



PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TIK MELALUI APLIKASI ANIMAKER

Article history

Received: 29/01/2023

Revised: 15/02/2023

Accepted: 28/03/2023

DOI: [10.35329/sipissangngi.v3i1.3829](https://doi.org/10.35329/sipissangngi.v3i1.3829)

^{1*}Abdul Gofur, ²Muzakki, ³Slamet Riyadi, ⁴Maulida Dwi L.

^{1,2,3}IAIN Palangka Raya,

*Corresponding author

abdul.gofur@iain-palangkaraya.ac.id

Abstrak

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran melalui aplikasi Animaker merupakan respon terhadap kebutuhan peningkatan keterampilan guru dalam rangka pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan harapan mampu untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Metode pelatihan dilakukan dengan pendekatan klasikal tatap muka secara langsung. Tujuan dilaksanakannya pelatihan bertujuan untuk membuka wawasan dan pengetahuan guru terhadap pengembangan media pembelajaran aplikasi animaker serta mampu mengembangkannya secara mandiri. Hasil pelatihan didapatkan data bahwa Guru memperoleh pengetahuan baru terkait pembuatan media pembelajaran berbasis TIK dengan aplikasi Aniamker, mampu membuat media pembelajaran berbasis IT, serta mampu untuk berkreasi dalam rangka berinovasi dalam membuat Video maupun media ajar lainnya. Secara keseluruhan respon guru dikedua sekolah antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan hingga akhir pelaksanaan dan berharap ada keberlanjutan untuk kegiatan berikutnya.

Kata kunci: *Media, Pembelajaran, Guru, Inovaasi.*



Gambar 1. Foto bersama setelah penyampaian materi di SD IT Al Jihad Palangka Raya dan SDN 5 Menteng Palangka Raya

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak terhadap berbagai sektor, baik sektor ekonomi, politik, sosial budaya, pertahanan dan keamanan hingga yang paling fundamental pada sektor Pendidikan. Dengan berbagai macam tantangan yang dihadapi maka inovasi didalam pembelajaran menjadi sebuah keharusan. Inovasi pada dasarnya merupakan ide cemerlang yang memunculkan hal baru seperti praktik-praktik tertentu, produk dari suatu hasil olah pikir dan olah teknologi yang diterapkan melalui tahapan tertentu untuk memecahkan persoalan yang timbul dan memperbaiki suatu keadaan tertentu atau proses tertentu yang terjadi di masyarakat. Dalam bidang pendidikan misalnya, untuk memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapi, telah banyak contoh model-model inovasi dalam berbagai bidang seperti usaha pemerataan pendidikan, peningkatan mutu, peningkatan efektifitas dan efisiensi pendidikan, dan relevansi pendidikan (Shalikhah dkk, 2017: 10). Perkembangan teknologi juga memberikan kemudahan didalam dunia pendidikan terutama dalam mengembangkan media pembelajaran, media pembelajaran juga dibuat dengan memperhatikan karakteristik siswa yang berhubungan dengan motivasi, bakat, minat, kemampuan awal, gaya belajar serta kepribadian, dengan ketersediaan sumber dan media pembelajaran dan metode pembelajaran inovatif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Japar dkk, 2019: 8). Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat menyajikan pembelajaran dalam bentuk interaktif. (Dewi & Hilman, 2018: 50)

Suksesnya proses interaksi didalam pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila dibantu oleh sebuah media. Dalam hal ini media mampu berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima yang mampu berdampak terhadap pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam pembelajaran (Syahroni, dkk, 2020: 171). Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan berdampak pada proses pembelajaran yang efektif dan efisien (Syaribuddin dkk., 2016). Oleh karena itu, media pembelajaran yang menarik dan interaktif diperlukan agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal karena dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Pembelajaran pada Abad 21 dikenal dengan abad pengetahuan dimana lebih menekankan pada kepada pengetahuan siswa untuk mampu berfikir kritis, mampu menghubungkan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dan komunikasi kedalam dunia nyata, hal inilah menjadi pendorong bagi setiap pendidik untuk mengembangkan pembelajaran sesuai dengan tuntutan dan mampu menciptakan inovasi.

Media pembelajaran berbasis ICT dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan mampu untuk memberikan pengaruh psikologis bagi peserta didik. (Hamdanah, 2019: 5). Penting bagi guru untuk memiliki kemampuan yang cukup dalam literasi TIK. Literasi dalam hal ini tidak hanya sekedar memiliki piranti lalu mampu mengakses (membaca) informasi dari piranti TIK. Namun literasi diartikan sebagai kemampuan untuk membaca (dengan komprehensif) serta menulis (menciptakan, mendesain, maupun memproduksi). Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang semakin berkembang sebagai efek dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (Purwaningrum & Ahyani, 2021: 165).

