

PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN GURU DALAM MENUNJANG *TEACHER PROFESSIONAL DEVELOPMENT OF LEARNING*

Sri Dewi Nirmala¹, Astri Dwijayanti Suhandoko², Sendi Ramdhani³, Tita Rosita⁴,
Fitria Amastini⁵, Kristanti Ambar Puspitasari⁶, Amalia Sapriati⁷,
Isti Rokhiah⁸, Puryati⁹

^{1,2,3,4,7,8,9}Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Terbuka, Indonesia

⁵Program Studi Sistem Informasi, Universitas Terbuka, Indonesia

⁶Biology Education Study Program, Universitas Terbuka, Indonesia

nirmaladewi@ecampus.ut.ac.id¹, astri.dwi@ecampus.ut.ac.id², sendi@ecampus.ut.ac.id³,
tita@ecampus.ut.ac.id⁴, amas@ecampus.ut.ac.id⁵, ita@ecampus.ut.ac.id⁶, lia@ecampus.ut.ac.id⁷,
isti@ecampus.ut.ac.id⁸, puryati@ecampus.ut.ac.id⁹

ABSTRAK

Abstrak: Pentingnya keterampilan pemanfaatan teknologi informasi selaras dengan tuntutan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan disimpulkan bahwa guru memiliki motivasi yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, namun masih belum maksimal dalam membuat media berupa video pembelajaran. Tujuan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah untuk memfasilitasi dan mengembangkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis animaker untuk menunjang *Teacher Professional Development of Learning*. Kegiatan PkM dilaksanakan di SD Negeri Marga Mulya VI Kota Bekasi, khususnya terhadap guru kelas maupun guru mata pelajaran yang berjumlah 18 orang. Kegiatan dimulai sejak Bulan Agustus sampai dengan Bulan Oktober 2023. Pendekatan PkM dilakukan melalui *Asset Based Community Development* (ABCD) melalui Enam tahapan yakni: analisis kebutuhan, perencanaan, pelaksanaan/pendampingan, refleksi, evaluasi, dan tindak lanjut. Hasil evaluasi kegiatan PkM yakni: (1) meningkatnya kemampuan guru dalam membuat video pembelajaran berbasis animaker, terbukti dengan dihasilkannya 16 video pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran dengan kategori baik; (2) terpublikasinya kegiatan dan hasil pelatihan berupa video melalui media surat kabar, dan diunggah pada kanal *youtube*; dan (3) persepsi guru terhadap kegiatan PkM sangat baik. Sebagai tindak lanjut, mitra mengharapkan kegiatan PkM dilanjutkan dengan topik mengenai penyusunan instrumen asesmen dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Kreator video; Video pembelajaran; Video animaker; *Teacher Professional Development*.

Abstract: *The importance of information technology utilization skills is in line with the demands of teacher competence in utilizing information and communication technology for the benefit of learning. The results of the needs analysis concluded that teachers have great motivation in improving the quality of learning, but still not optimal in making media in the form of learning videos. The purpose of this Community Service (PkM) activity is to facilitate and develop teacher skills in making learning media in the form of animaker-based learning videos to support Teacher Professional Development of Learning. PkM activities were carried out at SD Negeri Marga Mulya VI Bekasi City, especially for class teachers and subject teachers totaling 18 people. The activity starts from August to October 2023. The PKM approach is carried out through Asset Based Community Development (ABCD) through six stages, namely: needs analysis, planning, implementation/mentoring, reflection, evaluation, and follow-up. The results of the evaluation of PKM activities are: (1) the increasing ability of teachers to make animaker-based learning videos is proven by the production of 16 learning videos that are suitable for use in learning with good categories; (2) publication of activities and training results in the form of videos through newspaper media, and uploaded on YouTube channels; and (3) teachers' perception of PKM activities is very good. As a follow-up, partners expect PKM activities to be continued with topics on the preparation of assessment instruments in learning.*

Keywords: Video Creator; Educational Video; Video Animaker; *Teacher Professional Development*.



Article History:

Received: 19-01-2024

Revised : 23-02-2024

Accepted: 24-02-2024

Online : 03-04-2024



*This is an open access article under the
CC-BY-SA license*

A. LATAR BELAKANG

Laju perkembangan dunia pendidikan saat ini semakin cepat. Hal ini ditandai dengan tuntutan dan tantangan baik dalam proses maupun hasil belajar serta dalam pemanfaatan teknologi. Teknologi modern yang berbentuk peralatan *hardware* dan *software* yang disediakan telah mempengaruhi berbagai sektor termasuk pendidikan (Ahmad et al., 2020). Selain itu, perkembangan pembelajaran ditandai dengan adanya tuntutan keterampilan Abad 21 yang menitikberatkan pada upaya menghasilkan generasi muda yang memiliki empat kompetensi utama yakni kompetensi berpikir, kompetensi bekerja, kompetensi berkehidupan, dan kompetensi menguasai alat untuk bekerja (Nirmala, 2022). Hal tersebut mendorong peran guru menjadi lebih profesional dan memiliki kompetensi yang cukup memadai. Guru profesional yang memiliki keahlian dan keterampilan di bidangnya sangat diperlukan sehingga peran dan tanggung jawabnya akan mampu mendorong peningkatan mutu pendidikan.

