



PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGUNAKAN ANIMAKER BAGI GURU SMK NEGERI 9 PONTIANAK

Wandi Sujatmiko¹, Fiolan Rangga Saputra²

¹Program Studi Teknologi Informasi, Politeknik 'Aisyiyah Pontianak

²Program Studi Teknologi Informasi, Politeknik 'Aisyiyah Pontianak

Email: sujatmikowandi84@gmail.com¹

Informasi Artikel	ABSTRACT
Riwayat artikel : Disubmit : 30 April 2021 Direvisi : 21 Mei 2021 Diterima : 2 Juni 2021 Dipublikasi : 15 Juni 2021 Keywords: Video, Multimedia, Animaker, Training	<i>The Covid-19 pandemic is a major problem that is currently unresolved and afflicts all corners of the world. There are almost no countries that are not affected by the impact of Covid-19, which first appeared in China in December 2019. The latest data from the World Health Organization (WHO) shows that until September 7, 2020, people infected with this virus have reached 27,293,825 people, of which 194,109 people. among them came from Indonesia. Of these, 887,557 people died, of which 8,025 came from Indonesia (Worldometers, 2020). Web-based learning media is a learning media created by utilizing web technology so that it can be accessed via an online network or it can also be applied to a local network known as a local area network (LAN) (Heru, 2015). The purpose of this Community Service Activity is to provide Training on Making Multimedia-Based Learning Videos Using Animakers for SMK N 9 teachers. Methods In community service activities, namely face-to-face at State Vocational High School 9 Pontianak. Result: The implementation of this activity is in the form of a learning video that has been made from the material of each training participant teacher.</i>
	ABSTRAK
Kata Kunci: Video, Multimedia, Animaker, Pelatihan	Pandemi Covid-19 merupakan masalah besar yang saat ini belum terselesaikan dan menimpa seluruh penjuru dunia. Hampir tidak ada negara yang tidak terkena dari dampak Covid-19 yang pertama kali muncul di RRC pada Desember 2019. Data terakhir dari World Health Organization (WHO) menunjukkan sampai 7 September 2020 manusia terinfeksi virus ini sudah mencapai 27.293.825 jiwa, yang 194.109 jiwa di antaranya berasal dari Indonesia. Dari jumlah tersebut, yang meninggal dunia mencapai 887.557 jiwa, yang 8.025 jiwa di antaranya berasal dari Indonesia (Worldometers, 2020). Media pembelajaran berbasis web adalah sebuah media pembelajaran yang dibuat dengan memanfaatkan teknologi web sehingga bisa diakses melalui jaringan online atau bisa juga diterapkan pada sebuah jaringan lokal yang dikenal dengan local area network (LAN) (Heru, 2015). Tujuan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah memberikan Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Animaker bagi guru SMK N 9. Metode Pada kegiatan pengabdian masyarakat yaitu tatap muka di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 9 Pontianak. Hasil : Pelaksanaan Kegiatan ini yaitu berupa video pembelajaran yang sudah dibuat dari materi masing-masing guru peserta pelatihan.



PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 merupakan masalah besar yang saat ini belum terselesaikan dan menimpa seluruh penjuru dunia. Hampir tidak ada negara yang tidak terkena dari dampak Covid-19 yang pertama kali muncul di RRC pada Desember 2019. Virus yang sampai saat ini belum ditemukan vaksinnnya tersebut, telah memporakporandakan kehidupan manusia, yang menyentuh seluruh aspek kehidupan masyarakat. Kegiatan-kegiatan sosial, ekonomi, budaya, pendidikan, bahkan keagamaan, dan praktik kehidupan lainnya harus mengalami perubahan-perubahan untuk mencegah perluasan virus yang sudah menjadi pandemi global ini. Data terakhir dari *World Health Organization* (WHO) menunjukkan sampai 7 September 2020 manusia terinfeksi virus ini sudah mencapai 27.293.825 jiwa, yang 194.109 jiwa di antaranya berasal dari Indonesia. Dari jumlah tersebut, yang meninggal dunia mencapai 887.557 jiwa, yang 8.025 jiwa di antaranya berasal dari Indonesia (Worldometers, 2020). Hampir dapat dipastikan angka ini akan terus bertambah, terlebih jika masyarakat abai terhadap protokol kesehatan yang sudah ditetapkan baik oleh WHO, Pemerintah, maupun komunitas lokal. Tingginya jumlah yang meninggal dan yang positif Covid-19 menunjukkan bahwa masih sulit mengendalikan penyebaran virus ini. Begitu masifnya virus ini menyebar ke lapisan masyarakat, memaksa berbagai pihak dalam bidang dan sektor kehidupan melakukan transformasi untuk meminimalkan dampaknya agar tidak menimbulkan kerugian lebih besar.

