

PENYULUHAN PEMANFAATAN VIDEO ANIMASI UNTUK PEMBELAJARAN SELAMA PANDEMI COVID-2019 DI SMPN 3 MATARAM

I Putu Artayasa^{*)}, Muhlis, Aa Sukarso, Gito Hadiprayitno

Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram,

Jl. Majapahit No. 62 Mataram

*)korespondensi : artayasa75@unram.ac.id

| | |
|-----------------|-----------------------------|
| Artikel history | Received : 10 November 2021 |
| | Revised : 4 Januari 2021 |
| | Published : 30 Januari 2022 |

ABSTRAK

Adanya pandemi Covid-2019 menyebabkan adaptasi baru dalam pendidikan dengan menerapkan Belajar Dari Rumah (BDR) secara daring. Pembelajaran Tatap Muka (PTM) diterapkan pada pertengahan tahun 2021 untuk melengkapi BDR. Pelaksanaan BDR di SMPN 3 Mataram utamanya dilakukan dengan menugaskan siswa membaca buku ajar dan mengerjakan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD). Permasalahannya, pelaksanaan BDR yang didominasi pemberian tugas menyebabkan partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat minim, banyak siswa mengalami kebosanan dan memiliki motivasi kecil mengerjakan tugas. Dengan demikian perlu diupayakan strategi untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran dengan memvariasikan cara penyampaian materi pelajaran yang tidak hanya berupa tulisan tetapi juga dilengkapi video animasi yang menarik minat belajar siswa. Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan penyuluhan tentang manfaat dan teknik pembuatan video animasi pembelajaran kepada guru-guru di SMPN 3 Mataram. Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat adalah tim pengabdian memberikan penyuluhan tentang manfaat dan teknik pembuatan video animasi. Evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan melalui pemberian angket dan pengamatan terhadap respons guru ketika kegiatan penyuluhan dilakukan. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa peserta penyuluhan memberikan respons yang positif terhadap manfaat penerapan video animasi dalam pembelajaran dan peserta terlibat aktif dalam praktek pembuatan video animasi. Hasil angket menunjukkan bahwa sebelumnya peserta tidak memberikan perhatian besar tentang manfaat video animasi serta belum memahami banyak tentang pembuatan video animasi. Setelah pengabdian, peserta merasakan cukup mudah membuat video animasi serta termotivasi memanfaatkannya dalam pembelajaran. Kesimpulan adalah kegiatan pengabdian ini memberikan dampak yang berarti terhadap peningkatan motivasi guru memanfaatkan video animasi untuk pembelajaran serta peningkatan pengetahuan dan keterampilannya dalam pembuatan video animasi pembelajaran.

Kata kunci: Media pembelajaran, Penyuluhan pembuatan video animasi, video pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-2019 yang mulai merebak pada Maret 2020 di Indonesia menyebabkan adaptasi baru terhadap pelaksanaan pembelajaran baik pada pendidikan tingkat dasar maupun pada perguruan tinggi. Menurut Herliandry et al. (2020), munculnya pandemi tersebut mengakibatkan elemen-elemen pendidikan beradaptasi pada proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam jaringan (daring). Pembelajaran daring diimplementasikan guna

menghindari rantai penyebaran Covid-2019 dan memfasilitasi pembelajaran dilakukan kapanpun dan dimanapun. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Anugrahana (2020) bahwa pembelajaran daring merupakan salah satu upaya untuk mengatasi problematika penyebaran Covid-2019 dan mempermudah siswa mendapatkan materi pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran daring di Indonesia diperkuat dengan diterbitkannya Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-2019 yang menekankan prinsip kesehatan dan keselamatan siswa, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai prioritas utama dalam menetapkan kebijakan pembelajaran. Pembelajaran daring memungkinkan siswa melakukan kegiatan Belajar Dari rumah (BDR). Komunikasi selama BDR dilakukan melalui fasilitas *whatsapp group* (Wag), *Google Classroom*, *Edmodo*, dan terkadang dilakukan melalui *Google Meeting* dan *Zoom Meeting*. Pada BDR, guru memberikan tugas-tugas seperti mempelajari modul, mengerjakan soal, dan melakukan diskusi secara daring (Artayasa *et al.*, 2020).