Sebagai pendidik yang profesional sesuai dengan Permendiknas No. 16 Tahun 2007, guru wajib memiliki empat kompetensi, salah satunya adalah kompetensi pedagogik (Nugraha & Rahman, 2021). Kompetensi pedagogik, merupakan kemampuan guru dalam memahami karakteristik peserta didik, memiliki pemahaman tinggi mengenai teori belajar, mengembangkan kurikulum, menyelenggarakan proses pembelajaran yang mendidik, memanfaatkan teknologi, mengembangkan kemampuan siswa, melaksanakan penilaian proses serta hasil belajar, memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi, dan melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan mutu pembelajaran (Nirmala et al., 2022). Salah satu kompetensi pedagogik guru dalam menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik adalah melalui penggunaan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik. Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menciptakan pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif ditandai dengan keaktifan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran (Chang, Kuo, and Chang, 2018).

Beragam media dapat diciptakan oleh guru untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang diinginkan. Umumnya dikenal tiga jenis media pembelajaran yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual (Suhartono, 2021). Dari ketiga jenis media tersebut, media audiovisual merupakan media yang mampu merangsang motivasi belajar siswa karena mengandung unsur suara dan unsur gambar yang dapat dilihat. Media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik karena mengandung dua unsur tersebut (Leonard, 2016). Salah satu bentuk media audiovisual yang menarik untuk dikembangkan dalam pembelajaran adalah bentuk video. Media video merupakan media yang sangat disukai oleh berbagai kalangan, karena memiliki penggabungan antara gambar, suara, dan teks sehingga mampu mempermudah dalam mempelajari dan memahami suatu materi belajar (Leonard, 2016). Media

pembelajaran video juga mampu memudahkan guru dalam melakukan kegiatan belajar (Khairani et al., 2019). Selain itu, media pembelajaran berupa video telah banyak digunakan sehingga menjadi bagian penting dalam pembelajaran pada tiap tingkatan (Giantoro et al., 2019). Bahkan kualitas pembelajaran yang dilakukan guru melalui penerapan model pembelajaran banyak ditentukan oleh media pembelajaran yang digunakan (Prihantoro, 2020).

Seiring pergeseran teknologi dan informasi serta beralihnya cara pandang dalam proses pembelajaran dan pemanfaatan teknologi, peranan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis video, sangatlah urgen untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran (Armanto et al., 2022). Pentingnya penggunaan video pembelajaran oleh guru sesuai dengan penelitian Agustini & Ngarti (2020) yang menyimpulkan bahwa media video sangat membantu siswa dan mempermudah proses belajar mengajar yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi pelajaran serta mendekatkan siswa dengan guru akibat penggunaan media tersebut (Suryaningsih, 2021). Di sisi lain, penelitian Fyfield et al. (2022) menyatakan bahwa perolehan rata-rata hasil belajar siswa sangat tinggi akibat penggunaan video pembelajaran. Hal ini senada dengan Darma Wisada et al. (2019) bahwa video pembelajaran efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Fakta menunjukkan bahwa keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya video, masih kurang. Penyebabnya adalah kurangnya keterampilan guru dalam menguasai teknologi, karena membuat media video memerlukan keterampilan baik konsep desain maupun keterampilan membuat tersebut (Firdaus et al., 2021). Selaras dengan pernyataan tersebut, hasil diskusi analisis kebutuhan melalui pertemuan virtual pada tanggal 13 Desember 2022 bersama Kepala SD Negeri Marga Mulya VI Kota Bekasi, didapatkan simpulan berikut: (1) media pembelajaran berupa video sangat dibutuhkan oleh guru dalam proses pembelajaran; (2) guru-guru di SD Negeri Marga Mulya VI sudah menggunakan media pembelajaran, namun media berupa video masih belum banyak yang membuat; (3) motivasi guru-guru untuk belajar sangat tinggi; (4) sarana prasarana di sekolah masih kurang, namun tidak menjadi penghalang untuk mengembangkan media pembelajaran; (5) jumlah siswa banyak pada tiap kelas, sehingga kebutuhan untuk penggunaan media oleh guru sangat mendesak; dan (6) diperlukan pelatihan/pembimbingan bagi guru dalam membuat media pembelajaran berupa video.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, selanjutnya Program Studi Magister Pendidikan Dasar (MPDr) Sekolah Pascana UT melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) sebagai bagian tugas Tridharma Perguruan Tinggi di SD Negeri Marga Mulya VI Kota Bekasi dengan mengangkat judul "*Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis*

Animaker untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Menunjang Teacher Professional Development of Learning". Fokus penting kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan video pembelajaran berbasis video animaker. Animaker merupakan salah satu media yang dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran (Kusumahwardani et al., 2022). Animaker merupakan salah satu perangkat yang dapat menciptakan kombinasi antara gerakan dengan suara serta transisi, sehingga akan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik. Video animasi berbasis Animaker telah terbukti efektif bagi siswa dalam memahami materi, meningkatkan hasil belajar siswa, dan mampu mengembangkan pola pembelajaran yang efektif di kelas (Prihantoro, 2020; Kusumahwardani et al., 2022; Joy & Alata, 2019).

