

## Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru dan Dosen

Arfatin Nurrahmah<sup>1</sup>, Fauzi Mulyatna<sup>2</sup>, Abdul Karim<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

<sup>1</sup>arfatinnurrahmah@gmail.com

Received: 3 Juni 2020; Revised: 8 September 2021; Accepted: 25 September 2021

### Abstract

*The development of information technology has influenced various aspects of life, including education. An educator, both teacher and lecturer, is required to be able to follow and apply technology along with the times in terms of teaching and learning process. The application of this technology can be used in interactive learning media as a solution to make the material delivered by educators looks more interesting. Thus, community service activity was carried out in the form of trainings on making interactive learning media for teachers and lecturers. This activity aims to improve the ability of educators in developing learning media based on simple whiteboard animation with explee application. The training activities were attended by 88 participants consisting of teachers and lecturers from several institutions. The training was carried out in stages, namely 1) preparation; 2) material presentation; 3) making learning media by participants; 4) tasks collection; and 5) evaluation. The results of the participants responses to the training activities were positive. From the questionnaire distributed to participants, 69.3% stated that the training material was very good and useful for participants.*

**Keywords:** learning media; interactive; teacher; lecturer

### Abstrak

Perkembangan teknologi informasi kini telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali bagi dunia pendidikan. Seorang pendidik, baik guru maupun dosen, dituntut untuk mampu mengikuti dan menerapkan teknologi seiring perkembangan jaman dalam proses belajar mengajar. Penerapan teknologi ini dapat digunakan pada media pembelajaran interaktif, sebagai solusi agar materi yang disampaikan oleh pendidik terlihat lebih menarik. Dengan demikian, dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru dan dosen. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *whiteboard animation* sederhana berbantuan aplikasi *explee*. Kegiatan pelatihan diikuti oleh 88 peserta yang terdiri dari guru dan dosen di beberapa instansi. Pelatihan dilaksanakan dengan tahapan yaitu 1) persiapan; 2) pemaparan materi; 3) pembuatan media pembelajaran oleh peserta; 4) pengumpulan tugas; dan 5) evaluasi. Hasil tanggapan peserta terhadap kegiatan pelatihan ini adalah positif. Dari kuesioner yang disebar ke peserta, sebanyak 69,3% menyatakan bahwa materi pelatihan sudah sangat baik dan berguna bagi peserta.

**Kata Kunci:** media pembelajaran; interaktif; guru; dosen

### A. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi seperti saat ini, teknologi informasi memegang peranan yang

sangat penting dalam kehidupan manusia sehari-hari, terutama di bidang pendidikan. Teknologi informasi di bidang pendidikan

dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pada era revolusi industri 4.0 dan menyongsong era revolusi 5.0, seorang pendidik dikatakan profesional jika dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta dapat mengaplikasikannya dalam pembelajaran (Hakim dkk., 2020).

Pada era teknologi ini, sudah terjadi pergeseran paradigma yang mengharuskan seorang pendidik untuk terus berupaya mengembangkan strategi dan metode pembelajaran yang efektif dan tepat sasaran, sehingga pembelajaran yang efektif dan bermakna dapat terwujud (Nurrahmah dkk., 2019). Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, proses pembelajaran dipandang sebagai proses komunikasi. Tujuannya adalah menyampaikan pesan secara efektif dan efisien. Selama proses pembelajaran, media yang digunakan oleh pendidik harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, sehingga mampu merangsang dan menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar.

Kehadiran teknologi media visual animasi memberi harapan baru karena media pembelajaran visual animasi menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Melalui media visual animasi, materi pelajaran dapat dikemas dengan jelas dan lengkap serta meningkatkan minat peserta didik. Dengan menggunakan media animasi visual dalam pembelajaran, menjadi suatu upaya agar terciptanya suasana belajar yang kreatif serta inovatif tanpa mengurangi tujuan pendidikan yang sebenarnya (Mamase dkk., 2019).

Seorang pendidik, baik guru maupun dosen senantiasa dituntut agar mampu mengembangkan dan menggunakan alat-alat pembelajaran sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Pendidik dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang dapat digunakannya dalam proses pembelajaran. Akibatnya, pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup

tentang media pembelajaran (Nugraha dan Sudiyono, 2018).

