

ABDIMAS

Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/abdimas/>

Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Platform Animaker.com bagi Pendidik PAUD Nonformal di Kota Semarang

¹⁾Bagus kisworo, ²⁾Amin Yusuf, ³⁾Lilie Desmawaty, ⁴⁾Imam Shofwan, ⁵⁾Zulaikhah Rita Kusumatuti, ⁶⁾Amalia Balqis Oktiva Sakti, ⁷⁾Rana Indah Setiawati

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Abstrak

Tujuan pendidikan dan pelatihan pengembangan media pembelajaran video animasi platform animaker.com bagi pendidik paud nonformal di kota semarang adalah, meningkatkan kompetensi guru agar terampil dalam membuat media pembelajaran berbentuk animasi video pembelajaran, guna mewujudkan pembelajaran bagi pendidikan anak usia dini yang menarik dan araktif. Langkah-langkah dalam melaksanakan program pengabdian dimulai dengan Tahap Persiapan Penyusunan proposal penyelenggara melakukannya berdasarkan analisis masalah dan kebutuhan pendidik, serta menggunakan refesensi-referensi yang up to date berkaitan dengan pngembangan media pembelajaran. Proses pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran mulai dari teori dan praktek berlangsung selama 4 bulan. Metode yang digunakan Metode kaji tindak, dilakukan dengan menyusun perencanaan kegiatan pelatihan intensif, dimplementasikan, dipantau dan dievaluasi, tindak lanjut implementasi dan perbaikan kegiatan, metode pelatihan dengan ceramah, tanya jawab, pemberian motivasi, penugasan, curah pendapat, dan metode pembelajaran yang digunakan dalam pelatihan untuk membentuk karakter guru yang kompeten dalam bidang teknologi menggunakan pendekatan andragogi dimana metode ini khusus digunakan untuk orang dewasa. Hasil yang dicapai dalam pelatihan Memberikan pembelajaran, pelatihan dan pendampingan terhadap guru PAUD nonformal untuk memproduksi media pembelajaran yang berupa video pembelajaran animasi, keterampilan yang yang dihasilkan diantaranya 1) Guru PAUD nonformal mampu membuat tulisan animasi untuk media pembelajaran dan mixing gambar dan audionya.2) Guru PAUD nonformal mampu membuat berbagai gerakan aset gambar yang ada di aplikasi animaker.com untuk media pembelajaran 3) Adanya peningkatan kualitas mixing audio dan mastering video yang menggunakan aset gambar dan tulisan yang disediakan oleh animaker.com 4) Peningkatan literasi digital para guru PAUD nonformal di kota semarang terutama dalam memanfaatkan beberapa aplikasi pembuatan media pembelajaran yang ada di internet, seperti Doodley, dan Toonley

Kata kunci : pelatihan, media pembelajaran, animaker.com

PENDAHULUAN

Status pendidik atau guru PAUD nonformal bagaikan ada dan tiada setelah permohonan uji undang-undang guru dan dosen ditolak oleh Mahkamah konstitusi, dan pada intinya Undang-undang hanya mengakui bahwa guru PAUD hanyalah mereka yang mengajar di PAUD formal seperti TK/RA, dan bagi para guru yang mengajar kelompok belajar, tempat penitipan anak, dan satuan PAUD sejenis seperti Sekolah Minggu. Tidak dianggap sebagai guru, meskipun dari sisi kompetensi baik guru PAUD formal dan nonformal adalah setara. Keduanya memiliki hak sama untuk, mengikuti diklat guna meningkatkan kompetensi, namun guru PAUD nonformal tidak mendapatkan hak kesejahteraan secara finansial layaknya guru PAUD formal. Kompleksitas permasalahan dalam keberpihakan kebijakan, tidak membuat guru PAUD non formal kehilangan asa dan berhenti untuk berjuang dalam

mencerdaskan kehidupan bangsa melalui anak-anak. Mereka tetap berjuang baik secara individu ataupun secara organisasional, untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam proses pembelajaran, seperti halnya di kota Semarang yang terorganisasi dalam Himpunan pendidik anak usia dini (HIMPAUDI) Kota Semarang, sering mengadakan atau mengikuti kegiatan pelatihan yang bersifat *upgrading*.

