

## PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI DAN PODCAST SERIES SEBAGAI VARIASI MEDIA PEMBELAJARAN DARING BAGI GURU SMP

## TRAINING FOR MAKING VIDEO ANIMATIONS AND PODCAST SERIES AS VARIETY OF ONLINE LEARNING MEDIA FOR SMP TEACHERS

Nurul Ratnawati\*<sup>1</sup>, I Nyoman Ruja\*, Agung Wiradimadja\*, Ferdinan Bashofi\*\*

<sup>1</sup>Corresponding author, Surel: nurul.ratnawati.fis@um.ac.id

\* Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, 65141, Indonesia

\*\* IKIP Budi Utomo Malang, Jl. Simpang Arjuno No.14B, Kota Malang, Jawa Timur, 65119, Indonesia

Diterima: 25-07-2022, dipublikasikan 30-10-2022

### Abstract

This study aims to broaden horizons, provide experience, and improve teacher skills in making variations of online learning media in the form of animated videos and podcasts. The implementation method has four stages, namely: 1) preparation; 2) delivery of information; 3) training and mentoring, and 4) evaluation. This research went well as indicated by the results of the questionnaire, namely 95 percent of the participants were satisfied with the preparation for the implementation of the activity; 94 percent satisfied with the implementation of the training; 90 percent satisfied with the material presented; and 92 percent were satisfied with the resource persons who provided the training. In addition to this, it is known that 80 percent of the participants have succeeded in making animated videos well.

**Keywords:** learning media; animated video; podcast series

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memperluas wawasan, memberikan pengalaman, dan meningkatkan keterampilan guru dalam membuat variasi media pembelajaran daring berupa video animasi dan podcast. Metode pelaksanaan ada empat tahap yaitu: 1) persiapan; 2) penyampaian informasi; 3) pelatihan dan pendampingan, serta 4) evaluasi. Penelitian ini berjalan dengan baik yang ditunjukkan dengan hasil angket yaitu 95 persen peserta puas dengan persiapan pelaksanaan kegiatan; 94 persen puas dengan pelaksanaan pelatihan; 90 persen puas terhadap materi yang disajikan; dan 92 persen puas terhadap narasumber yang memberikan pelatihan. Selain hal tersebut, diketahui bahwa 80 persen peserta telah berhasil membuat video animasi dengan baik.

**Kata kunci:** media pembelajaran; video animasi; podcast series

### PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 telah mempengaruhi seluruh sektor kehidupan, tanpa terkecuali dunia pendidikan mulai dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Kondisi siswa dan guru yang tidak dapat bertemu secara langsung membuat pembelajaran harus dilakukan secara daring. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara virtual menggunakan jaringan internet untuk menyampaikan berbagai informasi atau materi pembelajaran (Rigianti, 2020). Pembelajaran daring dilakukan dengan tujuan untuk menjaga keberlangsungan pembelajaran yang efektif serta memenuhi hak siswa mendapat layanan pendidikan di tengah pandemi COVID-19. Oleh sebab itu guru perlu beradaptasi dan berinovasi untuk menjaga kualitas pembelajaran sehingga esensi konstruksi pengetahuan tetap dapat

tercapai. Sejalan dengan hal tersebut Syarifudin menyatakan bahwa pembelajaran daring harus tetap memperhatikan kompetensi yang akan diajarkan (Syarifudin, 2020).

Pembelajaran daring dapat terlaksana manakala didukung dengan sarana dan prasarana atau kepemilikan perangkat digital. SMP Negeri 1 Panggungrejo merupakan salah satu contoh sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang baik untuk kegiatan pembelajaran daring. Berdasarkan hasil observasi, kepemilikan perangkat digital yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran daring di kalangan guru dan siswa terbilang tinggi. Seluruh guru SMP Negeri 1 Panggungrejo telah memiliki perangkat digital berupa laptop dan ponsel pintar untuk kegiatan pembelajaran daring dan 85% siswa SMP Negeri 1 Panggungrejo telah memiliki laptop atau ponsel pintar yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran daring.

Konsep pembelajaran daring di SMP Negeri 1 Panggungrejo Blitar dilaksanakan secara sinkronus dan asinkronus. Pembelajaran sinkronus dilakukan melalui media video konferensi dengan aplikasi google meet/zoom meeting. Karena keterbatasan bantuan kuota edukasi yang diberikan oleh pemerintah dan tidak semua nomor ponsel yang didaftarkan mendapat bantuan kuota edukasi, maka video konferensi hanya dapat dilakukan maksimal dua kali dalam satu semester. Sedangkan sisanya dilaksanakan secara asinkron dengan memanfaatkan WAG dan e-learning. E-learning pun menjadi jarang digunakan karena berdasarkan pengalaman pada semester sebelumnya sering mengalami error atau kendala. Hal ini menunjukkan bahwa persentase pembelajaran daring secara asinkron terutama melalui WAG jauh lebih besar daripada sinkronus.