Dalam bidang pendidikan, yang sebagian besar sebelumnya belum bersentuhan dengan pola pembelajaran luar jaringan (luring, offline), dengan persiapan dan kemampuan terbatas, terpaksa melaksanakan proses pembelajaran dan aktivitas pendukung lainnya beralih menjadi secara online. Melalui Surat Edaran dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah pada tanggal 17 Maret 2020 telah memutuskan agar kegiatan pembelajaran bagi siswa dan mahasiswa secara daring, utamanya untuk daerah yang sudah terdampak Covid-19. Merespon situasi yang ada, dan juga didorong oleh adanya SE tersebut, hampir semua perguruan tinggi di Indonesia langsung melaksanakan pembelajaran daring dalam mengantisipasi Covid-19. Hanya sebagian kecil yang karena situasi daerahnya, atau tuntutan spesifik perkuliahannya yang masih melaksanakan pembelajaran secara konvensional. Namun sebelum SE itu keluar, banyak perguruan tinggi di tanah air telah menerapkannya, baik itu berbasis matakuliah maupun program studi sesuai dengan berbagai ketentuan yang sudah dikeluarkan Kemendikbud/Kemenristek-Dikti jauh sebelum Covid-19 menyerpa. Ada rambu-rambu dalam pengajaran daring ataupun juga pendidikan jarak jauh ini. Oleh karena itu, Perguruan tinggi tidak boleh serta merta untuk langsung melaksanakan pembelajaran daring tanpa memperhatikan metode dan struktur yang benar, karena akan



menimbulkan problematika dalam proses pembelajaran, di samping juga dapat menurunkan kualitasnya.

Metode dan struktur pembelajaran daring yang tidak tepat akan dapat memerosotkan secara signifikan kualitas pendidikan di tanah air. Kendala-Kendala dan Praktik Awal Pembelajaran Daring Adanya pandemi ini menuntut setiap tenaga pengajar untuk dapat mengupayakan metode mengajar yang baru dan mengikuti perkembangan yang sudah berjalan sebelumnya dari Revolusi Industri 4.0 yang berkembang dengan adanya disruptive innovation, artificial intelligence unit, internet of things, robotic, dan sebagainya. Pengajar mulai akrab dengan berbagai platform untuk mengajar seperti *Zoom*, *Google Classroom*, *Moodle*, *WhatsApp (WA)*, *Line*, dan sebagainya. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), yang secara sengaja dan kreatif dirancang untuk membantu memecahkan permasalahan pendidikan maupun pembelajaran, kiranya merupakan alternatif yang akan banyak memberikan manfaat dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan dan pembelajaran (ADIAR, 2017).