Berdasarkan data dari Kemdikbud jumlah guru PAUD nonformal di Kota Semarang berjumlah 1.333 orang dengan kualifikasi pendidikan dari SD sederajat hingga S2, dengan kondisi keberagaman kualifikasi pendidikan, dari para pendidik PAUD nonformal, maka menjadi penting adanya upaya *upgrading* yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam proses pembelajaran, dimana pelatihan menjadi salah satu upaya yang paling strategis untuk mendukung upaya tersebut. Pelatihan adalah proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan kecerdasan, baik yang bersifat *soft skill* maupun *hardskill*, dengan pelatihan memungkinkan bagi para pendidik PAUD menjalankan kinerja yang sesuai dengan standarnya. Sesuai dengan apa yang disampaikan Widodo (Eko, 2015), bahwa pelatihan merupakan serangkaian aktivitas individu dalam meningkatkan keahlian dan pengetahuan secara sistematis sehingga mampu memiliki kinerja yang profesional di bidangnya

Masa pandemic bahkan pada kondisi masa depan, pendidik PAUD nonformal dituntut untuk selalu dapat mengikuti perkembangan zaman, terutama dalam perkembangan teknologi, karena pemanfaatan teknologi menjadi salah satu indikator kemajuan pendidikan. Sarana dan pemahaman akan pemanfaatan teknologi menjadi sangat penting bagi pengembangan HIMPAUDI secara organisasional dan pengembangan kompetensi individu pendidik PAUD nonformal, terutama pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran saat ini telah mengalami banyak perubahan, dimana penguasaan teknologi berbasis internet menjadi keharusan untuk dimiliki para pendidik, agar mampu mengembangkan proses pembelajaran dengan menggunakan media yang berbasis teknologi dan internet, karena media pembelajaran, menjadi salah satu aspek keberhasilan dari proses pembelajaran. Seperti yang disampaikan Majid (Latifah et al., 2012) dalam jurnalnya, media pembelajaran berbasis IT sangat bagus untuk diterapkan saat pembelajaran karena peserta didik lebih tertarik pada media yang berbasis teknologi sehingga peserta didik akan lebih antusias saat kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran, yang mana alat bantu tersebut bisa berupa apapun, selama bisa digunakan untuk meningkatkan ketertarikan, menstimulasi pemikiran, perhatian, perasaan peserta didik agar semakin termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan memudahkan peserta didik menangkap materi atau pesan dalam proses pembelajaran (Muhson, 2010). Seperti yang disampaikan oleh Briggs (Briggs, 1997) bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran. Pemanfaatan media pada tahap apersepsi juga sangat membantu pendidik dan peserta didik dalam keefektifan untuk menyampaikannya dan memahami pesan dan isi pembelajaran. Teknologi saat ini mengalami perkembangan yang pesat, sehingga teknologi menjadi bagian yang integratif pada segala aspek kehidupan, salah satunya pendidikan, maka dalam konteks *learning organisation* dan individu, bagi seorang pendidik harus menjadi terlatih untuk menciptakan, mengubah, mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dibarengi dengan sikap yang terbuka dengan pandangan dan perkembangan baru (Siswanto et al., 2018).

Banyak macam media pembelajaran dan jenisnya, terutama yang berbasis teknologi, seperti media audio visual, berupa video pembelajaran yang menggunakan animasi, apa itu animasi? Secara umum animasi adalah gambar yang bergerak, berasal dari kumpulan aset atau obyek yang telah di tata berdasarkan urutan, supaya bergerak mengikuti susunan yang telah ditetapkan berdasarkan hitungan waktu tertentu. Obyek atau aset yang dimaksud bisa berupa gambar manusia, hewan, tumbuhan, alam dan karakter yang lain. Menurut Agus seperti halnya yang disampaikan oleh Suheri (Suheri, 2006), Animasi adalah kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. dimana pada saat ini video pembelajaran yang menggunakan animasi sangat dibutuhkan, namun dalam perkembangannya media pembelajaran yang berbasis teknologi bahkan internet masih sering terabaikan dengan berbagai kondisi, terbatasnya sarana, prasarana, keterbatasan financial, bahkan kompetensi, hal ini bertolak belakang dengan perkembangan berbagai *platform* pengembangan media pembelajaran yang berkembang pesat di dunia maya, baik yang berbayar ataupun gratis, dan

