



# Pelatihan Peningkatan Kemampuan Pedagogik Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Beranimasi Bagi Guru Ekonomi Di Kota Pariaman

Yulhendri\*)<sup>1</sup>, Rani Sofya<sup>2</sup>, Mentari Ritonga<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Padang

\*) Corresponding author, ✉ [yulhendriunp@gmail.com](mailto:yulhendriunp@gmail.com)

Diterima 30/09/2021;

Revisi 13/10/2021;

Publish 24/11/2021

## Kata kunci:

kemampuan pedagogic guru, video pembelajaran, guru ekonomi

## Abstrak

Pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi Covid 19 ini menghadirkan berbagai persoalan bagi guru karena guru harus mampu menyesuaikan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media berbasis digital. Guru-guru belum mampu membuat video pembelajaran dan selama ini guru menggunakan video yang ada di youtube yang belum tentu persis dengan kebutuhan pembelajaran Guru. Maka guru harus mampu membuat media pembelajaran yang menarik perhatian siswa namun mampu menambah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Guru-guru MGMP yang merupakan generasi berumur dalam rentang 30-50 tahun ke atas belum sepenuhnya mampu memanfaatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Permasalahan utama yang dihadapi oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran dimasa pandemic covid 19 ini yaitu 1) Guru belum mampu memproduksi media video pembelajaran, padahal media ini merupakan salah satu media yang secara empirik terbukti paling efektif digunakan dalam pembelajaran di masa pandemic. 2) Guru belum mampu melakukan editing video pembelajaran menjadi video pembelajaran beranimasi dan menarik. Permasalahan yang dihadapi oleh guru ini perlu untuk dibantu oleh TIM PKM agar guru mampu memproduksi media berupa video pembelajaran beranimasi yang menarik dan yang memuat materi yang sesuai dengan konteks pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2021 by author (s)

## PENDAHULUAN

### Analisis Situasi

Dunia pendidikan sangat dipengaruhi oleh teknologi digital saat ini (Hoyles: 2010). Efektivitas, efisiensi dan daya tarik menjadi faktor yang menyebabkan teknologi digital banyak dipilih sebagai alat penyelenggaraan pendidikan saat ini. Teknologi dalam pembelajaran

memiliki 3 fungsi yaitu Technology for doing, technology for practicing skills, dan technology for developing conceptual understanding (Putrawangsa: 2018). Teknologi dapat menjadi sarana untuk siswa bisa memiliki keterampilan melalui berbagai aplikasi yang ada yang bisa dimanfaatkan dalam keseharian siswa. Teknologi juga bisa menjadi sarana bagi guru untuk memantapkan pemahaman siswa akan suatu konsep materi melalui penggunaan teknologi. Penggunaan Media dalam bentuk Video pembelajaran ternyata secara empiris mampu meningkatkan kinerja belajar mahasiswa, proses pembelajaran menggunakan multimedia berbasis video mampu meningkatkan kinerja belajar (Chen & Sun, 2012).

Pengguna teknologi terutama internet di Indonesia sangat tinggi, Indonesia merupakan negara ke 6 di dunia sebagai pengguna internet. Penggunaan internet di Indonesia meliputi penggunaan sosial media, media informasi, media bisnis dan pendidikan dan keperluan lainnya. Berdasarkan hasil survei Polling Indonesia tahun 2018 diketahui bahwa pengguna internet di Indonesia 64,8% dari total populasi jumlah penduduk yaitu 171,17 Juta jiwa dari 264,16 Juta jiwa penduduk Indonesia (Hidayat: 2020). Pengguna internet terbesar berasal dari kalangan milenial atau generasi Z yang merupakan peserta pada lembaga pendidikan. Berikut data penggunaan internet berdasarkan usia di Indonesia:



