

**Workshop Perancangan Implementasi Kurikulum Merdeka
dan Pengembangan Media Pembelajaran
Membuat Video Pembelajaran berbentuk Animasi Whiteboard**

Oleh :

Ahmed David Anugerah¹, M Harun Rasyid², Rachmad Rizal³

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Wiraraja¹, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Wiraraja², Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Wiraraja³

E-mail : david@wiraraja.ac.id¹**

Abstrak

Era globalisasi erat kaitannya dengan perkembangan teknologi informasi yang tumbuh sangat pesat. Teknologi menjadi pilihan manusia sebagai alat yang dapat membantu dalam melakukan sebuah pekerjaan, seperti mengerjakan pekerjaan pribadi, kantor hingga sekolah. Untuk meningkatkan kualitas dalam belajar-mengajar guru dalam memberikan pembelajaran tentu menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa menjadi lebih paham dalam menangkap materi pelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan animasi. Namun sebegini besar guru belum menggunakan media pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan, belum semua guru dapat menguasai materi animasi sehingga media pembelajaran masih berpaku pada power point dan media yang ada di kelas. Pandemi selama dua tahun yang memaksa kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring melahirkan kebiasaan baru dimana materi pembelajaran harus serba digital. Masalah pun semakin bertambah dikarenakan para guru belum juga menguasai keahlian membuat materi pembelajaran digital yang menarik dan mudah dipahami siswa.

Kata Kunci: Pelatihan animasi, animasi whiteboard, video pembelajaran

1. Pendahuluan

Era globalisasi erat kaitannya dengan perkembangan teknologi informasi yang tumbuh sangat pesat, sehingga menimbulkan implikasi yang luas pada segala aspek kehidupan manusia dalam waktu yang relatif singkat. Teknologi dalam bidang komputer dan komunikasi telah mengubah secara radikal paradigma kehidupan manusia. Teknologi menjadi

pilihan manusia sebagai alat yang dapat membantu dalam melakukan sebuah pekerjaan, seperti mengerjakan pekerjaan pribadi, kantor hingga sekolah.

Pendidikan tidak pernah lepas dari kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan antara siswa dengan guru. Untuk meningkatkan kualitas dalam belajar-mengajar guru dalam memberikan pembelajaran tentu menggunakan media

pembelajaran yang menarik sehingga siswa menjadi lebih paham dalam menangkap materi pelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dengan menggunakan animasi. Namun sebagian besar guru belum menggunakan media pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan, belum semua guru dapat menguasai materi animasi sehingga media pembelajaran masih berpaku pada power point dan media yang ada di kelas.

SMKN 3 Pamekasan beralamat di Jl. Kabupaten No. 103 Desa Bugih Kecamatan Pamekasan merupakan salah satu sekolah dengan posisi strategis di tengah kota. Berbagai inovasi telah mereka lakukan dan membuahkan hasil mulai dari penghargaan hingga berbagai pencapaian yang diakui oleh masyarakat Pamekasan. Hal tersebut bisa dilihat dari penerimaan siswa baru yang selalu tinggi di setiap tahunnya.

Pandemi selama dua tahun yang memaksa kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring melahirkan kebiasaan baru dimana materi pembelajaran harus serba digital. Masalah pun semakin bertambah dikarenakan para guru belum juga menguasai keahlian membuat materi pembelajaran digital yang menarik dan mudah dipahami siswa.

Hampir semua sekolah mengalaminya tak terkecuali SMKN 3 Pamekasan.

Kendala inilah yang berusaha dijumpai dengan pelaksanaan pelatihan dan pendampingan animasi whiteboard untuk SMKN 3 Pamekasan. Kegiatan ini diharapkan mampu membantu guru-guru SMKN 3 Pamekasan dalam membuat media pembelajaran yang efektif untuk proses pembelajaran. Dengan demikian, adanya pelatihan dan pendampingan ini dapat mengoptimalkan efisiensi dan efektifitas kinerja guru.