hampir menawarkan aplikasi dengan fitur *zero technical* dan *zero skill* sehingga mampu meminimalisir hambatan-hambatan yang dihadapi oleh para pendidik untuk pengembangan media yang berbasis teknologi. Banyaknya platform yang ada didunia maya dan bisa digunakan oleh para pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran di kelas seperti, Animaker, Blender.3 K-3D, OpenToonz, Pencil2D Animation, Powtoon, dan sebagainya jarang dimanfaatkan karena adanya keterbatasan, literasi dan dalam pemanfaatan awal terkadang dibutuhkan bimbingan atau pelatihan yang efektif.

Skema pengabdian masyarakat ini merupakan implementasi kerjasama antara Program studi Pendidikan Luar Sekolah dan HIMPAUDI dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi



Gambar 1 . skema pengabdian masyarakat

Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang sebagai institusi perguruan tinggi berkontribusi aktif dalam melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat yang merupakan bagian dari tridarma perguruan tinggi. Dharma pengabdian masyarakat berjalan selaras dengan kondisi dan apa yang dibutuhkan oleh masyarakat, sehingga seluruh dampak pengabdian masyarakat yang berupa pelatihan dapat dirasakan langsung manfaatnya oleh masyarakat. Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan pengembangan media pembelajaran video animasi, diawali dengan analisis masalah yang berkenaan dengan masalah organisasional HIMPAUDI dan kompetensi individu pendidik terhadap pengembangan media pembelajaran, kemudian dilanjutkan analisa kebutuhan melalui *forum group discussion*, bersama pengurus dan beberapa anggota HIMPAUDI kota semarang sehingga dapat diputuskan dalam pengabdian masyarakat ini melakukan sebuah pelatihan berupa Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Platform Animaker.Com Bagi Pendidik Paud Nonformal Di Kota Semarang..

TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengertian Pelatihan

Pelatihan merupakan kegiatan terstruktur untuk meningkatkan keterampilan *hardskill* ataupun *softskill* individu untuk memenuhi kebutuhan hidup atau meningkatkan kemampuan individu sesuai dengan bidang kerjanya. Menurut Widodo (2015:82), pelatihan merupakan serangkaian aktivitas individu dalam meningkatkan keahlian dan pengetahuan secara sistematis sehingga mampu memiliki kinerja yang profesional di bidangnya. Selanjutnya menurut Chris (2012:436) Pelatihan adalah sebuah konsep manajemen sumber daya manusia yang sempit yang melibatkan aktivitas-aktivitas pemberian instruksi-instruksi khusus yang direncanakan (seperti misalnya pelatihan terhadap prosedur-prosedur operasi pelatihan yang spesifik) atau pelatihan keahlian (seperti misalnya pelatihan yang berhubungan dengan tugas, program-program pengenalan pekerjaan) . Sedangkan menurut Menurut Bernardin dan Russell (1998), *Training is defined as any attempt to improve employed performance on a currently held job or one related to it. This usually means changes in spesific knowledges, skills, attitudes, or behaviors. To be effective, training should involve a learning experience, be a planned organizational activity, and be designed in response to identified need.* Sejalan dengan Rivai (2004:226) menegaskan bahwa pelatihan adalah proses sistematis mengubah tingkah laku pegawai untuk mencapai tujuan organisasi. Pelatihan berkaitan dengan keahlian dan kemampuan pegawai dalam melaksanakan pekerjaan saat ini. Pelatihan memiliki orientasi saat ini dan membantu pegawai untuk mencapai keahlian dan kemampuan tertentu agar berhasil melaksanakan pekerjaan.