Namun, sayangnya, tidak semua pendidik memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup mengenai media pembelajaran interaktif. Saat ini, memang sudah banyak aplikasi media pembelajaran interaktif yang tersedia di pasaran, akan tetapi setiap aplikasi tersebut tentu tidak dapat menyesuaikan dengan selera dan gaya mengajar setiap pendidik, sehingga alangkah baiknya jika pendidik mempunyai kemampuan untuk menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif, sesuai dengan selera dan cara mengajar.

Keterbatasan pengetahuan yang dimiliki oleh pendidik menyebabkan kurangnya pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran. Saat ini sudah banyak tersedianya *tool* atau *software* yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran visual animasi yang interaktif, dan relatif mudah untuk digunakan.

Salah satu *software* yang relatif mudah untuk digunakan dalam pembuatan media pembelajaran visual animasi adalah *Explee*. Penggunaan aplikasi *Explee* dapat membantu pendidik untuk membuat materi pembelajaran sesuai keinginan tanpa harus punya keahlian lebih dalam bidang teknologi, yang diperlukan hanya ide dan kreativitas untuk membentuk cerita dan alur dalam video pembelajaran tersebut. Dalam video ini terdapat gerakan tangan yang terlihat seperti sedang menuliskan materi layaknya pada papan tulis (*whiteboard animation*).

Menurut Bradford dan Bharadwaj (2015), *whiteboard animation has potential for complementing conventional knowledge mobilization outputs such as presentations, conference proceedings and manuscripts*. Artinya adalah *whiteboard animations* mempunyai potensi untuk memobilisasi pengetahuan seperti presentasi, prosiding dan manuskrip. Hasil penelitian Muhdi dkk, (2019), menunjukkan juga bahwa *whiteboard animations* meningkatkan pemahaman konsep

# Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru dan Dosen

Arfatin Nurrahmah, Fauzi Mulyatna, Abdul Karim

siswa. Dasar ini menunjukkan *whiteboard animations* memiliki kelebihan.

Di sisi lain, pemilihan materi yang disampaikan mengenai *whiteboard animation* berbantuan *explee*, sangat mendukung pelaksanaan *e-learning*. Dalam kondisi pandemik *covid-19*, *e-Learning* merupakan suatu keharusan. Mengacu kajiannya Kusuma (2011), dalam *e-Learning* terjadi transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital. *Whiteboard animations* berbantuan *explee*, merupakan sarana dalam mentransformasikan konten pembelajaran ke bentuk digital.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dilakukanlah pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru dan dosen. Tujuan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru dan dosen ini untuk memperkenalkan konsep *whiteboard animation*; memperkenalkan tahapan pembuatan media ajar berbasis animasi dari mulai pra produksi, produksi, hingga pasca produksi; mengenalkan bahan ajar digital berbasis *whiteboard animations*.

Bentuk luaran dari pelatihan ini adalah *storyboard* dan *storyline* hingga media pembelajaran *whiteboard animation* berbantuan *explee* yang telah dibuat oleh peserta sesuai dengan mata pelajaran atau mata kuliah yang diampu.

## B. PELAKSANAAN DAN METODE

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru dan dosen ini dilaksanakan pada tanggal 6, 7, dan 13 April 2020, dan diadakan secara *online* (akibat pandemik *covid-19*). Pelatihan diikuti oleh 88 peserta yang terdiri dari guru dan dosen dari berbagai instansi pendidikan.

Metode kegiatan yang digunakan pada pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru dan dosen ini terbagi menjadi lima tahap, yaitu yaitu 1) persiapan; 2) pemaparan materi; 3) pembuatan media pembelajaran oleh peserta; 4) pengumpulan tugas; dan 5) evaluasi.

Pada tahap persiapan, tim melakukan diskusi dengan pihak terkait untuk mengetahui

kondisi target kegiatan dan menyusun rancangan kegiatan yang akan dilakukan, serta bagaimana mekanisme penyampaian materi kegiatan secara online agar efektif dan tepat sasaran.

Pada tahap pelaksanaan, peserta pelatihan diberikan materi mengenai perancangan dengan *storyboard*, paparan *whiteboard animatioan* berbantuan *Explee*, latihan atau praktik di mana peserta berlatih membuat media interaktif tematik menggunakan *white board animation* sesuai dengan mata pelajaran atau mata kuliah yang diampu.