Media pembelajaran yang dulunya hanya berupa buku atau material cetakan lain saat ini dapat dibuat dengan menggunakan sistem berbasis web sehingga tidak hanya menampilkan teks dan gambar namun juga bisa menampilkan material multimedia seperti video sehingga lebih menarik siswa dalam belajar, sehingga dapat mempengaruhi peningkatan aktivitas belajar (Winarni, 2012). Media pembelajaran berbasis web adalah sebuah media pembelajaran yang dibuat dengan memanfaatkan teknologi web sehingga bisa diakses melalui jaringan online atau bisa juga diterapkan pada sebuah jaringan lokal yang dikenal dengan local area network (LAN). (Prastyaningsih et al., 2017) menyatakan bahwa fenomena perkembangan TIK memang telah merambah ke seluruh pelosok kehidupan masyarakat dalam waktu cepat. Berdasarkan berbagai studi penelitian terdahulu tersebut maka menjadi penting bagi guru untuk memiliki kemampuan yang cukup dalam literasi TIK. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa literasi bergerak dari sekedar mengenali (*recognize*) dan membandingkan (*comprehending*) informasi ke tingkat yang lebih tinggi yakni kemampuan berpikir kritis secara implisit dalam mempertanyakan, menganalisa, mengevaluasi informasi tersebut kemudian mendesain, menciptakan dan membuat informasi baru dalam bentuk atau format yang berbeda (Imran, 2010).

METODE

Untuk menjawab permasalahan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka pengabdian kepada masyarakat ini menawarkan solusi berupa “Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia menggunakan Animaker Bagi Guru Sekolah Menengah Kejuruan”. Jadi dalam kegiatan ini mitra kegiatan, diberikan bekal kemampuan berupa: 1) Pengetahuan dan pemahaman tentang konsep menggunakan Animaker, 2) Pengetahuan dan pemahaman tentang pemanfaatan web Animaker untuk



mengembangkan media pembelajaran pada pembelajaran mereka di sekolah menengah kejuruan, dan

3) Pengetahuan dan keterampilan tentang teknik mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia. Guna memberikan bekal kemampuan di atas, maka metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah Pelatihan yang didalamnya terdiri dari penyampaian materi tentang konsep tentang Web Animator, untuk membuat video pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan dan praktikum tentang teknik mengembangkan media pembelajaran dalam hal ini menggunakan internet. Materi-materi tersebut diberikan dalam empat kali pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari 2 sesi dan masing-masing sesi berlangsung selama 240 menit. Dengan demikian pelaksanaan pengabdian ini berlangsung selama 32 JP. Materi pelatihan dalam kegiatan pengabdian ini terdiri dari materi yang mengandung unsur pengetahuan (kognitif) dan unsur keterampilan (psikomotorik), oleh karena itu metode yang diterapkan dalam pelatihan berupa ceramah dan metode demonstrasi (praktikum) dengan proporsi masing-masing 20% dan 80%. Selain itu, dikarenakan mitra/sasaran terdiri dari para guru yang telah memiliki pengalaman mengajar yang cukup lama, maka proses pembelajaran dalam pelatihan ini menggunakan metode pembelajaran orang dewasa. Memanfaatkan pengalaman yang telah mereka miliki sebelumnya sangat mendominasi dan sifatnya sharing pengetahuan dan keterampilan. Dalam proses pembelajaran, instruktur menggali pengetahuan dan pengalaman mitra/sasaran baik pada saat menjelaskan materi maupun pada saat mempraktekkan pengembangan media pembelajaran berbasis Multimedia. Dengan demikian selama berlangsungnya proses pembelajaran dalam pelatihan ini berjalan secara interaktif. Pada setiap sesi pembelajaran diawali dengan memberikan pemahaman tentang konsep lalu dilanjutkan dengan praktek langsung oleh peserta yang dibimbing langsung oleh pematari sebagai instruktur dan dibantu oleh mahasiswa sebagai operator. Dengan metode ini peserta akan lebih memahami materi karena konsep langsung dipraktekkan (Krismanto, 2018).