Berdasar pada pendapat para ahli dapat disimpulkan pelatihan adalah usaha atau kegiatan untuk meningkatkan keterampilan individu untuk meningkatkan kinerja dalam organisasinya, dalam hal ini pelatihan yang diselenggarakan untuk meningkatkan kemampuan para guru PAUD nonformal dalam memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran

1.1. Jenis-jenis Pelatihan

Setiap pendidikan dan pelatihan yang akan diadakan harus selalu memperhatikan sejauh mana pola pendidikan dan pelatihan yang diselenggarakan dapat menjamin proses belajar yang efektif. Menurut Widodo (2015:86), jenis-jenis pelatihan yang biasa dilakukan dalam organisasi antara lain: 1) Pelatihan dalam kerja (on the job training) 2) Magang (apprenticeship) 3) Pelatihan di luar kerja (of-the-job training) 4) Pelatihan di tempat mirip sesungguhnya (vestibule training) 5) Simulasi kerja (job simulation). Selain yang disampaikan Widodo lebih dilengkapi oleh Dessler (2008: 203) jenis atau metode pelatihan diantaranya ada Metode 1) On The job Training Prosedur metode ini informal, observasi sederhana dan mudah serta praktis. 2) Metode Vestibule adalah suatu ruangan isolasi atau terpisah yang digunakan untuk tempat pelatihan bagi pegawai baru yang akan menduduki suatu pekerjaan.. 3) Metode Demonstrasi Suatu demonstrasi menunjukkan dan merencanakan bagaimana suatu pekerjaan atau bagaimana sesuatu itu dikerjakan. 4) Metode Simulasi Metode ini merupakan suatu situasi atau peristiwa menciptakan bentuk realitas atau imitasi dari realitas. 5) Metode Apprenticeship Metode ini adalah suatu cara mengembangkan keterampilan (skill) pengrajin atau pertukangan. 6) Metode Ruang Kelas Metode ini merupakan metode training yang dilakukan didalam kelas walaupun dilakukan di area pekerjaan. Metode ruang kelas adalah kuliah, konferensi, studi kasus, bermain peran dan pengajaran berprogram (programmed instruction). Dalam hal ini pelatihan yang dilakukan oleh tim menggunakan metode demonstrasi dan ruang kelas, namun melalui pertemuan virtual via zoom meeting, dan grup whatsapp.

2. Pengembangan Media

2.1. Pengembangan

Hasibuan (2011) dalam bukunya Manajemen Sumber Daya Manusia mengatakan bahwa Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, Konseptual, dan Moral karyawan sesuai dengan kebutuhan pekerjaan/jabatan melalui pendidikan dan latihan. Siagian & Sondang (2012), menyatakan pengembangan (development) meliputi kesempatan belajar yang bertujuan untuk lebih meningkatkan pengetahuan (knowledge) dan keahlian (skill) yang diperlukan dalam pekerjaan yang sedang dijalani. Pengembangan lebih difokuskan untuk jangka panjang. Selanjutnya digunakan untuk mempersiapkan karyawan sesuai dengan pertumbuhan dan perubahan organisasi.

Pengembangan adalah suatu sistem pembelajaran yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar yang bersifat internal atau segala upaya untuk menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Gagne dan Brings dalam Warsita (2008)

Berdasar pendapat para ahli pengembangan dalam konteks pembelajaran dan pelatihan adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keahlian sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan organisasi.

2.2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu bagi para pendidik untuk menyampaikan pesan atau materi dalam proses pembelajaran, seperti apa yang disampaikan Sutikno (2009: 106) Media sebagai alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan menurut Daryanto (2016 : 4) media adalah yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Sedangkan Menurut Pupuh (2007:67) Dalam aktifitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Sejalan dengan E Marpanaji et all (2018) *learning media in principle is a device used to convey learning material and provide convenience for students in achieving learning objectives*

Berdasar pada pernyataan para ahli dapat disimpulkan media pembelajaran berarti alat bantu untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran untuk peserta didik.

2.3. Manfaat dan Fungsi Media

Basyirudin dan Asnawir (2012:14), mengemukakan fungsi media pengajaran dalam proses belajar siswa sebagai berikut: 1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru. 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi konkret). 3) Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan). 4) Semuaa indra siswa dapat diaktifkan, kelemahan satu indra dapat diimbangi oleh kekuatan indra lainnya. 5) Lebih menarik perhatian dan minat dalam belajar. 6) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya. Sedangkan Fungsi media dalam proses pembelajaran menurut Daryanto (2016: 8), adalah sebagai berikut: 1) Menyaksikan benda dan makhluk hidup yang ada di masa lamoau, sukar didapat dan sukar diamati secara langsung, 2) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung, 3) Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau terjadi di masa lampau, 4) Dengan mudah membandingkan sesuatu, 5) Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat, atau sebaliknya, 6) Mengamati gerakan-gerakan 13 mesin/alat yang sukar diamati secara langsung, 7) Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat, 8) Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak, 9) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat dan temponya masing-masing

