



Pelatihan Penggunaan Aplikasi Animaker Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Selama Pandemi Covid-19

Jayanti Putri Purwaningrum¹⁾, Latifah Nur Ahyani²⁾

^{1,2)} Universitas Muria Kudus

Jayanti.putri@umk.ac.id

ABSTRAK: Selama pandemic covid-19, guru-guru di Kabupaten Kudus banyak yang merasa kesulitan dalam mengembangkan media interaktif yang dapat digunakan oleh siswa untuk mendukung belajar dari rumah. Tim pengabdian berupaya memberikan solusi membuat pelatihan penggunaan aplikasi animaker sebagai media pembelajaran interaktif di era pandemi covid-19. Program kegiatan ini ditujukan kepada 230 guru dengan menggunakan aplikasi zoom yang tujuannya memberikan pengetahuan dan praktik serta membantu para guru dalam 1) Pemanfaatan TIK dalam kegiatan pembelajaran selama pandemic covid-19; dan 2) teknik pengembangan dan penggunaan aplikasi animaker sebagai media pembelajaran interaktif di era pandemi covid-19. Tahapan pengabdian yaitu perencanaan, pelaksanaan, *follow-up* dan evaluasi. Hasil dari kegiatan pengabdian ini yaitu guru-guru di Kabupaten Kudus dapat: 1) memperoleh informasi dan pengetahuan tentang pemilihan strategi dalam proses pembelajaran sekaligus pembuatan media pembelajaran selama pandemic covid-19; 2) menerapkan aplikasi animaker sebagai *software* alternative untuk membuat media pembelajaran; dan 3) membuat media pembelajaran yang mampu menarik minat anak untuk belajar.

Kata kunci: Animaker, covid-19, belajar dari rumah, media pembelajaran

ABSTRACT: During the Covid-19 pandemic, many teachers in Kudus Regency found difficult to develop interactive media that could be used by students to support learning from home. The team seeks to provide solutions to make training on the use of animaker applications as interactive learning media in the Covid-19 pandemic. This program is aimed at 230 teachers using the zoom application whose purpose is to provide knowledge and practice teachers in 1) Utilizing ICT in learning activities during the Covid-19 pandemic; and 2) techniques for developing and using animaker applications as interactive learning media in the Covid-19 pandemic. The stages of this programs are planning, implementing, follow-up and evaluation. The results of this service activity are that teachers in Kudus Regency can: 1) obtain information and knowledge about choosing strategies in the learning process as well as making learning media during the Covid-19 pandemic; 2) applying the animaker application as an alternative software for making learning media; and 3) create learning media that can attract children's interest in learning.

Keywords: Animaker learning from home, learning media

PENDAHULUAN

Pada bulan Desember 2019 muncul wabah penyakit yang berasal dari Wuhan, China, yang diakibatkan oleh virus Corona yang sering disebut sebagai COVID-19 (*Corona Virus Desese-2019*) (Herliandry, dkk, 2020). Virus ini memiliki karakteristik penyebaran yang sangat kuat dan cepat, sehingga berdampak pada semua kehidupan di dunia, salah satunya pada pendidikan. Berdasarkan Surat Edaran Kemendikbud No 4 Tahun 2020, kegiatan pembelajaran yang biasanya dengan tatap muka diganti dengan

sistem secara daring atau belajar dari rumah. Hal tersebut dilakukan untuk meminimalisir interaksi setiap orang (Pratama, dkk, 2020). Sistem daring (dalam jaringan) atau pembelajaran jarak jauh merupakan salah satu solusi untuk pembelajaran selama masa pandemic COVID-19 (Herliandry, dkk, 2020).

