

Workshop IT Metode Pembelajaran Online dengan Animaker

Besus Maulana Sulthon*, Eko Setia Budi, Eva Zuraedah, Ade Priyatna, Sanwani, Zakaria Maulana Arif, Dina Faisha, Ratih Kumala Sari, Muhammad Sudiyanto, Achmad Faisal

Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri, Jakarta, Indonesia

Email : ¹*besus.bem@nusamandiri.ac.id, ²eko.etb@nusamandiri.ac.id, ³eva.evz@nusamandiri.ac.id,

⁴ade.aeq@nusamandiri.ac.id, ⁵sanwani.swq@nusamandiri.ac.id, ⁶zakhumas@gmail.com, ⁷dinafaisha06111991@gmail.com,

⁸kratih19@gmail.com, ⁹sudiyanto792@gmail.com, ¹⁰achamdfaisal933@gmail.com

Abstrak–PKK di Kelurahan Kebon Bawang adalah organisasi kemasyarakatan yang berfungsi sebagai fasilitator, perencana, pelaksana, pengendali, dan penggerak pada masing-masing jenjang untuk terlaksananya program PKK. Hubungan antar tim penggerak bersifat konsultatif dan koordinatif dengan tetap memperhatikan hirarki fungsi gerakan PKK Provinsi DKI Jakarta. Hubungan antara Tim Penggerak PKK Kelurahan Kebon Bawang dengan Dewan Penyantun Tim Penggerak PKK Kelurahan yang diketuai oleh Lurah Kebon Bawang bersifat konsultatif dan koordinatif. Keterbatasan dalam penggunaan program animaker sebagai tools pendukung dalam pembuatan bahan ajar/materi yang bisa di sampaikan dengan cara online, Oleh karena itu Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri melaksanakan Pengabdian Masyarakat berupa Pelatihan Workshop IT Metode Pembelajaran Online dengan Animaker di PKK di Kelurahan Kebon Bawang di Jakarta Utara. Dengan pelatihan tersebut, dapat membantu personal yang ada di PKK di Kelurahan Kebon Bawang dalam membuat tools sebagai sarana pembuatan materi untuk pembelajaran online di masa pandemi.

Kata Kunci: Pelatihan; Animaker; Pembelajaran; Animasi; Organisasi

Abstract–PKK in Kelurahan Kebon Bawang is a community organization that functions as a facilitator, planner, implementer, controller and activator at each level for the implementation of the PKK program. The relationship between the mobilizing teams is consultative and coordinative by still paying attention to the hierarchy of functions of the PKK movement in DKI Jakarta Province. The relationship between the Kebon Bawang Urban Village PKK Driving Team and the Kelurahan PKK Driving Team chaired by the Kebon Bawang Urban Village is consultative and coordinative. Limitations in using the animaker program as a supporting tool in making teaching materials / material that can be conveyed online, therefore the Nusa Mandiri College of Information and Computer Management carries out Community Service in the form of IT Workshop Training for Online Learning Methods with Animakers at PKK in Kebon Village Onions in North Jakarta. With this training, it can help individuals in PKK in Kebon Bawang Village in making tools as a means of making materials for online learning during the pandemic.

Keywords: Training; Animaker; Learning; Animation; Organization

1. PENDAHULUAN

Kewajiban kepada setiap perguruan tinggi sebagaimana dijelaskan dalam Tridharma Perguruan Tinggi adalah pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat. Salah satu bentuk kewajiban tersebut di STMIK Nusa Mandiri adalah melaksanakan pengabdian masyarakat. Hal ini dilaksanakan berkaitan dengan kepedulian setiap lembaga atau institusi yang bergerak di bidang pendidikan dengan mengikuti perkembangan dan kemajuan teknologi. Pengabdian masyarakat kali ini dilakukan pada PKK Kelurahan Kebon Bawang, Jakarta Utara. Penggunaan bahan ajar digital merupakan bagian dari transformasi yang mesti dilakukan oleh pendidik pada era teknologi ke empat yang menjadi penanda kemajuan pendidikan yang menyesuaikan dengan keadaan zaman.(Badri,2020)

