

## PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN PLATFORM ANIMAKER BAGI GURU MATEMATIKA SMP

Elfi Rahmadhani<sup>1)</sup>, Julia Noviani<sup>2)\*</sup>

<sup>1,2</sup> Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Takengon

email: [elfirahmadhani88@gmail.com](mailto:elfirahmadhani88@gmail.com), [julianoviani@iaintakengon.ac.id](mailto:julianoviani@iaintakengon.ac.id)\*

### Abstract

*Technological advances in the 5.0 era have become a core role in various fields, including in the field of education. The skills of making interesting learning material videos are urgently needed by teachers today. The purpose of this community service activity is to assist junior high school mathematics teachers in making animated videos of learning materials using the Animaker online platform. This service activity was carried out at SMPN 10 Takengon by involving junior high school mathematics teachers who are members of the Central Aceh MGMP forum. This activity was carried out on February 9, 2023. Activities in community service were carried out through three stages, namely the preparation stage, the implementation stage which consisted of workshops and practices and the evaluation stage. From the results of the activity, the MGMP Aceh Tengah math teachers gave a positive response to this activity as evidenced by the results of the evaluation using Mentimeter*

**Keywords:** Animaker, Workshop, Animation Video

### Abstrak

*Kemajuan teknologi pada era 5.0 menjadi peran inti dalam berbagai bidang, termasuk dalam bidang pendidikan. Keterampilan membuat video materi pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan oleh guru-guru saat ini Tujuan dilakukannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk membantu para guru matematika SMP dalam membuat video animasi materi pembelajaran dengan menggunakan platform online Animaker. Kegiatan pengabdian ini dilakukan di SMPN 10 Takengon dengan melibatkan guru-guru matematika SMP yang tergabung dalam forum MGMP Aceh Tengah. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 9 Februari 2023. Kegiatan dalam pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan yang terdiri dari workshop dan praktik dan tahap evaluasi. Dari hasil kegiatan, guru-guru matematika MGMP Aceh Tengah memberikan respon positif terhadap kegiatan ini yang dibuktikan dari hasil evaluasi menggunakan mentimeter.*

**Kata kunci:** Animaker, Workshop, Video Animasi

### 1. PENDAHULUAN

Peran teknologi pada era 5.0 merupakan peran inti pada semua bidang, termasuk bidang pendidikan. Pada era 5.0 manusia dituntut untuk mampu menciptakan atau merancang nilai baru melalui perkembangan teknologi. Hal ini juga berlaku dalam proses pembelajaran di sekolah-sekolah atau di kampus-kampus. Sehingga guru-guru

disarankan dapat merancang media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran berbasis teknologi sangat dianjurkan dan sangat bagus diterapkan pada proses pembelajaran, hal ini membuat siswa termotivasi dan antusias dalam memahami materi ajar [1][2][3][4].

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses

pembelajaran sehingga memudahkan penyampaian materi ajar kepada siswa. Salah satu contoh media pembelajaran yang berbasis teknologi yaitu media audio visual yang berupa video animasi. Animasi merupakan gambar yang bergerak yang berasal dari kumpulan objek dan mengikuti susunan yang telah ditetapkan berdasarkan hitungan waktu tertentu [5]. Objek tersebut dapat berupa manusia, hewan, tumbuhan, benda-benda yang berada di sekitar manusia atau karakter lainnya. Saat ini, telah banyak *platform online* yang memfasilitasi pembuatan video animasi secara gratis, seperti *Animaker*, *Powtoon*, *Doratoon*, *OpenToonz*, *Pencil2D Animation* dan sebagainya. Pada pengabdian ini, tim pengabdian menggunakan *Animaker* untuk membuat video animasi yang memuat materi ajar matematika.

Animasi merupakan sejumlah rangkaian gambar yang membentuk gerakan-gerakan [6]. Animasi juga merupakan upaya untuk mengubah presentasi statis menjadi hidup [7]. Pada proses pembelajaran, video animasi yang dirancang untuk siswa ditujukan untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi dalam pembelajaran dan memfasilitasi pembelajaran agar lebih kreatif. Siswa akan mendapatkan pembelajaran yang menarik dan bermakna sehingga hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran [8].