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran daring merupakan hal yang terpenting untuk dilakukan dalam dunia pendidikan di saat pandemic Covid-19. TIK adalah teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi. 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 (Andriani, 2015). Seiring dengan perkembangan zaman, pemanfaatan TIK tidak hanya digunakan pada perangkat keras (*hardware*) tetapi juga perangkat lunak (*software*). Apabila dikaitkan dengan fenomena perkembangan gadget seperti handphone, smartphone, tablet dan sejenisnya maka “*class without wall*” dimana pembelajaran dimana saja, kapan saja dan tentang apa saja menjadi semakin nyata adanya dengan memanfaatkan piranti tersebut. Termasuk pembelajaran di sekolah dimana dewasa ini guru bahkan siswanya telah familiar dengan dunia gadget.

Berbagai studi tentang manfaat dan efektivitas TIK terhadap kualitas proses dan hasil pembelajaran di sekolah dasar telah banyak dilakukan. Pemanfaatan TIK sebagai media pembelajaran di sekolah dasar, secara empiris telah memberi pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa (Halidi dkk.: 2015), minat membaca siswa (Ahmadi:2010), peningkatan aktivitas belajar (Winarni: 2012, Oktaria:2012), sikap ilmiah siswa (Winarni: 2012) dan keterampilan berpikir kritis (Baisa: 2010). Pengaruh positif pemanfaatan TIK dalam proses pembelajaran kemudian mendorong pada peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dasar dalam beberapa mata pelajaran, seperti yang dijelaskan dalam berbagai hasil penelitian (Halidi dkk.: 2015, Winarni: 2012, Baisa: 2010, dan Oktaria: 2012). Syarifuddi (2014) menyatakan bahwa fenomena perkembangan TIK memang telah merambah ke seluruh pelosok kehidupan masyarakat dalam waktu cepat.

Berdasarkan data-data di atas, maka menjadi 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. Berdasarkan kajian teori dan hasil berbagai penelitian maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis TIK memberi dampak positif bagi proses dan hasil, yaitu: 1) mampu mengatasi berbagai hambatan seperti verbalisme, salah tafsir, tidak ada fokus perhatian, bosan/jenuh, 2)

mampu memberikan beberapa kelebihan seperti fiksatif, manipulatif dan distributif, 3) mampu membangkitkan motivasi dan emosi, 4) mampu mengorganisasikan informasi secara terstandar dan sistematis, 5) mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, 6) melalui fasilitas multimedia dan interaktif, mampu menjembatani kepasifan belajar dan memaksimalkan potensi hasil belajar.

Namun demikian, terdapat permasalahan pada guru-guru di Kabupaten Kudus terkait dengan pemahaman TIK (literasi TIK) yang masih rendah meskipun fasilitas dan akses pada TIK semakin mudah dijangkau. Misalkan saja begitu banyak guru yang telah memiliki laptop, smartphone dan jaringan internet, namun berapa banyak yang sudah memanfaatkannya untuk kepentingan pembelajaran? Banyak guru-guru yang masih awam terhadap pemahaman literasi TIK sehingga fasilitas teknologi informasi dan komunikasi yang sebenarnya mereka telah miliki belum mampu dimanfaatkan secara maksimal untuk menunjang proses pembelajarannya. Selain terkait dengan pendidikan, mereka juga terkendala dengan faktor usia, sarana dan prasarana, motivasi serta kesempatan mendapatkan workshop TIK yang sangat terbatas.

Berdasarkan uraian di atas maka tim pengabdian dari Universitas Muria Kudus memberikan kontribusi positif di bidang pengabdian kepada masyarakat dengan membantu guru-guru di Kabupaten Kudus untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran di masa pandemi Covid-19 yakni dengan membuat pelatihan penggunaan aplikasi animaker sebagai media pembelajaran interaktif di era pandemic covid-19.

PERMASALAHAN

Fokus permasalahan mitra yang akan diselesaikan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah tentang bagaimana pemahaman mitra dalam memanfaatkan TIK untuk mengembangkan media pembelajaran pada pembelajaran selama Covid-19 masih rendah. Permasalahan yang muncul selain itu adalah kemampuan mitra dalam hal teknik mengembangkan media pembelajaran berbasis TIK masing sangat terbatas.