Pada awal semester genap tahun ajaran 2020/2021 sekolah menengah di Kota Mataram menerapkan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) yang dimulai dengan penerapan simulasi PTM terbatas. SMP Negeri 3 Mataram termasuk sekolah yang menerapkan simulasi PTM terbatas. Implementasi PTM terbatas di SMP Negeri 3 Mataram dilaksanakan dengan pengaturan waktu dan jumlah siswa yang masuk kelas pada hari tertentu, dikenal dengan istilah pembelajaran sistem bergilir atau sistem kloter. Pembelajaran tatap muka terbatas dilaksanakan dalam durasi waktu yang singkat yaitu $\frac{1}{2}$ sampai 1 jam untuk sekali pertemuan. PTM untuk setiap mata pelajaran dilaksanakan satu kali dalam seminggu dan bahkan ada sekolah yang menerapkan satu kali pertemuan per dua minggu. Pelaksanaan PTM terbatas dilakukan dengan tetap mewajibkan siswa mematuhi protokol kesehatan untuk mencegah penyebaran Covid-2019, seperti menggunakan masker, mencuci tangan, dan menjaga jarak.

Walaupun siswa di SMPN 3 Mataram telah melaksanakan PTM terbatas, pembelajaran daring tetap dilakukan untuk melengkapi pembelajaran tatap muka tersebut. Dalam hal ini siswa SMPN 3 Mataram melaksanakan pembelajaran bauran atau dikenal dengan *Blended learning* (Sevima, 2018). Pembelajaran bauran dilaksanakan sebagai upaya mencegah penyebaran Covid-2019 yaitu mengurangi interaksi antara siswa namun tetap memfasilitasi pembelajaran tatap muka di kelas sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan pada kurikulum sekolah tetap diupayakan agar tercapai secara maksimal.

Pelaksanaan pembelajaran bauran di SMPN 3 Mataram tidak sepenuhnya berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Penelitian yang dilakukan Artayasa *et al.* (2020) menunjukkan sangat sedikit siswa yang mengembalikan jawaban dari Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan merespons tes yang diberikan melalui *google form*. Dari 90 siswa yang menjadi sampel penelitian, kurang dari 30 siswa yang mengembalikan tugas dan jawaban tes. Demikian pula dikemukakan Busdayu (komunikasi pribadi, Februari 2021), bahwa dari 30 siswa yang menjadi sampel penelitian, hanya lima siswa yang memberikan jawaban atas pretes yang dikirim melalui *google form*. Hal ini memberikan indikasi partisipasi siswa dalam pembelajaran daring sangat minim dan siswa umumnya kurang termotivasi mengerjakan tugas. Banyak kendala yang dihadapi siswa dalam pembelajaran daring terutama keterbatasan perangkat pembelajaran daring yang dimiliki siswa (Asmuni, 2020).

Hasil survei yang diterbitkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020) menunjukkan bahwa selama BDR, umumnya siswa melaksanakan pembelajaran dengan mengerjakan soal dari guru dengan proporsi kegiatan mencapai 86,6% dan membaca buku ajar 42,9%. Pelaksanaan BDR yang cenderung monoton dengan hanya pemberian tugas latihan soal menyebabkan siswa mengalami kebosanan dalam belajar dan bahkan kurang memahami materi pembelajaran (Sari et al., 2021). Survei yang dilakukan U-Report Indonesia (2020) terhadap lebih dari 4.000 responden yang kebanyakan merupakan siswa sekolah menengah menunjukkan 69% siswa mengalami kebosanan selama BDR. Keadaan tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik dan partisipasi siswa mengikuti pembelajaran berkurang. Tugas yang seharusnya dikumpulkan dalam batas waktu tertentu seringkali melebihi waktu yang ditetapkan dan tidak sedikit siswa tidak mengirimkan hasil pengerjaan tugasnya. Kurangnya kepedulian siswa terhadap kegiatan pembelajaran dapat menghambat jalannya pembelajaran daring dari rumah (Asmuni (2020).

