

Original Research Paper

## Penyuluhan Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Di SMPN 3 Mataram

I Putu Artayasa<sup>1\*</sup>, Muhlis<sup>1</sup>, Aa Sukarso<sup>1</sup>, Gito Hadiprayitno<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram, Indonesia

<https://doi.org/10.29303/jpmpi.v3i2.1040>

Sitasi: Artayasa, I. P., Muhlis., Sukarso, Aa & Hadiprayitno, G. (2021). Penyuluhan Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Di SMPN 3 Mataram. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA* 4(4)

### Article history

Received: 30 September 2021

Revised: 10 Oktober 2021

Accepted: 27 Oktober 2021

\*Corresponding Author: **I Putu Artayasa**, Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram, Indonesia  
Email: [artayasa75@unram.ac.id](mailto:artayasa75@unram.ac.id)

**Abstract:** Selama pandemi Covid-19, siswa SMPN 13 Mataram melaksanakan kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) dan sejak pertengahan tahun 2021 siswa telah melaksanakan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas disamping tetap melaksanakan pembelajaran daring dari rumah. Permasalahannya, partisipasi siswa dalam pembelajaran daring sangat minim dan siswa kurang termotivasi mengerjakan tugas-tugas pembelajaran, sehingga perlu diupayakan strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan penerapan video animasi yang menarik minat belajar siswa. Namun, banyak guru belum mempunyai pengalaman membuat video animasi, sehingga dilaksanakan pengabdian kepada masyarakat dengan tujuan memberikan penyuluhan pembuatan video animasi kepada guru-guru di SMPN 13 Mataram. Metode pelaksanaan pengabdian adalah ceramah, diskusi dan pendampingan pembuatan video animasi. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui pengamatan dan pengisian angket respons guru terhadap kegiatan pengabdian. Peserta pengabdian adalah sepuluh orang guru SMPN 3 Mataram. Hasil pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa peserta pengabdian memberikan respons positif terhadap pelaksanaan pengabdian. Pendapat peserta pengabdian adalah sebelum penyuluhan mereka mengalami banyak kesulitan membuat video animasi dan setelah pengabdian mereka merasakan cukup mudah membuat video animasi. Kesimpulan adalah kegiatan pengabdian ini memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan motivasi guru membuat video animasi pembelajaran.

**Keywords:** Pembelajaran daring; Media pembelajaran; Video animasi; Video pembelajaran

### Pendahuluan

Merebaknya pandemi *Coronavirus Disease* (Covid-19) di Indonesia sejak Maret 2020 berdampak pada berbagai sektor kegiatan baik di bidang ekonomi maupun bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan, pandemi tersebut menyebabkan semua elemen pendidikan beradaptasi pada proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam jaringan (daring) (Herliandry et al., 2020). Pembelajaran daring dilakukan untuk menghindari rantai

penyebaran Covid-19 dan memungkinkan pembelajaran dilakukan kapanpun dan dimanapun. Lebih jauh dikemukakan Anugrahana (2020), pembelajaran daring merupakan salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk mengatasi permasalahan penyebaran Covid-19 dan memudahkan siswa mengakses materi pembelajaran.

Penerapan pembelajaran daring di Indonesia diperkuat dengan diterbitkannya Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 yang ditandatangani oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pada tanggal

24 Maret 2020 yang menekankan prinsip kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai prioritas utama dalam menetapkan kebijakan pembelajaran. Pembelajaran daring dilakukan melalui *platform whatsapp group (Wag)*, *Google Classroom*, *Edmodo*, dan terkadang dilakukan melalui *Google Meeting* dan *Zoom Meeting*. Pada pembelajaran daring, guru memberikan tugas-tugas seperti mempelajari modul, mengerjakan soal, dan melakukan diskusi secara daring (Artayasa et al., 2020). Hasil survei Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020) menyatakan bahwa selama BDR, umumnya guru melaksanakan pembelajaran dengan memberikan tugas mengerjakan soal kepada siswanya dengan proporsi 80,7%.