Berdasarkan fakta dan kebutuhan yang telah dipaparkan tersebut, penting kiranya kegiatan PkM dilaksanakan di SD Negeri Marga Mulya VI Kota Bekasi. Hal ini sejalan dengan harapan yang disampaikan kepala sekolah bahwa guru-guru sangat memerlukan pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan video pembelajaran. Pembuatan video pembelajaran tersebut guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik dan efektif, serta mampu meningkatkan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan PkM ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat video pembelajaran berbasis animaker untuk menunjang *Teacher Professional Development of Learning*.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri Marga Mulya VI yang terletak di Kecamatan Bekasi Utara Kota Bekasi. Sekolah ini memiliki jumlah siswa sebanyak 327 orang dari 12 rombongan belajar. Subjek kegiatan PkM adalah guru kelas dan guru mata pelajaran yang berjumlah 18 orang. Kegiatan PkM yang dilakukan menggunakan pendekatan *Asset Based Communiy Development* (ABCD). Pendekatan ABCD mendorong warga dalam sebuah komunitas untuk mengubah keadaannya dengan memanfaatkan aset untuk terus tumbuh dan berkembang (Afandi, 2022). Pendekatan ABCD dalam kegiatan PkM ini adalah pendekatan untuk mengembangkan potensi guru-guru dalam membuat media pembelajaran (Selasi et al., 2021). Potensi-potensi tersebut terlebih dahulu digali melalui analisis permasalahan dan kebutuhan guru-guru tersebut dalam melaksanakan proses pembelajaran. Analisis kebutuhan tersebut sebagai langkah awal dalam pengembangan kegiatan PkM guna meningkatkan profesionalisme guru dalam membuat media pembelajaran khususnya video pembelajaran (Cahyana & Desanto, 2022). Kegiatan PkM dilakukan melalui pelatihan, pendampingan, kuesioner, dan penilaian hasil berupa produk video pembelajaran yang dibuat oleh para guru. Alur kegiatan PkM menggunakan pendekatan ABCD, seperti terlihat

pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan Alur Kegiatan PkM

Berdasarkan bagan tersebut, pelaksanaan PkM melalui beberapa tahapan: *Pertama*, kegiatan pendekatan. Kegiatan pendekatan diawali dengan menjalin komunikasi dengan mitra untuk menjajaki kemungkinan kerja sama mengenai kegiatan-kegiatan yang bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendekatan yang digunakan berbentuk *Collective meeting* dan analisis kebutuhan yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar di kelas. *Kedua*, kegiatan perencanaan. Pada tahap ini dilakukan perencanaan program yakni menyusun rencana kegiatan guna menganalisis segala kebutuhan yang diperlukan dalam kegiatan PkM. Perencanaan diawali dengan pemetaan masalah dan solusi yang diterapkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pada perencanaan ini pun dipetakan rancangan kegiatan yang akan dilaksanakan lengkap dengan *rundown* kegiatan juga tim pelaksana, serta persiapan-persiapan lain yang menunjang keberhasilan kegiatan sehingga terlaksana dengan efektif dan efisien. *Ketiga*, pelaksanaan program (*action plan*) dan pendampingan. Kegiatan ini merupakan inti dari kegiatan PkM.

Program-program yang telah direncanakan kemudian dilakukan melalui beberapa tahapan. Pelaksanaan kegiatan menitikberatkan pada pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis animaker, serta pendampingan bagi guru-guru dalam pembuatan video tersebut. Kegiatan pendampingan dilakukan baik melalui pertemuan langsung, maupun melalui kegiatan virtual. *Keempat*, kegiatan refleksi. Kegiatan ini dilakukan setelah melalui tahap pelaksanaan yang di dalamnya terdapat pelatihan dan pembimbingan. Tahap refleksi ini dilakukan untuk mengukur sejauhmana keberhasilan para guru dalam membuat video pembelajaran berbasis animaker. Tahap ini juga dilakukan dengan cara mensosialisasikan video pembelajaran yang dibuat melalui proses pembelajaran dan menyebarkanluaskannya dalam sosial media. *Kelima*, adalah kegiatan evaluasi. Evaluasi kegiatan dilakukan untuk menganalisis seberapa jauh keberhasilan kegiatan yang telah dilakukan, serta persepsi guru terhadap kegiatan PkM. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui angket terhadap guru. *Keenam*, tindak lanjut. Kegiatan ini merupakan tahap akhir guna mendapatkan saran dan masukan terhadap kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya, berdasarkan hasil

evaluasi kegiatan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Seiring perkembangan teknologi dan peningkatan kualitas Pendidikan secara umum dan khususnya dalam proses pembelajaran, diperlukan guru yang kreatif dan inovatif dalam menjawab tantangan perkembangan teknologi tersebut. Guru yang kreatif dan inovatif pada saat ini sangat dituntut kemampuannya, seiring tuntutan kompetensi yang harus dimiliki guru. Peningkatan kompetensi profesional dan pedagogik guru pada Era Pembelajaran Abad-21 sangat penting, sehingga diperlukan adanya suatu pemberdayaan (Azizi et al., 2022). Pemberdayaan ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas dan kapabilitas guru dalam mengelola pembelajaran.