Permasalahan pembelajaran yang dialami siswa SMPN 3 Mataram tersebut membutuhkan solusi agar siswa tetap aktif meskipun BDR dilakukan secara daring. Refleksi dari permasalahan tersebut adalah guru harus melakukan perubahan strategi mengajar dengan tidak hanya meminta siswa mengerjakan tugas atau sekedar membaca bahan ajar, tetapi divariasikan dengan menyajikan media audio-visual melalui perangkat yang diakrabi siswa seperti handphone dan laptop. Hal ini menantang guru untuk mengemas pembelajaran semenarik mungkin dan sesuai dengan minat siswa. Tantri (2020) menyatakan bahwa pembelajaran yang menarik dapat dilakukan dengan menggabungkan beberapa jenis sumber belajar seperti dokumen, gambar, dan audio.

Video animasi merupakan media pembelajaran yang menggabungkan dokumen, gambar, dan audio sehingga dapat dipergunakan memvisualisasikan materi pelajaran dengan lebih menarik. Hal yang sama dikemukakan Joenaidy (2019) bahwa tayangan video dapat memotivasi siswa belajar karena dalam video terdapat kombinasi sajian visual berupa tulisan dan gambar dan sajian audio berupa suara yang mengiringi. Lebih jauh dikatakan Agustiniingsih (2015) bahwa video pembelajaran dapat mengurangi kesan verbalisme dalam penyampaian informasi karena dikombinasikan dengan tayangan gambar dan suara. Video pembelajaran juga membantu siswa mempelajari materi yang rumit (Sugini & Basit, 2020). Hal senada dikemukakan Limbong dan Simarmata (2020) bahwa video pembelajaran juga berfungsi memfasilitasi pembelajaran aktif dan meningkatkan efektifitas pembelajaran, meningkatkan motivasi serta menjadikan pembelajaran berpusat pada siswa.

Keinginan guru untuk merancang pembelajaran dengan menggunakan video animasi seringkali terkendala oleh keterbatasan kemampuan guru dalam bidang komputer dan teknologi informasi. Hal tersebut menyebabkan penggunaan video animasi dalam pembelajaran menjadi jarang dilakukan. Keterbatasan dalam bidang IT tersebut menyebabkan guru cenderung memberikan tugas membaca buku ajar dan tugas latihan soal. Walaupun kemampuan membuat video animasi penting bagi guru, pelatihan mengenai pembuatan video pembelajaran masih jarang dilakukan guru. Hasil Survei Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020) bahwa hanya 14,7% pelatihan yang dilakukan guru berupa kegiatan pembuatan video dan perangkat pembelajaran, artinya, guru memerlukan pengetahuan mengenai pembuatan video animasi untuk pembelajaran. Sebagai upaya mendukung kemampuan dan motivasi guru membuat video

animasi maka dilakukan pengabdian kepada masyarakat dengan tujuan memberikan penyuluhan kepada guru SMPN 3 Mataram tentang manfaat dan teknik pembuatan video animasi untuk pembelajaran.

METODE KEGIATAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SMPN 3 Mataram dilakukan oleh tim yang terdiri empat orang dosen dan dua orang mahasiswa. Metode pelaksanaan pengabdian adalah melakukan ceramah atau penyuluhan, demonstrasi pembuatan video animasi, dan diakhiri dengan diskusi dan evaluasi. Sebelum dilakukan penyuluhan di sekolah, terlebih dahulu dilakukan tahap persiapan. Tahap persiapan meliputi kegiatan koordinasi dengan sekolah mitra dan mempersiapkan bahan presentasi penyuluhan. Tahap koordinasi persiapan meliputi kegiatan diskusi tentang metode pelaksanaan pengabdian yang akan dilakukan di sekolah, penyusunan jadwal kegiatan pengabdian, serta mempersiapkan bahan dan alat kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Tahapan ini melibatkan tim pengabdian, guru mitra, dan kepala sekolah.

Tahap persiapan pengabdian lainnya adalah pembuatan contoh video animasi. Video animasi yang telah dibuat tersebut merupakan bahan yang akan untuk demonstrasi ketika penyuluhan dilakukan. Langkah-langkah pembuatan video animasi diawali dengan analisis pelaksanaan pembelajaran di SMPN 3 Mataram, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa sehingga materi yang terdapat pada video animasi sesuai dengan materi pembelajaran SMP. Selain agar cocok dengan materi pelajaran SMP, analisis pembelajaran dan karakteristik siswa juga ditujukan agar video yang dibuat menarik minat belajar siswa.