Pada awal semester genap tahun ajaran 2020/2021 ini sekolah-sekolah menengah di Kota Mataram memberlakukan pembelajaran tatap muka (PTM) yang dimulai dengan penerapan simulasi PTM terbatas. SMP Negeri 3 Mataram termasuk sekolah yang sudah menerapkan simulasi PTM terbatas. Sistem 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. Pelaksanaan PTM terbatas dilakukan dengan tetap mewajibkan siswa mematuhi protokol kesehatan untuk mencegah penyebaran Covid-19, seperti menggunakan masker, mencuci tangan, dan menjaga jarak.

Walaupun SMPN 3 Mataram telah menerapkan 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 ini mengupayakan pencegahan penyebaran Covid-19 dengan mengurangi interaksi antara siswa namun tetap dapat memfasilitasi pembelajaran di kelas sehingga kompetensi dasar yang telah ditetapkan pada kurikulum tetap akan tercapai.

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.

Penerapan pembelajaran daring yang cenderung monoton dengan hanya pemberian tugas-tugas menyebabkan siswa mudah jenuh dan bahkan kurang memahami materi pembelajaran. Konsekuensi dari keadaan tersebut adalah siswa kurang tertarik dan kurang aktif mengikuti pembelajaran meskipun mereka didukung dengan fasilitas yang memadai dari segi ketersediaan perangkat komputer dan handphone. Tugas yang seharusnya dikumpulkan dalam tenggang waktu tertentu sering molor bahkan tidak dikumpulkan sama sekali. Survei yang dilakukan U-Report Indonesia (2020) terhadap lebih dari empat ribu responden yang mayoritas diantaranya siswa sekolah menengah, menyatakan bahwa 69% siswa mengalami kebosanan selama pembelajaran daring. Kurangnya kepedulian akan pentingnya pembelajaran dan pengumpulan tugas, sering menghambat jalannya pembelajaran daring dari rumah (Asmuni (2020).

Permasalahan pembelajaran yang dialami siswa SMPN 3 Mataram tersebut membutuhkan solusi agar siswa tetap aktif meskipun pembelajaran dilakukan secara daring. Dengan demikian, guru harus melakukan perubahan cara mengajar dengan tidak hanya meminta siswa mempelajari modul dan mengerjakan tugas, tetapi divariasikan dengan menyajikan media audio-visual melalui perangkat yang diakrabi siswa seperti handphone dan laptop. Dengan kata lain guru ditantang untuk mengemas pembelajaran semenarik mungkin dan sesuai dengan karakteristik dan lingkungan siswa. Tantri (2020) menyatakan bahwa pembelajaran daring yang menarik dapat dilakukan dengan menggabungkan beberapa jenis sumber belajar seperti dokumen, gambar, dan audio.

Video animasi pembelajaran merupakan media yang dapat menggabungkan dokumen, gambar, dan audio sehingga dapat dipergunakan

memvisualisasikan pesan atau materi pelajaran dengan lebih menarik. Menurut Joenaidy (2019) melalui tayangan video, siswa dapat terangsang belajar karena adanya kombinasi tampilan visual berupa tulisan dan gambar dan tampilan audio berupa suara yang mengiringi. Agustini (2015) menyatakan media video dapat mengurangi kesan verbalisme dalam penyampaian pesan karena dikombinasikan dengan tayangan selain hanya berupa kata-kata. Selain meningkatkan motivasi belajar, video juga mempermudah siswa mempelajari materi yang rumit (Sugini & Basit, 2020). Limbong dan Simarmata (2020) menambahkan fungsi lain video pembelajaran yaitu meningkatkan efisiensi, menghasilkan motivasi, memfasilitasi pembelajaran aktif, pembelajaran berpusat pada siswa, dan memandu untuk belajar lebih baik.

