

Pelatihan Penggunaan Animaker Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Di Sekolah Bagi Guru PAUD

Jojo Rentan Maranatha¹⁾, Fuji Fauzia Lestari²⁾

^{1,2)} Universitas Pendidikan Indonesia, Kampus di Purwakarta

jojo.rentan@upi.edu¹

ABSTRAK: Penggunaan media pembelajaran di sekolah merupakan hal yang sangat penting untuk diterapkan di sekolah, terutama pada jenjang taman kanak-kanak, pembelajaran pada jenjang taman kanak-kanak memerlukan pembelajaran yang menyenangkan interaktif dan komunikatif untuk meningkatkan minat anak dalam mengikuti pembelajaran di sekolah. Pelatihan ini diikuti oleh 17 lembaga PAUD yang ada di Kecamatan Purwakarta-Cibatu. Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Animaker yang melibatkan guru dan kepala sekolah. Pelatihan penggunaan aplikasi Animaker ini menggunakan metode demonstrasi yang dilanjutkan dengan praktek langsung. Teknik pengumpulan data pada pelatihan ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Tujuan dari pelatihan ini yaitu untuk meningkatkan kreativitas guru dalam pembuatan media pembelajaran di sekolah berbasis teknologi. Hasil dari pelatihan ini yaitu kreativitas guru dalam pembuatan media pembelajaran menjadi lebih meningkat dan memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran di sekolah, karena sebelumnya media pembelajaran di sekolah masih menggunakan cara yang tradisional.

Kata kunci : media pembelajaran, kreativitas guru, aplikasi animaker

ABSTRACT: *The use of learning media in schools is a very important thing to implement in schools, especially at the kindergarten level. Learning at the kindergarten level requires learning that is fun, interactive and communicative to increase children's interest in participating in learning at school. This training was attended by 17 PAUD institutions in Purwakarta-Cibatu District. Training on making learning media using the Animaker application involving teachers and school principals. Training on using the Animaker application uses a demonstration method followed by direct practice. Data collection techniques in this training use observation and documentation. The aim of this training is to increase teacher creativity in creating technology-based learning media in schools. The result of this training is that teacher creativity in creating learning media increases and provides new experiences in learning at school, because previously learning media at school still used traditional methods.*

Keywords: *learning media, teacher creativity, animaker application*

PENDAHULUAN

Media Pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan disekolah untuk menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Miarso (2014) media pembelajaran adalah suatu hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran untuk membantu proses berfikir dan menumbuhkan minat belajar pada anak. Menurut Cepy media pembelajaran merupakan alat bantu yang biasa digunakan oleh guru dalam melakukan suatu pembelajaran disekolah. Media pembelajaran menurut Seels dan Richey (dalam Ismail, 2020) terbagi kedalam tiga bagian yaitu media hasil teknologi cetak, media

teknologi audio-visual, media teknologi berbasis komputer dan media gabungan. Media pembelajaran yang dibutuhkan oleh anak adalah media yang mudah dipahami, mudah untuk digunakan dan desain yang menarik agar anak tertarik untuk menggunakannya sehingga pesan pembelajaran akan mudah untuk tersampaikan. salah satunya media teknologi berbasis komputer yaitu aplikasi Animaker.

Manfaat media pembelajaran menggunakan Aplikasi animasi interaktif atau Animaker akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Animaker merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi atau video animasi kartun. Selain itu juga aplikasi Animaker dapat digunakan untuk pembuatan video infografis, video tutorial maupun animasi bergerak, karena pada aplikasi Animaker terdapat fitur-fitur yang dapat digunakan dengan mudah salah satu fiturnya yaitu pembuatan *avatar* yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tema pembelajaran di sekolah.

Aplikasi Animaker dapat memberikan pengalaman yang baru bagi guru dalam pembuatan media pembelajaran untuk anak di sekolah, karena aplikasi Animaker dapat digunakan oleh guru walaupun guru tersebut tidak pandai dalam segi *editing*. Menurut Anwar & Herman (2023) Aplikasi Animaker dapat memberikan pengalaman secara visual dan interaktif yang dapat meningkatkan semangat anak dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah yang dapat diakses secara mudah oleh guru maupun anak.

Pelatihan ini dilakukan untuk memberikan pengalaman baru untuk guru di sekolah dalam pembuatan media pembelajaran agar lebih interaktif, komunikatif dan dapat menarik minat anak dalam pembelajaran di sekolah. Harapannya dengan adanya pelatihan ini dapat memacu guru untuk lebih melek terhadap teknologi yang dapat diterapkan di sekolah salah satunya dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi.

Pelatihan mengenai aplikasi Animaker telah dilakukan oleh penelitian sebelumnya, seperti pada penelitian Badri Munawar (2020) penggunaan aplikasi animaker dapat memperkaya kreativitas guru dalam memberikan pembelajaran kepada anak dengan menggunakan video presentasi. Sejalan dengan penelitian Anwar & Herman (2023) mengatakan bahwa 55% responden setuju jika aplikasi Animaker dapat menumbuhkan minat belajar pada anak. Pada penelitian ini aplikasi Animaker digunakan untuk pelatihan kepada guru di sekolah yang belum pernah mengetahui dan menggunakan aplikasi Animaker dalam pembuatan media pembelajaran di sekolah dengan menggunakan fitur pembuatan karakter atau *avatar* dalam video animasi bergerak yang disesuaikan dengan tema pembelajaran di sekolah. Pelatihan ini dilaksanakan kepada 17 lembaga PAUD yang melibatkan Kepala Sekolah beserta guru-guru taman kanak-kanak.