Setelah kegiatan analisis pembelajaran, kemudian dilakukan pembuatan video animasi. Langkah-langkah pembuatan video animasi meliputi tiga tahapan kegiatan, yaitu kegiatan praproduksi (penentuan ide cerita, penentuan tema, riset lapangan, penyusunan naskah skenario, pengkajian naskah), kegiatan produksi (pengambilan gambar dan video), dan kegiatan pascaproduksi (*editing, mixing, preview*, uji coba, revisi) menggunakan aplikasi video editing, seperti Kinemaster dan Powerdirector. Setelah produk video animasi pembelajaran diproduksi maka tahapan penyuluhan di sekolah mitra siap dilakukan.

Tahap pelaksanaan pengabdian di sekolah mitra dilakukan dengan memberikan penyuluhan kepada peserta pengabdian. Materi yang disampaikan adalah tentang dampak adanya wabah Covid-19 terhadap proses pembelajaran dan minat belajar siswa, manfaat video animasi untuk mendukung pembelajaran, serta teknik pembuatan video animasi pembelajaran. Anggota tim pengabdian secara bergiliran menjelaskan dan mendemonstrasikan pembuatan video animasi pembelajaran. Tim pengabdian juga memberikan kesempatan kepada peserta pengabdian untuk melakukan komunikasi secara daring melalui *Whatsapp* untuk mendiskusikan kesulitan yang masih dihadapi guru dalam pembuatan video animasi pembelajaran.

Tahap terakhir kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah melakukan evaluasi kegiatan. Evaluasi tersebut diterapkan ketika penyuluhan pembuatan video pembelajaran dilakukan. Metode evaluasi adalah mengamati langsung aktivitas peserta saat penyuluhan dilakukan dan memberikan angket yang menanyakan respons guru terhadap dampak pelaksanaan penyuluhan. Indikator yang ditanyakan dalam angket meliputi: pendapat guru

tentang manfaat video animasi dalam pembelajaran, pengalaman dan kesulitan guru membuat video pembelajaran, serta manfaat dan harapan guru dari kegiatan pengabdian ini. Analisis terhadap hasil evaluasi pengabdian tersebut dilakukan secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penyuluhan di SMPN 3 Mataram dilakukan pada tanggal 18 September 2021. Peserta penyuluhan terdiri sepuluh orang guru mata pelajaran IPA, IPS, dan mata pelajaran lainnya. Kegiatan penyuluhan diawali dengan menyampaikan profil pelaksanaan BDR dan hasil survei tentang pengaruh pandemi covid-2019 terhadap proses pembelajaran di SMP, serta pentingnya video animasi sebagai penunjang pembelajaran. Materi penyuluhan selanjutnya adalah teknik pembuatan video animasi yang terdiri penyusunan skenario isi video animasi, editing dan penerapan video animasi untuk pembelajaran. Kegiatan penyuluhan dilengkapi dengan praktek pembuatan video animasi pembelajaran bersama peserta pengabdian. Aktivitas dalam kegiatan penyuluhan tersebut dirangkum pada Gambar 1.

Materi penyuluhan pertama yang disampaikan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu karakteristik pembelajaran selama pandemi Covid-2019 dan pentingnya pemanfaatan video animasi dalam memperkaya penyampaian informasi pembelajaran selama BDR ataupun PTM terbatas. Pemaparan materi pertama ini mengacu pada hasil survey lembaga pemerintah seperti Kemdikbud dan lembaga non-pemerintahan, seperti U-Report Indonesia. Berdasarkan hasil survei tersebut menunjukkan bahwa selama pandemi Covid-2019 proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan strategi BDR dan komunikasi pembelajaran secara daring menimbulkan sejumlah dampak negatif yang menyebabkan pembelajaran berlangsung kurang efektif. Hasil survei yang diterbitkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020) bahwa selama BDR, umumnya guru melaksanakan pembelajaran melalui pemberian tugas mengerjakan soal kepada siswanya dengan proporsi kegiatan 86,6%. Pelaksanaan BDR dengan pola yang monoton memicu munculnya sejumlah efek negatif seperti berdasarkan hasil survei U-Report Indonesia (2020) terhadap lebih dari 4.000 responden yang mayoritas terdiri dari siswa sekolah menengah, menyatakan bahwa 69% siswa mengalami kebosanan selama pembelajaran daring. Hasil survei ini mengindikasikan perlunya memvariasikan pelaksanaan BDR, tidak sekedar memberikan tugas membaca buku ajar dan mengerjakan latihan soal, tetapi divariasikan dengan penyampaian informasi yang menarik minat siswa untuk mengetahuinya seperti video animasi pembelajaran.