3. Animasi dan Animaker

3.1. Animasi

Vaughan (2004) menjelaskan “Animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual Menurut (Munir, 2013) “animasi berasal dari bahasa inggris, animation dari kata to anime yang berarti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar tetap (still image) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera”. Sedangkan menurut Vaughan dalam Binanto (2010:219) menyatakan bahwa “animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup”. Menurut pendapat beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan dan direkam menggunakan kamera untuk membuat presentasi statis menjadi hidup.

Karakter animasi telah berkembang yang dulu mempunyai prinsip sederhana sekarang menjadi beberapa jenis animasi menurut Munir (2013:327) : 1) Animasi dua dimensi atau dwi-matra dikenal dengan nama flat animation. Perkembangan animasi dua dimensi yang cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun. Kartun berasal dari kata Cartoon, yang berarti gambar lucu. Oleh karena itu, film kartun kebanyakan film lucu. Seperti Tom and Jerry, Scooby Doo, Doraemon, dan lain sebagainya. 2) Animasi 3D (3 Dimensi) Animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D (dua dimensi). Dengan animasi 3D karakter yang diperlihatkan tampak seperti hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Contohnya film Toy Story buatan Disney. 3) Stop Motion Animation Animasi ini dikenali sebagai claymation karena menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik ini pertama kali diperkenalkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906. Animasi ini menggunakan plasticin, yaitu bahan lentur seperti permen karet. Tokoh-tokoh dalam animasi Clay dibuat menggunakan rangka khusus untuk kerangka tubuhnya. Setelah itu, di foto gerakan per gerakan. Foto-foto tersebut digabungkan menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton difilm. 4) Animasi Tanah Liat (Clay Animation) Jenis animasi ini jarang kita dengar dan temukan diantara jenis lainnya. Padahal teknik animasi ini bukan termasuk teknik baru tetapi sudah lama sekali, bahkan bisa disebut nenek moyangnya animasi. Animasi ini menggunakan plasticin, yaitu bahan lentur seperti permen karet. Tokoh-tokoh dalam animasi Clay dibuat menggunakan rangka khusus untuk kerangka tubuhnya. Kemudian, kerangka tersebut ditutup dengan plasticin sesuai bentuk tokoh yang ingin dibuat. Bagian-bagian tubuh kerangka ini, seperti kepala, tangan, kaki, bisa dilepas dan dipasang kembali. Foto-foto tersebut digabungkan menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton difilm. 5) Animasi Jepang (Anime) Anime merupakan sebuatan tersendiri untuk film animasi Jepang. Anime mempunyai karakter yang berbeda dibandingkan dengan animasi buatan Eropa. Anime menggunakan tokoh-tokoh karakter dan background yang digambar menggunakan tangan dan sedikit bantuan dari komputer. 6) Animasi GIF Animasi GIF merupakan teknik animasi sederhana yang menggunakan prinsip animasi dasar yang berupa gambar-gambar yang saling dihubungkan.

3.2. Animaker

Animaker adalah suatu perangkat lunak yang menyediakan produk software untuk membuat

video animasi. Animaker punya produk yang bernama animaker whiteboard. Dengan software ini kita bisa membuat whiteboard animation dengan praktis. Animaker menyediakan layanan gratis dan berbayar. Animaker merupakan software pembuatan animasi dengan proses dilakukan secara online. Pada aplikasi ini, background dan karakter yang dibutuhkan telah tersedia. (Khoiriyah, 2020) selanjutnya *Animaker is a simple DIY video making app to create animated videos Animaker is a shockingly simple, cloud based DIY animated video making tool to create amazing personal, business and marketing videos on your own. The inbuilt features and functionality makes Animaker an ideal tool to address the growing demands of video marketing. As a cloud based video animation software, Animaker lets you save all your work on secure cloud servers.* (Store, 2021) dipertegas dalam laman dashboard animaker.com bahwa animaker .com merupakan *A platform for beginners, non-designers & professionals to create Animation and Live-Action videos for every moment of our life.* (animaker.com, 2021)

Berdasarkan beberapa uraian, maka dapat disimpulkan animaker.com adalah software aplikasi untuk membuat animasi yang berbasis online dan memiliki mekanisme fitur yang sederhana untuk dioperasikan dan platform ini sangat mudah digunakan oleh seorang pemula sekalipun.