Sesuai dengan Permendiknas No. 16 Tahun 2007 tentang kompetensi guru, salah satunya adalah guru dituntut harus melaksanakan pembelajaran yang mendidik melalui penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, guru pun dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri. Kedua indikator kompetensi tersebut selaras dengan tuntutan pembelajaran Abad-21 yang mengedepankan kemampuan dalam komunikasi dan kreativitas dalam penyelenggaraan pembelajaran.

Fokus kegiatan PkM bagi guru-guru di SD Negeri Marga Mulya VI menarik untuk diberdayakan. Hal ini karena mereka memiliki asset dan potensi yang strategis untuk dikembangkan, yakni motivasi dan dukungan pihak sekolah untuk memiliki guru-guru yang kreatif dan inovatif. Kreativitas dan inovasi guru dalam pembelajaran yakni terletak pada kemampuan guru dalam mengemas pembelajaran sehingga bermakna dan menyenangkan, bukan hanya bertumpu pada hapalan semata (Nesri & Kristanto, 2020). Hal serupa sesuai dengan pernyataan Armanto et al. (2021), bahwa guru selayaknya memiliki kemampuan mengelola kelas dan kreatif dalam menyuguhkan materi. Oleh karena itu, salah satu Upaya yang dilakukan oleh Tim PkM yakni memberdayakan guru-guru di sekolah tersebut untuk mampu meningkatkan keterampilan dalam mengelola proses pembelajaran yang bermakna melalui penggunaan media pembelajaran khususnya video pembelajaran.

Sebagai langkah awal kegiatan PkM, tim melakukan komunikasi dengan pihak sekolah untuk analisis kebutuhan, membahas *asset* yang dimiliki berupa potensi-potensi yang ada di sekolah tersebut. Komunikasi diperlukan untuk mengenal dan mengetahui kekuatan atau potensi yang dimiliki oleh suatu komunitas. Kegiatan analisis kebutuhan untuk memetakan kebutuhan dilaksanakan secara virtual melalui *microsoft teams* bersama pihak sekolah, terdiri atas kepala sekolah, guru kelas, dan guru mata pelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan disimpulkan bahwa salah satu

yang paling penting untuk dikembangkan yakni keterampilan guru dalam membuat video pembelajaran melalui pelatihan.

Pemberdayaan *asset* dan *resources* dalam kegiatan PkM melalui beberapa tahap. Tahap pertama adalah *perencanaan*. Pada tahap ini kegiatan dilakukan dengan diadakannya analisis kebutuhan sebelum melakukan kegiatan. Analisis kebutuhan ini dilakukan melalui diskusi awal bersama Kepala Sekolah dan guru-guru yang diadakan melalui pertemuan virtual pada tanggal 13 Desember 2022. Hasil analisis kebutuhan bahwa guru-guru SDN Marga Mulya VI membutuhkan kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran untuk menunjang peningkatan mutu pembelajaran. Tahapan selanjutnya adalah tahap kedua yakni *pelaksanaan*. Pada tahap ini, Tim PkM melaksanakan kegiatan pelatihan dan pembimbingan pembuatan video pembelajaran berbasis animaker. Pelaksanaan pelatihan dan pembimbingan ini dilakukan dua kali, yakni pertemuan ke-1 dan ke-2. Pada pertemuan 1 dimulai kegiatan pelatihan sekaligus pembimbingan kepada guru dalam membuat video pembelajaran. Pertemuan 2, merupakan kegiatan lanjutan untuk pelatihan dan pembimbingan pembuatan video pembelajaran berbasis animaker. Setelah kegiatan ini, para guru kemudian mengunggah video pembelajaran berbasis animaker pada kanal *youtube* masing-masing. Tahap ini pun menentukan pemenang dari video pembelajaran yang dibuat oleh guru, yang akan diumumkan pada pertemuan ke-3 yakni pada kegiatan penutupan. Berikut dokumen kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis animaker Pertemuan 1.



Gambar 2. Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Pertemuan 1

Pertemuan ke-1 selain diisi dengan pembukaan, dilanjutkan dengan pelatihan dan pembimbingan pembuatan video pembelajaran berbasis animaker. Kegiatan ini dipandu oleh beberapa fasilitator dari tim PkM. Pada pelatihan ini para guru antusias membuat video pembelajaran. Video pembelajaran yang dibuat oleh guru-guru SD Negeri Marga Mulya VI adalah video pembelajaran yang berbasis animaker. Animaker merupakan perangkat dalam pembuatan video yang sangat mudah digunakan dan dipelajari oleh kalangan pemula (Robet, 2013). Aplikasi animaker lebih mudah digunakan dan diakses oleh guru, karena aplikasi ini sudah tersedia di internet dan dapat digunakan secara gratis (Kusumahwardani et al., 2022).