PERMASALAHAN

Permasalahan yang terjadi di TK Purnama yaitu guru masih jarang dalam menggunakan media pembelajaran di sekolah, di TK Purnama penggunaan media pembelajaran di sekolah hanya dilakukan kurang lebih tiga kali dalam seminggu dan masih menggunakan atau membuat media pembelajaran secara tradisional. TK Purnama jarang menggunakan dan memanfaatkan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran dikarenakan terbatasnya waktu dan guru yang menggunakan, karena TK Purnama merupakan TK binaan dalam Sekolah Merdeka, sehingga waktu dan tenaga guru banyak terkuras untuk melaksanakan sosialisasi dan latihan untuk beberapa Lembaga PAUD lainnya.

TK Purnama yang menjadi sekolah binaan menjadikan guru memiliki keterbatasan dalam meningkatkan kreativitas dalam pembuatan media pembelajaran kepada anak. Beberapa guru di bawah binaan TK Purnama pun masih jarang dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga terkait dengan permasalahan tersebut, peneliti dan TK Purnama mengadakan pelatihan mengenai penggunaan Animaker dalam pembuatan media pembelajaran yang dibarengkan dengan kegiatan rapat P5. Maka dari itu, dengan adanya penelitian ini peneliti berharap para guru yang terlibat dapat lebih memanfaatkan teknologi untuk pembuatan media pembelajaran agar pengalaman belajar anak menjadi lebih komunikatif, interaktif dan menarik perhatian anak sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat anak dalam pembelajaran di sekolah.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi Animaker dalam pembuatan media pembelajaran di sekolah bagi guru PAUD dilaksanakan pada 6 Desember 2023 yang diikuti oleh 17 lembaga PAUD yang ada di Kecamatan Purwakarta-Cibatu dengan melibatkan Kepala Sekolah dan Guru-Guru. Pelatihan penggunaan aplikasi Animaker dilaksanakan di TK Purnama sebagai salah satu TK pembina yang dipilih dalam kegiatan Implementasi P5. Kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Animaker dalam pembuatan media pembelajaran terbagi kedalam 3 tahapan. Tahap pertama yaitu persiapan, pada tahap ini dimulai dengan memperkenalkan aplikasi Animaker kepada guru dan kepala sekolah, setelah itu guru diarahkan untuk *login* menggunakan email masing-masing lalu setelah masuk kedalam aplikasi, guru diperkenalkan mengenai fitur-fitur yang dapat digunakan didalam aplikasi Animaker, salah satunya fitur pembuatan karakter kartun atau *avatar*. Tahap kedua yaitu pelaksanaan pembuatan media pembelajaran yang dimulai dengan membuat karakter yang disesuaikan dengan kebutuhan guru dan tema yang sedang digunakan di sekolah, lalu menambahkan *background* layar, menambahkan teks penjelasan sesuai dengan tema pembelajaran, lalu menambahkan suara (Voice over) agar media pembelajaran yang dibuat lebih menarik. Tahap ketiga yaitu penutupan, pada tahap ini guru mempresentasikan hasil dari pembuatan media pembelajaran dengan menjelaskan karakter dari *avatar* dan tema pembelajaran yang digunakan.

Pelatihan penggunaan aplikasi Animaker ini menggunakan metode demonstrasi yang dilanjutkan dengan praktek langsung. Teknik pengumpulan data pada pelatihan ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Tujuan dari pelatihan ini yaitu untuk meningkatkan kreativitas guru dalam pembuatan media pembelajaran di sekolah berbasis teknologi.

PELAKSANAAN

Pelatihan penggunaan aplikasi Animaker untuk pembuatan media pembelajaran di sekolah merupakan salah satu kegiatan dalam Program Pemberdayaan Masyarakat Berkelanjutan (P2MB) yang telah dilakukan di TK Purnama yang diikuti oleh 17 Lembaga PAUD yang melibatkan Kepala Sekolah dan Guru untuk meningkatkan kreativitas guru dalam pembuatan media pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran merupakan media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi agar mudah dipahami dan dapat menarik perhatian anak dalam pembelajaran. Sejalan dengan penelitian Sulasmono (2020) 91% penggunaan media pembelajaran efektif digunakan di sekolah yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar anak di

sekolah. Menurut Arianti (2019) guru memegang peranan penting dalam meningkatkan motivasi belajar pada anak, salah satu peranan guru adalah sebagai fasilitator yang mana setiap guru selayaknya menyediakan sumber belajar yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar mengajar di sekolah. Sejalan dengan penelitian Jainiyah (2023) mengatakan bahwa seorang guru harus mengetahui motivasi dan minat belajar pada anak dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan komunikatif agar pembelajaran di sekolah menjadi lebih variatif. Pelatihan penggunaan aplikasi Animaker dilaksanakan selama satu hari. Kegiatan pertama yang dilakukan dalam pelatihan yaitu pengenalan mengenai aplikasi Animaker untuk memudahkan guru agar dapat menggunakan aplikasi Animaker dengan mudah.