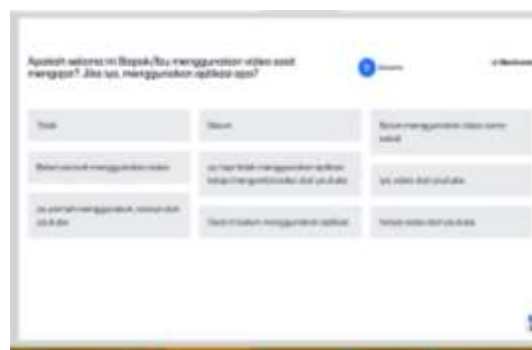
Salah satu *platform online* gratis yang dapat membuat video animasi yaitu *Animaker*. *Animaker* dapat diakses pada link [www.animaker.com](http://www.animaker.com). *Animaker* menyediakan karakter, *background*, properti, teks, gambar, video dan musik. *Animaker* adalah alat pembuat video animasi berbasis *cloud* yang sangat sederhana untuk membuat video pribadi, bisnis, pendidikan, dan sebagainya. Sebagai perangkat lunak animasi video berbasis *cloud*, *Animaker* menyimpan semua pekerjaan yang telah dirancang pada server *cloud* yang aman [9].

Keterampilan membuat video materi pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan oleh guru-guru saat ini. Metode terbaru dengan bantuan bentuk tampilan yang lebih menarik dan dengan konsep visual dengan bentuk gambar bergerak sangat

diperlukan. Sehingga diharapkan siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan dapat mengatasi kejenuhan siswa saat proses pembelajaran berlangsung [10]. Oleh karena itu, kami selaku tim pengabdian membuat pelatihan pembuatan video animasi menggunakan platform *Animaker* bagi guru-guru Matematika di Aceh Tengah.

## 2. IDENTIFIKASI MASALAH

Pembuatan video materi pembelajaran yang dirancang oleh guru masih jarang pada kalangan guru matematika di Aceh Tengah. Hal ini terdeteksi saat jejak pendapat yang dilaksanakan oleh tim pengabdian menggunakan aplikasi *Mentimeter*



**Gambar 1.** Hasil jejak pendapat menggunakan *mentimeter*

Dari hasil jejak pendapat, guru-guru matematika di Aceh Tengah belum pernah merancang atau membuat video materi pembelajaran. Selama ini, mereka hanya mendownload video materi pembelajaran dari *YouTube* kemudian menyajikan video tersebut kepada siswa-siswa yang diajar. Permasalahan ini terjadi karena, guru-guru jarang mendapatkan pelatihan-pelatihan yang berhubungan dengan pembuatan media pembelajaran terutama media pembelajaran IT. Guru-guru ingin menyajikan pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa, terutama bagi guru matematika, namun terhalang dengan minimnya kompetensi dan kemampuan mereka. Oleh karena itu, untuk membantu meningkatkan kompetensi dan kemampuan guru tersebut, maka tim pengabdian menyelenggarakan kegiatan berupa pelatihan pembuatan video materi pembelajaran

menggunakan aplikasi *Animaker* pada guru-guru matematika SMP di Aceh Tengah.

### 3. METODOLOGI PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di SMPN 10 Takengon pada tanggal 9 Februari 2023 dengan melibatkan guru-guru Matematika yang tergabung dalam kelompok MGMP Aceh Tengah. Jumlah peserta dalam kegiatan ini adalah 15 orang. Kegiatan yang dilakukan berupa *workshop* pelatihan pembuatan video materi pembelajaran menggunakan *platform online Animaker*. Kegiatan dalam pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu 1) Tahap persiapan, pada tahap persiapan ini pemateri melakukan koordinasi bersama mitra yaitu ketua MGMP Aceh Tengah, untuk membahas teknis pelaksanaan kegiatan yaitu waktu kegiatan dan materi yang akan dibahas. Selain itu, pada tahapan ini juga diberitahukan kepada peserta untuk membawa laptop pada saat kegiatan dilaksanakan. 2) Tahap pelaksanaan, pada tahapan ini, kegiatan yang dilakukan diantaranya adalah a) *workshop*, pemateri memberikan materi tentang bagaimana caranya membuat video materi pembelajaran menggunakan *Animaker* disertai dengan tanya jawab seputar materi yang disampaikan, dan b) praktik, setelah peserta mendapatkan materi, mereka langsung mempraktekkan apa yang telah mereka pelajari dengan menghasilkan satu video materi pembelajaran, dan 3) Tahap evaluasi, pada tahap evaluasi ini, pemateri memberikan suatu angket terbuka kepada peserta dengan memanfaatkan *Mentimeter*.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan bertujuan untuk membantu guru matematika agar dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan bagi siswa, yaitu dengan menggunakan video animasi. Kegiatan ini diikuti oleh guru-guru matematika yang tergabung dalam kelompok MGMP Aceh Tengah dan dilaksanakan di SMPN 10 Takengon. Kegiatan yang diberikan berupa *workshop* dan praktek pembuatan video