Kegiatan pendampingan pembuatan video pembelajaran berbasis animaker Pertemuan ke-2 ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 3. Pembuatan Video Pembelajaran Pertemuan ke-2

Animaker merupakan salah satu aplikasi pembuatan video yang cukup populer dan dapat digunakan untuk media pembelajaran. Video animasi animakers banyak digunakan dalam pembelajaran daring terutama pada saat pandemi Covid-109 berlangsung. Pembuatan video pembelajaran berbasis animaker cukup mudah karena mudah pula diakses di internet dan mudah pula dalam pembuatannya. Video animasi animaker dapat diunduh dalam bentuk video atau dapat diunggah langsung ke *channel youtube* (Agustini & Ngarti, 2020). Pelatihan dan pembimbingan pembuatan video pembelajaran berbasis animaker dalam kegiatan PkM ini, telah menghasilkan 16 buah video pembelajaran yang dibuat oleh guru-guru pada Tahap 1 yang diunggah pada kanal *youtube*, namun pada akhir kegiatan seluruh guru kelas dan guru mata pelajaran telah membuat video pembelajaran. Hasil video yang dibuat oleh guru dan diunggah pada kanal *youtube* ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Daftar Video yang Dibuat oleh Guru

No.	Pembuat Video dan Tautannya	No.	Pembuat Video dan Tautannya
1.	Guru Mapel Pendidikan Agama Islam https://youtu.be/ytfBV00xluM?si=ZzvyhIKPEIFivMJm	9.	Guru Kelas IIIA https://youtu.be/b0T6OUXVy7k?si=dXy2iotaMC6kulFR
2.	Guru Kelas VIB https://youtu.be/_MpMbv6qbh0?feature=shared	10.	Guru Kelas IVA https://youtube.com/watch?v=xhoQQ99evRY&feature=shared
3.	Guru PJOK https://youtu.be/6kir8md3uME?feature=shared	11.	Guru Kelas VA https://youtu.be/g8zyICYfQ6w
4.	Guru Kelas IA https://youtu.be/PBs0wndJhTk?si=62tv0q1Y-ifCoVUY	12.	Guru Kelas IC https://youtu.be/1Sr98GJJOE?si=2HrfEK-4-MOxEeSn
5.	Guru Mapel B. Inggris https://youtu.be/syjTHv5DwZU?feature=shared	13.	Guru Kelas VB https://youtu.be/lZpd6ntD1M8?si=BbUCMWwIfABjSqXS
6.	Guru Kelas VIA https://youtu.be/0YnLUBaoAGQ	14.	Guru kelas IB https://youtu.be/8t8h9OBIQXk
7.	Guru Kelas IIB	15.	Guru kelas IIIB

No.	Pembuat Video dan Tautannya	No.	Pembuat Video dan Tautannya
	https://youtu.be/nT2wYddhiKs		https://youtu.be/HDtFSyxe1eU
8.	Guru Kelas IIA https://youtu.be/mAr6lmJdRAA?feature=shared	16.	Guru Mapel SBdP https://youtu.be/TTTGuTZLOE

Video-video yang dibuat oleh para guru tersebut telah disesuaikan dengan materi pelajaran dan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas dan mata pelajaran masing-masing. Selain itu, video pembelajaran berbasis animaker yang telah dibuat, selanjutnya diberikan penilaian untuk menentukan pemenang dari video tersebut. Penilaian video pembelajaran mengacu pada aspek-aspek dan disesuaikan dengan aspek yang dinilai. Aspek-aspek tersebut masing-masing memiliki rentang skor 1 sampai 5. Rentang tersebut dimulai dari skor 1 yang berarti sangat kurang, hingga skor 5 yang berarti sangat baik. Aspek-aspek penilaian tersebut, seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Aspek Penilaian Pembuatan Video Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Nilai (1-5)
1	Sinkronisasi Video dan Audio	1 - 5
2	Kejelasan Suara	1 - 5
3	Efek Suara dan latar musik	1 - 5
4	Transisi	1 - 5
5	Pemilihan Warna dan Pengaturan <i>Font</i>	1 - 5
6	Pemilihan Aset	1 - 5
7	Kerapihan Video	1 - 5
	Total	35

Mengacu pada aspek penilaian yang terdapat di Tabel 2, terpilihlah 3 pemenang pembuatan video pembelajaran berbasis animaker. Pemenang video pembelajaran ke-1 mampu memanfaatkan *green screen* yang sangat efektif, kualitas kerja sama antara unsur audio dan visualnya sangat baik, pemilihan gambar yang hati-hati menghasilkan tampilan yang tajam dan mudah dipahami, ukuran Pemenang terbaik ke-2 menghasilkan introduksi dan animasi sangat mengesankan, kedua aspek audio dan visualnya bekerja secara bersinergi dengan baik, pemilihan gambar yang cermat menghasilkan tampilan yang tajam dan jelas, ukuran *font*-nya juga dipilih dengan bijak sehingga mudah dibaca. Sementara itu, Pemenang terbaik ke-3 mampu memanfaatkan *green screen* yang sangat efektif, kualitas kerja sama antara unsur audio dan visualnya sangat baik, pemilihan gambar yang hati-hati menghasilkan tampilan yang tajam dan mudah dipahami, ukuran *font*-nya juga disesuaikan dengan baik untuk memastikan kejelasan. Selain menghasilkan pemenang video pembelajaran terbaik, kegiatan pelatihan ini juga menghasilkan pemenang favorit. Pemenang favorit ini ditentukan berdasarkan jumlah *like* dan *subscribe* pada masing-masing video yang

diunggah pada laman *you tube* masing-masing guru. Pemenang favorit berhasil mendapatkan *like* dan *subscribe* sebanyak 160, dan ditonton oleh 824 orang.