Foto: APJII

Sumber: Detik.com 2019

Gambar 1. Penggunaan Internet Usia Muda

Pengguna internet terbanyak yaitu Remaja usia 15-19 Tahun atau berada pada jenjang pendidikan SMA dan perguruan tinggi awal (Haryanto: 2020). Perkembangan teknologi dan tingginya animo remaja Indonesia terhadap penggunaan teknologi merupakan peluang yang ditangkap oleh pengusaha agar bisa bergerak di bidang penyelenggaraan pendidikan secara digital. Pendidikan di sekolah selama ini menjadi penyelenggara utama proses pendidikan di Indonesia. Daya tarik yang ditawarkan oleh lembaga bimbingan belajar online yang dirancang syarat dengan teknologi dan mudah untuk diakses membuat banyak siswa tidak hanya mengandalkan pembelajaran di sekolah dan bergabung di aplikasi belajar online. Aplikasi pembelajaran online di Indonesia seperti Ruangguru, Quipper, Bimbel SMART dan lainnya. Ruangguru bahkan menjadi aplikasi belajar online yang memiliki 15.000.000 pengguna di seluruh Indonesia. Daya tarik yang ditawarkan oleh aplikasi ruangguru sebagai aplikasi belajar online terbesar di Indonesia adalah dengan menggunakan media pembelajaran video belajar beranimasi. Video pembelajaran Beranimasi memang menjadi daya tarik bagi siswa, beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran menggunakan animasi mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran, memperkuat motivasi, dan juga untuk

menanamkan pemahaman terhadap materi dengan baik (Efendi:2018), meningkatkan hasil belajar (Noviyanto:2015) (Putra:2016).

Pesatnya perkembangan bimbek online memang bukan ancaman bagi pelaksanaan pembelajaran di sekolah, namun disisi lain menjadi tantangan bagi guru untuk mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa agar siswa tetap memperhatikan pembelajaran di kelas. Ketidakmampuan guru dalam menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan di kelas akan menimbulkan masalah rendahnya motivasi belajar siswa, kelas menjadi pasif dan tujuan pembelajaran menjadi tidak tercapai. Salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh guru untuk bisa menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan di sekolah adalah dengan membuat video pembelajaran beranimasi. Penggunaan media pembelajaran beranimasi tersebut akan meningkatkan efektivitas waktu guru dalam pelaksanaan pembelajaran terutama dalam hal penyampaian materi sehingga aktivitas pembelajaran di kelas bisa diarahkan pada upaya peningkatan Higher Order Thinking skill siswa.

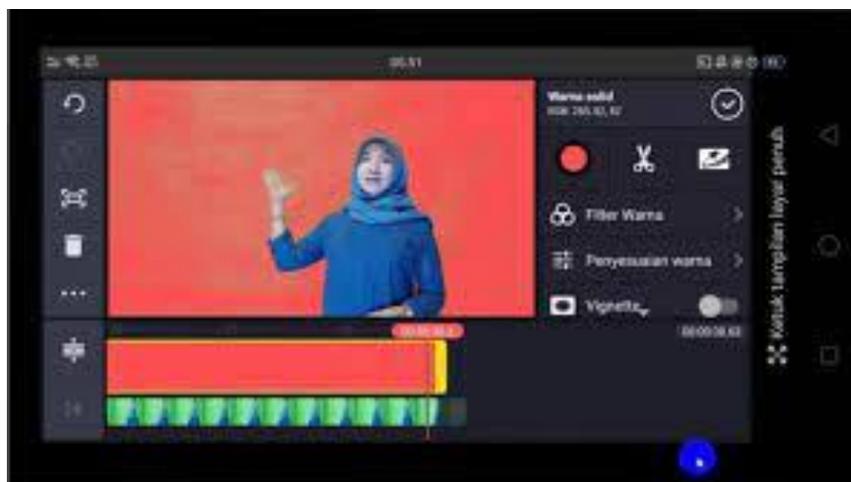
Kondisi terkini dimana wabah Covid 19 melanda dunia termasuk daerah Kota Pariaman juga menjadi permasalahan baru bagi banyak pihak baik guru dan siswa. Pembelajaran yang tidak bisa terlaksana di kelas menuntut untuk bisa dilaksanakan secara virtual melalui berbagai platform belajar online seperti googleclassroom, melalui whatapps, youtube, zoom cloud meeting dan lainnya. Video pembelajaran beranimasi sangat dibutuhkan dalam kondisi seperti ini apalagi kondisi wabah ini tidak bisa diprediksi batas waktunya. Guru dapat menjadikan video pembelajaran beranimasi ini sebagai salah satu solusi. Pasca Covid 19 ini berakhirpun media ini akan tetap bermanfaat karena siswa bisa mempelajari materi pada video darimana saja dan kapan saja hanya dengan mengandalkan handphone sebagai media penampilmnya.