Penggunaan video sebagai alternatif media pembelajaran daring secara asinkron melalui WAG sangat mungkin diterapkan. Video merupakan media yang cocok untuk pembelajaran di lingkup kelas, lingkup kelompok kecil, maupun secara individual (Alamsyah *et al.*, 2018). Melalui tayangan video, siswa dapat mengulang kembali penjelasan guru. Apalagi ditambah dengan animasi maka video akan lebih menarik minat siswa. Widiyasanti menyatakan bahwa animasi sangat berguna karena lebih mengoptimalkan indera daripada tekstual sehingga menarik dan memberi dampak positif (Widiyasanti & Proketen, 2018). Video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio, visual, dan efek animasi atau sebuah ilusi pergerakan untuk menarik perhatian siswa dan mampu menyajikan objek secara detail serta dapat membantu siswa memahami materi yang rumit (Apriansyah, 2020). Dengan perkembangan teknologi dan informasi yang begitu pesat serta ketersediaan berbagai software pembuat video, guru dapat dengan cepat dan mudah membuat media video animasi yang efektif dan efisien.

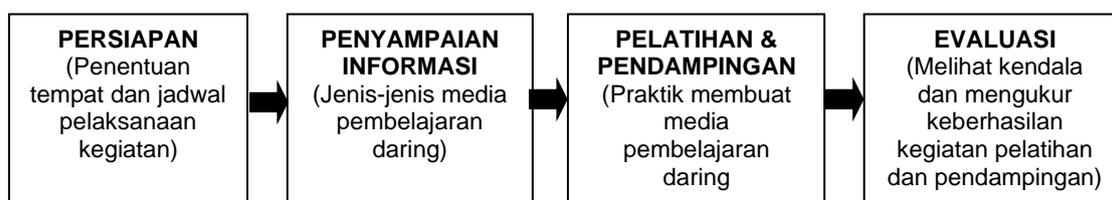
Terdapat beberapa hasil penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa media video animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa, motivasi siswa, hasil belajar siswa. Penelitian pertama yaitu penelitian yang dilakukan Fauziyah *et al.* (2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa video dengan pengayaan tokoh dan animasi terbukti dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman konseptual. Adanya animasi yang ditampilkan video pun menjadikan siswa lebih ingin tahu apa saja selengkapnya mengenai materi tersebut dengan cara aktif bertanya kepada guru (Fauziyah *et al.*, 2020). Penelitian kedua yaitu penelitian yang dilakukan Batubara *et al.* (2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video tutorial di masa pandemi COVID-19 dapat melengkapi sarana pembelajaran daring. Oleh karena itu, pengajar dapat menggunakan video tutorial sebagai bahan diskusi, bahan praktek, dan meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disampaikan melalui pertemuan daring (Batubara & Batubara, 2020). Penelitian ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hsin dan Cigas (2013). Hasil penelitian menyatakan bahwa video dapat menjadi alat pembelajaran yang sangat efektif (Hsin & Cigas, 2013).

Berdasarkan analisis situasi dan kajian dari beberapa teori di atas dirasa perlu untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman guru tentang berbagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran daring seperti video animasi

dan podcast serta meningkatkan keterampilan guru dalam membuat video animasi dan podcast sebagai variasi media pembelajaran daring.

## **METODE**

Metode pelaksanaan untuk merealisasikan kegiatan ini, ada empat tahap yaitu: 1) tahap persiapan; 2) tahap penyampaian informasi; 3) tahap pelatihan dan pendampingan, serta 4) tahap evaluasi seperti yang terlihat pada Gambar 1.



**Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan**

Tahap pertama yaitu persiapan. Tahap persiapan yang dilakukan yaitu berkoordinasi dengan kepala sekolah dan guru-guru IPS SMP Negeri 1 Panggungrejo. Penulis berkoordinasi membahas teknis pelaksanaan kegiatan pelatihan, mulai dari tempat (apakah tatap muka dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan atau virtual, atau dilaksanakan secara blended tatap muka dan virtual), jadwal pelaksanaan termasuk membahas waktu berapa kali kegiatan dilakukan sampai masing-masing guru berhasil membuat video animasi dan podcast, serta perlengkapan dan bahan yang harus dipersiapkan peserta sebelum mengikuti kegiatan pelatihan seperti masing-masing peserta wajib membawa laptop dan konten materi.

Tahap kedua yaitu penyampaian informasi. Penyampaian informasi yang dimaksudkan adalah pemberian materi tentang media pembelajaran daring sebagai bekal dalam praktik pembuatan media. Pada tahap pembekalan ini, pertama peserta diperkenalkan dengan berbagai jenis media pembelajaran daring. Kemudian memberikan informasi tentang langkah-langkah pembuatan media pembelajaran daring yaitu video animasi dan podcast.