Hasil evaluasi pembuatan video pembelajaran berbasis animaker, secara umum video pembelajaran yang telah dibuat oleh guru-guru SD Negeri Marga Mulya VI telah memenuhi unsur-unsur dalam aspek penilaian pembuatan video pembelajaran berbasis animaker. Dari tujuh aspek penilaian yang telah ditentukan, keseluruhan video pembelajaran yang dihasilkan oleh para guru mendapat nilai rata-rata 3,78 yang artinya keseluruhan aspek yang dinilai berada pada kategori baik. Berikut ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Penilaian Pembuatan Video Pembelajaran

No.	Rentang	Keterangan	Jumlah
1.	85 - 100	Sangat Baik	5
2.	65 - 84	Baik	8
3.	45 - 64	Cukup	5
4.	10 - 44	Kurang	-
Jumlah			18
Rata-rata nilai			80,37
Kategori			Baik

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, dari jumlah video pembelajaran yang dibuat sebanyak 18 buah, secara umum video pembelajaran yang dibuat oleh guru-guru berada pada kategori baik. Pelaksanaan PkM di SD Negeri Marga Mulya VI Kota Bekasi, selain telah menghasilkan video pembelajaran yang dibuat oleh para guru, juga telah digunakan dalam proses pembelajaran. Dampak dari penggunaan video pembelajaran berbasis animaker dalam proses pembelajaran yakni dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Selain telah menghasilkan video pembelajaran berbasis animaker, kegiatan PkM ini mendapatkan tanggapan yang baik dari para guru. Berdasarkan angket yang telah diberikan kepada para guru peserta kegiatan PkM, telah didapatkan tanggapan, seperti terlihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Daftar Tanggapan Guru Terhadap Kegiatan PkM

Peserta	Tanggapan
G1	Penyampaian materi oleh fasilitator sangat jelas, namun waktu terbatas. Semoga ke depannya ada lagi kegiatan PkM dengan topik yang berbeda
G2	Penyampain materi jelas, suara lantang dan mudah dipahami dan memudahkan peserta untuk mengikuti pelatihan
G3	Kegiatan pelatihan terlaksana dengan baik dan tepat sasaran, sehingga bermanfaat dalam tugas sehari-hari. Harapan ke depannya akan ada lagi kegiatan PkM
G4	Diharapkan ada kegiatan PkM kembali di luar materi mengenai video pembelajaran, karena ini sangat bermanfaat bagi guru

Peserta	Tanggapan
G5	Kegiatan ini telah membantu guru menyiapkan media pembelajaran berupa video, dan bermanfaat dalam proses pembelajaran sehari-hari
G6	Setelah peserta membuat video pembelajaran, berikan umpan balik konstruktif. Beri pujian pada hal-hal yang baik dan berikan saran perbaikan untuk hal-hal yang perlu ditingkatkan.
G7	Ke depannya semoga masih ada kegiatan PkM kembali dengan alokasi waktunya yang ditambah, sehingga akan lebih komprehensif
G8	Kegiatan ini telah memberikan ilmu baru khususnya bagi guru yang agak sedikit gptek
G9	Kegiatan ini bisa dilanjutkan ke depannya karena sangat bermanfaat bagi guru, terutama materi mengenai penilaian
G10	Detail presentasi terkait cara berkreasi di aplikasi pembuat video harus diperbanyak karena hal ini sangat bermanfaat bagi guru. Ke depannya ditambah lagi alokasi waktunya
G11	Harapan ke depannya setiap tahun mengadakan PkM di SDN Marga Mulya VI terutama yang berkaitan dengan penilaian pembelajaran yang masih membingungkan
G12	Semoga PkM tdk berhenti sampai disini, semoga ada ilmu yg lain yg bisa diberikan kepada guru-guru, karena kami sangat membutuhkan ilmu-ilmu baru.
G13	Kegiatan ini sangat berguna terutama yang baru mengenai video animaker, semoga kegiatan ini tidak berhenti sampai di sini, semoga ada ilmu yg lain yg bisa diberikan kepada guru-guru
G14	Kegiatan ini sangat bermanfaat bagi guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran
G15	Tim PkM telah memfasilitasi pelatihan dengan baik. Mohon dilanjutkan dengan materi yang lain yg berkaitan dengan pembelajaran dan penilaian

Berdasarkan tabel tersebut, hasil angket kepada guru secara umum tanggapan guru terhadap kegiatan PkM sangat baik. Para guru memandang bahwa kegiatan PkM bermanfaat dalam menunjang proses pembelajaran mereka. Para guru merasa terbantu dengan adanya kegiatan PkM. Beberapa di antara mereka ada yang masih belum mengenal lebih banyak pembuatan video pembelajaran. Hal tersebut selain minimnya perangkat teknologi juga masih terbatas waktu dalam pembuatannya. Senada dengan hal tersebut, Agustini & Ngarti, (2020) menyatakan bahwa sekitar 67,1% guru mengalami kendala dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