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek terpenting dalam proses pembelajaran, karena akan membantu siswa dalam memahami ceramah yang diberikan oleh guru. Seiring tumbuhnya teknologi informasi di Era Industrial 4.0, maka sebaiknya media pembelajaran yang digunakan juga menggunakan teknologi informasi terbaru yang dibuat semenarik mungkin sehingga menimbulkan semangat siswa dalam memperhatikan dan memahami mata pelajaran yang diajarkan.(arik dkk,2020). Media pembelajaran dengan menggunakan animasi sangatlah diminati oleh para siswa, karena menarik secara visual, mudah dimengerti, dan dapat diakses kapan saja. Bahkan animasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Alannasir, 2016), dan saat ini dikembangkan beberapa media ajar dengan menggunakan animasi, seperti ruang guru (Gideon,2018). Animasi adalah salah satu bagian dari pembelajaran multi media, Multimedia merupakan kombinasi beberapa media untuk menyajikan informasi yang terdiri dari teks, suara, grafik, animasi, dan video (Marjuni, A., & Harun, H., 2019),

Kelurahan Kebon Bawang, secara Administrasi Pemerintahan merupakan salah satu yang berada di wilayah Kecamatan Tanjung Priok, Kota Administrasi Jakarta Utara yang terbagi menjadi 16 Rukun Warga (RW) dan 195 Rukun Tetangga (RT) dengan luas wilayah seluruhnya adalah 172.7 Ha dengan suhu udara 24-320 C. Dalam sistem rentang kendali gerakan PKK, Tim Penggerak PKK adalah organisasi kemasyarakatan yang berfungsi sebagai fasilitator, perencana, pelaksana, pengendali, dan penggerak pada masing-masing jenjang untuk terlaksananya program PKK. Hubungan antar tim penggerak bersifat konsultatif dan koordinatif dengan

tetap memperhatikan hirarki fungsi gerakan PKK Provinsi DKI Jakarta. Hubungan antara Tim Penggerak PKK Kelurahan Kebon Bawang dengan Dewan Penyantun Tim Penggerak PKK Kelurahan yang diketuai oleh Lurah Kebon Bawang bersifat konsultatif dan koordinatif. Dedicated Program Pokja II adalah BKB – PAUD. Kelurahan Kebon Bawang telah memiliki 7 kelompok BKB PAUD dengan peserta didik sebagian besar dari warga Dhuafa, jumlah anak didik PAUD 371 jumlah ibu anggota BKB 371. BKB PAUD di wilayah Kelurahan Kebon Bawang dibina/didampingi oleh Penyuluh KB. Telah banyak kegiatan yang diselenggarakan Pokja II Tim Penggerak PKK Kelurahan Kebon Bawang, yaitu antara lain pelatihan/keterampilan. Selain itu, Pokja II Tim Penggerak PKK Kelurahan Kebon Bawang secara aktif ikut berupaya Membantu meningkatkan kualitas sumber daya kader BKB PAUD.

Keterbatasan pemahaman yang dihadapi ibu-ibu kader PKK ketika ingin membuat bahan ajar multimedia. Oleh karena itu Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri melaksanakan Pengabdian Masyarakat berupa Pelatihan Workshop IT Metode Pembelajaran Online dengan tools animaker, sebagai salah satu media yang menyajikan tools pembuatan bahan ajar multimedia (animasi) kepada Kader PKK Kelurahan Kebon Bawang Jakarta Utara. Dengan penyuluhan tersebut, ibu-ibu kader PKK lebih bisa memahami dan mengeksplor tahapan-tahapan dalam pembuatan bahan ajar multimedia (animasi) dengan menggunakan animaker sebagai media pembelajarannya.

2. METODE PELAKSANAAN

Permasalahan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini sangatlah minim sekali di masa pandemi Covid-19, oleh karena itu kami selaku dosen atau tutor akan mengadakan Workshop IT berupa instalasi, pemanfaatan, penggunaan dan fungsi aplikasi zoom.

Untuk menyelesaikan permasalahan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan metode one day workshop secara online dengan aplikasi zoom.

Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan dengan memberikan modul panduan atau tutorial cara instalasi aplikasi zoom (untuk yang belum memiliki aplikasi zoom) sebagai saran online workshop, serta memberikan modul panduan atau tutorial pembuatan materi multi media menggunakan media animaker para peserta, untuk dapat langsung mempraktekkan terhadap materi yang disampaikan oleh tutor. Hal ini juga sesuai dengan peserta pengabdian masyarakat yang rata-rata adalah remaja dan dewasa dan mudah untuk belajar sendiri tanpa didampingi dan juga ada modul panduannya sehingga lebih cepat dengan Jadwal kegiatan dalam melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat, sebagai berikut :

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pengabdian

No	Kegiatan	Bulan					
		1	2	3	4	5	6
1	Survey Lapangan	■					
2	Pengajuan Izin		■				
3	Analisis Kebutuhan		■				
4	Pembuatan Materi			■			
5	Pelatihan Materi				■		
6	Pendampingan					■	
7	Pembuatan Laporan Akhir						■

2.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan dimulai dari survey lapangan sampai Pembuatan materi. Tahap ini berlangsung selama 3 bulan, pada tahap ini dilakukan kegiatan sebagai berikut:

- Survey dan datang langsung ke TP PKK Kelurahan Kebon Bawang
- Melakukan pengajuan izin kepada pihak terkait untuk pelaksanaan kegiatan Pengabdian masyarakat
- Melakukan analisa kebutuhan sebagai persiapan awal untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat.

