
Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Animaker Untuk Guru dan Dosen Pada PPMULTINDO

Sindhu Rakasiwi*¹, Heru Lestiawan², Suprayogi³, Feri Agustina⁴, Daurat sinaga⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
*e-mail: sindhu.rakasiwi@dsn.dinus.ac.id¹, heru.lestiawan@dsn.dinus.ac.id², suprayogismg@gmail.com³
feri.agustina@dsn.dinus.ac.id⁴, dauratsinaga@dsn.dinus.ac.id⁵

Abstrak

Dalam era digital saat ini, guru dan dosen diharapkan mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan Animaker diadakan untuk membantu mereka dalam menciptakan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pelatihan ini dilaksanakan tim dosen UDINUS Semarang yang melibatkan 125 peserta yang terdiri dari guru dan dosen dari PPMULTINDO. Tujuan pelatihan ini agar bisa meningkatkan literasi digital dan keterampilan teknis peserta dalam membuat bahan ajar yang interaktif. Hasil dari kegiatan ini, para guru dan dosen mampu menghasilkan bahan ajar yang lebih inovatif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, pelatihan ini menjadi langkah penting dalam mendukung transformasi pendidikan di era digital.

Kata kunci: dosen, guru, animaker, multimedia

Abstract

In today's digital era, teachers and lecturers are expected to be able to integrate technology into the learning process. Training on developing learning media using Animaker was held to help them create interesting and interactive learning content. This training was carried out by a team of UDINUS Semarang lecturers involving 125 participants consisting of teachers and lecturers from PPMULTINDO. The purpose of this training is to improve digital literacy and technical skills of participants in creating interactive teaching materials. The results of this activity, teachers and lecturers are able to produce more innovative teaching materials, so that they can increase students' learning motivation. Thus, this training is an important step in supporting educational transformation in the digital era.

Keywords: lecturer, teacher, animaker, multimedia

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang, teknologi telah menjadi bagian integral dari berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Teknologi telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Guru dan dosen diharapkan mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar [1]. Teknologi multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa dikembangkan untuk model pembelajaran secara beragam untuk setiap mata pelajaran [2]. Salah satu langkah penting yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan kemampuan mereka dalam menggunakan *digital tools*, seperti Animaker, untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Animaker sangat membantu dalam pembuatan video profesional yang memiliki kualitas studio [3].

Animaker adalah sebuah *platform* berbasis *online* yang memungkinkan pengguna untuk membuat video animasi dengan mudah dan cepat [4]. Animaker juga bisa didefinisikan sebagai suatu *software* yang menyediakan produk untuk membuat video animasi [5]. *Platform* ini menawarkan berbagai fitur yang mendukung pembuatan konten visual yang kreatif dan informatif, yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan Animaker dalam konteks pendidikan dapat membantu guru dan dosen dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Animaker membantu dalam membuat animasi melalui media video yang akan memudahkan para peserta didik lebih mudah dalam memahami mata pelajaran yang diajarkan oleh pengajar [6].

Pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan Animaker menjadi sangat relevan dalam upaya meningkatkan literasi digital di kalangan pendidik. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menjelaskan aspek-aspek program pembelajaran komprehensif yang sulit disampaikan secara verbal [7]. Melalui pelatihan ini, guru dan dosen dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk memanfaatkan Animaker secara efektif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk mendorong inovasi dan kreativitas dalam pembuatan bahan ajar, sehingga siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.

Sebuah studi yang dilakukan oleh Damayanthi et al. [1] menunjukkan bahwa pelatihan pengembangan bahan ajar digital berbantuan Animaker dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan konten pembelajaran yang lebih menarik. Penelitian ini melibatkan guru-guru di SMPN 4 Sawan, dan hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam kreativitas dan keterampilan teknis para peserta pelatihan. Hal ini menunjukkan potensi besar Animaker sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif. Selain itu, penelitian oleh Wiratmaja et al. [8] yang dilakukan di SLB Negeri 1 Buleleng juga menunjukkan hasil yang positif. Pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan Animaker tidak hanya meningkatkan literasi digital guru, tetapi juga membantu mereka dalam menciptakan konten yang lebih mudah diakses dan dipahami oleh siswa dengan kebutuhan khusus. Ini menggarisbawahi pentingnya penyelenggaraan pelatihan semacam ini di berbagai institusi pendidikan.

Melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan Animaker, diharapkan guru dan dosen dapat lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Dengan keterampilan yang diperoleh, mereka dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Pelatihan ini juga diharapkan dapat mendorong penggunaan teknologi secara lebih luas dalam dunia pendidikan, sehingga proses pembelajaran dapat terus berkembang sesuai dengan kemajuan zaman. Berdasarkan penjelasan di atas, maka sangat diperlukan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan Animaker kepada para guru dan dosen yang tergabung dalam Perkumpulan Profesi Multimedia dan Teknologi Informasi (PPMULTINDO), sehingga informasi yang akan disampaikan oleh mereka menjadi lebih fleksibel, strategis, dan interaktif.

2. METODE

a) Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini adalah berupa tutorial yang dilakukan secara daring menggunakan aplikasi zoom. Dosen sebagai narasumber melakukan presentasi dan tutorial yang menjelaskan pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan animaker. Secara detail, pelaksanaan kegiatan pengabdian ini terbagi dalam beberapa tahap yaitu:

- 1) Melakukan koordinasi dengan mitra yaitu Perkumpulan Profesi Multimedia dan Teknologi Informasi (PPMULTINDO), untuk memastikan jumlah peserta yang akan ikut dalam program pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan animaker.
- 2) Menyusun detail materi yang akan diberikan.
- 3) Menentukan waktu dan tempat berlangsungnya pelatihan.
- 4) Membagikan undangan kepada mitra dan peserta pelatihan yang berisikan informasi mengenai waktu pelaksanaan, tempat berlangsungnya acara serta tema pelatihan.
- 5) Menyiapkan segala sarana dan prasarana kegiatan, diantaranya meliputi penyediaan perangkat komputer, konsumsi, proyektor, wifi dan handphone supaya acara dapat terselenggara dengan baik dan lancar.
- 6) Pelaksanaan kegiatan pelatihan, tutorial, bimbingan dan konsultasi pada waktu yang sudah ditentukan sebelumnya.
- 7) Proses dokumentasi dan pengarsipan yang akan digunakan untuk menyusun laporan secara lengkap.

- 8) Menyusun laporan secara lengkap berdasarkan pengarsipan dan pendokumentasian yang sudah dilakukan sebelumnya sebagai bukti adanya kegiatan pada instansi pelaksana.
- 9) Menyiapkan tim untuk monitoring agar perkembangan materi yang sudah disampaikan pada peserta paska pelatihan dapat dipantau.

b) Metode Penyampaian Materi

Penyampaian materi kepada peserta pelatihan dilakukan dengan Metode presentasi menggunakan power point yang di share kepada setiap peserta pelatihan secara daring menggunakan aplikasi zoom. Materi disusun secara urut dengan naskah dan gambar dan keterangan yang jelas sehingga peserta dapat memahami setiap materi yang disampaikan dengan jelas:

- 1) Menerangkan tentang pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan animaker.
- 2) Memberikan langkah-langkah praktis secara detail dalam media pembelajaran menggunakan animaker
- 3) Membantu peserta pelatihan dalam memahami materi media pembelajaran menggunakan animaker.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a) Pelaksanaan Kegiatan

1. Pembagian Tugas dan Jadwal Pelaksanaan

Pembagian tugas dan alokasi waktu yang diberikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, antara lain:

No.	Uraian Kegiatan	Waktu
1	Pembukaan	09.00 – 09.30
2	Membangun media pembelajaran menggunakan Animaker	09.30 – 11.40
3	Penutupan	11.40 – 12.00

2. Peserta

Peserta pengabdian masyarakat ini diikuti oleh para guru, dosen dan peserta dari masyarakat umum yang tergabung dalam Perkumpulan Profesi Multimedia dan Teknologi Informasi sejumlah 125 peserta.

b) Tempat dan Sarana Pelatihan

Kegiatan pelatihan tentang pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan animaker yang diselenggarakan kerjasama tim dosen dari UDINUS dengan Perkumpulan Profesi Multimedia dan Teknologi Informasi melalui aplikasi Zoom Meeting dengan fasilitas sebagai berikut:

- 1) Laptop narasumber.
- 2) Sebuah Proyektor.
- 3) Akses internet
- 4) Laptop yang digunakan setiap peserta pelatihan

c) Hasil dan Pembahasan Kegiatan

Kegiatan pelatihan yang berlangsung pada hari Sabtu, tanggal 23 November 2024 ini dimulai pukul 09.00 dimulai dengan pembukaan yang dilaksanakan oleh ketua pelaksana yaitu Sindhu Rakasiwi hingga berakhirnya kegiatan dengan penutupan yang dilakukan oleh seluruh peserta dan pemateri pada pukul 12.00.