METODE

1. Metode pelaksanaan kegiatan

Metode yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

- 1.1. Metode kaji tindak, dilakukan dengan menyusun perencanaan kegiatan pelatihan intensif, diimplementasikan, dipantau dan dievaluasi, tindak lanjut implementasi dan perbaikan kegiatan.
- 1.2. Metode pelatihan dengan ceramah, tanya jawab, pemberian motivasi, penugasan, curah pendapat.

2. Rencana kegiatan pengabdian kepada masyarakat

- 2.1. Pendekatan berpusat pada isi program (content-centered approach,) biasanya dalam proses ini ada kegiatan menyusun dan menggunakan isi program pendidikan luar sekolah untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan dan sikap baru dalam bidang tertentu dan untuk membantu peserta didik agar mereka dapat mengadopsi hal-hal baru tersebut. Isi program yang bertujuan agar peserta didik mengadopsi pengetahuan, keterampilan dan sikap.
- 2.2. Teknik belajar-membelajarkan dengan pendekatan partisipatif digunakan untuk memotivasi peserta didik. Sumber belajar berperan untuk membantu peserta didik agar mereka secara bersama-sama dapat mengidentifikasi kebutuhan belajar dan tingkat kemampuan yang mereka miliki, memilih isi program, merencanakan tahapan kegiatan belajar, dan bertanggung jawab untuk melakukan kegiatan belajar.
- 2.3. Evaluasi evaluasi kurikulum dimaksudkan untuk memeriksa kinerja kurikulum secara keseluruhan ditinjau dari berbagai kriteria. Indikator kinerja yang dievaluasi tidak hanya terbatas pada efektivitas saja, namun juga relevansi, efisiensi, kelaikan (feasibility) program.

3. Langkah-Langkah

3.1. Tahap Persiapan

Pemanfaatan platform pembuatan video animasi yang ada di internet oleh para guru PAUD nonformal masih kurang, karena adanya keterbatasan, literasi dan tidak adanya pembimbing dalam memanfaatkannya, sehingga solusi yang tepat bagi mereka berupa pemilihan aplikasi yang mudah digunakan oleh pemula sekalipun dan pelatihan pembuatan video pembelajaran animasi. Penyusunan proposal, penyelenggara melakukannya berdasarkan analisis masalah dan kebutuhan masyarakat serta menggunakan referensi-referensi yang *up to date* berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran. Rekrutmen peserta didik dilakukan dengan cara mengikuti tahap-tahap sebagai berikut: a) Melakukan sosialisasi langsung kepada pengurus dan anggota HIMPAUDI tentang rencana penyelenggaraan pelatihan pengembangan video pembelajaran animasi, b) Melakukan pendaftaran atau pendataan anggota HIMPAUDI yang memenuhi syarat sesuai kriteria calon peserta didik. Kegiatan pendataan dilakukan bersama antara pihak penyelenggara program dengan perwakilan

aparatus pengurus HIMPAUDI .c) Anggota yang sudah didata diberi peluang yang sama untuk mendaftarkan diri sebagai calon peserta didik di jurusan PLS atau melalui HIMPAUDI sebagai tempat penyelenggaraan program kegiatan. d) Melakukan seleksi terhadap calon peserta didik yang sudah mendaftar dengan memperhatikan terpenuhinya kriteria yang ditetapkan.e) Menetapkan calon peserta didik yang dilakukan secara musyawarah antara pihak penyelenggara program dengan pihak HIMPAUDI

3.2. Proses Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran mulai dari teori dan praktek berlangsung selama 4 bulan. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan pada dua tempat yakni di ruang laboratorium pelatihan PLS UNNES, setiap seminggu 2 kali, hari dan jam ditentukan berdasarkan kesepakatan antara peserta didik dengan mitra kerja tenaga pendidik. Setiap kali pertemuan berlangsung 3 jam. Satu bulan *pertama* materi belajar yang disajikan lebih banyak teori, bulan *kedua* dan *ketiga* lebih banyak praktek, bulan *keempat* tentang kewirausahaan dan bulan *kelima* marketing