Tahap berikutnya ialah peserta mengumpulkan tugas berupa media pembelajaran animasi yang sudah dibuat oleh peserta. Tahap terakhir adalah evaluasi, di mana peserta memberikan tanggapan atas kegiatan pelatihan melalui kuesioner yang sudah dibagikan oleh tim melalui *google form*. Waktu kegiatan mulai dari tahap persiapan hingga evaluasi dilakukan selama bulan Maret hingga Mei tahun 2020. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara online melalui *Youtube Channel*.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan skema yang sudah direncanakan oleh tim abdimas, pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Realisasi pelaksanaan sesuai dengan perencanaan tim pelaksana. Pada tahap persiapan, tim pelaksana melakukan diskusi dengan pihak terkait, seperti program studi dan pihak fakultas karena akan melibatkan peserta dari berbagai instansi pendidikan, baik sekolah maupun Perguruan Tinggi. Tahap persiapan dilakukan untuk mendiskusikan mengenai tata cara pendaftaran kegiatan pelatihan, materi yang akan dibahas, jumlah peserta yang akan diikutsertakan, waktu dan mekanisme pelaksanaan kegiatan. Karena pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan dalam kondisi pandemi, maka disepakati pelaksanaan pelatihan akan dilakukan secara *online*, dan akan memanfaatkan aplikasi *youtube*.

Berdasarkan hasil diskusi pada tahap persiapan, maka disepakati tata cara pendaftaran dilakukan secara *online*, dimulai pada bulan Maret, dengan mensosialisasikan kegiatan melalui beberapa media sosial. Seperti *whatsapp*, *facebook*, dan *instagram*. Peserta juga diminta untuk mempersiapkan kebutuhan *pelatihan*, antara lain: komputer atau laptop, mikrofon atau *headset*, koneksi internet minimal 1 *Mbps*, dan spesifikasi minimal perangkat yang dibutuhkan.

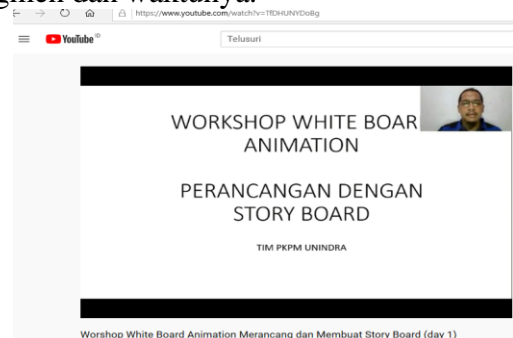
Adapun materi yang akan diberikan pada kegiatan pelatihan ini antara lain meliputi materi: Kekuatan Apersepsi dalam Pembelajaran dan Pembuatan Media Bahan Ajar Berbasis *Whiteboard Animation* Sederhana. Pemilihan *whiteboard animations* sebagai materi juga mengacu pada penelitian yang sudah dilaksanakan.

Penelitian Bradford & Bharadwaj (2015) menunjukkan *whiteboard animations* salah satu cara untuk mengomunikasikan informasi yang dapat dipahami oleh *audiens* yang lebih luas. *Whiteboard animations* dapat diterima semua kalangan, sehingga informasinya yang disajikan di dalamnya dapat dipahami lebih mudah. Sesuai dengan kesepakatan yang dilakukan antara tim dan pihak terkait, maka pelaksanaan kegiatan pelatihan akan dilakukan pada Hari Senin tanggal 6 April 2020 dan Selasa 7 April 2020 untuk pemaparan materi dan Senin, 13 April 2020 untuk pengumpulan tugas dan evaluasi. Peserta diberikan waktu satu minggu untuk membuat media bahan ajar berbasis *whiteboard animations* sederhana.

Hari Senin tanggal 6 April 2020, kegiatan dimulai pukul 08.30 dengan melakukan registrasi secara *online* menggunakan *google form*. Setelah registrasi, peserta diminta untuk mengakses aplikasi Youtube channel. Pada pukul 09.00 kegiatan dimulai dan dibuka oleh pemandu acara yaitu Bapak Fauzi Mulyatna, M.Pd. Sesudah sambutan, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi mengenai *whiteboard animations* dan perancangan *storyboard* yang disampaikan hingga pukul 10.00. Pada materi ini diberikan juga contoh cuplikan media

animasi visual yang dibuat menggunakan *whiteboard animations* berbantuan *explee*.