Ide-ide dari guru untuk merancang pembelajaran yang efektif selama pandemi Covid-19 seperti membuat media pembelajaran yang menarik seperti video animasi, terkendala oleh keterbatasan kemampuan guru dalam bidang IT. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran sangat jarang dilakukan karena guru umumnya belum mempunyai pengalaman membuat video animasi. Keterbatasan yang dialami oleh guru menyebabkan guru cenderung monoton memberikan tugas-tugas mengerjakan LKPD atau tugas latihan soal lainnya. Kegiatan-kegiatan pelatihan yang dilakukan guru mengenai pembuatan video pembelajaran juga masih jarang dilakukan. Hasil Survei Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020) bahwa hanya 14,7% pelatihan yang dilakukan guru berupa kegiatan pembuatan video dan perangkat pembelajaran. Dengan demikian, guru memerlukan pengetahuan membuat video animasi yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Berkaitan hal tersebut maka dilakukan pengabdian kepada masyarakat dengan tujuan memberikan penyuluhan kepada guru SMPN 3 Mataram tentang pembuatan video animasi untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran daring selama pandemi covid-19.

## Metode

Pengabdian kepada masyarakat di SMPN 3 Mataram dilaksanakan dengan melibatkan empat orang dosen (tim pengabdian) dan dua orang mahasiswa. Kegiatan dimulai dengan tahap

persiapan, kemudian tahap pelaksanaan, dan diakhiri dengan tahap evaluasi. Tahap persiapan berupa kegiatan diskusi antara tim pengabdian dengan guru mitra dan kepala sekolah tentang metode pelaksanaan kegiatan, serta jadwal kegiatan pelatihan di sekolah. Pada tahap ini juga dilakukan pengurusan ijin kegiatan pengabdian ke pihak terkait serta mempersiapkan bahan dan alat kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Tahap pelaksanaan pengabdian masyarakat dibagi menjadi dua macam kegiatan, yaitu tahap pra pelaksanaan dan tahap pelaksanaan. Kegiatan pra pelaksanaan pengabdian meliputi analisis pelaksanaan pembelajaran di SMPN 3 Mataram, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa sehingga materi penyuluhan sesuai dengan praktek pembelajaran di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil analisis tersebut maka diperoleh gambaran materi apa yang menjadi konten dari video animasi yang dikembangkan serta bagaimana desain video yang ditawarkan kepada guru mitra agar video yang dibuat menarik minat siswa belajar.

Kegiatan pra pelaksanaan lainnya adalah tim pengabdian bersama mahasiswa membuat video animasi pembelajaran. Tujuan pembuatan video ini adalah menyediakan bahan yang dipergunakan untuk menjelaskan dan mendemonstrasikan teknik pembuatan video animasi ketika penyuluhan dilakukan. Tahap pembuatan video animasi meliputi kegiatan merealisasikan rancangan produk yang telah disusun. Dalam pembuatan video pembelajaran, dilakukan tiga tahapan kegiatan, yaitu tahap praproduksi (penentuan ide cerita, penentuan tema, riset lapangan, penyusunan naskah skenario, pengkajian naskah), tahap produksi (pengambilan gambar dan video), dan tahap pascaproduksi (*editing, mixing, preview*, uji coba, revisi) menggunakan aplikasi video editing, seperti Kinemaster dan Powerdirector. Setelah video animasi pembelajaran dihasilkan maka dilanjutkan dengan tahapan penyuluhan di sekolah mitra.

Tahap pelaksanaan pengabdian dilakukan dengan memberikan penyuluhan kepada guru mitra tentang pembuatan video animasi pembelajaran. Anggota tim pengabdian secara bergiliran menjelaskan dan mendampingi guru membuat video 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 evaluasi dilakukan ketika penyuluhan dan pendampingan pembuatan video pembelajaran dilakukan. Kegiatan evaluasi dilakukan dengan mengamati langsung dan memberikan angket mengenai respons guru mitra terhadap pelaksanaan penyuluhan. Indikator dalam angket tersebut meliputi kesulitan guru membuat video pembelajaran serta manfaat dan harapan guru dari kegiatan pengabdian ini. Analisis terhadap hasil evaluasi pengabdian ini dilakukan secara deskriptif.

## Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan pada bulan September 2021. Peserta pengabdian adalah sepuluh orang guru SMPN 3 Mataram yang mengampu mata pelajaran IPA, IPS, dan mata pelajaran lainnya. Kegiatan penyuluhan dalam pengabdian ini diawali dengan menyampaikan isu-isu dan hasil survei tentang dampak pandemi covid-19 terhadap proses pembelajaran terutama di SMP. Materi penyuluhan berikutnya tentang beberapa aplikasi yang dapat dipergunakan untuk membuat video animasi, seperti Kinemaster, Power Director, dan aplikasi lainnya. Materi selanjutnya adalah tahapan membuat video animasi mulai dari membuat skenario isi video, sampai pada editing dan penerapan video dalam pembelajaran. Kegiatan pengabdian diakhiri dengan mendampingi peserta yang mencoba membuat video animasi pembelajaran. Rangkuman kegiatan pengabdian ini ditunjukkan pada Gambar 1.



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

Pembuatan video animasi terdiri enam tahap, yaitu: tahap pertama adalah merancang *story line*. *Story line* merupakan alur cerita yang akan dibuat dalam video pembelajaran mulai dari pembukaan sampai penutup. Dalam membuat *story line* perlu mencantumkan narasi dan durasi waktu pada setiap *scene* agar tersusun dengan baik. Tahap kedua, yaitu persiapan yang meliputi persiapan alat dan bahan. Peralatan yang dibutuhkan dalam pembuatan video meliputi: 1) kamera, yang berfungsi merekam objek yang akan ditampilkan dalam video misalnya guru yang sedang mengajar, 2) *microphone*, yang berfungsi merekam suara agar jelas dan tidak ada *noise* (gangguan), 3) *green screen*, yang berfungsi untuk membuat efek visual ketika video disunting (edit), 4) *tripod*, yang berfungsi untuk meletakkan kamera pada saat merekam agar proses pengambilan gambar tidak bergetar atau tetap stabil, 5) *lighting* atau pencahayaan, yang berfungsi agar objek yang direkam dapat terlihat dengan jelas, dan 6) HP atau laptop, yang berfungsi untuk menyunting video. Adapun bahan yang harus dipersiapkan diantaranya yaitu materi yang akan disampaikan dalam video, gambar-gambar, audio, serta video yang sudah direkam.

Tahap ketiga, yaitu merekam setiap *scene* yang telah dibuat pada *story line*, jika belum sesuai dengan keinginan maka dapat diulang kembali. Tahap keempat, yaitu menyunting video dengan menambahkan efek dan animasi sesuai kebutuhan dan keinginan agar video yang dihasilkan menjadi lebih menarik. Tahap kelima, yaitu *export* menjadi video yang utuh agar dapat tersimpan di *gallery*, tahap terakhir yaitu *upload* ke *platform Youtube* agar sewaktu-waktu video dapat dibagikan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Ada sepuluh pertanyaan yang diajukan dalam angket evaluasi pelaksanaan pengabdian

kepada masyarakat. Sepuluh pertanyaan tersebut meliputi: 1) pengalaman guru menggunakan video animasi dalam pembelajaran di sekolah, 2) manfaat yang diperoleh jika pembelajaran menggunakan video animasi, 3) kesulitan yang dihadapi guru membuat video animasi pembelajaran, 4) kejelasan penyampaian materi penyuluhan oleh tim pengabdian kepada masyarakat, 5) manfaat yang diperoleh guru dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat, 6) pengetahuan dan keterampilan baru yang diperoleh guru dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat, 7) kesulitan yang dihadapi ketika mengikuti pengabdian masyarakat, dan 8) saran saran untuk pelaksanaan pengabdian masyarakat yang lebih baik.