3.3. Proses Uji Kompetensi

Proses Evaluasi dan Uji kompetensi pembelajaran dilakukan oleh tenaga pendidik (nara sumber teknis) dibalai laboratorium PLS FIP UNNES Teknik evaluasi dengan teknik observasi hasil kerja praktek, melalui penugasan terhadap masing-masing peserta dalam :

3.4. Penguasaan desain naskah akademik media pembelajaran

3.5. Penguasaan disain gambar dan foto dan font

3.6. Penguasaan dan pengetahuan ketrampilan mixing video dan audio

3.7. Penguasaan dan pengetahuan dalam membagikan media melalui web

3.8. Kreativitas hasil disain

3.9. Hasil video animasi pembelajaran.

Seberapa besar penguasaan peserta didik terhadap teori dapat dilihat dari hasil kinerja prakteknya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai dalam pelatihan

1. Memberikan pembelajaran, pelatihan dan pendampingan terhadap guru PAUD nonformal untuk memproduksi media pembelajaran yang berupa video pembelajaran animasi, keterampilan yang dihasilkan diantaranya :
 - 1.1. Guru PAUD nonformal mampu membuat tulisan animasi untuk media pembelajaran dan *mixing* gambar dan audionya.
 - 1.2. Guru PAUD nonformal mampu membuat berbagai gerakan aset gambar yang ada di aplikasi animaker.com untuk media pembelajaran
 - 1.3. Adanya peningkatan kualitas mixing audio dan mastering video yang menggunakan aset gambar dan tulisan yang disediakan oleh animaker.com
2. Peningkatan literasi digital para guru PAUD nonformal di kota Semarang terutama dalam memanfaatkan beberapa aplikasi pembuatan media pembelajaran yang ada di internet, seperti Doodley, dan Toonley.

Para guru PAUD di kota Semarang yang mengikuti pelatihan mendapat ketrampilan baru berupa membuat tulisan dengan motion typewriting dan memadukan dengan background gambar, serta memadukan dengan backsound yang sesuai dengan dengan karakter peserta didik, yaitu anak-anak PAUD, hal ini seseuai dengan apa yang disampaikan oleh para ahli seperti (Eko, 2015), Chris (2012) Bernardin dan Russell (1998), dan Rivai (2004:226) Yang intinya dapat disimpulkan pelatihan adalah usaha atau kegiatan untuk meningkatkan keterampilan individu untuk meningkatkan kinerja dalam organisasinya, dalam hal ini pelatihan yang diselenggarakan untuk meningkatkan kemampuan para guru PAUD nonformal dalam memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran.

Pelatihan merupakan upaya dalam meningkatkan kompetensi, pendidik PAUD nonformal yang dituntut selalu meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya. Pendidik PAUD harus selalu

belajar, baik melalui pendidikan dan pelatihan dalam menjalani proses pendidikan atau pelatihan dibutuhkan adanya motivasi internal yang kuat dan tersedianya media pembelajaran. Guna mendukung pembelajaran dalam pelatihan ini, diperlukan adanya media pembelajaran yang murah, praktis, dan mudah dipahami. Sebagai upaya untuk memfasilitasi ketersediaan media. Media yang dikembangkan haruslah disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat dan disesuaikan dengan karakter peserta didiknya (PAUD). Animaker.com menjadi pilihan yang tepat untuk diberikan kepada para guru sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Jefferly Helianthusonrfri, (2019) dan Khoiriyah, (2020) dimana Animaker adalah suatu perangkat lunak yang menyediakan produk software untuk membuat video animasi. Animaker punya produk yang bernama animaker whiteboard. Dengan software yang ada bisa membuat whiteboard animation dengan praktis. Kelebihan Animaker salah satunya menyediakan layanan gratis dan berbayar. Animaker merupakan software pembuatan animasi dengan proses dilakukan secara online. Pada aplikasi ini, segala aset gambar berupa object manusia, gambar background, voice, sound, dan gerakan telah disediakan dan sangat mudah untuk dioperasikan.