Tahap ketiga yaitu pelatihan dan pendampingan. Seluruh peserta/guru-guru praktek membuat media pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang telah dijelaskan sebelumnya dengan cara bimbingan teknis secara mandiri. Kemudian langkah selanjutnya jika guru belum selesai dalam membuat produk media pembelajaran, maka akan dilakukan pendampingan. Pendampingan dilaksanakan melalui WAG dan video konferensi secara berkelanjutan minimal empat kali pertemuan dan maksimal sampai dihasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi dan podcast.

Tahap keempat yaitu evaluasi. Tim melakukan evaluasi secara keseluruhan untuk mengetahui kendala yang dialami guru dalam membuat media pembelajaran maupun untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan. Keberhasilan kegiatan dapat diketahui dari data kuantitatif jumlah media pembelajaran yang telah berhasil dikumpulkan oleh peserta.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pelatihan pembuatan video animasi dan podcast series sebagai variasi media pembelajaran daring dilaksanakan di SMP Negeri 1 Panggungrejo Blitar pada tanggal 17-18 September dan 24-25 September 2021 selama 4 hari melalui zoom meeting. Kegiatan diawali dengan registrasi zoom meeting, sambutan-sambutan, pembukaan, penyampaian materi, diskusi dan tanya jawab, praktik pembuatan media pembelajaran, presentasi hasil media yang dikembangkan, dan diakhiri dengan penyebaran angket kepuasan peserta terhadap kegiatan pelatihan sebagai evaluasi. Kegiatan ini diikuti oleh 24 guru SMP Negeri 1 Panggungrejo Blitar.

Secara keseluruhan kegiatan telah berjalan dengan baik dan lancar. Gambaran umum hasil pelatihan pada setiap tahap dapat dideskripsikan sebagai berikut.

### Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan hari pertama yaitu pembukaan. Kegiatan dibuka oleh Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Panggungrejo. Setelah sambutan dan pembukaan selesai, kegiatan selanjutnya adalah penyampaian materi tentang variasi media pembelajaran daring dan video animasi, diskusi, dan tanya jawab. Ada beberapa alasan mengapa memilih video animasi sebagai alternatif media pembelajaran daring. Pertama, karena video animasi yang menjelaskan tentang paparan materi dapat diputar berulang-ulang ketika siswa belum paham. Hal ini sejalan dengan apa yang dinyatakan Hafizah bahwa video memiliki fungsi memutar, jeda, meneruskan, dan memutar balik sehingga memadai sebagai alat berbasis teknologi yang interaktif (Hafizah, 2020). Kedua, pembuatan video animasi tidak memerlukan biaya banyak dalam pembuatannya. Ketiga, video yang dilengkapi dengan animasi dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa. Sukarini menjelaskan bahwa video animasi merupakan media yang menyenangkan, mampu menarik perhatian siswa dengan mudah, dan meningkatkan motivasi siswa (Sukarini & Manuaba, 2021). Keempat, video animasi bisa diunggah dalam berbagai platform WA, youtube, dan website. Kelima, pembuatan video animasi tidak membutuhkan waktu lama dan tergolong mudah untuk dipraktekkan. Meskipun dilaksanakan secara daring, peserta sangat antusias dalam sesi diskusi dan tanya jawab. Setelah pembahasan diskusi selesai, peserta pelatihan diminta menyiapkan bahan-bahan untuk membuat video animasi secara mandiri, serta install aplikasi Kinemaster. Bahan tersebut akan digunakan untuk praktek pada hari berikutnya.

Kegiatan hari kedua ditindaklanjuti dengan praktik pembuatan video animasi. Pemateri menunjukkan langkah-langkah pembuatan video animasi dengan perlahan dan detail agar mudah diikuti oleh peserta. Aplikasi yang digunakan untuk pembuatan video animasi yaitu Kinemaster. Peserta mempraktikkan satu persatu langkah demi langkah pembuatan video animasi sampai selesai. Peserta juga nampak antusias saat praktek, hal ini dapat terlihat saat peserta tertinggal satu langkah, mereka akan segera bertanya dan konfirmasi agar ditunggu. Tidak terduga hasil praktek pembuatan video animasi yang dipresentasikan peserta sangat baik, dan patut diapresiasi. Salah satu hasil video animasi peserta dapat dilihat pada laman berikut: <https://www.youtube.com/watch?v=Yd5FWIeRFU> (Gambar 2).