METODE PELAKSANAAN

Solusi yang ditawarkan tim pengabdian dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi mitra antara lain, 1) Pemahaman mitra dalam memanfaatkan TIK untuk mengembangkan media pembelajaran pada pembelajaran selama covid-19 masih rendah. Solusi yang dilakukan pengabdian adalah memberikan pelatihan kepada guru-guru untuk mengenal dan memahami *software* atau aplikasi yang dapat digunakan digunakan guru secara gratis untuk membuat media pembelajaran interaktif yang cocok digunakan dalam pembelajaran masa pandemic covid-19; 2) Kemampuan mitra dalam hal teknik mengembangkan media pembelajaran berbasis TIK masing sangat terbatas. Solusi yang telah dilakukan pengabdian adalah memberikan pelatihan penggunaan aplikasi animaker sebagai media pembelajaran interaktif di era pandemic covid-19.

Adapun agenda pelatihan penggunaan aplikasi animaker sebagai media pembelajaran interaktif di era pandemic covid-19 adalah sebagai berikut.

1. Penyampaian materi atau sosialisasi materi media pembelajaran
2. Praktik penggunaan aplikasi animaker
3. Presentasi produk pengabdian
4. Evaluasi produk pengabdian

Adapun kepakaran yang diperlukan dalam menyelesaikan persoalan mitra yang dimiliki tim pengabdian adalah sebagai berikut.

1. Mampu menjelaskan tentang media pembelajaran
2. Mampu menggunakan aplikasi animaker
3. Mampu mengupload video lewat youtube

PELAKSANAAN

Berikut adalah uraian kegiatan pelaksanaan program pelatihan penggunaan aplikasi animaker sebagai media pembelajaran interaktif di era pandemic covid-19.

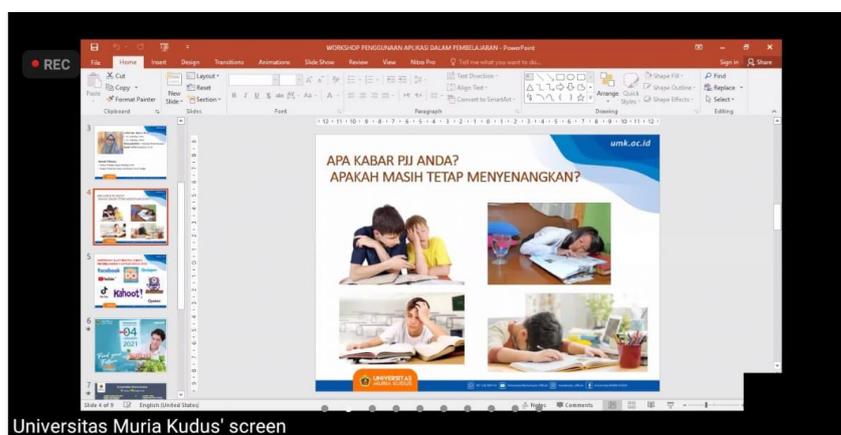
1. Pada tahap perencanaan program pengabdian, tim pengabdian melakukan studi lapangan dan analisis kebutuhan berdasarkan fakta lapangan guna menentukan solusi permasalahan. Metode yang digunakan yaitu wawancara langsung dengan beberapa guru dan kepala sekolah di Kabupaten Kudus.