Animaker yang memproduksi video animasi merupakan produk yang cenderung disukai oleh anak-anak terutama pada usia dini, karena diyakini video yang berbentuk animasi dapat memenuhi kebutuhan otak kecil anak dalam tumbuh dan berkembang. Animasi yang ada dan diproduksi dalam aplikasi animaker.com memiliki ciri khas dengan warna-warna yang cerah, berbagai macam gerakan, tema atau pesan sederhana agar mudah dipahami anak-anak, dan dalam pelatihan durasi video yang dibuat disarankan lebih singkat, serta membuat keragaman suara, dan rangsangan lain yang dapat menarik minat anak-anak. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Munir, (2013) dan Binanto, (2010) yang intinya dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan dan direkam menggunakan kamera atau program untuk membuat presentasi statis menjadi hidup.

Peningkatan literasi digital bagi pendidik PAUD dalam menghadapi perkembangan teknologi yang sangat cepat merupakan kunci dan fondasi utama yang harus dimiliki. Program studi Pendidikan Luar sekolah dalam hal ini sebagai penyelenggara pelatihan dalam rangka pengabdian ke masyarakat bersama HIMPAUDI kota Semarang berkomitmen akan terus melakukan upaya meningkatkan literasi digital para pendidik PAUD nonformal di kota Semarang melalui berbagai macam inisiatif kegiatan terutama dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran. Proses pembelajaran saat ini telah mengalami banyak perubahan, dimana penguasaan teknologi berbasis internet menjadi keharusan untuk dimiliki para pendidik, agar mampu mengembangkan proses pembelajaran, sesuai dengan apa yang disampaikan Seperti yang disampaikan Latifah et al., (2012) dalam jurnalnya, media pembelajaran berbasis IT sangat bagus untuk diterapkan saat pembelajaran karena peserta didik lebih tertarik pada media yang berbasis teknologi sehingga peserta didik akan lebih antusias saat kegiatan pembelajaran, dan dipertegas oleh Briggs, (1997) dimana media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran. Pemanfaatan media yang menarik akan meningkatkan mutu dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang sudah dilakukan pelatihan pengembangan media pembelajaran video animasi platform animaker.com bagi pendidik paud nonformal di kota Semarang, meliputi pembuatan akun, mengaktifkan akun, hingga memahami desain interface dashboard animaker.com dan membuat animasi tulisan dan *motion* aset yang disediakan provider. Peserta sangat tertarik untuk mengikuti pelatihan, karena sifat dari aplikasi ini adalah *zero technical*, dan *zero skill* semua aset sudah disediakan dan tinggal menyetting sesuai dengan kebutuhan. Kegiatan tindak lanjut dari pelatihan berupa pendampingan melalui grup whatsapp yang dibuat secara bersama antara tim pengabdian dan peserta dari HIMPAUDI kota Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

animaker.com. (2021). *dashboard*. <https://www.animaker.com/>

- Bernardin & Russel. (1998). *Human Resource Management: An Experiential Approach*. Mc Graw-Hill.
- Briggs, L. J. (1997). *Instructional Design*. Educational Technology Publications Inc.
- Eko, W. S. (2015). *Manajemen Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Pustaka Pelajar.
- Khoiriyah, D. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V", *JPGSD., Volume 08*, 5.
- Latifah, A. M., Wan Nasyrudin, W. A., & Nurul Hidayah, A. Z. et al. (2012). Penerapan Nilai Murni dan Pembentukan Jati Diri Kanak-kanak Prasekolah Melalui Penggunaan Multimedia. *Jurnal Hadhari Special Edition (2012) 51-65*, 51–65.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Munir. (2013). *MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Rivai, V. (2004). *Manajemen Sumber Daya Manusia Untuk Perusahaan*. Grafindo.
- Siswanto, Y., Sutarto, J., & Mulyono, S. E. (2018). E-training based on Determination of Education and Training Models of Early Childhood Teachers Education Programs. *Journal of Nonformal Education*, 4(2), 107–118. <https://doi.org/10.15294/jne.v4i2.15517>
- Store, chrome web. (2021). *No Title*. <https://chrome.google.com/webstore/detail/animaker-animated-video-m/fimmdhnlnpjihpbkafmffpolhbdjmgjj?hl=id>
- Suheri, A. (2006). *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Elec media Komputindo.
- Vaughan, T. (2004). *Multimedia : Making It Work* (6th ed.). ANDI.