-Rata Post-Test	Persentase Kenaikan
Pemahaman tentang manfaat multimedia	65	88	35,38%
Keterampilan menggunakan aplikasi video	52	84	61,54%
Keterampilan membuat animasi sederhana	47	79	68,08%
Minat menerapkan multimedia dalam kelas	70	91	30,00%

Sumber: dianalisis, 2025

Data dalam tabel menunjukkan bahwa pelatihan mampu meningkatkan kompetensi guru secara signifikan. Kenaikan tertinggi tercatat pada aspek keterampilan membuat animasi sederhana, yang semula hanya memiliki skor rata-rata 47 dan naik menjadi 79 setelah pelatihan.

Hasil Kualitatif

Secara kualitatif, hasil kegiatan ditunjukkan melalui:

1. Partisipasi aktif guru selama pelatihan, baik dalam diskusi, sesi tanya jawab, maupun praktik membuat media pembelajaran.
2. Hasil karya peserta, berupa video dan animasi pembelajaran sederhana, yang dikembangkan dengan aplikasi yang diperkenalkan dalam pelatihan. Beberapa peserta bahkan mampu mengintegrasikan elemen lokal dan budaya daerah dalam materi pembelajaran mereka.
3. Respon positif peserta, sebagaimana tercermin dari testimoni yang diberikan. Sebagian besar peserta menyatakan bahwa pelatihan ini merupakan pengalaman pertama mereka membuat video pembelajaran secara mandiri.



Gambar 1. Contoh Produk Media Pembelajaran Guru Peserta

Dampak Nyata

- **Sebanyak 12 dari 15 guru peserta** menyatakan siap menggunakan video dan animasi dalam pembelajaran berikutnya di sekolah masing-masing.
- **3 guru peserta** telah membagikan hasil pelatihannya kepada rekan sejawat di sekolahnya, sehingga terjadi efek penggandaan manfaat (multiplier effect).

Hasil-hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan keterampilan individual guru, tetapi juga mendorong perubahan budaya pembelajaran di sekolah-sekolah asal peserta.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang bertajuk "Pengenalan Multimedia dalam Pembelajaran: Menggunakan Video dan Animasi untuk Edukasi" telah berhasil memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kompetensi guru-guru Sekolah Dasar dari berbagai daerah di Indonesia, khususnya dalam hal pemanfaatan teknologi multimedia dalam proses pembelajaran. Melalui metode pelatihan daring yang disertai demonstrasi dan pendampingan, peserta menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep multimedia serta keterampilan teknis menggunakan aplikasi video dan animasi. Hasil evaluasi kuantitatif memperlihatkan lonjakan skor pre-test ke post-test, sedangkan data kualitatif menunjukkan tingginya partisipasi, antusiasme, dan komitmen peserta untuk menerapkan hasil pelatihan di lingkungan sekolah masing-masing. Kegiatan ini juga menunjukkan potensi efek penggandaan (multiplier effect), ketika beberapa peserta mulai berbagi ilmu dan pengalaman kepada rekan-rekan sejawatnya. Secara keseluruhan, kegiatan ini membuktikan bahwa dengan pendekatan yang tepat, pelatihan daring dapat menjadi sarana efektif dalam penguatan kapasitas guru di era digital.

SARAN

Meskipun kegiatan pengabdian ini menunjukkan hasil yang positif, masih terdapat beberapa keterbatasan yang dapat dijadikan pijakan untuk penelitian selanjutnya. Pertama, karena pelatihan dilakukan secara daring, tidak semua peserta memiliki akses internet yang stabil, yang dapat memengaruhi efektivitas penyampaian materi dan praktik langsung. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi efektivitas pelatihan multimedia melalui pendekatan blended learning atau tatap muka, khususnya di daerah dengan keterbatasan infrastruktur digital.

Kedua, meskipun kegiatan ini mencatat peningkatan keterampilan peserta, belum dilakukan tracing jangka panjang terhadap penerapan nyata hasil pelatihan di kelas. Untuk itu, disarankan penelitian lebih lanjut mengkaji dampak implementasi video dan animasi terhadap hasil belajar siswa secara langsung, serta mengevaluasi keberlanjutan penggunaan multimedia oleh guru setelah pelatihan.