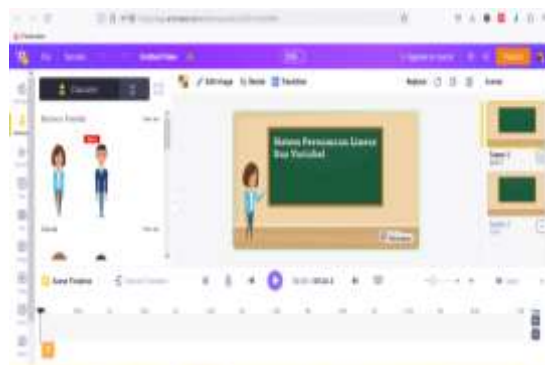
materi pembelajaran menggunakan aplikasi *animaker*. Berikut tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan.

#### 1. *Workshop*

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan memberikan materi tentang pembuatan video animasi materi pembelajaran menggunakan *Animaker* melalui metode diskusi. Pemateri pada awalnya menyampaikan materi tentang *Animaker* dan pengenalan semua fitur yang ada pada *Animaker* yang dapat digunakan dalam pembuatan video materi pembelajaran. Pemateri juga mempraktikkan bagaimana cara menggunakan aplikasi tersebut untuk satu materi pelajaran. Kemudian para peserta diberi kesempatan untuk bertanya jika ada yang belum mereka pahami. Gambar berikut ini merupakan tampilan dari *Animaker*.



**Gambar 2.** Sign Up/Sign In Animaker menggunakan G-mail



**Gambar 3.** Fitur yang terdapat di Animaker



**Gambar 4.** Tim pengabdian sedang menjelaskan penggunaan *Animaker*

Pada gambar 4, terlihat pemateri sedang memberikan penjelasan mengenai cara menggunakan aplikasi *Animaker* dalam pembuatan video pembelajaran. Pada tahapan ini juga terjadi diskusi antara pemateri dan peserta, terutama dalam hal pengenalan tools-tools yang terdapat pada *Animaker*.

## 2. Praktik

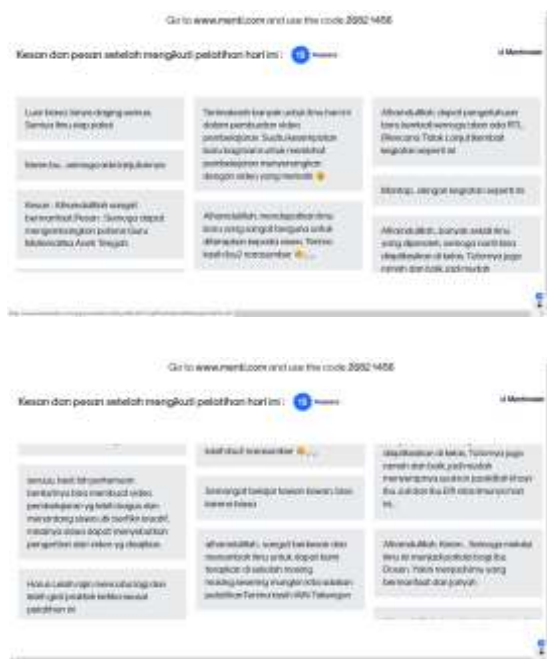
Setelah pemateri selesai menyampaikan materi, maka kegiatan selanjutnya adalah praktek pembuatan video animasi materi pembelajaran menggunakan *Animaker*. Peserta membuat akun masing-masing pada *Animaker*. Selanjutnya peserta mendesain karakter, *background*, *text* dan musik pada *Animaker*. Peserta diminta untuk membuat satu video animasi materi pembelajaran yang singkat dengan menggunakan *Animaker*. Dalam kegiatan ini, pemateri akan membantu peserta yang mengalami kesulitan ketika membuat animasi menggunakan *Animaker* seperti yang terlihat pada gambar 5. Ketika peserta mengalami kendala dalam mendesain video pembelajaran mereka, maka tim pengabdian akan membantu,

terutama dalam hal memasukkan audio dan membuat karakter.