Namun demikian masih ada sebagian guru yang menganggap media sebagai problem atau menambah pekerjaan terutama dengan menciptakan media pembelajaran yang cocok dan mendukung terhadap pembelajaran yang dilaksanakan, sehingga diperlukan upaya dalam mengatasi persoalan tersebut salah satunya pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis yang mudah dipahami oleh guru (Alwi, 2017: 150). Hal lain yang masih menjadi hambatan dilapangan adalah guru masih memerlukan pengetahuan dan keterampilan untuk pengembangan bahan ajar maupun media pembelajaran (Aka, 2017: 35). Hal inilah yang menjadi dasar bagi setiap guru di Indonesia untuk memahami dan mengembangkan media pembelajaran berbasis TIK sehingga Tim pengabdian dari Program Studi Manajemen Pendidikan Islam IAIN Palangka Raya untuk memberikan pelatihan

pembuatan media pembelajaran berbasis TIK dengan aplikasi Animaker di SD 5 Menteng Palangka Raya dan SD IT AL Jihad Palangka Raya.

2. METODE

Subjek pelatihan ini adalah guru di SD 5 Menteng Palangka Raya dan SD IT Al Jihad Palangka Raya. Pendekatan yang digunakan dalam pelatihan ini adalah pendekatan klasikal. Pelaksanaan pelatihan dilakukan secara klasikal tatap muka pelatihan langsung. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian dengan pelatihan. Pelatihan yang diberikan adalah penyampaian materi tentang pembuatan media pembelajaran berbasis TIK dengan aplikasi Animaker. Tujuan pelatihan dilaksanakan untuk membuka wawasan dan pengetahuan guru terhadap pengembangan media pembelajaran aplikasi animaker. Sedangkan kegiatan workshop dilakukan dengan pemberian materi hingga praktik penggunaan aplikasi. Tahapan kegiatan pengabdian dilakukan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan dan Evaluasi. Pada tahap perencanaan tim pengabdian melakukan koordinasi kepada kedua sekolah yaitu SDN 5 Menteng Palangka Raya dan SD IT Al Jihad Palangka Raya. Pada tahapan pelaksanaan Tim pengabdian melakukan pelatihan secara tatap muka disertai praktik. Pada tahap evaluasi tim pengabdian memberikan kuesioner kepada peserta kedua sekolah tentang pemahaman dan kebermanfaatan materi yang diberikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

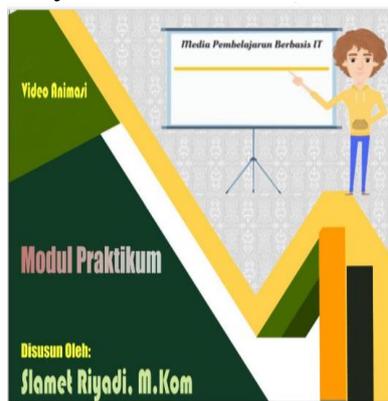
Pelaksanaan kegiatan pengabdian yang dilaksanakan kepada kedua mitra yaitu SDN 5 Menteng Palangka Raya dan SD IT Al Jihad Palangka Raya dilakukan pada tanggal 17 dan 24 November 2022. Jumlah peserta yang hadir dari SDN 5 menteng berjumlah 21 guru dan SD IT Al Jihad berjumlah 25 guru, tempat pelaksanaan di Lab komputer dan ruang pertemuan. Pada kegiatan pelatihan dilakukan tiga tahapan diantaranya yaitu.

Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan Tim pengabdian melaksanakan koordinasi kepada kedua sekolah yaitu SDN 5 Menteng dan SD IT Al Jihad Palangka Raya melalui komunikasi whatsapp maupun berkoordinasi langsung ke sekolah. Menentukan jadwal pelaksanaan, memastikan jumlah kehadiran para peserta hingga tempat yang digunakan sebagai tempat kegiatan pengabdian.

Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan pelatihan diawali dengan memberikan materi, membagikan modul penggunaan aplikasi animaker, memperkenalkan aplikasi animaker, menjelaskan langkah-langkah penggunaannya lalu dilanjutkan dengan praktik. Hal ini disebabkan karena mayoritas peserta belum mengenal serta belum pernah menggunakannya sehingga perlu penjelasan yang lebih detail. Berikut gambaran kegiatan pelatihan yang dilakukan pada SDN 5 Menteng Palangka Raya dan SD IT Al Jihad Palangka Raya.