Tahapan dalam pembuatan skenario media pembelajaran *whiteboard animations* terdiri dari: membuat narasi atau cerita, menentukan tema, menentukan gaya berceria, dan menentukan plot atau alur cerita. Kemudian disampaikan juga hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan media animasi visual *whiteboard animations* adalah membuat *storyboard* dan *storyline*. *storyboard* dan *storyline* dibuat dalam rangka menyusun kerangka dalam penyampaian materi seperti segmen dan waktunya.



Gambar 1. Penyampaian Materi Perancangan *Story Board*



Gambar 2. Penyampaian Materi *Whiteboard Animation*

Materi selanjutnya diberikan pada hari berikutnya, Selasa 7 April 2020. Pada *channel youtube* yang sama seperti pada hari sebelumnya. Materi yang disampaikan mengenai *whiteboard animation* berbantuan *explee*. Pada materi ini, disampaikan pengenalan *tools* dan cara penggunaan aplikasi *explee* untuk pembuatan media animasi sederhana. Sebelumnya, peserta sudah diminta untuk membuat akun pada *explee*. Sesudah penyampaian materi selama kurang lebih 30 menit, peserta dipersilahkan untuk mencoba sendiri untuk membuat media

# Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru dan Dosen

Arfatin Nurrahmah, Fauzi Mulyatna, Abdul Karim

pembelajaran animasi visual sesuai dengan mata pelajaran atau mata kuliah yang diampu.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan yang dilakukan selama dua hari Senin dan Selasa, 6 dan 7 April 2020, dan pengerjaan tugas selama seminggu dan harus dikumpulkan sebelum tanggal 13 April 2020. Berikut dokumentasi beberapa luaran yang berhasil dibuat oleh peserta, mulai dari *storyboard* hingga media pembelajaran *whiteboard animation* berbantuan *explee*.

SKENARIO MEDIA PEMBELAJARAN | WHITEBOARD ANIMATION

**JUDUL:** Induksi magnetik  
 Penulis Naskah: Ria Ayu Setiawan, M.Pd., Si  
 Sekolah: Mahasiswa Semester 4 Prodi Tadris Matematika  
 Durasi: 4 menit  
 Format Sajarat: Video Animasi  
 Sumber Materi: Etika Universitas, Etika Dasar Unswida

Urut Tampilan	Storyboard (Arah Cerita)	Aksi Visual (Gambar)	Narasi (Voice Over) dan Musik Bustrans	Perkiraan Durasi
1.	Opening Title	Teksa: Bahan Ajar Digital - Whiteboard Animation Audio: Sundaas Magnetik Eksplorasi: Ria Ayu Setiawan, M.Pd., Si Gambar:	Musik: <a href="#">https://www.youtube.com/watch?v=...</a> Sundaas: <a href="#">https://www.youtube.com/watch?v=...</a> Sundaas: <a href="#">https://www.youtube.com/watch?v=...</a> Sundaas: <a href="#">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	0-5 detik
2.	Animasi magnet	Teksa: Medan Magnet Gambar:	Musik: <a href="#">https://www.youtube.com/watch?v=...</a> Sundaas: <a href="#">https://www.youtube.com/watch?v=...</a> Sundaas: <a href="#">https://www.youtube.com/watch?v=...</a> Sundaas: <a href="#">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	10-25 detik

Gambar 3. Contoh *Storyboard* yang Dibuat Peserta

Gambar 4. Contoh Media Pembelajaran yang Dibuat Peserta



Gambar 5. Diagram Respon Peserta

Sesudah pelaksanaan kegiatan, peserta diminta mengisi kuesioner untuk memberikan tanggapan atas pelatihan yang sudah dilakukan. Pengisian kuesioner dilakukan dengan menggunakan *google form*. Peserta mengatakan bahwa kegiatan pelatihan dirasakan sangat bermanfaat.