Gambar 1. Pengenalan Aplikasi Animaker

Pada proses pengenalan aplikasi Animaker beberapa guru telah mengetahui aplikasi Animaker dan beberapa guru belum mengetahui adanya aplikasi Animaker yang dapat digunakan untuk pembuatan media pembelajaran di sekolah. Sehingga memerlukan waktu yang cukup lama untuk memperkenalkan aplikasi Animaker dan login ke akun masing-masing guru. Kegiatan kedua pada pelatihan penggunaan aplikasi Animaker yaitu pengenalan fitur *avatar* atau pembuatan karakter.



Gambar 2. Pengenalan Fitur Avatar

Pembuatan karakter dalam aplikasi Animaker dapat diikuti dengan baik oleh para guru meskipun sempat terdapat beberapa kendala seperti, jaringan internet yang kurang stabil sehingga gambar-gambar *avatar* beberapa tidak muncul. Setelah pembuatan karakter langkah selanjutnya dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Animaker yaitu uru diarahkan untuk menambahkan *background*, teks dan suara yang disesuaikan dengan tema masing-masing sekolah yang sedang digunakan.



Gambar 3. Menambahkan background, teks dan suara pada media pembelajaran

Kegiatan penutup dalam pelatihan ini yaitu guru dipersilahkan untuk mempresentasikan hasil dari pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Animaker. Guru dapat membuat media pembelajaran dengan baik dalam satu kali percobaan, hal ini menunjukkan bahwa guru memiliki semangat yang tinggi dan bersungguh-sungguh dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Animaker yang dapat diterapkan untuk pembelajaran di sekolah.



Gambar 4. Kegiatan penutup dan Foto bersama

HASIL DAN LUARAN

Guru sebagai fasilitator merupakan bagian dari tugas yang harus dijalankan oleh guru. Menurut Mega Rahmawati (2019) salah satu tugas guru yaitu sebagai fasilitator

dalam melaksanakan pembelajaran disekolah. Guru harus memiliki kreativitas dan dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak. Mengembangkan dan meningkatkan kreativitas guru di TK Purnama dan 17 lembaga PAUD lainnya dilakukan melalui pelatihan penggunaan aplikasi Animaker dalam pembuatan media pembelajaran agar dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Hasil dari kegiatan pengabdian ini yaitu guru menjadi lebih mengetahui media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran di sekolah dengan memanfaatkan aplikasi Animaker sehingga hal ini dapat meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran. Pelatihan yang dilakukan di TK Purnama dapat dilaksanakan dengan baik dan berjalan dengan lancar, guru tampak antusias dalam mengikuti pelatihan penggunaan aplikasi Animaker dalam pembuatan media pembelajaran sehingga input yang dihasilkan pun maksimal dan guru dapat mempresentasikan hasil dari pelatihan dan dapat diterapkan di sekolah untuk pembelajaran.

KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan aplikasi Animaker pada guru sangat bermanfaat untuk dilakukan karena dapat menambah wawasan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi, guru dapat dengan mudah membuat media pembelajaran yang lebih variatif yang dapat diberikan kepada anak. Aplikasi Animaker dapat digunakan guru untuk membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Pelatihan penggunaan aplikasi Animaker dapat memberikan pengalaman belajar baru bagi anak di sekolah. Program Pemberdayaan Masyarakat Berkelanjutan (P2MB) yang telah dilakukan di TK Purnama yang diikuti oleh 17 Lembaga PAUD yang melibatkan Kepala Sekolah dan Guru untuk meningkatkan kreativitas guru dalam pembuatan media pembelajaran di sekolah berjalan sesuai dengan harapan. Guru dapat membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Animaker dengan mudah dan efisien. Sehingga pembelajaran di sekolah menjadi lebih menyenangkan dan dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar Three Millenium Waruwu, H. P. 2023. PENGGUNAAN APLIKASI ANIMASI INTERAKTIF. *Vox Day Jurnal Teologi dan Pastoral*, 4(2). Retrieved from <https://jurnal.sttekumene.ac.id/>
- Arianti. 2019. PERANAN GURU DALAMMENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Kependidikan*, 12(2). doi:<http://dx.doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>
- Badri Munawar, A. F. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD Di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*, 4(2). doi:<https://doi.org/10.29408/goldenage.v4i02.2473>
- Ismail, D. M. 2020. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Indonesia: Cendekia Publisher.

- Jainiyah Jainiyah, F. F. 2023. Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6).
doi:<https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Mega Rahmawati, E. S. 2019. Guru sebagai fasilitator dan efektivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/14954/8518>
- Riyana, C. 2012. *Media Pembelajaran*. Indonesia: Kemenag RI.
- Sulasmono, R. W. 2020. Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1).
doi:<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>