Pelatihan pembuatan video pembelajaran menghasilkan video pembelajaran berbasis animaker yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran oleh guru merupakan bagian penting tak terpisahkan dari proses pembelajaran (Fyfield et al., 2022). Melalui bantuan video pembelajaran, guru akan terbantu dalam menyuguhkan materi sehingga akan lebih menarik dan tidak monoton karena materi disuguhkan melalui video interaktif dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan (Firdaus et al., 2021). Selain itu, penyajian materi oleh guru melalui penggunaan video akan mampu membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Hal ini selaras dengan pernyataan (Firdaus et al., 2021), bahwa melalui penggunaan media pembelajaran berbasis video animaker mampu menciptakan proses belajar yang menarik dan menyenangkan karena berisi gambar-gambar berbentuk animasi. Selain itu, video pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan minat siswa dalam mempelajari dan memahami materi, sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan dapat meningkat (Sari et al., 2022).

Pembimbingan para guru dalam membuat video pembelajaran berbasis animaker sangat bermanfaat dalam mendukung peningkatan mutu pembelajaran, baik bagi guru kelas maupun guru mata pelajaran. Pendampingan dan pembimbingan para guru khususnya terkait pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru. Hal ini selaras dengan Tungpalan & Antalan (2021) bahwa kegiatan pendampingan guru secara berkelanjutan akan mampu meningkatkan kompetensi guru secara signifikan. Sebagian besar guru menginginkan kegiatan PkM dilanjutkan dengan materi/topik yang berbeda. Beberapa di antara para guru menginginkan kegiatan PkM mengembangkan materi mengenai penilaian dalam pembelajaran. Harapan mengenai hal tersebut juga disampaikan para guru dalam sesi diskusi mengenai evaluasi dan tindak lanjut kegiatan PkM.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Salah satu poin penting dalam kompetensi pedagogik guru yakni kepiawaian guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Kegiatan PkM di SD Negeri Marga Mulya VI Kota Bekasi bertujuan untuk memfasilitasi dan mengembangkan keterampilan para guru dalam membuat video pembelajaran berbasis animaker melalui pelatihan dan pembimbingan. Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan 100% guru telah membuat video pembelajaran, sementara 88% atau sebanyak 16 video pembelajaran yang dibuat oleh guru telah diunggah pada kanal *youtube*. Secara keseluruhan video yang dibuat oleh guru mencapai nilai rata-rata 80,37 dan mencapai kategori baik, yang berjumlah 18 orang telah kegiatan PkM yang dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan, telah meningkatkan keterampilan guru dalam membuat video pembelajaran berbasis animaker. Hal ini terbukti dengan dihasilkannya 16 video pembelajaran berbasis animaker yang telah dibuat oleh para guru. Video pembelajaran yang dibuat oleh guru telah memenuhi unsur video pembelajaran standar, yakni: sinkronisasi video dengan audio, kejelasan efek suara dan latar musik, transisi, pemilihan warna dan pengaturan font, dan pemilihan aset, dan kerapian video. Rata-rata video yang dibuat guru mencapai kategori baik.

Persepsi guru terhadap kegiatan PkM sangat baik. Para guru menyatakan bahwa kegiatan PkM sangat bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berupa video berbasis animaker. Secara umum kegiatan PkM telah mampu

mengembangkan profesionalitas guru dalam melaksanakan tugasnya di bidang pendidikan. Saran dan tindak lanjut dari kegiatan ini adalah untuk melakukan kegiatan PkM serupa dengan topik mengenai penilaian dalam pembelajaran sesuai dengan harapan dan keinginan para guru, khususnya guru-guru di SD Negeri Marga Mulya VI Kota Bekasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini telah terlaksana dengan baik tentunya atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, kami mengucapkan terima kasih dan apresiasi setinggi-tingginya kepada Jajaran Pimpinan Universitas Terbuka, LPPM Universitas Terbuka, Keluarga Besar SD Negeri Marga Mulya VI, dan anggota Tim PkM termasuk para mahasiswa, serta seluruh pihak yang telah banyak membantu terlaksananya kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, A. (2022). *Metodologi Pengabdian kepada Masyarakat* (J. W. Suwendi, Abd. Basir (ed.); 1st ed.). Kementerian Agama RI.
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78.
- Ahmad, S., Ahmad, S., & Ameen, K. (2020). A qualitative study of soft skills development opportunities: perceptions of university information professionals. *Global Knowledge, Memory and Communication*, 70(6–7), 489–503. <https://doi.org/10.1108/GKMC-06-2020-0073>
- AR, M. M., Zainuddin, Z., Aini, K., & Mutia, T. (2022). Analysis of Numeration Literacy Program Implementation In Low Class Learning. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 3134–3137.
- Armanto, D., Suprayetno, E., Sinaga, K., & Sugiarto, A. (2021). Pelatihan Penyusunan Instrumen Penilaian Berbasis Hots Bagi Guru Sd It Taman Cahaya Siantar. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 379–386. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v2i2.1225>
- Azizi, Z., Rezai, A., & Naserpour, A. (2022). a Mixed-Methods Study of the Correlation Between Iranian University Students' Satisfaction and Anxiety in Online Classes During the Covid-19 Pandemic. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 23(3), 200–215.
- Cahyana, A., & Desanto, D. (2022). *Seminar Nasional Paedagoria Asset Based Community Development Sebagai Metode*. 2, 208–214.
- Chang, C. C., Kuo, C. G., & Chang, Y. H. (2018). An assessment tool predicts learning effectiveness for project-based learning in enhancing education of sustainability. *Sustainability (Switzerland)*, 10(10). <https://doi.org/10.3390/su10103595>
- Darma Wisada, P., Komang Sudarma, I., & Wayan Ilia Yuda S, I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146.
- Firdaus, H., Atikah, C., & Ruhiat, Y. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Kelistrikan Kendaraan Ringan Berbasis Animaker Terintegrasi Youtube. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 9(2), 100–108. <https://doi.org/10.23887/jptm.v9i2.33579>
- Fyfield, M., Henderson, M., & Phillips, M. (2022). Improving instructional video design: A systematic review. *Australasian Journal of Educational Technology*,

