



## Pemanfaatan Aplikasi Animaker Dalam Pembuatan Media Pembelajaran

Edward Robinson<sup>1\*</sup>, Yasir Hasan<sup>2</sup>

<sup>1\*</sup>Universitas Budi Darma, Indonesia, email: edward@gmail.com

<sup>2\*</sup>Universitas Budi Darma, Indonesia, email: yasirhasan@gmail.com

\*corresponding author)

### Info Artikel

**Diajukan:** -  
**Diterima:** -  
**Diterbitkan:** -

**Kata Kunci:**  
Aplikasi, Aminaker, Media,  
Pembelajaran, Teknologi,  
Belajar, Animasi

**Keywords:**  
Applications, Aminaker, Media,  
Learning, Technology, Learning,  
Animation



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2023 Edward Robinson

### Abstrak

Peranan media pembelajaran dalam menyukseskan tujuan pendidikan kepada peserta didik memiliki peranan yang sangat penting. Media pembelajaran yang baik tentunya dapat membantu setiap elemen pelaksana kegiatan pembelajaran untuk menyukseskan setiap kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai salah satu alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang dapat digunakan sebagai perantara guru dengan siswa dalam memahami materi agar lebih efektif dan efisien. Salah satu aplikasi yang umum digunakan dalam pembuatan media pembelajaran adalah aplikasi yang telah disediakan oleh microsoft office yaitu power poin. Namun aplikasi ini membutuhkan keahlian dalam pembuatan media interaktif yang lebih menarik, karena dibutuhkan pemahaman terhadap animasi. Sebagai aplikasi berbasis teknologi, aplikasi animaker sangat baik digunakan oleh para guru untuk membuat media materi pembelajaran bagi para murid menjadi lebih efektif dan menarik. Sebagai sebuah web tools, guru dapat mendesain materi pelajaran menjadi lebih menari dan interaktif, karena web online ini menyediakan fitur-fitur untuk membuat presentasi dalam bentuk animasi maupun video. Dengan menggunakan aplikasi animaker, guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan untuk peserta didik, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan. Pelatihan ini bertujuan untuk pelatihan pemanfaatan animaker dalam pembuatan dan desain media pembelajaran bagi guru untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga minat belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

### Abstract

The role of learning media in achieving educational goals for students has a very important role. Good learning media can certainly help every element implementing learning activities to make each learning activity a success. Learning media can be used as a physical or non-physical tool that can be used as an intermediary between teachers and students in understanding the material to be more effective and efficient. One of the applications commonly used in creating learning media is the application provided by Microsoft Office, namely Power Point. However, this application requires expertise in creating more interesting interactive media, because it requires an understanding of animation. As a technology-based application, the Animaker application is very good for teachers to use to make learning media for students more effective and interesting. As a web tool, teachers can design lesson material to be more interesting and interactive, because this online website provides features for creating presentations in the form of animations or videos. By using the animaker application, teachers can teach knowledge, creativity and skills to students, so that this media can also be used in various domains of life. This training aims to train the use of animakers in creating and designing learning media for teachers to produce more interesting and interactive learning media, so that students' interest in learning can be increased.

## 1. PENDAHULUAN

Pendahuluan Pemanfaatan teknologi multimedia dalam upaya pencapaian target kegiatan pembelajaran oleh guru sangat berperan penting. Kehadiran multimedia di dalam penyampaian materi-materi ajar oleh guru akan semakin menarik bagi peserta ajar, sehingga sasaran capaian pembelajaran yang telah diatur dan disusun sebelumnya oleh guru dapat lebih maksimal.

Media Pembelajaran adalah suatu alat yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu didalam maupun diluar ruangan. Dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi guru dan siswa mengenal tentang media pembelajaran agar terjadi proses belajar yang baik, aktif, dan bermanfaat. Manfaat media pembelajaran bagi seorang guru adalah menciptakan penalaran bagi siswa, membantu siswa agar berfikir kreatif dan aktif. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah mencoba untuk bekerja membuat sesuatu dari penalaran tersebut menjadi nyata, membuat karya yang kreatif dan menjadi siswa yang aktif. Sehingga membantu guru dan siswa mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami siswa dan menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik jika disesuaikan dengan pembelajarannya. Seorang guru mampu menyesuaikan media pembelajaran dengan pembelajaran apa yang sedang dilakukan.

Salah satu perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran saat ini yaitu aplikasi animaker. Aplikasi animaker merupakan aplikasi web online yang didalamnya terdapat berbagai fitur yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, video animasi kartun yang dapat digunakan dengan sangat mudah. Penggunaannya serta manfaatnya itu untuk membuat media ajar yang menarik dengan desain yang ada. Guru dan siswa berkreasi menciptakan suatu karya yang menarik untuk ditampilkan sebagai media pembelajaran di kelas.

Pelatihan pemanfaatan aplikasi animaker dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini sangat penting diberikan kepada tenaga pelajar atau guru, dengan harapan guru mampu menggunakan teknologi yang canggih untuk membuat kegiatan belajar yang kreatif dan lebih interaktif sehingga materi-materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan diterima oleh peserta didik.