**Gambar 5.** Tim sedang melakukan pendampingan terhadap peserta pelatihan

Setelah serangkaian kegiatan pengabdian ini dilakukan, maka sebelum kegiatan ini berakhir dilakukan evaluasi untuk melihat respon peserta terhadap kegiatan *workshop* yang telah dilaksanakan. Evaluasi dilakukan dengan memberikan angket terbuka kepada peserta dengan menggunakan *Mentimeter* untuk melihat respon peserta. Berdasarkan data yang dikumpulkan, diketahui bahwa peserta sangat menyukai pelatihan yang diberikan. Mereka terlihat antusias dengan kegiatan ini seperti terlihat pada gambar 6. Karena sebelumnya mereka hanya menggunakan video pembelajaran yang ada di youtube saja, yang terkadang tidak semuanya sesuai dengan materi yang akan mereka ajarkan. Ketika mereka mempelajari pembuatan video menggunakan animaker ini, mereka sangat senang dan bersemangat, karena bisa membuat video pembelajaran sendiri sesuai dengan kebutuhan mereka.



**Gambar 6.** Respon peserta terhadap pelatihan

Kendala yang dialami selama pelatihan adalah jaringan internet yang tidak stabil, sehingga beberapa peserta terpaksa menggunakan paket internet dari *handphone* masing-masing. Namun hal ini tidak mempengaruhi antusias peserta dalam mengikuti kegiatan pengabdian ini. Terlihat dari video pembelajaran yang mereka hasilkan. Walaupun video pembelajaran yang mereka buat belum selesai sepenuhnya, namun mereka sudah dapat melanjutkan pembuatan video tersebut secara mandiri tanpa bantuan dari tim pengabdian. Sebagian besar dari peserta juga sudah menyelesaikan video pembelajaran mereka, dan mereka juga telah menampilkan hasil pekerjaan mereka tersebut.

## 5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian dengan melakukan pelatihan pembuatan video animasi menggunakan *Animaker* yang telah dilaksanakan bagi guru-guru matematika yang tergabung dalam MGMP Aceh Tengah berjalan dengan baik. Kegiatan ini memberikan ilmu dan pengalaman baru bagi guru-guru matematika MGMP Aceh Tengah. Peserta sudah dapat membuat video pembelajaran mereka sendiri dengan

menggunakan *Animaker*. Kegiatan ini disarankan untuk terus berlanjut agar guru-guru mampu memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak MGMP Matematika Aceh Tengah yang telah memberi dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan ini.

## 7. REFERENSI

- [1] H. Setiawan, N. M. Nisak, H. Hindarto, and M. S. Sandy, "Pelatihan dan Pemanfaatan Multimedia Menggunakan Google Sites Bagi Guru-Guru MI Muhammadiyah Tangunan," *Aptekmas J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 3, pp. 18–23, 2022, doi: <http://dx.doi.org/10.36257/apts.vxix>.
- [2] P. Rahayu, Eripuddin, W. J. Jannah, and A. Donal, "Pelatihan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Era New Normal Bagi Guru-Guru SD 020 Rambah Hilir," *Aptekmas J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 1, pp. 162–167, 2022, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.36257/apts.vxixpp162-167>.
- [3] Y. Wasiran, I. Maja, and F. Husien, "PKM Bagi Guru SMP yang Mengalami Kesulitan Menggunakan Software Geogebra dalam Pembelajaran Matematika," *Aptekmas J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 13–19, 2019, doi: [10.36257/apts.v2i2.1601](http://dx.doi.org/10.36257/apts.v2i2.1601).
- [4] L. A. Majid, W. N. W. Abdullah, and N. H. A. Zakhi, "Penerapan nilai murni dan pembentukan jati diri kanak-kanak prasekolah melalui penggunaan multimedia," *J. Hadhari Spec. Ed.*, pp. 51–65, 2012.
- [5] B. Kisworo *et al.*, "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Platform Animaker.com bagi Pendidik PAUD

- Nonformal di Kota Semarang 5,” *J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 26, no. 1, p. 16, 2022.
- [6] D. Utami, “Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran,” *Maj. Ilm. Pembelajaran*, vol. 7, no. 1, pp. 44–52, 2011.
- [7] T. Vaughan, “Multimedia: Making it Work (6nd),” *Yogyakarta Andi. Terjem. dari Multimed. Mak. It Work. Sixth Ed. New York McCraw-Hill*, 2004.
- [8] D. Wahyuningsih, E. Yanuarti, C. Kirana, and K. Kiswanto, “PELATIHAN VIDEO MEDIA PEMBELAJARAN SELAMA COVID-19 UNTUK GURU SMK NEGERI 2 PANGKALPINANG,” *J. Abdimastek (Pengabdian Masy. Berbas. Teknol.*, vol. 1, no. 2, 2020.
- [9] Animaker, “Animaker,” 2021. .
- [10] N. Renaningtias, D. Apriliani, and J. P. Sari, “Pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif menggunakan animaker bagi siswa SMK bhakti praja dukuhwaru,” *Abdi Reksa*, vol. 2, no. 2, pp. 46–50, 2021.