Salah satu aplikasi yang bisa dipakai oleh guru dalam membuat video pembelajaran beranimasi yaitu aplikasi kinemaster. Aplikasi kinemaster merupakan aplikasi yang mudah untuk dipakai oleh guru dalam editing video pembelajaran namun hasilnya menarik. Melalui aplikasi KineMaster, seorang guru dapat dengan mudah mengembangkan media pembelajaran agar dapat disesuaikan dengan situasi, kondisi dan lingkungan dari peserta didik (Nurseto: 2011). Fitur-fitur KineMaster menawarkan dua tipe project, yang pertama adalah Project Assistant dan yang kedua Empty Project. Keduanya sama-sama untuk membuat project editing video baru, bedanya Project Assistant menawarkan bantuan dengan rangkaian proses pembuatan video yang sistematis sehingga jauh lebih mudah untuk pengguna baru. Di Project Assistant, KineMaster akan memandu pengguna mulai pemilihan video, tema, memasukkan video, filter, teks dan lain sebagainya hingga menjadi video akhir yang menarik (Feinberg:2016). Penggunaan Media Audio.

Visual dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa (Dariyadi: 2019) (Atsauri: 2020). Berikut tampilan aplikasi kinemaster:



Gambar 2. Tampilan menu



Gambar 3. Tampilan editing video

Pelatihan kepada guru MGMP Ekonomi Kota Pariaman tentang cara mengembangkan media pembelajaran video pembelajaran beranimasi. Pengembangan media video pembelajaran beranimasi perlu untuk dilakukan agar guru mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik sama halnya dengan pembelajaran yang banyak menarik minat peserta didik yang ditawarkan berbagai platform belajar online. Disamping menghadirkan pembelajaran yang menarik, pembuatan video pembelajaran beranimasi oleh guru juga perlu dilakukan sebagai salah satu upaya guru untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Penggunaan video pembelajaran oleh guru di kelas dapat menjadi upaya guru untuk mengajak siswa untuk mempelajari materi sebelum pertemuan di kelas, sehingga pembelajaran di kelas bisa dilaksanakan sebagai upaya mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa misalnya melalui kegiatan problem solving, dan lainnya.

Berdasarkan hasil observasi terhadap guru-guru yang tergabung pada MGMP Kota Pariaman bahwa para guru secara keseluruhan memiliki peralatan penunjang untuk membuat video pembelajaran dengan aplikasi kinemaster yaitu smartphone/ handphone android. Semua guru juga mampu untuk menggunakan internet sehingga prasyarat untuk keterlaksanaan pelatihan dan pencapaian tujuan dari kegiatan pengabdian ini akan bisa tercapai.

### **Solusi dan Target**

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas maka solusi yang dapat ditawarkan melalui program kemitraan masyarakat ini adalah :

1. Pelatihan Produksi Media Video Pembelajaran Oleh Guru. Guru dilatih dalam menyusun skrip atau naskah video, melakukan record atau rekaman video yang berkualitas.
2. Pelatihan editing video menggunakan aplikasi kinemaster untuk menghasilkan video pembelajaran yang beranimasi.