2.2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap dilakukan kegiatan sebagai berikut :

- Pembuatan materi pelatihan untuk kegiatan pengabdian

2.3 Tahap Evaluasi

Pada tahap dilakukan kegiatan sebagai berikut :

- Melakukan pendampingan setelah proses pelaksanaan training
- Pembuatan laporan-laporan untuk kegiatan setelah proses pengabdian masyarakat

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pelaksanaan Kegiatan

Proses kegiatan pengabdian masyarakat ini mempunyai manfaat membantu memberikan Pengetahuan pembuatan animasi menggunakan animaker yang mendalam dalam pembuatan materi animasi serta meningkatkan kemampuan penggunaan aplikasi animaker dan diharapkan mampu membantu pekerjaan sehari-hari dalam pembuatan materi animasi interaktif.

Peningkatan kualitas pengajaran sangatlah diperlukan sekali oleh seorang guru yaitu dengan pemanfaatann perkembangan dunia teknologi digital secara online pada saat sekarang ini. Dalam hal ini adalah pembuatan materi animasi secara online dan offline.

Mitra dapat memanfaatkan beberapa media diantaranya animaker yang memiliki banyak fitur-fitur sesuai kebutuhan desaian animasi interaktif.

Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan untuk menjawab permasalahan dari pihak TP PKK Kelurahan Kebon Bawang yaitu membantu dalam memperkenalkan animaker dalam pelatihan pembuatan materi animasi interaktif secara online dan offline.

3.2 Peserta Pelatihan

Adapun peserta pelatihan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dihadiri oleh mitra TP PKK Kelurahan Kebon yang dimana disini yang terlibat kebanyakan adalah ibu-ibu muda yang masih ingin mengembangkan diri.

3.3 Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan Pelatihan ini dilaksanakan secara daring menggunakan aplikasi zoom pada hari Sabtu Tanggal 24 April 2021 dan dimulai pada pukul 09.30 – 11.30 WIB.

3.4 Tools dan Materi

3.4.1 Video Conference

Contohnya penggunaan termasuk mengadakan proses penyampaian materi ajar dan kegiatan praktikum. Defenisi konferensi video teknologi telekomunikasi interaktif dua pihak atau lebih di lokasi berbeda pengiriman dua arah audio dan video secara bersamaan. Konsep konferensi video sama seperti percakapan point-to-point atau multi-point dengan lebih dari satu orang (F. Candralaela, Y. Jubaedah, and M. P. Ningsih, 2018). Fungsi dan Manfaat video conference.

1. Sektor bisnis
2. Penggunaan pribadi
3. Masyarakat
4. Bidang pendidikan
5. Bidang kesehatan

3.4.2 Zoom

Fitur perekaman video, text chatting, audio-only, teknologi inti digunakan dalam konferensi video suatu sistem kompresi digital audio dan video stream. Komponen lain yang dibutuhkan untuk sistem konferensi video meliputi: video input, video output, audio input, audio output dan data transfer. Beberapa jenis perangkat konferensi video: konferensi video kelompok besar dan konferensi video kelompok kecil, konferensi video individual.

3.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Video Confrence

Kelebihan konferensi video peningkatan produktivitas dokumen, gambar, menghemat biaya dan menghemat waktu dan kelemahan konferensi video, harga mahal, alat-alat sulit didapat dan proses penginstalan hati-hati agar tidak salah pada media pembelajaran (Daryanto,2013)

3.4.4 Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi beberapa media untuk menyajikan informasi yang terdiri dari teks, suara, grafik, animasi, dan video (Marjuni, A., & Harun, H., 2019), Pada tahap desain ini kita dapat menentukan tujuan pembelajaran yang menjadi inti dalam pembelajaran sehingga dapat menghasilkan media pembelajan yang berkualitas dengan cara cepat namun murah (Khotimah, A., & Agus, B. S. ,2016), Sedangkan Animaker merupakan perangkat lunak video animasi berbasis cloud yang akan sangat berguna jika ingin membuat video professional berkualitas studio (Raghav, 2014), Animasi merupakan simulasi pergerakan yang dibuat dari sekumpulan gambar. Definisi lainnya yaitu sebuah metode penangkapan gambar/fotografi yang berasal dari lukisan/gambar, model untuk membuat ilusi pergerakan secara sekuensial (Maio, A., 2020).