- 38(3), 155–183. <https://doi.org/10.14742/ajet.7296>
- Giantoro, H. M., Haryadi, H., & Purnomo, R. (2019). Pengaruh Kompetensi Guru, Kepemimpinan Kepala Sekolah Menurut Persepsi Guru Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Guru Smk Negeri Di Kabupaten Purbalingga. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, Dan Akuntansi*, 21(2). <https://doi.org/10.32424/jeba.v21i2.1290>
- Joy, E., & Alata, P. (2019). Evaluation of outcomes-based private junior high school English curricula. *International Journal of Curriculum and Instruction*, 11(1), 43–64.
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Meta-analysis study of the effect of learning videos on student learning outcomes. *Journal of Biological Education and Research*, 2(1), 158.
- Kusumawardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 110–115. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1665>
- Leonard, L. (2016). Kompetensi Tenaga Pendidik di Indonesia: Analisis Dampak Rendahnya Kualitas SDM Guru dan Solusi Perbaikannya. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(3), 192–201. <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i3.643>
- Nesri, F. D. P., & Kristanto, Y. D. (2020). Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Teknologi untuk Mengembangkan Kecakapan Abad 21 Siswa Pendidikan Matematika, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, Indonesia E-mail: Abstrak PENDAHULUAN Abad 21 memberikan banyak peluang bagi dunia pendidikan untuk be. *Aksioma*, 9(3), 480–492.
- Nirmala, S. D. (2022). *Problematisasi Rendahnya Kemampuan Literasi Siswa Di Sekolah Dasar Problematics of Students' Low Literacy Ability in Elementary School Article History Abstract*. 11(2), 393–402.
- Nirmala, S. D., Ong, E. T., Thoe, N. K., & Anggoro, S. (2022). Reading and Writing Ability of Dyslexic Students Through Simultaneous Multisensory Teaching (SMT) Method. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 14(2), 117. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v14i2.14352>
- Nugraha, A., & Rahman, F. (2021). Android Application Development of Student Learning Skills in Era Society 5.0. *Journal of Physics: Conference Series*, 1779(1), 0–9. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012014>
- Prihantoro, C. R. (2020). Vocational High School Readiness for Applying Curriculum Outcome Based Education (OBE) in Industrial 4.0 Era. *International Journal of Curriculum and Instruction*, 12(1), 251–267.
- Robet. (2013). Pembuatan Materi Belajar Dengan Pendekatan Video-Based Learning. *Jurnal Time*, 2(2), 39–41.
- Sari, H. P., Islam, U., Sultan, N., Kasim, S., & Belajar, M. (2022). *Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar menurut Aliran filsafat Progresivisme*. 1–11.
- Selasi, D., Umam, K., Alfiyanti, D. R. P., Romdiyah, S., Nurkhasana, L., Andriani, R., M. S. J., Janeti, F., Afiyani, N., Usamah, & Sutrisno, A. (2021). Pendekatan ABCD (Asset Based Community Development): Upaya Peningkatan Pendapatan Keluarga Melalui Pelatihan Pembuatan Telur Asin di Desa Marikangen Kecamatan Plumbon Kabupat. *Etos: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 176–188.
- Suhartono, O. (2021). Kebijakan Merdeka Belajar dalam Pelaksanaan Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19. *Ar-Rosikhun: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 8–19. <https://doi.org/10.18860/rosikhun.v1i1.13897>
- Suryaningsih, V. (2021). Strengthening Student Engagement: How Student Hone Their Soft Skill Along Online Learning During Covid-19 Pandemic? *Jurnal Manajemen Bisnis*, 18(1), 1–15. <https://doi.org/10.38043/jmb.v18i1.2806>

Tungpalan, K. A., & Antalan, M. F. (2021). Teachers' perception and experience on outcomes-based education implementation in Isabela State University. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(4), 1213–1220. <https://doi.org/10.11591/IJERE.V10I4.21548>