Animasi merupakan suatu simulasi pergerakan yang dibuat dari sekumpulan gambar-gambar yang terpisahkan. Definisi lainnya yaitu sebuah metode penangkapan gambar/fotografi yang berasal dari lukisan/gambar, model untuk membuat ilusi pergerakan secara sekuensial. Ada beberapa Jenis animasi, diantaranya:

1) Animasi Tradisional

Animasi tradisional atau cel animation merupakan objek yang digambar langsung dengan menggunakan tangan diatas kertas transparan seluloid, dimana untuk menciptakan animasi, pelukis harus menggambar frame per frame

2) Animasi 2D (berbasis Vektor)

Merupakan pengembangan dari animasi tradisional, yang dihasilkan dengan menggunakan software animasi 2D seperti Macromedia Flash, Corel Rave, Adobe After Effect, dan lainnya



(Setiawan, A., P. Ulhaq, M., M., 2012). Contohnya berbagai hasil film produksi Disney, seperti Aladdin, Beauty and The Beast, dan lain-lain. Bentuk lain dari animasi 2D yang bukan merupakan animasi tradisional adalah animasi berbasis vektor. Perbedaannya adalah, animasi berbasis vektor bukan terdiri dari piksel-piksel, namun dibentuk dari garis primitif.



Gambar 1. Contoh Animasi 2D Berbasis Vektor

3) Animasi 3D

Merupakan seni yang menggunakan gerakan untuk membawakan karakter ke dalam ruang 3 dimensi. Beberapa software yang dapat digunakan untuk membuat animasi 3D yaitu: 3D Studio Max, Maya, Poser, Bryce, Vue, Cinema 4D, Blender (Setiawan, A., P. Ulhaq, M., M., 2012)

- 4) Motion Graphics Merupakan suatu metode yang menyediakan cara untuk membuat gambar dapat bergerak. Suatu motion graphic memiliki unsur: eyecatcher, groups, managing time, asymmetry creates tension, repetitions for recognition, natural and reasonable. Contohnya seperti berikut:



Gambar 2. Contoh Motion Graphics

5) Stop Motion

Animasi jenis ini menggunakan beberapa foto objek sebagai model dengan perbedaan posisi pada tiap objeknya, yang kemudian foto-foto tersebut disatukan menjadi video klip. Dengan animasi ini menjadikan adegan yang sulit dilakukan dapat terjadi. Contoh:



Gambar 3. Contoh Stop Motion

Menurut (Setiawan, A., P. Ulhaq, M., M., 2012), animasi computer dapat dikategorikan menjadi:

1. Computer Assisted Animation Merupakan prosedur untuk mengkomputerisasikan proses animasi tradisional menggunakan gambaran tangan. Komputer digunakan untuk pewarnaan, penerapan virtual kamera dan pengaturan data.
2. Computer Generated Animation Biasanya digunakan untuk membuat animasi 3D melalui program/aplikasi komputer seperti Maya, Autocad, 3DMax.

Sedangkan Animaker merupakan perangkat lunak video animasi berbasis cloud yang akan sangat berguna jika ingin membuat video professional berkualitas studio.



Gambar 4. Tampilan Aplikasi Animaker

Kedua materi tersebut dibawakan oleh mahasiswa dari Program Studi Teknologi Informasi yaitu Fiolan Rangga Saputra.

Setelah selesai, kemudian langsung dilanjutkan ke sesi materi kedua yaitu praktek step-by-step membuat video pembelajaran dengan aplikasi Animaker secara online, yang dibawakan oleh mahasiswa dari Program Studi Teknologi Informasi yaitu Fiolan Rangga Saputra. Animaker sendiri bisa diakses di url: <https://www.animaker.com/>. Beberapa peserta ternyata antusias menanyakan tentang cara penggunaan dan fungsi di menu aplikasi Animaker lebih detail (Pratiwi et al., 2021).