3.4.5 Animaker

Animaker adalah perangkat lunak video dan animasi berbasis cloud yang pertama kali diluncurkan dalam versi beta terbuka pada tahun 2014, Pada bulan Februari 2015, perangkat lunak secara resmi diluncurkan berdasarkan model freemium yang memungkinkan pengguna opsi akun gratis. Perangkat lunak ini menyediakan alat online untuk membuat dan mengedit animasi video. Perangkat lunak ini dikembangkan oleh Animaker Inc., sebuah perusahaan SaaS berbasis video yang didirikan oleh RS Raghavan, Animaker dibangun di atas HTML5 dan membantu pengguna membuat video animasi yang dapat diekspor ke Facebook, YouTube, atau diunduh sebagai file MP4. Perangkat lunak ini juga tersedia sebagai ekstensi Chrome di Toko Web Chrome.

3.5 Evaluasi Keberhasilan

Adapun tema kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pelatihan Workshop IT Metode Pembelajaran Online dengan Animaker. Pelatihan ini berlajalan dengan lancar dengan didukung beberapa persiapan-persiapan yang telah dilakukan dengan baik dan mendapat antusias dari peserta.

Peserta yang terdiri dari TP PKK Kelurahan Kebon Bawang menyatakan kegiatan ini sangat bermanfaat sekali dan membantu kami dalam pengembangan materi animasi baik secara online dan offline dalam desain interaktif.

3.6 Dokumentasi Kegiatan

Berikut Merupakan Dokumentasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat mulai dari sambutan dari pihak pejabat kelurahan, perwakilan dari dari anggota ibu-ibu PKK, serta dokumentasi pembelajaran yang di lakukan secara online yang pemaparannya menggunakan media PJJ by Zoom Meeting, yang di dampingin oleh materi pembuatan animasi menggunakan tools animaker online.



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan Pengabdian Masyarakat

4. KESIMPULAN

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat di TP PKK Kelurahan Kebon Bawang para tutor sebelumnya melakukan survey terlebih dahulu untuk melihat dan kondisi dan permasalahan di mitra, setelah mengetahui kondisi secara jelas di mitra team pengabdian masyarakat membuat sebuah pelatihan dan terkait penggunaan aplikasi animaker untuk pembuatan animasi diharapkan dengan kegiatan ini mitra dapat terbantu dalam mendukung

pekerjaan pembuatan materi pada mitra. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat berlanjut untuk kegiatan berikutnya sehingga mampu membantu mitra lain untuk meningkatkan kemampuan dalam penggunaan aplikasi animaker untuk pembuatan materi pembelajaran multimedia sehingga animasi yang di hasilakn jau lebih interaktif dan komunikatif.

REFERENCES

- Marjuni, A., & Harun, H. (2019). Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, III(2), 194–204.
- Khotimah, A., & Agus, B. S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Perencanaan Sistem Antena Di SMK Negeri 5 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 05(01), 237–243. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>
- F. Candralaela, Y. Jubaedah, and M. P. Ningsih, (2018). “Penerapan Video Pembelajaran Untuk Peningkatan Kompetensi Pekerjaan Sosial Pada Peserta Didik Di SMKN 15 Bandung,” *Fam. J. Pendidik. Kesejaht. Kel.*, vol. 4, no. 2, pp. 82–92.
- Daryanto (2013), “Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Memenuhi Tujuan Pembelajaran,”.
- Raghav. (2014). What is Animaker? First Look of Do-It-Yourself Animated Video Making App. *Animaker*. Url: <https://www.animaker.com/blog/what-is-animaker/>.
- Maio, A. (2020). What is Animation? Definition and Types of Animation. Url: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-animation-definition/>.
- Bardi. (2020). Pemanfaatan bahan ajar digital berupa animasi pada pendidikan anak usia dini, 93-104.
- Arik, dkk. (2020). Pemanfaatan Tools Animasi untuk Media Pembelajaran bagi SMK 1 Lambang Bangkalan Madura, 317-322.
- Alannasir W. 2016. “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Mannuruki, *Journal of Educational Science and Technology*, vol. 2, no. 2, p. 81.
- Gideon S. 2018. Peran Media Bimbingan Belajar Online ‘Ruangguru’ Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Siswa Smp Dan Sma Masa Kini: Sebuah Pengantar, *Jurnal Dinamika Pendidikan*.