Gambar 1. Tahap Perencanaan Program Pengabdian

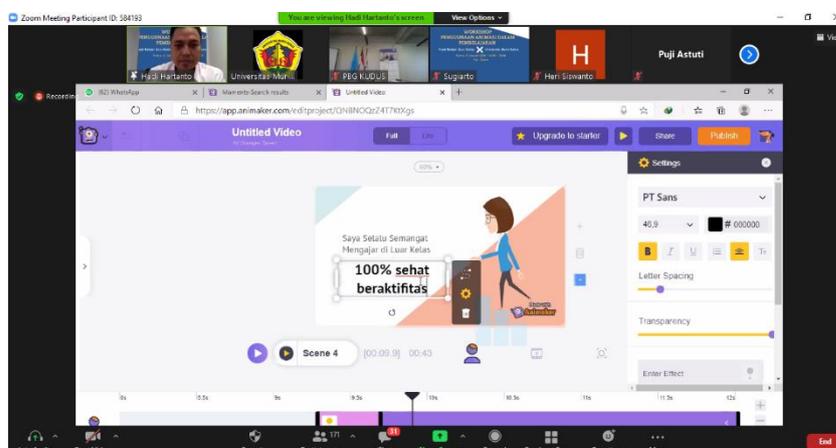
2. Setelah memetakan permasalahan sesuai dengan kondisi mitra, tim pengabdian mengumpulkan sumber rujukan dan studi literature sekaligus menyusun modul yang digunakan peserta saat program pelaksanaan pengabdian berlangsung. Modul tersebut berisi tentang teori media pembelajaran dan pengembangan dan penggunaan aplikasi animaker sebagai media pembelajaran interaktif di era pandemic covid-19.

3. Bersama peserta, tim pengabdian menyepakati bahwa kegiatan dilakukan melalui aplikasi zoom yang diikuti oleh 230 orang.
4. Pelaksanaan kegiatan pelatihan dibagi menjadi dua tahap.
 - a. Tahap 1, yakni sosialisasi terkait materi media pembelajaran. Adapun materi yang diberikan yakni tentang: a) pengertian media; b) pengertian pembelajaran; c) media pembelajaran; d) penggunaan media dalam proses pembelajaran; e) manfaat media pembelajaran; f) jenis-jenis media; g) media visual yang baik; h) keuntungan media lingkungan; i) prinsip pembuatan media yang memanfaatkan lingkungan; dan j) pembelajaran saat pandemic sekaligus medianya.



Gambar 2. Tahap Pelaksanaan Program Pengabdian yakni Sosialisasi Terkait Materi Media Pembelajaran

- b. Tahap 2, yaitu praktik penggunaan aplikasi animaker sebagai media pembelajaran interaktif. Tim pengabdian dalam hal ini sebagai fasilitator melatih sekaligus meminta peserta untuk membuat video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi animaker.



Gambar 3. Salah Satu Tahap Praktik Penggunaan Aplikasi Animaker

5. Kegiatan pengabdian dibantu oleh dua orang mahasiswa sebagai tim teknis,
6. Pada saat kegiatan berlangsung, terjadi komunikasi dua arah antara tim pengabdian dan peserta berupa Tanya jawab dan diskusi untuk membahas dan memecahkan permasalahan yang ditugaskan dalam kegiatan pelatihan sehingga ada kegiatan saling bertukar pikiran terkait ide dan gagasan masing-masing untuk kemudian melahirkan kesepakatan bersama.
7. Di tahap terkakhir pengabdian, peserta diminta untuk mempresentasikan tugas yang dibuat dengan mengupload pada chanel youtube masing-masing. Pada tahap itu pula, tim pengabdian melakukan kegiatan evaluasi. Kegiatan evaluasi yang dilakukan yakni kegiatan saling menilai dan memberi saran, masukan dan penghargaan atas hasil karya produk peserta pelatihan yang dilakukan dari dan oleh peserta pengabdian. Tim pengabdian juga memberikan nilai dan penghargaan atas hasil pelatihan dan produk pelatihan.

HASIL DAN LUARAN

Pada pelaksanaan program pengabdian, partisipasi yang telah dilakukan mitra yakni: 1) menyediakan fasilitas bagi guru yang kesulitan mengembangkan sekaligus membuat media pembelajaran interaktif yang cocok digunakan selama pandemic covid-19; 2) mitra sangat mendukung kegiatan pengabdian yang dibuktikan dengan adanya antusias dan semangat yang tinggi dalam mengikuti pelatihan.