1) Pembukaan dan penyampaian materi

Pada pembukaan ini disampaikan pengantar dan sambutan oleh ketua pelaksana dan menginformasikan susunan acara yang akan dilaksanakan, pengenalan para pemateri dan materi yang akan disampaikan kepada para peserta.

2) Penyampaian materi membangun animasi

Pada Sesi ini narasumber menyampaikan materi mengenai pembuatan animasi yang menarik kepada peserta pelatihan. Materi ini disampaikan agar para peserta pelatihan mengetahui bagaimana langkah-langkah membangun animasi supaya menarik bagi para peserta pelatihan.

3) Penutupan, oleh semua peserta pelatihan

Pada sesi terakhir acara pelatihan dilakukan penutupan yang dilakukan oleh seluruh peserta.

d) Foto Kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Animaker



Gambar 1. Para Peserta Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Animaker



Media Pembelajaran Berbasis Animasi



- Media Pembelajaran Berbasis Animasi yaitu media pembelajaran yang memanfaatkan animasi untuk menyajikan materi pembelajaran
- Menurut Utami (2007), animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan.

Gambar 2. Pemaparan Materi Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Animasi



Gambar 3. Pemaparan Materi Contoh Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran

4. KESIMPULAN

Hasil dari kegiatan ini mendapatkan respon positif yang diberikan oleh para peserta guru dan dosen yang tergabung dalam Perkumpulan Profesi Multimedia dan Teknologi Informasi dalam menerima materi media pembelajaran menggunakan animaker serta dapat mengimplementasikan dalam pembuatan konten secara langsung. Terciptanya hubungan yang baik antara pelaksana dengan pihak mitra yaitu Perkumpulan Profesi Multimedia Dan Teknologi Informasi Indonesia untuk kerjasama kedepannya. Saran untuk kegiatan selanjutnya setelah dilaksanakannya kegiatan pengabdian ini adalah agar kegiatan ini dapat menjadi program keberlanjutan, bekerja sama dengan pihak mitra Perkumpulan Profesi Multimedia dan Teknologi Informasi Indonesia

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. P. E. Damayanthi, K. T. Des Ryantini, and L. P. D. Kresnawati, "Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Bagi Para Guru di SMPN 4 Sawan," *Proceeding Senadimas Undiksha*, p. 266, 2022.
- [2] I. A. A. Y. Pradnyani, N. Sugihartini, and I. M. A. Pradnyana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Guru Pengajar Siswa Penyandang Tunarungu Di Slb Negeri 1 Buleleng," *J. Pendidik. Teknol. dan Kejur.*, vol. 18, no. 1, p. 55, 2021, doi: 10.23887/jptk-undiksha.v18i1.25479.
- [3] W. Sujatmiko and F. R. Saputra, "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Animaker Bagi Guru SMK Negeri 9 Pontianak," *JUTECH J. Educ. Technol.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–13, 2021.
- [4] L. K. A. Lia, C. Atikah, and L. Nulhakim, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD," *J. Ilm. Pendidik. Citra Bakti*, vol. 10, no. 2, pp. 386–400, 2023.
- [5] Y. Citra, "Penggunaan Aplikasi Animaker pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas III SD Negeri 07 Sintuk Toboh Gadang," *Asian J. Islam. Stud. Da'wah*, vol. 1, no. 2, pp. 353–361, 2023.
- [6] D. K. Masuri, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Volume Bangun Ruang

Untuk SD Kelas V," *Jutnal PGSD*, vol. 8, pp. 893–903, 2020.

- [7] L. Diana and A. Maharani, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Teknik Tutorial Berbasis Kemampuan Konseptual Pada Mata Pelajaran Integral," *J. Deriv. J. Mat. Dan Pendidik. Mat.*, vol. 6, no. 1, pp. 25–31, 2019.
- [8] I. G. Wiratmaja, E. Elisa, I. N. P. Nugraha, and I. N. A. Wigraha, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Animaker Untuk Peningkatan Literasi Digital Guru SLB Negeri 1 Buleleng," pp. 1722–1728.