

PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN ANIMAKER BAGI SISWA SMK BHAKTI PRAJA DUKUHWARU

Nurul Renaningtias¹, Dyah Apriliani², Julia Purnama Sari³

^{1,3}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Bengkulu

²Program Studi Teknik Informatika, Politeknik Harapan Bersama Tegal

¹nurulrenaningtias@unib.ac.id, ²dyah.apriliani@gmail.com, ³juliapurnamasari@unib.ac.id

Abstrak

Pada era 4.0 yang semakin berkembang ini peran teknologi dalam bidang pendidikan dapat menunjang proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Perkembangan teknologi yang sudah sangat maju harus diimbangi dengan kreatifitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kemampuan dalam memahami materi yang diberikan. Peningkatan proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menerapkan proses pembelajaran berbasis multimedia. Metode terbaru dengan bantuan video membuat bentuk tampilan menjadi lebih menarik dengan konsep visual dengan bentuk gambar bergerak. Dengan adanya hal ini dapat mengatasi kejenuhan siswa saat proses pembelajaran berlangsung dan siswa akan lebih tertarik, konsentrasi, fokus dan lebih cepat untuk memahami materi karena disampaikan dengan cara yang berbeda. Dalam hal ini, aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran adalah Animaker. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif, atraktif, sistematis, menarik dan ramah berbasis multimedia memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dengan tampilan yang menarik dan interaktif.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Animaker, Peningkatan Kualitas Belajar

1. PENDAHULUAN

Di era teknologi informasi yang semakin maju ini, peran teknologi dalam bidang pendidikan dapat menunjang proses pembelajaran (Suraya et al., 2019). Teknologi informasi mampu meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Seiring berkembangnya teknologi penggunaan komputer saat ini sudah mencakup berbagai aspek kehidupan. Dalam lingkungan pendidikan, komputer ini memiliki peranan penting diantaranya sebagai media pembantu dalam pembelajaran, sebagai sumber belajar, mendapatkan informasi yang lebih banyak dari internet, meningkatkan kreatifitas guru dan siswa, memperkenalkan berbagai macam aplikasi komputer kepada guru dan siswa, serta masih banyak lagi yang bisa didapatkan dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di lingkungan pendidikan.

Saat ini, peran Guru di kelas lebih ditekankan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran (Rahmawati et al., 2019). Guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber informasi bagi siswa. Penekanan bahwa guru lebih berperan sebagai fasilitator dimaksudkan agar kelas menjadi lebih hidup. Ini membuat pergeseran paradigma mengajar guru dari yang bersifat *teacher centred* (berpusat pada guru) menjadi *student centred* (berpusat pada siswa). Praktik pembelajaran yang sering dilakukan dengan ceramah harus mulai digantikan dengan pembelajaran yang mengaktifkan siswa agar siswa dapat ikut berpartisipasi di dalam kelasnya.

SMK Bhakti Praja Dukuhwaru merupakan Sekolah Menengah Kejuruan di Kota Tegal. Dalam proses penyampaian materi saat proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional. Kemajuan teknologi yang berkembang saat ini banyak sekali hal yang bisa dilakukan untuk meningkatkan proses pembelajaran, sehingga perlu adanya inovasi agar siswa bisa lebih cepat memahami materi yang disampaikan dengan cara yang berbeda dan menarik. Oleh karena itu, diperlukan sebuah metode pembelajaran terbaru untuk

meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi.

Perkembangan teknologi yang sudah sangat maju harus diimbangi dengan kreatifitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kemampuan dalam memahami materi yang dipelajari (Dellyardianzah, 2017). Adanya sarana dan prasarana yang tersedia di SMK Bhakti Praja Dukuhwaru seperti komputer dan LCD dapat membuat proses pembelajaran bisa menjadi lebih baik dengan menerapkan proses pembelajaran menggunakan video interaktif. Metode terbaru dengan bantuan bentuk tampilan yang lebih menarik dan dengan konsep visual dengan bentuk gambar bergerak sangat diperlukan. Sehingga diharapkan siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan dapat mengatasi kejenuhan siswa saat proses pembelajaran berlangsung dan siswa akan lebih tertarik, konsentrasi, fokus dan lebih cepat untuk memahami materi karena disampaikan dengan cara yang berbeda yaitu materi disampaikan dalam bentuk video pembelajaran yang mengutamakan kekuatan suara dan gambar. Pada pengabdian kali ini, media pembelajaran akan dibuat dengan menggunakan aplikasi *Animaker*.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif, atraktif, sistematis, menarik dan ramah berbasis multimedia memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dengan tampilan yang menarik dan interaktif (Nofikasari et al., 2019). Tujuan dari pembelajaran menggunakan media pembelajaran menggunakan video adalah mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor (Nurrita, 2018). Oleh karena itu, pada pengabdian kali ini dilakukan pelatihan dan pendampingan kepada siswa di SMK Bhakti Praja Dukuhwaru dalam proses pembuatan video pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi siswa.

2. METODE PENGABDIAN

Proses pembelajaran di beberapa mata pelajaran yang dilaksanakan di SMK Bhakti Praja Dukuhwaru masih belum menggunakan media teknologi informasi. Di era teknologi informasi yang semakin maju ini peran teknologi dalam bidang pendidikan dapat menunjang proses pembelajaran. Penyampaian materi yang dilakukan dalam proses pembelajaran masih menggunakan cara konvensional yang membuat banyak siswa mengantuk dan bosan sehingga dirasa tidak efektif dan menyebabkan materi yang disampaikan tidak bisa diserap secara optimal oleh siswa. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat kali ini menggandeng SMK Bhakti Praja Dukuhwaru sebagai mitra.