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Program pengabdian Kepada Masyarakat berupa Pelatihan Pembuatan Video pembelajaran Berbasis Multimedia menggunakan Animaker bagi guru Sekolah Menengah Kejuruan di Kota Pontianak telah terlaksana dengan tahapan yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap persiapan, tahapan ini meliputi:
 - a. Observasi lokasi. Dengan mempertimbangkan efisiensi dan efektivitas pelaksanaan kegiatan maka tim secara langsung menentukan dan mengobservasi kesiapan lokasi pelaksanaan kegiatan yakni di ruang laboratorium Komputer SMK Negeri 9 di Jl. Tabrani Ahmad Kota Pontianak.
 - b. Mengurus surat ijin. Setelah kegiatan observasi, tim akan mengurus surat ijin kepada Kepala Sekolah SMK Negeri 9 Pontianak agar diberikan ijin menggunakan fasilitas ruang laboratorium untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini.
 - c. Menentukan jadwal pelaksanaan kegiatan.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program “Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Multimeddi menggunakan Animaker Bagi Guru Sekolah Menengah Kejuruan” kepada mitra (dalam hal ini guru sekolah menengah kejuruan di Kota Pontianak) telah dilaksanakan dengan jadwal pelaksanaan sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

No.	Jam	Acara	Deskripsi kegiatan	Keterangan
1.	08:00- 08:45	Pre Acara	Registrasi peserta (penayangan video sipenmaru)	MC: Panitia SMK Negeri 9
			Peserta dikondisikan	
		Pembukaan	Pembukaan Oleh MC Pembacaan ayat Suci Al-Quran Menyanyikan Lagu Indonesia Raya dan Mars Aisyiyah	MC: Panitia SMK Negeri 9
2.	08:45- 09:00	Sambutan & Pembukaan	Sambutan Dari Kepala Sekolah SMK Negeri 9 PONTIANAK	MC: Panitia SMK Negeri 9
3.	09:00- 10:30	Sejarah, Apa itu Animaker, Keunggulan Animaker, Ada beberapa cara membuat	Penyampaian Materi oleh:	Moderator: Fiolan Rangga Saputra BEM



		Video dengan Animaker, Materi Persiapan Video Animasi dengan Animaker, Mengenal alat/tool, Mengenal Fitur-fitur, Proses Pembuatan Video Animasi dengan Animaker, Cara Mendownload dan Mempublish Video Yang sudah Dibuat di Media Sosial	Wandi Sujatmiko, S.Kom, M.Cs (Dosen Program Studi Teknologi Informasi Politeknik 'Aisyiyah Pontianak)	Politeknik Aisyiyah Pontianak
4.	10:30- 11:00	Tanya Jawab Pemateri	Diskusi oleh: Wandu Sujatmiko, S.Kom, M.Cs (Dosen Program Studi Teknologi Informasi Politeknik 'Aisyiyah Pontianak)	Moderator: Fiolan Rangga Saputra BEM Politeknik Aisyiyah Pontianak
5.	11:00- 11:15	Doorprize	Penyampaian Pertanyaan oleh Pemateri : Wandu Sujatmiko, S.Kom, M.Cs (Dosen Program Studi Teknologi Informasi Politeknik 'Aisyiyah Pontianak)	Moderator: Fiolan Rangga Saputra BEM Politeknik Aisyiyah Pontianak
6.	11:15-13.00	ISTIRAHAT	ISHOMA	
7.	13.00-15.30	Proses Pembuatan Video Animasi dengan Animaker, Cara Mendownload dan Mempublish Video Yang sudah Dibuat di Media Sosial	Penyampaian Materi Praktikum oleh: Wandu Sujatmiko, S.Kom, M.Cs (Dosen Program Studi Teknologi Informasi Politeknik 'Aisyiyah Pontianak)	Moderator: Fiolan Rangga Saputra BEM Politeknik Aisyiyah Pontianak
8.	15.30-16.00	Penutup	Penyampaian Informasi Sertifikat	MC: Panitia SMK Negeri 9