Gambar 1 Penyuluhan dan Demonstrasi Pembuatan Video Animasi Pembelajaran di SMPN 3 Mataram

Setelah memaparkan karakteristik BDR selama pandemi Covid-2019, kemudian didiskusikan beberapa manfaat video animasi dalam pembelajaran. Analisis terhadap respons peserta pengabdian menunjukkan bahwa umumnya guru berpendapat bahwa penggunaan video animasi sangat membantu memperkaya sajian informasi materi pelajaran, apalagi pada masa pandemi Covid-2019 penyampaian materi pelajaran dilakukan sangat terbatas sehingga siswa tidak mendapatkan pemahaman yang maksimal. Pemberian video animasi dapat melengkapi dan memperjelas informasi dari materi pembelajaran yang disampaikan guru secara tertulis. Argumentasi ini senada dengan pendapat Limbong dan Simarmata (2020) bahwa video pembelajaran dapat membantu siswa belajar lebih mendalam serta meningkatkan keefektifan cara penyampaian materi pembelajaran. Pendapat yang seirama juga dikemukakan Sugini dan Basit (2020) bahwa video pembelajaran dapat membantu siswa mempelajari materi yang sulit atau materi yang belum jelas dipahami siswa.

Penggunaan video animasi pembelajaran tidak hanya berkontribusi membantu melengkapi informasi pembelajaran, tetapi juga dapat membantu meningkatkan minat siswa belajar. Joenaidy (2019) menyatakan bahwa video pembelajaran memungkinkan guru menggabungkan pesan berupa tulisan dan gambar dengan pesan berupa suara, sehingga dapat meningkatkan daya tarik pesan yang disampaikan. Hal ini menyebabkan siswa lebih termotivasi untuk mengetahui isi pelajaran karena adanya tayangan video tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Agustiniingsih (2015) bahwa tayangan video dapat mengurangi kebosanan siswa belajar karena dapat memvariasikan dengan sesuatu yang bersifat hiburan berupa gambar yang lucu dan suara yang merdu. Selain meningkatkan motivasi belajar siswa, tayangan video animasi juga berdampak meningkatkan efektivitas pembelajaran. Menurut Handayeni *et al.* (2021), penggunaan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar Biologi. Busdayu *et al.* (2021) juga menyatakan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran berimplikasi meningkatkan hasil belajar IPA siswa SMP.

Materi pengabdian berikutnya adalah tentang tahapan-tahapan pembuatan video animasi. Pembuatan video animasi meliputi enam tahap kegiatan, yaitu: pertama, merancang *story line*. *Story line* merupakan alur cerita yang dalam video animasi yang meliputi kegiatan pembukaan pembelajaran sampai kegiatan penutup. Isi dari *story line* berupa narasi dan durasi waktu pada setiap *scene* agar tampilan cerita pada video animasi tersusun sistematis dan efektif menyampaikan informasi pembelajaran. Tahap berikutnya adalah mempersiapkan alat dan bahan pembuatan video animasi. Peralatan yang dibutuhkan dalam pembuatan video animasi

terdiri: 1) kamera untuk merekam objek yang akan ditampilkan dalam video animasi misalnya guru sedang mengajar di depan kelas, 2) *microphone* untuk merekam suara agar jelas terdengar, 3) *green screen*, berfungsi untuk membuat efek visual ketika video disunting (edit), 4) *tripod* untuk meletakkan kamera dengan ketinggian tertentu dan menghindari agar kamera tidak bergetar, sehingga gambar yang didapatkan tidak bergoyang, 5) *lighting* atau pencahayaan untuk memperjelas gambar objek yang direkam, dan 6) HP atau laptop, digunakan untuk proses editing video animasi. Adapun bahan yang dipersiapkan dalam pembuatan video animasi adalah tulisan materi yang akan disampaikan dalam video, gambar-gambar, audio, dan video yang sudah direkam.