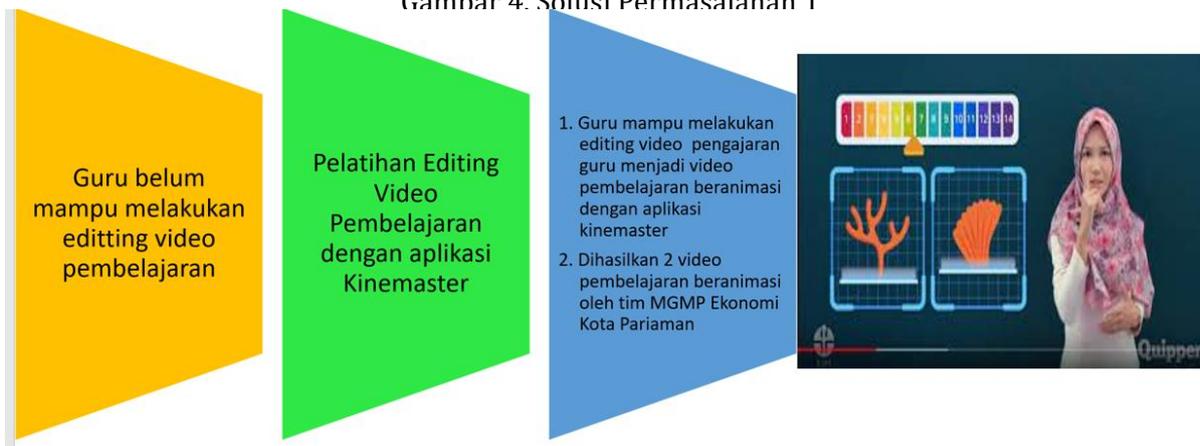
Pelatihan yang diberikan kepada guru MGMP Ekonomi Kabupaten Agam akan dilakukan oleh pakar media dan teknologi pembelajaran. Pelatihan yang dilaksanakan diharapkan akan mampu meningkatkan kreativitas guru dalam menghadirkan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Pada masa pandemic Covid 19 ini media video pembelajaran ini akan sangat membantu terlaksananya pembelajaran yang efektif dibandingkan guru hanya memberi slide powerpoint, bahan modul word atau pdf. Dengan menyimak video pembelajaran yang

beranimasi yang isinya berupa materi yang dijelaskan oleh guru dan ditambahkan dengan efek animasi yang sesuai maka siswa akan lebih mudah memahami materi. Video pembelajaran ini tidak hanya akan bermanfaat untuk masa pandemic covid 19 ini namun juga akan terus bermanfaat karena video tersebut bisa dipelajari oleh siswa kapanpun dan darimanapun, untuk mempelajari atau mengulang mempelajari suatu materi.

Dalam kondisi normal atau pasca covid 19 maka materi pelatihan akan dilaksanakan di suatu ruangan pertemuan yang dilengkapi fasilitas wifi dan tersedianya computer atau netbook. Namun jika kondisi wabah covid 19 masih berlangsung maka pelatihan akan diberikan berupa pertemuan online. Guru akan mempelajari dan melewati prosedur produksi media video pembelajaran yang meliputi persiapan produksi media, produksi media dan tindakan pasca produksi media (editing video). Melalui tahapan pelaksanaan pengabdian masyarakat yang diuraikan di atas serta pemateri yang mumpuni pada bidangnya maka pengabdian masyarakat ini diyakini akan memberikan solusi terhadap permasalahan yang dialami oleh guru Ekonomi SMA Kota Pariaman.



Gambar 4. Solusi Permasalahan 1



Gambar 5. Solusi Permasalahan 2

Luaran yang dihasilkan dari Solusi 1 dan 2:

1. Guru mampu mempersiapkan pembuatan video pembelajaran
2. Guru mampu melakukan record materi pengajaran
3. Guru mampu menjadi guru model pada video pembelajaran

4. Dihasilkan 2 buah video “teacher video” oleh tim MGMP Kota Pariaman
5. Guru mampu melakukan editing video pengajaran guru menjadi video pembelajaran beranimasi dengan aplikasi kinemaster
6. Dihasilkan 2 video pembelajaran beranimasi oleh tim MGMP Ekonomi Kota Pariaman

## **METODE PELAKSANAAN**

### **Tempat dan Waktu**

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 25 Agustus s/d 13 Oktober 2021. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk pelatihan membuat video beranimasi menggunakan aplikasi Kinemaster dengan jumlah peserta sebanyak 20 orang guru MGMP Ekonomi Kota Pariaman. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan secara blended (petemuan secara offline dan online). Pertemuan secara offline dilaksanakan di SMAN 3 Pariaman, sedangkan pertemuan secara online dilaksanakan via zoom meeting.