Sesuai penjelasan yang telah diuraikan di atas, bahwa antusias yang ditunjukkan peserta dalam mempelajari materi-materi yang diberikan pada pelatihan ini mendorong pada keberhasilan pelaksanaan pelatihan ini. Sesuai dengan target luaran kegiatan ini yaitu: 1) peningkatan pengetahuan dan pemahaman mitra yaitu guru-guru sekolah menengah kejuruan tentang konsep web Animaker, 2) Peningkatan pengetahuan dan pemahaman mitra yaitu guru-guru sekolah menengah kejuruan tentang pemanfaatan Animaker untuk mengembangkan media pembelajaran pada pembelajaran mereka di sekolah menengah kejuruan dan 3) Peningkatan pengetahuan dan

keterampilan mitra yaitu guru-guru sekolah menengah kejuruan tentang teknik mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia, maka pelaksanaan dilapangan menunjukkan semua target luaran dapat tercapai meskipun masih ada kekurangannya. Indikator dari keberhasilan ini dapat dilihat dari hasil evaluasi proses dan hasil yang dicapai oleh peserta. Evaluasi proses dilakukan dengan memberikan angket/kuesioner kepada peserta yang berisi tentang pernyataan seputar pelaksanaan pelatihan. Evaluasi hasil dilakukan dengan mengamati perubahan pemahaman dan keterampilan. Berikut beberapa dokumentasi pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.



Gambar 5. Para peserta antusias mengikuti jalannya pelatihan yang langsung praktek dengan bimbingan Pemateri dibantu beberapa mahasiswa.

Berdasarkan data evaluasi proses, 64% peserta menilai Sangat Baik terhadap pelaksanaan pelatihan pada kegiatan pengabdian kali ini. Selain itu kebermanfaatan pelatihan ini dirasakan Sangat Baik oleh 36% peserta dan Baik oleh 55% peserta. Pada unsur materi 82% menyatakan Baik dan pada unsur Pemateri, 64% peserta menilai Sangat Baik. Sementara itu, pada unsur alokasi waktu 50% peserta beranggapan kurang. Berikut tabel rangkuman data hasil evaluasi proses tersebut.

Meskipun hasil atau karya yang dihasilkan oleh para peserta tidak dinilai secara khusus, namun hasil pelatihan yang tampak dan dapat diamati adalah para peserta telah mampu: a) Memanfaatkan perangkat komputer dan internet untuk mengakses kontens kontens pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran mereka di sekolah menengah kejuruan, b) Mengeksplorasi



pemanfaatan internet untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran mereka di sekolah seperti memanfaatkan google, google scholar, e-library dan e-journal, c) searching video melalui youtube kemudian mengunduhnya untuk kepentingan proses pembelajarannya, d) Memanfaatkan situs-situs pembelajaran dan mengeksplor fasilitas yang ada di dalamnya seperti Path, Rumah Belajar Kemendikbud dll., e) Menyusun presentasi yang efektif dengan menggunakan powerpoint baik untuk presentasi maupun keperluan mengajar, f) Menyusun media pembelajaran yang interaktif dengan memanfaatkan kemampuan powerpoint yang telah mereka memiliki, g) Mengembangkan media pembelajaran berbasis video dan animasi sederhana dengan memanfaatkan aplikasi animaker, dan h) Mengembangkan perangkat evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan quiz.

Pembahasan

Secara umum keseluruhan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah berjalan dengan lancar. Secara proses, kegiatan pengabdian ini telah dianggap berjalan dengan baik oleh para peserta kegiatan. Secara hasil, kegiatan pengabdian ini telah menunjukkan perubahan baik dari sisi pemahaman maupun keterampilan para mitra dalam hal ini guru sebagai sasaran kegiatan. Hal ini ditandai dengan: 1) peningkatan pengetahuan dan pemahaman mitra yaitu guru-guru sekolah menengah kejuruan tentang konsep web animaker, 2) peningkatan pengetahuan dan pemahaman mitra yaitu guru-guru sekolah menengah kejuruan tentang pemanfaatan animaker untuk mengembangkan video pembelajaran pada pembelajaran mereka di sekolah menengah kejuruan dan 3) peningkatan pengetahuan dan keterampilan mitra yaitu guru-guru sekolah menengah kejuruan tentang teknik mengembangkan video pembelajaran berbasis multimedia. Dengan demikian permasalahan-permasalahan yang ada pada mitra atau guru sebagai sasaran kegiatan telah terfasilitasi oleh kegiatan pengabdian ini, meskipun masih ada beberapa kelemahan atau kekurangan misal dari sisi alokasi waktu yang masih dianggap terlalu singkat sehingga dianggap kurang dalam hal pendalaman materi yang dipelajari peserta selama pelatihan. Faktor pendorong keberhasilan pelaksanaan pengabdian berupa pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis multimedia bagi Guru SMK kali ini adalah: 1) Waktu pelaksanaan yang bersamaan dengan libur semester membuat peserta tidak terikat dengan tugas dan kewajiban mengajar sehingga peserta lebih fokus mengikuti kegiatan secara penuh dari awal sampai akhir kegiatan, 2) Motivasi yang sangat baik dari peserta dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, 3) Fasilitas yang cukup memadai dalam hal perangkat komputer dan jaringan internet yang tersedia di laboratorium komputer SMK Negeri 9 Pontianak, 4) Pemateri yang kompeten dan berpengalaman dalam bidangnya, 5) Sebagian besar peserta telah memiliki pengetahuan dan skill tentang dasar-dasar komputer dan software dengan cukup baik. Keberhasilan pelaksanaan pengabdian ini membawa