Gambar 2. Hasil Video Animasi Peserta

Hari ketiga, membahas materi lain yaitu podcast series sebagai alternatif media pembelajaran daring. Podcast merupakan siaran media digital non-streaming bentuknya berupa audio yang diposting melalui internet. Untuk mensiasati keterbatasan ruang dan jarak, karena pelatihan dilakukan secara daring, maka podcast dikembangkan menjadi vodcast daring. Vodcast merupakan gabungan video dan podcast. Jadi siaran secara live melalui zoom dan kemudian direkam. Gaya dalam vodcast lebih santai, layaknya ngobrol santai. Obrolan santai tetap dikemas dengan adanya pembagian peran yaitu moderator dan narasumber. Obrolan yang dibahas adalah materi pembelajaran. Sehingga harapannya dengan melihat obrolan santai tentang materi pembelajaran siswa lebih paham terhadap materi dan juga semangat dalam melihatnya. Sebelum praktek pada hari berikutnya, peserta diminta memilih peran apakah menjadi narasumber atau moderator, serta menyiapkan naskah yang akan dijadikan panduan dalam obrolan vodcast.

Hari terakhir yaitu praktik vodcast daring melalui aplikasi zoom. Meskipun sudah menyiapkan naskah obrolan, pada saat praktik di awal peserta masih terlihat grogi, sehingga harus mengulang beberapa kali. Namun untuk seterusnya praktik vodcast dapat berjalan dengan lancar. Untuk mempraktikkan media vodcast daring ini memang memerlukan skill lebih terutama dalam pengoprasian dan setting zoom atau google meet, agar hasil bisa lebih maksimal. Setelah praktik hari keempat selesai, kegiatan selanjutnya adalah penutupan. Di akhir penutupan peserta diminta untuk memberikan evaluasi melalui google form demi perbaikan kegiatan-kegiatan pengabdian ke depan.

### **Evaluasi Kegiatan**

Berdasarkan rekap angket, pelaksanaan kegiatan pengabdian dapat dikatakan berjalan dengan baik karena didukung oleh kejelasan narasumber dalam memaparkan materi, serta langkah-langkah praktik yang runtut dan jelas. Selain itu dukungan fasilitas yang sesuai kebutuhan juga turut mensukseskan pelaksanaan kegiatan pengabdian. Secara detail hasil angket dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Evaluasi Angket Kepuasan Peserta terhadap Kegiatan Pelatihan**

No.	Aspek Evaluasi	Puas (%)	Tidak Puas (%)
1	Persiapan: Mendapatkan informasi jauh hari sebelum pelaksanaan Informasi pelatihan diperoleh secara lengkap	95	5
2	Pelaksanaan Pelatihan: Ketepatan waktu Kelengkapan materi Layanan panitia	94	16
3	Materi yang disajikan: Materi sesuai dengan topik pelatihan Materi mudah dipahami Terdapat contoh Materi dapat diterapkan	90	10
4	Narasumber: Penguasaan materi Cara penyajian materi Penguasaan materi	92	8

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan uraian hasil kegiatan, secara umum dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Kegiatan ini mendapat sambutan baik dari peserta terbukti dengan hasil angket kepuasan peserta dalam pelatihan dan keaktifan peserta mengikuti pelatihan dari awal sampai akhir. Dari keseluruhan peserta, 80%

peserta telah berhasil membuat video animasi. Sedangkan praktik vodcast hanya dilakukan oleh 2 peserta mengingat keterbatasan waktu.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alamsyah, R., Toenlloe, A. J. E., & Husna, A. (2018). Pengembangan video pembelajaran kepenyiaran materi produksi program televisi untuk mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 229-235. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/4563/3409>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/-jpensil.v9i1.12905>
- Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan video tutorial untuk mendukung pembelajaran daring di masa pandemi Virus Corona. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 74-84. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2950>
- Fauziyah, E., Praherdhiono, H., & Ulfa, S. (2020). Efektivitas penggunaan video dengan pengayaan tokoh dan animasi terhadap pemahaman konseptual siswa. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 448–455. <https://doi.org/10.17977/-um038v3i42020p448>
- Hafizah, S. (2020). Penggunaan dan pengembangan video dalam pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 225-240. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2656>
- Hsin, W. J., & Cigas, J. (2013). Short videos improve student learning in online education. *Journal of Computing Sciences in Colleges*, 28(5), 253-259.
- Rigianti, H. A. (2020). Kendala pembelajaran daring guru sekolah dasar di Kabupaten Banjarnegara. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-an*, 7(2), 297-302. <https://journal.upy.ac.id/index.php/es/article/view/768/628>
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Video animasi pembelajaran daring pada mata pelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 48-56.
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi pembelajaran daring untuk meningkatkan mutu pendidikan sebagai dampak diterapkannya social distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/-metalingua.v5i1.7072>
- Widiyasanti, M., & Proketen, S. (2018). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 1-16. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/21489/11390>