Di tengah kebiasaan baru yang serba digital mulai social media, gim, hingga cara belajar secara daring, sistem pembelajaran secara konvensional masih diterapkan sehingga siswa sulit menerima materi yang diberikan. Media pembelajaran yang digunakan belum menarik serta minim visualisasi.

Efisiensi waktu dalam proses pembelajaran terutama dalam menggunakan media pembelajaran dengan mengoptimalkan sarana komputer yang ada. Maka dapat dirumuskan permasalahan yang penting ditangani dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah: Bagaimana cara membuat animasi whiteboard untuk SMK Negeri 3 Pamekasan.

Peserta pelatihan animasi whiteboard di SMK Negeri 3 Pamekasan

merupakan semua guru pengajar baik di lingkungan SMKN 3 Pamekasan maupun SMK-SMK yang berinduk ke SMKN 3 Pamekasan.

Dengan memberikan pelatihan animasi whiteboard ini para guru memahami animasi-animasi yang dapat dibuat untuk mendukung kegiatan mengajar di kelas dengan menggunakan gambar animasi. Pihak sekolah dalam hal ini SMK Negeri 3 Pamekasan memahami pentingnya animasi dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya pelatihan ini, pihak sekolah merasa diuntungkan karena para guru menjadi paham konsep pembuatan animasi whiteboard.

2. Metode Pelaksanaan

Metode pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan program ini yaitu :

1. Sosialisasi kepada seluruh stake holder yang meliputi guru, pengelola, siswa dan tata usaha pada lembaga pendidikan, agar mereka bisa memahami pentingnya mengelaborasi kesenangan siswa seperti animasi yang kini menjadi kecenderungan generasi millennial dan Z.

2. Diskusi untuk meyakinkan kepada seluruh stake holder Lembaga akan pentingnya pelatihan tersebut terlebih

kita sekarang sudah berada di era digitalisasi.

3. Sharing-hearing untuk menciptakan keterbukaan stake holder Lembaga dengan tim pengabdian masyarakat sehingga bisa memberikan solusi terbaik untuk menambah skill para guru.

4. Penawaran kerjasama mulai dari pelatihan dan lain sebagainya.

Pelatihan ini akan dilakukan dengan rencana kegiatan sebagai berikut :

1. Persiapan dilakukan untuk mematangkan kegiatan pelatihan yang akan diberikan kepada Lembaga Pendidikan, agar hasil yang diharapkan maksimal dan tujuan yang hendak ingin dicapai bisa tercapai

2. Pelatihan merupakan kegiatan inti dalam pengabdian ini yang diberikan kepada stake holder di Lembaga Pendidikan tersebut, agar motivasi pengembangan terhadap Lembaga Pendidikan bisa semakin meningkat melalui aktifitas branding di media sosial

3. Pelaporan sebagai bentuk pertanggung jawaban aktifitas kepada institusi atas pencapaian pengabdian telah dilakukan secara mandiri, dan kegiatan yang terencana sudah selesai dilaksanakan.

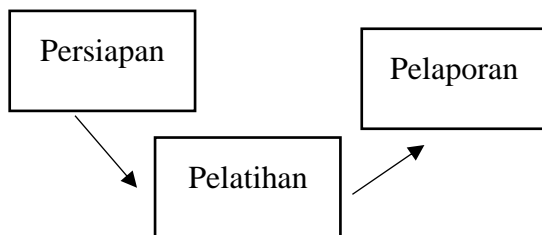
Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mendukung inovasi pengelola Lembaga Pendidikan di

era digitalisasi agar terus mampu mengikuti perkembangan zaman. Kegiatan ini akan dilaksanakan dengan bentuk pelatihan membuat video pembelajaran berbentuk animasi whiteboard.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SMKN 3 Pamekasan pada tanggal 17 s/d 18 Agustus 2022.