Peserta pengabdian umumnya memberikan respons positif terhadap pelaksanaan penyuluhan pembuatan video animasi. 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. Rangkuman respons peserta pengabdian terhadap pelaksanaan penyuluhan disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Respons Peserta Pengabdian Masyarakat

No	Respons Peserta
1	Enam puluh persen guru menyatakan tidak pernah menggunakan video animasi untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran dan sisanya menyatakan pernah menggunakan. Diantara yang pernah menggunakan video pembelajaran menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran hanya dilakukan satu kali atau jarang dilakukan.
2	Guru berpendapat bahwa penggunaan video pembelajaran sangat membantu mempermudah penyampaian materi pelajaran, melengkapi penjelasan materi pelajaran, pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa atau pembelajaran menjadi efektif dan efisien.
3	Walaupun ada panduan membuat video animasi di Youtube namun guru belum bisa membuatnya sendiri sehingga masih membutuhkan bantuan bimbingan dari yang telah pernah membuat video animasi pembelajaran. Adanya keterbatasan kemampuan penggunaan komputer dan internet juga merupakan faktor yang

menyulitkan pembuatan video animasi.

- 4 Penyuluhan yang diberikan cukup jelas dengan tahapan penjelasan yang sistematis, mulai dari pengenalan beberapa aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat video animasi, kemudian tahapan memproduksi video mulai dari pembuatan skenario sampai editing video. Penjelasan dari tim pengabdian telah dilengkapi dengan contoh-contoh hasil kegiatan dari setiap tahapan pembuatan video animasi.
- 5 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,
- 6 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.
- 7 Pembuatan video animasi merupakan hal yang baru bagi guru sehingga pada tahap awal pelatihan guru mengalami kesulitan mengoperasikan tahapan pembuatan video. Guru memerlukan latihan dan bimbingan yang lebih banyak agar lebih terampil dalam pembuatan video animasi
- 8 Kegiatan ini sangat bermanfaat karena memberikan guru pengetahuan dan keterampilan yang sangat relevan dengan tugas guru dalam pembelajaran di sekolah sehingga penyuluhan pembuatan video animasi pembelajaran perlu dilaksanakan pada sekolah-sekolah lainnya sehingga memotivasi lebih banyak guru untuk meningkatkan kemampuan membuat video animasi pembelajaran.

Analisis terhadap respons peserta pengabdian menunjukkan bahwa umumnya guru menyatakan penggunaan video animasi sangat membantu melengkapi penjelasan materi pembelajaran, apalagi pada masa pandemi Covid-19 pembelajaran dilakukan secara daring dan tatap muka terbatas sehingga penyampaian materi yang banyak dalam PTM terbatas tidak dapat dilakukan secara maksimal. Pemberian video animasi dapat melengkapi penjelasan materi pembelajaran, sehingga materi pelajaran yang disampaikan guru

dapat diperkaya dengan informasi dalam media video animasi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Limbong dan Simarmata (2020) bahwa video pembelajaran dapat memandu siswa belajar serta meningkatkan efisiensi penyampaian materi pembelajaran. Lebih jauh Sugini dan Basit (2020) menyatakan bahwa video pembelajaran dapat membantu siswa mempelajari materi yang sulit atau materi yang belum jelas dipahami siswa dari penjelasan guru sebelumnya.

Penggunaan video pembelajaran disamping membantu guru menyampaikan informasi pembelajaran juga dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Menurut Joenaidy (2019) video pembelajaran dapat menggabungkan tampilan visual berupa tulisan dan gambar dan tampilan audio berupa suara yang mengiringi, sehingga siswa menjadi lebih terangsang untuk mengetahui isi pesan dari video tersebut. Agustiniingsih (2015) menyatakan bahwa tayangan video dapat mengurangi kebosanan siswa belajar karena tayangan video mengurangi verbalisme berupa kata-kata, memvariasikan dengan hal yang bersifat hiburan yang berasal dari gambar yang lucu dan suara. Karena video dapat meningkatkan motivasi belajar siswa maka tidak mengherankan hasil penelitian Handayani *et al.* (2021) menyatakan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar Biologi siswa secara signifikan. Hasil penelitian Busdayu *et al.* (2021) juga menyatakan bahwa penerapan video animasi pada pembelajaran daring berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa SMP.