harapan bahwa peserta akan menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang didapatkan guna meningkatkan kualitas pembelajarannya. Penerapan yang dijalankan secara konsisten dan kontinyu pada akhirnya akan mendorong pada terwujudnya profesionalisme para guru SMK yang menjadi peserta pengabdian ini. Adapun yang menjadi faktor penghambat dalam pelaksanaan pengabdian kali ini adalah: 1) Sumber daya listrik di lokasi pelaksanaan pengabdian kurang stabil sehingga sempat beberapa kali menghambat jalannya kegiatan, 2) Beberapa perangkat komputer yang digunakan selama pelatihan mengalami masalah ketika koneksi ke internet, sehingga cukup menyita waktu dalam proses pembelajaran.

Namun demikian secara keseluruhan “Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia menggunakan Animaker Bagi Guru Sekolah Menengah Kejuruan” telah membekali guru-guru peserta pelatihan dengan pemahaman konsep Animaker. Perubahan pemahaman ini, tentu membawa sebuah harapan kedepannya bahwa mereka akan menjadi guru profesional yang tidak hanya memiliki akses dan mampu mengakses perangkat Animaker yang dimiliki. Namun hal yang penting juga adalah perangkat Animaker yang dimilikinya tersebut mampu dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk menunjang proses pembelajarannya, bahkan diharapkan akan menjadi sarana mereka melakukan berbagai inovasi pembelajarannya. Selanjutnya, perubahan pemahaman dan keterampilan guru peserta pelatihan mendorong para guru memanfaatkan piranti yang dimilikinya secara maksimal tidak hanya mengakses informasi, namun juga untuk mengelola informasi, mengintegrasikan berbagai informasi bahkan berkreasi lalu berbagi informasi. Dengan demikian secara langsung hasil kegiatan pengabdian ini mendorong para peserta (guru sasaran) meningkatkan kemampuannya dalam hal Konsep Animaker.

Berdasar pada uraian di atas maka sebagai rekomendasi hasil kegiatan pengabdian ini adalah perlu upaya intensif dari berbagai kalangan pendidikan salah satunya adalah lembaga pendidik dan tenaga kependidikan (LPTK) untuk lebih giat melakukan kegiatan pengabdian serupa. Sebagian besar guru memang telah memiliki kompetensi yang tinggi dan memiliki kemampuan menggunakan internet yang tinggi pula, namun sebagian lagi tidaklah demikian. Animaker memang bukan segala-galanya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun berbagai studi yang telah diuraikan di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan Animaker dalam pembelajaran mampu mendorong pada perbaikan kualitas proses pembelajaran dan ujungnya mampu mendorong peningkatan hasil pembelajaran. Untuk itu perlu dukungan berbagai pihak untuk meningkatkan kompetensi para guru sehingga akan mendorong mereka untuk mau dan mampu memanfaatkan piranti yang dimilikinya secara maksimal untuk menunjang proses pembelajarannya (Krismanto, 2018).