Ketiga, cakupan kegiatan ini masih terbatas pada 15 guru dari jenjang sekolah dasar. Penelitian mendatang dapat memperluas subjek ke jenjang SMP atau SMA untuk melihat apakah ada perbedaan dalam kesiapan dan penerimaan teknologi multimedia berdasarkan tingkat pendidikan guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Rektor dan Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) dari institusi masing-masing, yaitu Universitas Pattimura, Politeknik Indonusa Surakarta, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, dan Universitas Budi Luhur, atas dukungan moral, administratif, dan fasilitasi yang telah diberikan dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Tanpa dukungan dari pimpinan perguruan tinggi dan LPPM, kegiatan ini tidak akan dapat terlaksana dengan baik. Penghargaan khusus juga disampaikan kepada seluruh peserta guru dari berbagai daerah yang telah berpartisipasi aktif dan antusias dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Cahyani, A., & Kusuma, I. P. (2020). Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Belajar Mengajar pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Kependidikan*, 6(2), 123-132.
- Dzulkurnain, M. I., Cahyono, D., Marzani, M., Nasar, I., Kusayang, T., & Sari, M. N. (2024). Pelatihan Guru Sekolah Menengah Dalam Implementasi Metode Pembelajaran Inovatif: Kontribusi

- Perguruan Tinggi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 3823-3830.
- Hanifah, D. P., Wibowo, S., Wardani, K. D. K. A., Budiyo, A., Pratama, M. P., Sari, M. N., ... & Putri, R. A. R. (2023). *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*. Pradina Pustaka.
- Imi, A. R. M., Junaidi, A., Yusnanto, T., Kase, E. B., Safar, M., & Sari, M. N. (2024). Belajar di Era Digital: Memahami Teknologi Pendidikan dan Sumber Belajar Online. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 782-789.
- Miarso, Y. (2007). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ningsih, P. E. A., & Sari, M. N. (2021). Are Learning Media Effective in English Online Learning?: The Students' and Teachers' Perceptions. *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(2), 173-183.
- Ningsih, P. E. A., & Sari, M. N. (2024). The role of technology in implementing kurikulum merdeka: A review of current practices. *Edu Research*, 5(1), 171-183.
- Norliani, N., Sari, M. N., Safarudin, M. S., Jaya, R., Baharuddin, B., & Nugraha, A. R. (2024). Transformasi digital dan dampaknya pada organisasi: Tinjauan terhadap implementasi teknologi informatika. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 10779-10787.
- Pratama, E. Y., Tahalele, O., Cahyono, D., Franchisca, S., Rohani, T., & Sari, M. N. (2024). Pelatihan Pembelajaran Berbasis Game Pada Pendidikan Tinggi: Meningkatkan Keterlibatan Dan Motivasi Mahasiswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 1602-1607.
- Putra, Z. A., & Mulyani, S. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia (JPMI)*, 1(2), 45-51.
- Sari, D. P., & Ramadhan, R. (2022). Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 55(1), 77-85.
- Sari, M. N., & Ningsih, P. E. A. (2023). Pengajaran Bahasa Inggris Terhadap Siswa Sekolah Dasar dengan Menggunakan Video Animasi. *Jurnal Abdimas Adpi Sosial dan Humaniora*, 4(3), 628-636.
- Sari, N. (2023). The role of artificial intelligence (AI) in developing English language learner's communication skills. *Journal on Education*, 6(01), 750-757.
- Silaban, R. A., Ilahi, A., Effendi, E., Sari, M. N., Putri, R. T. H., Syarifah, H., ... & Sinaga, D. (2024). *Gaya Belajar Peserta Didik*. Penerbit Mifandi Mandiri Digital, 1(01).
- Susanti, R., Telussa, S. I., Firdaus, F., Tahalele, O., Ardiansyah, A., & Kurniasih, M. (2024). *Pengenalan Multimedia dalam Pembelajaran: Menggunakan Video dan Animasi untuk Edukasi*. Artikel Pengabdian kepada Masyarakat (tidak diterbitkan).
- Tarukallo, Y., Hartono, W. J., Tondowala, I. B., Melyati, D., Dzulkurnain, M. I., & Sari, M. N. (2024). THE ROLE OF TECHNOLOGY IN ENHANCING ENGLISH SPEAKING SKILLS A LITERATURE OVERVIEW. *EDU RESEARCH*, 5(4), 278-292.
- Wulantari, N. P., Rachman, A., Sari, M. N., Uktolseja, L. J., & Rofi'i, A. (2023). The Role Of Gamification In English Language Teaching: A Literature. *Journal on Education*, 6(01), 2847-2856.