Sasaran dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah seluruh guru pengajar baik di lingkungan SMKN 3 Pamekasan dan SMK-SMK binaannya.

Adapun tahapan yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Tahapan Program

Mitra dalam program ini adalah SMKN 3 Pamekasan. Partisipasi mitra adalah ikut berpartisipasi untuk mensukseskan kegiatan pengabdian mandiri ini dengan menyediakan seluruh perlengkapan yang dibutuhkan dalam kegiatan, agar hasilnya sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dalam pegabdian.

3. Hasil Dan Pembahasan

Pada tahap persiapan, tim pelaksana melakukan penjajagan dan sosialisasi dengan pihak sekolah dalam hal ini SMK Negeri 3 Pamekasan. Penjajagan dan sosialisasi ini dilakukan sebanyak 1 kali yaitu pada tanggal 12 Juli 2022. Penjajagan dilakukan sebagai pemberitahuan awal bahwa akan diadakan pelatihan dari kegiatan PKM. Dalam penjajagan ini juga untuk melihat keadaan SMK Negeri 3 Pamekasan.



Gambar 2. Pemateri memberikan motivasi kepada para guru di Aula SMKN 3 Pamekasan sebelum pelatihan dimulai.

Pelatihan animasi whiteboard sebagai media pendukung pembelajaran dilakukan pada tanggal 17-18 Agustus 2022. Pelatihan ini dilakukan selama dua hari untuk lebih menguatkan pemahaman secara menyeluruh.



Gambar 2. Pemateri memberikan motivasi kepada para guru di Aula SMKN 3 Pamekasan sebelum pelatihan dimulai.

No.	Materi	Jam
1	Penginstalan software videoscribe	1
2	Pengaturan awal	1
3	Pengaturan kanvas	1
4	Cara menggunakan gambar	1
5	Mengatur durasi	1
6	Mengatur mode munculnya gambar	1
7	Menyimpan dan membuka project	1
8	Memasukkan suara narasi dan music latar	1
9	Cara membuat chart	1
10	Cara Menyetting kamera	1
11	Cara memasukkan gambar JPG	1
12	Rendering	1
13	Praktik 1	3
14	Praktik 2	8
Jumlah		23

Tabel 1. Materi Pelatihan Animasi Whiteboard

Hari pertama yaitu tanggal 17 Agustus 2022 pelatihan dilakukan dengan materi: 1. Pengaturan awal meliputi hal apa

saja yang perlu disetting sebelum memulai sebuah project. 2. Pengaturan kanvas mulai dari memilih tekstur hingga warna yang akan digunakan. 3. Cara menggunakan gambar, telah disediakan ratusan asset gambar yang siap digunakan pada software videoscribe. 4. Mengatur durasi, masing-masing asset gambar yang digunakan perlu diatur durasinya.



Gambar 3. Materi Pelatihan: Pengaturan kanvas

5. Mengatur mode munculnya gambar, setiap gambar bisa diatur sesuai keinginan bagaimana cara munculnya apakah itu digeser, fade in, maupun Digambar. 6. Menyimpan dan membuka project. 7. Memasukkan suara narasi dan music latar, baik itu direkam secara langsung atau impor file.



Gambar 4. Materi Pelatihan: Mengatur durasi pada masing-masing asset gambar

8. Cara membuat chart. 9. Cara Menyetting kamera, apakah close up, middle up, zoom out, dan sebagainya. 10. Cara memasukkan gambar JPG, selain gambar yang disediakan software kita juga bisa mengimpor gambar sendiri. 11. Rendering, menjadi sebuah video yang siap ditonton.

Selanjutnya peserta pelatihan diminta mengerjakan sebuah project yang sudah disiapkan oleh tim sebagai Praktik 1. Hari pertama total dilakukan selama sepuluh jam yang dimampatkan menjadi tujuh jam.