Gambar 2. Modul Praktikum Media Pembelajaran Berbasis IT

Sebelum dilaksanakan penyampaian materi Tim pengabdian membagikan modul Paraktikum Pembuatan media pembelajaran berbasis IT yang didalamnya menjelaskan dasar teori berupa penjelasan, langkah-langkah yang dimulai dari membuat projek animaker dengan submit menggunakan email pengguna. Langkah-langkah pemilihan karakter, memilih *shapes*, pengaturan tex, *Background*, pengaturan Video, Image dan musik, menu upload yang diinginkan oleh pengguna, *scene* dan *timeline*, *rendering*. Selanjutnya proses penyampaian materi sebagai berikut.



Gambar 3. Peserta Guru SDN 5 Menteng Palangka Raya

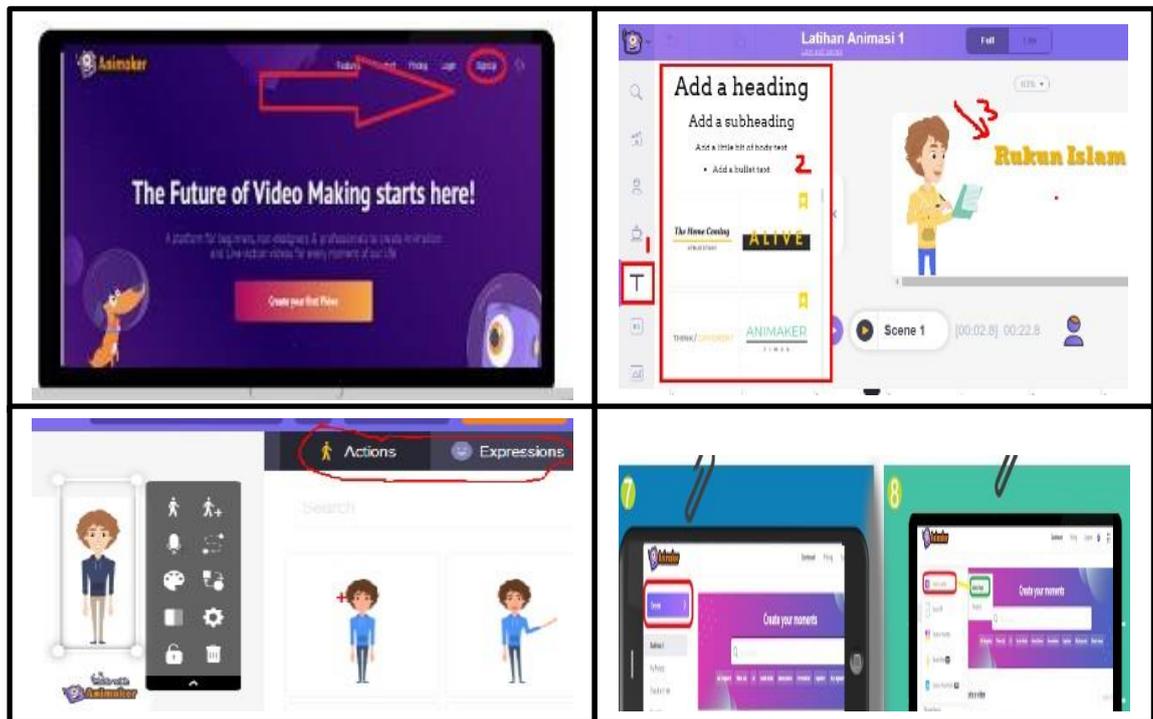
Peserta pelatihan dari SD 5 Menteng Palangka Raya diwajibkan untuk membawa laptop hal ini dilakukan agar dapat dpraktikan secara langsung, mengenal secara langsung baik Langkah-langkah yang dilakukan maupun pengenalan fitur-fitur yang ada didalam aplikasi animaker disertai pendampingan dari tim pengabdian mengingat masih banyak guru yang masih menyesuaikan dengan perkembangan teknologi inforamasi dan komunikasi. Namun demikian karena aplikasi tersebut menggunakan jaringan internet maka peserta terkendala jaringan internet yang tidak stabil sehingga memerlukan waktu yang lebih lama.