Gambar 4. Peserta Program Pengabdian

Kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi animaker sebagai media pembelajaran interaktif di era pandemic covid-19 dirasa sangat bermanfaat bagi guru-guru di Kabupaten Kudus. Di era pandemic seperti ini, sebagai guru yang professional, mereka harus beradaptasi dengan system pembelajaran dari rumah melalui media daring (online). Guru-guru dituntut untuk selalu tampil prima dan dapat memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun peserta didik berada di rumah. Adanya pelatihan ini sangat tepat dilakukan mengingat guru-guru harus dapat menjawab berbagai tantangan pembelajaran daring (pembelajaran jarak jauh) dengan menghadirkan berbagai media pembelajaran inovatif, menyenangkan dan *meaningful*

learning sehingga proses pembelajaran baik dari standard dan kualitas capaian pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan.

Secara garis besar, hasil dari kegiatan ini adalah sebagai berikut.

- a. Tercapainya tujuan pelatihan
Tujuan pelatihan sudah tercapai dengan baik. Program pengabdian telah berhasil membuat guru-guru dapat menggunakan aplikasi animaker sebagai media pembelajaran interaktif di era pandemic covid-19 sekaligus menguploadnya pada chanel youtube tiap peserta.
- b. Target peserta pelatihan terpenuhi
Targer peserta pelatihan dapat terpenuhi dengan sangat baik. Hal ini dilihat dari 230 peserta yang mengikuti program pengabdian,
- c. Tercapainya materi yang direncanakan
Semua materi dapat tersampaikan secara optimal dengan menggunakan metode caramah dan Tanya jawab demonstrasi sekaligus praktek langsung yang diikuti oleh semua peserta
- d. Peserta dapat menguasai materi
Kemampuan peserta dikatakan baik. Banyak peserta yang sudah berhasil mengupload produk hasil pelatihan di youtube.



Gambar 5. Produk Hasil Pengabdian

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian berupa pelatihan penggunaan aplikasi animaker sebagai media pembelajaran interaktif di era pandemic covid-19 dilakukan dengan menggunakan aplikasi zoom. Hal ini dilakukan untuk membatasi interaksi sosial antara tim pengabdian dengan peserta sebagai upaya pencegahan penyebaran virus corona.

Kegiatan yang dilakukan telah terbukti efektif dengan adanya banyak peserta yang telah mempublikasikan video pembelajaran di chanel youtubenanya. Adanya program ini bermanfaat bagi guru-guru untuk memilih strategi dalam proses pembelajaran sekaligus pembuatan media pembelajaran selama pandemic covid-19 diantaranya dengan menggunakan aplikasi animaker.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F. 2010. "Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar Dengan Metode Glenn Doman Berbasis Multimedia". *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 27(1): 64-71.
- Andriani, T. 2015. "Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sosial Budaya". *Media Komunikasi Ilmu- Ilmu Sosial dan Budaya*, 12(1).
- Baisa, I.R. 2010. Pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis web terhadap keterampilan berpikir kritis dan kemampuan konitif siswa Kelas V SD Islam Sabilillah Malang. Tesis. Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Malang. Diakses di <http://karyailmiah.um.ac.id./index.php/%20disertasi/article/view/5763>. (diakses 24 September 2017).
- Halidi, Mahmud, H., Sarjan, N., Husain., dan Saehana, S. 2015. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Model Terpadu Madani Palu". *e-Jurnal Mitra Sains*, 3(1): 53-60.
- Herliandry, L. D, dkk. 2020. "Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22 (1): 65-70.
- Oktaria, I. 2012. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis mirosoft powerpoint untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn siswa kelas III SDN Cemorokandang 2 Malang. Skripsi. Program Studi PGSD, Universitas Negeri Malang. Diakses di <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=55985>. (diakses 17 September 2017).
- Pratama, L. D., Lestari, W. dan Astutik, I. 2020. "Efektifitas Penggunaan Media Edutainment Di Tengah Pandemi Covid-19". *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. 9 (1): 413-423.
- Winarni, Endang Widi. 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)". *Jurnal Exacta*, 10(2): 106-110.