SIMPULAN

Dari hasil Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilakukan maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu :

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat berupa “Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia menggunakan Animaker Bagi Guru Sekolah Menengah Kejuruan” yang dilaksanakan selama tiga hari telah berjalan dengan baik dan lancar. Materi yang diberikan oleh Pemateri dapat digunakan peserta pelatihan.

Pemahaman mitra tentang konsep Animaker cukup menggembirakan sehingga optimis dalam kesehariannya mereka dapat memanfaatkan perangkat komputer yang dimilikinya untuk mengakses, memilah dan menggunakannya untuk menunjang proses pembelajaran di kelasnya masing-masing. Dengan demikian diharapkan dengan pemahaman yang baik tentang Animaker akan memberi efek positif bagi siswa-siswinya, terutama terkait dengan motivasi belajar, hasil belajar dan perilaku pemanfaatan Animaker untuk hal yang positif. Hasil evaluasi baik evaluasi proses maupun evaluasi hasil pelatihan menunjukkan hasil yang memuaskan. Guru SMK sebagai mitra pengabdian cukup merasakan manfaatnya, kompetensi dalam bidang Komputer khususnya bagaimana memanfaatkannya untuk menunjang proses pembelajaran dapat meningkat. Hal ini akan bermanfaat bagi mereka secara praktis dalam melaksanakan pembelajaran di kelas masing-masing. Mereka punya alternatif dalam menyampaikan pembelajarannya yakni pembelajaran berbasis multimedia yang mereka dapatkan dari kegiatan pengabdian kali ini.

Saran yang dapat diberikan berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian msayarakat ini adalah perlu penambahan waktu pelaksanaan sehingga peserta dapat benar-benar menunjukkan kemampuannya dalam mengembangkan media pembelajaran dan perangkat evaluasi secara utuh. Selain itu mereka ada kesempatan untuk menunjukkan hasil karyanya dan saling berbagi dengan sesama peserta dalam hal tehnik pembuatannya maupun hasil karyanya itu sendiri, sehingga dapat dimanfaatkan pada pembelajaran di sekolah menengah kejuruan.



DAFTAR RUJUKAN

- ADIAR, A. Y. (2017). *Implementasi Video Tutorial Sebagai Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Pokok Membangun Jaringan Siswa Kelas X Jurusan Teknik Komputer Dan Jaringan (TKJ) Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Al-Islam Surakarta.*
<https://lib.unnes.ac.id/31071/1/1102412119.pdf>
- Imran, H. A. (2010). Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi Masyarakat Pedesaan. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 19, 153–164.
- Krismanto, W. (2018). *Workshop Literasi TIK & Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis TIK untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru SD di Kota Parepare.* 2(2), 68–76.
- Prastyaningsih, S. R., Ratnaningsih, A., Zargustin, D., Kehutanan, F., Kuning, U. L., Kehutanan, F., Kuning, U. L., Pertanian, F., & Kuning, U. L. (2017). *Key Words : Farmer groups , a drink , crackers and tea . Jurnal Ilmiah Pertanian Vol , 13 No . 2 , Februari 2017 | Pelatihan membuat minuman lidah buaya dilaksanakan pada tanggal 27 April 2016 bertempat di Kelompok Tani Lidah Buaya RW 02 Kelurahan Lembah . 2, 81–88.*
- Pratiwi, D., Zuhdi, A., Shofiati, R., Pratama, R. R., & Wijaya, H. A. (2021). Penerapan Animaker dalam Pembuatan Iklan Produk UMKM berbasis Animasi. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 138–147. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v4i1.8809>
- Setiawan, A., P. Ulhaq, M., M., Z. (2012). *Simulasi Digital : Animasi.*
- Winarni, E. W. (2012). Penggunaan Value Clarification Dengan Media Computer Assisted Instruction (Cai) untuk Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Sikap Ilmiah, dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar (SD). *Exacta*, 10(2), 106–110.