Gambar 4. Peserta Guru SD IT Al Jihad Palangka Raya

Pelaksanaan Pelatihan di SD Al Jihad Palangka Raya juga diawali dengan penjelasan materi, pengenalan fitur-fitur yang terdapat didalam aplikasi hingga langkah-langkah dalam penguannya. Tempat pelaksanaan dilakukan di Lab koumpter, hal ini memudahkan bagi para peserta untuk langsung menggunakannya. Jaringan internet stabil memudahkan peserta dalam menggunakannya. Kendala yang dihadapi oleh beberapa peserta yaitu, lupa

email dan password email yang dibutuhkan oleh peserta pada saat akan log in pada aplikasi sehingga memerlukan percobaan berkali kali.



Gambar 5. Beberapa tampilan yang terdapat pada aplikasi Animaker

Tahap Evaluasi

Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui respon dari guru peserta pelatihan p sebagai *feedback* berupa pemahaman dan kebermanfaatan kegiatan dengan menggunakan googleform maupun testimoni yang disampaikan oleh guru. Berikut hasil evaluasi yang didapatkan dari googleform.

Indikator	Jawaban	
	Ya	Tidak
Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran	100%	-
Pelatihan menambah pengetahuan pengembangan media pembelajaran	100%	-
Materi yang disampaikan dapat diterapkan dalam pembelajaran	100%	-
Materi yang disampaikan memberikan alternatif inspirasi baru dalam pembuatan media pembelajaran	100%	-
Pelatihan dilakukan secara berkelanjutan	100%	-

Secara garis besar kegiatan pengabdian mampu meberikan kontribusi pengembangan kapasitas guru, sehingga ketercapaian kegiatan pelatihan dalam pengabdian sebagai berikut.

- Guru memperoleh pengetahuan baru terkait pembuatan media pembelajaran berbasis TIK dengan aplikasi Aniamker
- Guru mampu membuat media pembelajaran berbasis TIK dengan aplikasi Animaker
- Guru mampu untuk berkreasi dalam rangka berinovasi dalam membuat Video maupun media ajar lainnya.

- d. Secara keseluruhan respon guru dikedua sekolah antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan hingga akhir pelaksanaan.

4. SIMPULAN

Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis IT yang dilaksanakan di SDN 5 Menteng Palangka Raya dan SD IT Al Jihad Palangka Raya dilaksanakan melalui perencanaan dengan berkoordinasi kepada kedua sekolah untuk menentukan kebutuhan pelatihan, tempat hingga jadwal pelaksanaan. Tahap pelaksanaan dilakukan pembukaan, pembagian materi berupa modul, penyampaian materi sekaligus tanya jawab hingga praktik secara langsung serta disampingi oleh Tim pengabdian sehingga peserta dapat dengan mudah untuk memahaminya. Pada tahap evaluasi peserta guru diminta mengisi form evaluasi dan *feedback* dalam bentuk googleform. Kegiatan pelatihan yang dilakukan dalam bentuk program pengabdian kepada masyarakat juga mampu berkontribusi terhadap pengetahuan baru maupun kemampuan dalam membuat media pembelajaran berbasis TIK dengan aplikasi Animaker serta mampu untuk berkreasi dalam rangka berinovasi dalam membuat Video maupun media ajar lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aka, K. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, Vol 1 No 2a pp 28-37.
- Alwi, S. (2017). Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, Vol 8 No 2 pp 145-167.
- Dewi, I. H. (2018). Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, Vol 2 No 2 pp 48-53.
- Hamdanah Said, M. I. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Pare-Pare: IAIN Parepare Nusantara Press.
- Japar, D. N. (2019). *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKn*. Surabaya: Jakad Publishing Surabaya.
- Purwaningrum, L. N. (2020). Pelatihan Pembuatan Dan Penggunaan Alat Peraga Matematika Pada Materi Luas Daerah Belah Ketupat Dengan Pendekatan Luas Daerah Segitiga. *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, Vol 4 No 1 PP 244-250.
- Purwaningrum, L. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Animaker Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Selama Pandemi Covid-19. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol 5 No 2 pp 155-162.
- Shalikhah, A. P. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Media Informasi dan Komunikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol 20 No 1 pp 9-16.
- Syahroni, F. E. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal Of Community Service Learning*, Vol 4 No 3 pp 170-178.
- Syaribuddin, S., Khaldun, I., & Musri, M. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dengan Media Audio Visual Pada Materi Ikatan Kimia Terhadap Penguasaan Konsep Dan Berpikir Kritis Peserta Didik Sma Negeri 1 Panga. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, Vol 4 No 2, 96–105.