### **Khalayak Sasaran**

Sasaran dari kegiatan ini yaitu Guru MGMP Ekonomi Kota Pariaman

### **Metode Pengabdian**

#### **Tahap Kegiatan untuk Menerapkan Solusi Permasalahan 1 dan Permasalahan 2**

Inovasi pada media pembelajaran perlu dilakukan oleh guru Ekonomi SMA Kota Pariaman agar mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Media video pembelajaran merupakan media yang banyak digunakan oleh berbagai platform belajar online seperti ruang guru, quipper, rumah belajar dan lainnya. Pembelajaran di kelas harus menjadi primadona bagi siswa jika tidak maka pembelajaran di kelas hanyalah sekedar kehadiran siswa semata karena berbagai sumber belajar lain jauh lebih menarik bagi siswa. Dengan adanya media belajar berupa video belajar beranimasi maka guru bisa membekali siswa untuk mempelajari materi terlebih dahulu di luar kelas dan proses belajar di kelas bisa diarahkan kepada upaya pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Pada masa pandemic Covid 19 ini video pembelajaran beranimasi menjadi sangat penting dimiliki oleh guru dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di rumah. Setelah pandemic Covid 19 ini berakhirpun video pembelajaran akan tetap bermanfaat bagi siswa untuk mengulang mempelajari materi kapanpun dan darimanapun. Guru Ekonomi SMA memerlukan pelatihan khusus agar mampu membuat media video pembelajaran beranimasi yang sesuai kebutuhan peserta didik. Pelatihan yang akan diberikan kepada guru adalah dengan metode ceramah untuk menjelaskan teori dan dengan praktik langsung untuk mengembangkan kompetensi guru dalam melakukan pengembangan media pembelajaran tersebut. Masa pandemic Covid 19 yang belum dapat diprediksi kapan akan berakhir, namun tim pengabdian menyiapkan alternatif pelaksanaan pelatihan secara online melalui online learning yang memanfaatkan media platform belajar online seperti googleclassroom, video tutorial yang diunggah ke youtube, menggunakan media vcall atau google duo atau zoom cloud meeting.

### **Langkah-Langkah Pelaksanaan Kegiatan**

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan koordinasi tentang perencanaan pelaksanaan pelatihan dengan mitra yaitu MGMP Ekonomi Kota Pariaman
2. Menentukan nara sumber dan materi pelatihan yang akan diberikan
3. Mengundang peserta untuk hadir pada kegiatan pelatihan

4. Mempersiapkan sarana dan prasarana penunjang pelaksanaan pelatihan (Jika kondisi normal maka diperlukan ruangan serta sarana dan prasarana penunjang, jika pandemic Covid 19 masih berlangsung maka mempersiapkan materi serta platform belajar yang diperlukan).
5. Penyampaian materi tentang perancangan media video pembelajaran beranimasi dan praktikum langsung pembuatan media pembelajaran beranimasi.
6. Praktik langsung perancangan media pembelajaran beranimasi.
7. Review terhadap media yang dihasilkan peserta pelatihan oleh narasumber
8. Membuat laporan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan

### **Partisipasi Mitra Dalam Kegiatan**

Mitra pada program kemitraan masyarakat ini adalah MGMP Ekonomi Kota Pariaman. Ketua MGMP akan mengkoordinir kehadiran peserta pada pelatihan. Mitra secara keseluruhan akan menjadi peserta pada pelatihan dan menjadi pihak yang akan menerima dampak positif dari kegiatan pelatihan ini. Mitra dituntut untuk dapat berperan aktif pada kegiatan pelatihan ini sehingga dapat merasakan kebermanfaatannya pelatihan ini. Peserta akan menjadi peserta pelatihan, menjadi guru model dan berperan aktif dalam menghasilkan video pembelajaran beranimasi.

### **Evaluasi Program**

Evaluasi pelaksanaan program akan dilaksanakan untuk mengidentifikasi ketercapaian setiap luaran yang telah ditargetkan untuk produksi media video pembelajaran dan editing video pembelajaran beranimasi. Selain itu juga akan dilakukan Focus Group Discussion bersama mitra untuk mengevaluasi dampak dari pelaksanaan program ini terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan wujud dari kegiatan Tridharma Universitas Negeri Padang. Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan melakukan koordinasi terkait perencanaan pelaksanaan kegiatan pelatihan dengan Ketua MGMP Ekonomi Kota Pariaman yaitu Bapak Irwan, S.Pd, M.Pd.E yaitu pada tanggal 16 Agustus 2021 melalui zoom cloud meeting. Lalu kegiatan dilanjutkan dengan menghubungi Narasumber pelatihan guna melakukan koordinasi terkait materi pelatihan yang akan diberikan.