Gambar 5. Materi Pelatihan: Memasukkan suara narasi dan suara latar

Pada hari kedua yaitu tanggal 18 Agustus 2022 diberikan pelatihan dengan materi membahas hasil praktik 1 sambil diskusi dan dibuka tanya jawab tentang kendala apa yang ditemui atau materi yang kurang dipahami. Selanjutnya peserta mengerjakan praktik 2 dimana semua materi disiapkan secara mandiri sesuai mata pelajaran yang diampu. Pelatihan hari kedua ini dilakukan selama 8 jam.



Gambar 6. Suasana pelatihan di Lab Multimedia SMKN 3 Pamekasan

Selama pelatihan berlangsung para peserta sangat antusias dan penuh semangat dalam mengikuti materi-materi yang diberikan. Tidak hanya guru muda, para guru senior menunjukkan semangat luar biasa meski harus lebih sering bertanya saat praktik 1 dan 2.

Salah seorang guru yang mengajar di SMK Negeri 3 Pamekasan Fauzal Hamdani, S.Kom. mengatakan pelatihan yang diberikan sangat bagus dan

bermanfaat bagi guru dan ke siswa nantinya, dimana guru mendapat tambahan wawasan terkait animasi. Pak Deni juga berharap dengan pelatihan ini siswa nantinya akan mendapatkan tambahan wawasan yang nantinya akan berguna untuk mereka di dunia industri.



Gambar 7. Suasana pelatihan di Lab Multimedia SMKN 3 Pamekasan

Kepala SMK Negeri 3 Pamekasan Drs. Miftahol, M.Pd. mengatakan kami merasa berbangga hati karena di Madura sudah ada lembaga dengan kompetensi kekinian sehingga ada pembelajaran baru bagi para guru dan siswa kami bisa mendapatkan tambahan belajar. Biasanya untuk kompetensi modern seperti ini kami harus mengundang dari luar pulau Madura. Selain itu dengan pelatihan ini para guru dan siswa mendapatkan kesempatan belajar lebih luas lagi untuk menambah pengetahuannya.



Gambar 8. Kepala Sekolah SMKN 3 Pamekasan Drs. Miftahol, M.Pd. (seragam coklat khaki) saat membuka program workshop ini.

4. Kesimpulan

Inovasi harus terus dilakukan di berbagai bidang terlebih di dunia pendidikan. Mengutip sebuah pesan dari Sayyidina Ali r.a. yang mengatakan “Ajarilah anak-anakmu sesuai zamannya, karena mereka tidak lagi hidup di zamanmu.”

Pesan tersebut sangat relevan dengan materi yang diberikan dalam pelatihan ini, mengingat animasi digunakan di segala bidang dan disukai oleh berbagai generasi terutama anak-anak dan pemuda.

5. Ucapan Terima Kasih (Jika Ada)

Terima kasih tak terhingga kepada Kepala dan segenap Wakasek beserta para guru SMKN 3 Pamekasan atas antusiasnya selama pelatihan berlangsung. Suasana kekeluargaan sangat terasa meskipun tim PkM baru pertama kali mengunjungi SMKN 3 Pamekasan.

6. Daftar Pustaka

Riyanto., Arifin, A. S., & Ardiansyah, B. (2017). Penerapan Media Karikatur Berbasis Sparkol Video Scribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif pada Matakuliah Genetika Mahasiswa Biologi Kelas A Angkatan 2014 Kelas-IBU. *Edubiotik*, 2 (2), 18-25.

Silmi, M. Q., & Rachmadiyah, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe tentang Persiapan Kemerdekaan RI di SD Kelas V. *JPGSD*, 6 (4), 486-495.

Yudha, F. S. A., Asrul., & Kamus, Z. (2016). Pembuatan Bahan Ajar Fisika Berbasis Video menggunakan Sparkol Videoscribe untuk Pembelajaran Fisika Siswa Kelas X SMA. *Pillar of Physics Education*, 8, 153-160.