Tahap ketiga dari pembuatan video animasi adalah merekam setiap *scene* yang telah dibuat pada *story line*, jika belum sesuai dengan skenario cerita yang telah ditetapkan maka perekaman tersebut dapat diulang kembali. Tahap keempat adalah editing video dengan menambahkan efek dan animasi sesuai kebutuhan agar video yang dihasilkan menjadi lebih menarik, serta mengatur durasi waktu agar video yang dikirim ke siswa mudah diunduh dan efektif untuk pembelajaran. Tahap kelima adalah *export* menjadi video yang utuh sehingga dapat tersimpan di *gallery*, tahap terakhir yaitu unggah ke *platform Youtube* agar sewaktu-waktu link video tersebut dapat dibagikan kepada siswa ketika pembelajaran berlangsung.

Hasil pengabdian juga menunjukkan bahwa keinginan guru menerapkan video animasi guna mendukung pembelajaran yang terbatas selama pandemi Covid-2019 terkendala oleh keterbatasan kemampuan guru dalam bidang komputer dan teknologi informasi. Berdasarkan hasil angket menunjukkan respons peserta pengabdian bahwa umumnya guru memiliki keterbatasan kemampuan dalam menggunakan komputer dan internet untuk membuat video animasi. Keadaan ini sesuai dengan hasil survei Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020) bahwa 67,11% guru mengalami keterbatasan dalam kemampuan mengoperasikan perangkat digital. Dampak dari keterbatasan penggunaan teknologi informasi ini adalah penggunaan video animasi dalam pembelajaran sangat jarang dilakukan guru. Keterbatasan yang dialami oleh kebanyakan guru SMP menyebabkan mereka cenderung melaksanakan pembelajaran dengan meminta siswanya membaca buku ajar dan latihan soal.

Respons peserta pengabdian terhadap pelaksanaan penyuluhan adalah kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berdampak positif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat video animasi pembelajaran. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa metode penyuluhan dan praktek pembuatan video animasi cukup efektif meningkatkan kemampuan guru. Menurut peserta pengabdian, pembuatan video animasi merupakan hal yang baru bagi guru sehingga pada tahap awal pelatihan guru mengalami kesulitan mengoperasikan tahapan pembuatan video. Peserta antusias bertanya terutama penjelasan tentang bagaimana memulai pembuatan video animasi, karena tahapan ini merupakan titik awal bagi pembuatan video animasi sementara mereka belum pernah membuat video animasi. Kegiatan penyuluhan ini menyebabkan guru mendapatkan pengetahuan dasar mengenai tahapan pembuatan video animasi, mendapatkan wawasan yang lebih banyak tentang manfaat video animasi dalam pembelajaran, serta memotivasi guru untuk membuat video pembelajaran, Peserta pengabdian menjadi lebih mengenal pengoperasian aplikasi pembuatan video animasi serta memahami bagaimana memulai pembuatan video, dan hal-hal yang perlu dipersiapkan ketika akan membuat video animasi, serta lebih memahami bagaimana cara

mengedit video animasi. Respons peserta pengabdian tersebut sesuai dengan pendapat Artayasa *et al.* (2019) bahwa pemberian penyuluhan yang disertai pendampingan untuk menghasilkan produk kegiatan sangat membantu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam bidang yang dilatihkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penyuluhan pemanfaatan pembuatan video animasi berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman guru tentang manfaat penerapan video animasi dalam pembelajaran serta berkontribusi terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan dasar guru dalam pembuatan video animasi pembelajaran. Peserta pengabdian menjadi lebih mengenal pengoperasian aplikasi pembuatan video animasi, memahami bagaimana memulai dan melakukan editing pembuatan video animasi, sehingga hal tersebut menjadi acuan dalam mengembangkan video animasi yang sesuai dengan materi yang diajarkan di sekolah. Penyuluhan ini juga memotivasi guru untuk menggunakan video animasi sebagai media yang efektif membantu penjelasan materi pelajaran.