### **Kegiatan Pelatihan Aplikasi KineMaster kepada Guru MGMP Ekonomi Kota Pariaman**

Pada kegiatan ini, guru guru MGMP Ekonomi Kota Pariaman diberikan informasi mengenai pentingnya inovasi pembelajaran, terutama pada masa pandemi covid 19 yang memaksa guru dan mahasiswa untuk melakukan pembelajaran jarak jauh. Pertemuan pertama pada kegiatan pengabdian ini dilakukan secara luring, dimana kegiatan dilaksanakan di SMAN 3 Pariaman. Pada pertemuan pertama ini, guru guru MGMP Ekonomi Kota Pariaman diberikan materi terkait prosedur pengembangan media, dimana guru guru diberikan pengetahuan serta pelatihan mengenai kegiatan pra-produksi media, serta kegiatan pasca produksi media. Pelatihan ini diberikan oleh Ibu Dr. Ulvia Rahmi, S.Pd, M.Pd yang merupakan pakar pengembangan media pembelajaran. Pada kegiatan ini guru guru dilatih untuk membuat storyboard video yang akan dihasilkan, serta berbagai persiapan yang harus dipersiapkan guna menghasilkan video pembelajaran yang menarik bagi siswa.



Gambar 6. Penyampaian Materi oleh Dr. Ulvia Rahmi, S.Pd, M.Pd



Gambar 7. Foto bersama peserta kegiatan

Kegiatan pada pertemuan selanjutnya, dilanjutkan dengan pelatihan pembuatan video menggunakan aplikasi KineMaster. Dipertemuan sebelumnya, guru guru telah memiliki rancangan serta storyboard video yang akan diproduksi. Pada pertemuan ini, guru guru diberikan pelatihan terkait bagaimana memproduksi video yang bagus dan menarik. Selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan aplikasi KineMaster. Dimana guru guru dilatih untuk dapat menambahkan animasi menarik dari video yang sudah diproduksi.



Gambar 8. Praktek kegiatan produksi video



Gambar 9. Pelatihan terkait penggunaan KineMaster



Gambar 10. Foto bersama peserta kegiatan

Output akhir dari kegiatan ini adalah guru guru MGMP Ekonomi Kota Pariaman dapat menghasilkan video pembelajaran yang menarik, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

### **KESIMPULAN**

Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat terkait pelatihan peningkatan kemampuan pedagogic guru melalui pembuatan video pembelajaran beranimasi bagi guru ini sudah berhasil dilaksanakan dengan baik. Dimana seluruh peserta yakni guru MGMP Ekonomi Kota Pariaman mengikuti seluruh rangkaian pelatihan dengan baik. Target dalam pengabdian ini pun sudah tercapai dimana guru guru sudah berhasil menghasilkan produk video pembelajaran yang beranimasi yang lebih menarik bagi siswa.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Atsauri, M. I. (2020). PENGGUNAAN APLIKASI KINEMASTER PADA JARINGAN TUMBUHAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Dariyadi, M. W. (2019). Pembelajaran Bahasa Arab di Era Digital 4.0. Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab, 5(5), 448-462. 9
- Efendi, N. M. (2018). Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, dan Antropologi*, 2(2), 173-182.
- Feinberg, M. A., Song, K. B., & Lim, I. T. (2016). KineMaster: pro video editing on Android. In ACM SIGGRAPH 2016 Appy Hour (pp. 1-1). 8
- Haryanto, Agus Tri. Pengguna Internet didominasi Milenial 2019. Sumber <https://inet.detik.com/telecommunication/d-4551389/pengguna-internet-indonesia-didominasi-milenial> diakses 9 Maret 2020.
- Hidayat, Wicak. Pengguna Internet Indonesia . <https://kominfo.go.id/content/detail/4286/pengguna-internet-indonesia-nomor-enam-dunia/0/sorotan-media> diakses 2 Maret 2020.
- Hoyle, C., & Lagrange, J. B. (2010). *Mathematics education and technology: Rethinking the terrain*. New York, NY: Springer.
- Noviyanto, T. S. H., Juanengsih, N., & Rosyidatun, E. S. (2015). Penggunaan media video animasi sistem pernapasan manusia untuk meningkatkan hasil belajar biologi. *EDUSAINS*, 7(1), 57-63.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1).
- Putra, R. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pada Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Reaksi Redoks (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42-54.
-