Metode yang diterapkan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam melakukan pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif di SMK Bhakti Praja Dukuhwaru meliputi dua tahapan, yaitu tahap (1) penjelasan materi dan pelatihan penggunaan aplikasi animaker. Kegiatan yang dilakukan adalah memberikan penjelasan mengenai aplikasi animaker, penjelasan fitur-fitur utama dalam animaker, dan tahapan dalam pembuatan video dengan menggunakan aplikasi animaker dan tahap (2) pendampingan kepada siswa SMK Bhakti Praja Dukuhwaru dalam menyelesaikan proyek pembuatan video dengan menggunakan animaker.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dengan tema pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan Animaker untuk siswa SMK Bhakti Praja Dukuhwaru Kota Tegal telah terealisasi dengan baik. Para peserta sangat antusias mengikuti pelatihan dengan seksama. Diskusi peserta dengan para pemateri juga terjalin dengan baik. Salah satu hasil dari pelatihan adalah siswa mampu membuat video dengan menggunakan animaker. Sehingga siswa dapat memanfaatkan teknologi informasi yang sedang berkembang pada era ini.

Pada tahap pertama pengabdian adalah penyampaian materi mengenai penggunaan animaker. Adapun materi yang disampaikan berupa pemanfaatan animaker dan cara penggunaannya, serta penginputan dan manajemen konten dalam pembuatan video. Tahap kedua dilakukan pendampingan kepada para peserta pelatihan dalam pembuatan video animaker. Dalam kegiatan ini, siswa yang mengikuti pelatihan sangat antusias dalam menerima

materi dan siswa mampu menyelesaikan proyek pembuatan video dengan menggunakan *tools* animaker.

Kegiatan PKM ini dapat berjalan dengan lancar disebabkan beberapa faktor pendukung, diantaranya adalah (1) Solidaritas dan dukungan tim yang profesional, baik dari dosen, pihak SMK Bhakti Praja Dukuhwaru dan siswa-siswa yang mengikuti kegiatan, (2) Para peserta kegiatan adalah siswa yang sudah biasa berinteraksi dengan teknologi informasi, dan (3) *Animaker* merupakan aplikasi dalam pembuatan video yang sangat mudah untuk digunakan dan dipelajari oleh kalangan pemula. Meskipun kegiatan PKM ini sudah direncanakan dengan baik, akan tetapi terkadang kendala teknis pelaksanaan itu bisa muncul kapan saja. Beberapa kendala teknis yang terjadi di lapangan di antaranya adalah (1) Adanya keterlambatan waktu pelaksanaan dari jadwal yang sudah ditentukan sebelumnya, disebabkan ada beberapa agenda di sekolah yang harus terlebih dahulu diselesaikan oleh para peserta pelatihan dan (2) Sarana dan prasarana yang kurang memadai dikarenakan keterbatasan jumlah *laptop* saat proses pendampingan pada saat pembuatan video oleh siswa.



Gambar 1. Penyampaian materi mengenai pembuatan video



Gambar 2. Pengenalan *tools* aplikasi dalam pembuatan video



Gambar 3. Pelatihan dan pendampingan kepada siswa dalam pembuatan video

Hasil menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menerapkan bantuan multimedia mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Metode terbaru dengan bantuan bentuk tampilan yang lebih menarik dan dengan konsep visual dengan bentuk gambar bergerak membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran karena dapat mengatasi kejenuhan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif, atraktif, sistematis, menarik dan ramah berbasis multimedia memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dengan tampilan yang menarik dan interaktif.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian yang dilakukan adalah :

1. Kegiatan pengabdian dengan melakukan pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan video dengan aplikasi animaker berjalan dengan baik.
2. Animaker merupakan aplikasi dalam pembuatan video yang sangat mudah digunakan dan dipelajari oleh kalangan pemula.
3. Kegiatan ini memberikan ilmu dan pengetahuan baru kepada siswa-siswa di SMK Bhakti Praja Dukuhwaru dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

5. SARAN

Perlu adanya kontinuitas dalam pelatihan pemanfaatan teknologi informasi bagi guru sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan bisa menjadi lebih variatif dan menarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh anggota tim yang telah memberi dukungan terhadap keberhasilan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Dellyardianzah. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 10, no. 6, pp. 1- 10.
- Nofikasari et al. (2019). Induksi Teknologi Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Sarana Peningkatan Proses Pembelajaran dan Manajemen Evaluasi Siswa. *Jurnal Abdimas PHB*, vol. 2, no. 2, pp. 29-35.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, vol 3, no. 1, pp. 171-187.
- Rahmawati, M., and Suryadi, E. (2019). Guru Sebagai Fasilitator dan Efektivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, vol. 4, no. 1, pp. 49 -54.
- Suraya, Fatkhiyah, E., and Suseno, H.P. (2019). Pendampingan Kegiatan program Kemitraan Masyarakat dengan Pembuatan Bahan Ajar Aplikasi Video Scribe Pada Guru di SD Muhammadiyah Pandes Bantul. *Jurnal Abdimas PHB*, vol.2, no. 2, pp. 42-50.