Keinginan guru menerapkan video animasi untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran selama pandemi Covid-19 terkendala oleh keterbatasan kemampuan guru dalam bidang IT. Hal ini terlihat dari respons peserta pengabdian yang menyatakan bahwa keterbatasan kemampuan menggunakan komputer dan internet merupakan faktor utama yang menyulitkan pembuatan video animasi. Hal ini sesuai dengan hasil survei Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020) bahwa 67,11% guru mengalami keterbatasan dalam kemampuan mengoperasikan perangkat digital. Konsekuensi dari keterbatasan ini adalah tidak mengherankan bila penggunaan video animasi dalam pembelajaran sangat jarang dilakukan guru. Keterbatasan yang dialami oleh guru di SMPN 3 Mataram menyebabkan guru cenderung

memberikan tugas-tugas mengerjakan LKPD atau tugas latihan soal lainnya.

Kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat video animasi pembelajaran. Metode penyuluhan dan pendampingan membuat video animasi cukup efektif meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru. Hal ini sesuai dengan respons peserta pengabdian bahwa guru menjadi lebih memahami manfaat penggunaan video animasi untuk pembelajaran. Guru juga mendapatkan pengetahuan baru mengenai tahapan pembuatan video animasi. Respons peserta pengabdian tersebut konsisten 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**

Peserta pengabdian kepada masyarakat memberikan respons positif terhadap pelaksanaan penyuluhan pembuatan video animasi. Peserta pengabdian mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang signifikan dalam pembuatan video animasi sehingga dapat 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 membantu penjelasan materi yang dipelajari siswa.

## **Saran**

Video animasi pembelajaran dapat memuat informasi pelajaran dengan tampilan yang menarik bagi siswa sehingga 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 yang telah memberikan bantuan dana kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui sumber dana DIPA BLU Skema Kemitraan Universitas Mataram Tahun



Anggaran 2021 Nomor: 1951/UN18.L1/PP/2021. Terima kasih juga disampaikan kepada Zulkifli Adji Busdayu dan Tuti Handayani atas partisipasinya memberikan penyuluhan serta ucapan terima kasih juga kepada kepala sekolah dan guru-guru peserta atas antusiasmenya dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

## Daftar Pustaka

- Agustiningasih. (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., & Karnan. (2019). Pengembangan Tes Keterampilan Proses Sains Untuk Pembinaan Olimpiade Sains Di SMPN 20 Mataram. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA (JPMPPI)*. 2(1), 11-16. DOI: 10.29303/jpmpi.v2i1.318
- Artayasa, I P., Muhlis, Hadiprayitno, G., & 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. Mataram: Universitas Mataram,
- Artayasa, I. P., Muhlis., & 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/jpmpi.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., & 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., & 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., & 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*. Yogyakarta: Laksana.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Analisis Survei Cepat Pembelajaran dari Rumah dalam Masa Pencegahan COVID-19*. Diperoleh dari [http://repositori.kemdikbud.go.id/22366/1/1\\_\\_Hasil\\_Survey\\_Cepat\\_BDR-Kepala\\_Sekolah\\_dan\\_Guru\\_%281%29.pdf](http://repositori.kemdikbud.go.id/22366/1/1__Hasil_Survey_Cepat_BDR-Kepala_Sekolah_dan_Guru_%281%29.pdf)
- Limbong, T. & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sevima. (2018). *Pengertian dan Manfaat Model Pembelajaran Blended Learning*. Diperoleh dari <https://sevima.com/pengertian-dan-manfaat-model-pembelajaran-blended-learning/>
- Sugini, E. H. N. & 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*. Diperoleh dari <https://www.koranbernas.id/kendala-dan-solusi-belajar-pada-masa-covid19>.
- U-Report Indonesia Voice Matters. (2020). *Rencana Kembali ke Sekolah di masa COVID-19*. Diperoleh dari <https://indonesia.ureport.in/opinion/4283/>