Terlihat dari komentar yang diberikan oleh peserta pelatihan yang menyatakan bahwa kegiatan sangat berguna bagi peserta. Hal ini dibuktikan dengan hasil kuesioner didapatkan data bahwa sebanyak 69,3% peserta yang menyatakan materi pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru dan dosen sesuai dengan dengan kebutuhan, serta latihan yang diberikan selama pelatihan dinilai sangat berguna.

Di samping melihat dari respon peserta, pelaksanaan pelatihan ini, dapat ditinjau dari penelitian-penelitian yang sudah dilaksanakan. Pelaksanaan pelatihan ini menjadi kegiatan yang momennya tepat dengan kondisi serta keterbaruan materi yang disampaikan. Dalam kondisi pandemi covid-19, pelaksanaan pembelajaran tatap muka secara langsung berubah menjadi *e-learning*.

Mengacu pada hasil penelitian Nugroho dkk., (2017), Nugroho dan Purwati (2015), serta Rodiawati dan Komarudin (2018), menunjukkan pelaksanaan *e-learning* keberhasilannya juga ditentukan oleh penyajian materi pembelajarannya. Beragam cara penyajian *e-learning*, yang menjadi fokus keberhasilan penyampaian materi, tetap pada pengemasan materi itu sendiri. Sehingga, pengemasan materi melalui *whiteboard animations* berbantuan *explee* ini menjadi salah satu alternatif dalam menyajikan materi pada *e-learning*.

## D. PENUTUP

### Simpulan

Secara umum kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru dan dosen berjalan dengan baik dan respon dari peserta juga sangat positif. Peserta mengatakan bahwa kegiatan pelatihan dirasakan sangat bermanfaat.



Beberapa hal yang dapat disimpulkan dari hasil kegiatan pengabdian ini diantaranya adalah 1) peserta yang terdiri dari guru dan dosen menyadari bahwa media pembelajaran interaktif keberadaannya sangat penting untuk menarik minat belajar peserta didik; 2) sebagian peserta telah mampu menggunakan *whiteboard animation* sederhana berbantuan aplikasi *explee*; (3) kualitas media yang dihasilkan oleh peserta sebagian diantaranya sudah berkualitas baik.

### Saran

Dari simpulan di atas, maka kami mengajukan saran dan rekomendasi untuk kegiatan selanjutnya, diharapkan pendidik dapat mengembangkan pembelajaran interaktif yang lebih inovatif dan menyenangkan sehingga dapat berguna bagi masyarakat, terlebih di dunia pendidikan.

### E. DAFTAR PUSTAKA

- Bradford, L. E. A., & Bharadwaj, L. A. (2015). Whiteboard animation for knowledge mobilization: A test case from the slave river and delta, canada. *International Journal of Circumpolar Health*, 74, 1–9. <https://doi.org/10.3402/ijch.v74.28780>
- Hakim, L., Lefudin, L., Ratnaningdyah, D., & Sugiarti, S. (2020). Pelatihan Pembuatan Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(1), 38. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i1.4295>
- Kusuma, A. (2011). E-Learning dalam Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 14(1), 35–51.
- Mamase, S., Tupamahu, F., & Sabiku, S. A. (2019). Pemanfaatan Visual Animasi Sebagai Media Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar. 2(2), 88–94.
- Muhdi, Buchori, A., & Wibisono, A. (2019). Whiteboard animation for android design using think talk write model to improve the post graduates students' concepts understanding. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems*, 11(7), 535–543.
- Nugraha, D. A., & Sudiyono. (2018). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Autoplay Media Studio Bagi Guru-Guru SDN Merjosari 1. *Jurnal Terapan Abdimas*, 3(2), 182–187.
- Nugroho, Aji Arif, Putra, R. W. Y., Putra, F. G., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 197. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2028>
- Nugroho, Aryo Andri, & Purwati, H. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning Dengan Pendekatan Scientific. *Euclid*, 2(1), 174–182. <https://doi.org/10.33603/e.v2i1.355>
- Nurrahmah, A., Mulyatna, F., & Rusmana, I. M. (2019). PKM Model Pembelajaran Di Pondok Pesantren an-Nahl Darunnajah 5 Cikeusik. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(1), 53. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v3i1.976>
- Rodiawati, H., & Komarudin, K. (2018). Pengembangan E-Learning Melalui Modul Interaktif Berbasis Learning Content Development System. *Jurnal Tatsqif*, 16(2), 172–185. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i2.190>