Video animasi bermanfaat dalam membantu guru memperkaya penjelasan materi pelajaran, sementara masih banyak guru yang belum memahami teknik pembuatan video animasi, dengan demikian disarankan bahwa kegiatan pelatihan yang membantu lebih banyak guru agar dapat mengembangkan video animasi pembelajaran perlu terus dilakukan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Mataram atas pemberian dana kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui sumber dana DIPA BLU Skema Kemitraan Universitas Mataram Tahun Anggaran 2021 Nomor: 1951/UN18.L1/PP/2021. Ucapan terima kasih disampaikan pula kepada Tuti Handayeni dan Zulkifli Adji Busdayu atas keterlibatannya dalam penyuluhan pengabdian kepada masyarakat ini, serta terima kasih pula kepada Kepala Sekolah SMPN 3 Mataram, Bapak Seherman yang telah memfasilitasi pelaksanaan pengabdian di SMPN 3 Mataram dan guru-guru peserta pengabdian atas antusiasmenya dalam kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningsih. 2015. Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Pancaran*, 4 (1), 55-68.
- Anugrahana, A. 2020. Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 282-289.
- Artayasa, I P., Muhlis, Hadiprayitno, G., Merta, I W., dan Karnan. 2019. Pengembangan Tes Keterampilan Proses Sains Untuk Pembinaan Olimpiade Sains Di SMPN 20 Mataram. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA (JPMPi)*. 2(1), 11-16. DOI: 10.29303/jpmpi.v2i1.318
- Artayasa, I P., Muhlis, Hadiprayitno, G., dan Merta, I W. 2020 *Penerapan Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Peta Konsep Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Dan Literasi Sains Siswa SMP Di Kota Mataram*. Laporan Penelitian Peningkatan Kapasitas. Universitas Mataram, Mataram.

- Artayasa, I. P., Muhlis., dan Ramdani, A. 2020. Pembuatan Spesimen Tumbuhan dan Hewan serta Manfaatnya Dalam Pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 3(2), 156-162. DOI: <https://doi.org/10.29303/jpmi.v3i2.519>
- Asmuni, A. 2020. Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4). 281-288. doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>
- Busdayu, Z. A., Artayasa, I P., dan Kusmiyati, K. 2021. The effect of implementation of animated video on online learning during the covid-19 pandemic on students science learning outcomes. *Jurnal Pijar MIPA* 16(4), 498-504. DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jpm.v16i4.2724>
- Handayani, T., Artayasa, I P., dan Rasmi, D. A. C. 2021. Developing online learning video based on the science technology society (STS) to improve biology learning outcomes. *Jurnal Pijar MIPA*, 16(4), 473-478. DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jpm.v16i4.2794>
- Herliandry, L. D., Suban, M. E., dan Kuswanto, H. 2020. Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65-70. doi: <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Joenaiddy, A. M. (2019). *Konsep dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*. Laksana: Yogyakarta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan .2020. *Analisis Survei Cepat Pembelajaran dari Rumah dalam Masa Pencegahan COVID-19*. http://repositori.kemdikbud.go.id/22366/1/1__Hasil_Survey_Cepat_BDR-Kepala_Sekolah_dan_Guru_%281%29.pdf, diakses tgl 9 September 2021
- Limbong, T. dan Simarmata, J. 2020. *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yayasan Kita Menulis: Medan.
- Sari, R. P., Tussyantari, N. B., dan Suswandari, M. 2021. Dampak Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar Selama Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 9-15. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.732>
- Sevima. 2018. *Pengertian dan Manfaat Model Pembelajaran Blended Learning*. <https://sevima.com/pengertian-dan-manfaat-model-pembelajaran-blended-learning/>, diakses tgl 21 Februari 2021.
- Sugini, E. H. N. dan Basit, A. 2020. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Islam Alimuddin Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19 (2), 28-31.
- Tantri, Y. H. 2020. *Kendala dan Solusi Belajar pada Masa Covid-19*. <https://www.koranbernas.id/kendala-dan-solusi-belajar-pada-masa-covid19>., diakses tgl. 21 Agustus 2021
- U-Report Indonesia Voice Matters .2020. *Rencana Kembali ke Sekolah di masa COVID-19*. <https://indonesia.ureport.in/opinion/4283/>, diakses tgl. 15 September 2021