Sesuai dengan tema pengabdian kepada masyarakat yaitu pemanfaatan aplikasi animaker untuk membangun media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut (1) Memperkenalkan kepada guru-guru tentang konsep-konsep dasar dan teknik dalam penyusunan dan pembuatan media pembelajaran yang interaktif. (2) Mengenalkan dan memberikan pelatihan pengenalan interface aplikasi animaker. (3) Memberikan pelatihan bagi guru untuk menyusun dan membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi animaker.

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Aplikasi**

Aplikasi adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel (Sulaeman & Inayatulloh, 2023). Aplikasi berasal dari kata application yang artinya penerapan lamaran penggunaan. Menurut Jogiyanto aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan kedalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan hal atau permasalahan yang ada sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal data, permasalahan, dan pekerjaan itu sendiri (Angkasa & others, 2022).

Jadi aplikasi merupakan sebuah transformasi dari sebuah permasalahan atau pekerjaan berupa hal yang sulit difahami menjadi lebih sederhana, mudah dan dapat dimengerti oleh pengguna. Sehingga dengan adanya aplikasi, sebuah permasalahan akan terbantu lebih cepat dan tepat (Firdaus Bintang Putra et al., 2023).

Menurut Kamus Kamus Besar Bahasa Indonesia, Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu (KBBI, 2019).

Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna. Aplikasi merupakan rangkaian kegiatan atau perintah untuk dieksekusi oleh komputer.

Program merupakan kumpulan instruction set yang akan dijalankan oleh pemroses, yaitu berupa software. Bagaimana sebuah sistem komputer berpikir diatur oleh program ini. Program inilah yang mengendalikan semua aktifitas yang ada padapemroses. Program berisi konstruksi logika yang dibuat oleh manusia, dan sudah diterjemahkan ke dalam bahasa mesin sesuai dengan format yang ada pada instructionset (Harahap, 2022).

Program aplikasi merupakan program siap pakai. Program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain. Contoh - contoh aplikasi ialah program pemroses kata dan Web Browser. Aplikasi akan menggunakan sistem operasi (OS) komputer dan aplikasi yang lainnya yang mendukung. Istilah ini mulai perlahan masuk ke dalam istilah Teknologi Informasi

semenjak tahun 1993, yang biasanya juga disingkat dengan app. Secara historis, aplikasi adalah software yang dikembangkan oleh sebuah perusahaan. App adalah software yang dibeli perusahaan dari tempat pembuatnya. Industri PC tampaknya menciptakan istilah ini untuk merefleksikan medan pertempuran persaingan yang baru, yang paralel dengan yang terjadi antar sistem operasi yang dimunculkan (Sari et al., 2022).

## 2.2 Klasifikasi Aplikasi

Aplikasi software yang dirancang untuk penggunaan praktis khusus. Klasifikasi aplikasi dapat dibagi menjadi 2 (dua) yaitu (Budimartono et al., 2022):

1. Aplikasi software spesialis, program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu.
2. Aplikasi paket, dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk jenis masalah tertentu. Macam-macam data yang digunakan untuk membuat aplikasi adalah:
  - a. Data Sumber (source data), ialah fakta yang disimpan di dalam basis data, misalnya: nama, tempat lahir, tanggal lahir, dan lain-lain.
  - b. Meta Data, digunakan untuk menjelaskan struktur dari basis data, type dan format penyimpanan data item dan berbagai pembatas (constraint) pada data.
  - c. Data Dictionary atau Data Repository, digunakan untuk menyimpan informasi katalog skema dan pembatas serta data lain seperti: pembakuan, deskripsi program aplikasi dan informasi pemakai.
  - d. Overhead Data, berisi linked list, indeks dan struktur data lain yang digunakan untuk menyajikan relationship record.

Klasifikasi aplikasi dapat digolongkan menjadi beberapa kelas dan dari masing-masing kelas itu sendiri mempunyai pengertian yang berbeda dari setiap kelasnya, antara lain (Budimartono et al., 2022):

1. Perangkat Lunak Perusahaan (Enterprise Software)  
Perangkat Lunak Perusahaan (Enterprise Software) adalah aplikasi yang digunakan perusahaan untuk melakukan pengorganisasian kegiatan perusahaan.
2. Perangkat Lunak Infrastruktur Perusahaan (Enterprise Infrastructure Software)  
Perangkat Lunak Infrastruktur Perusahaan (Enterprise Infrastructure Software) adalah aplikasi yang dibuat untuk menyediakan kemampuan umum yang dibutuhkan untuk membantu perangkat lunak perusahaan (enterprise software).
3. Perangkat Lunak Informasi Kerja (Information Worker Software)  
Perangkat Lunak Informasi Kerja (Information Worker Software) adalah aplikasi yang biasa dipakai untuk menunjukkan kebutuhan individual untuk membuat dan mengolah informasi. Umumnya untuk tugas-tugas individu dalam sebuah departemen.
4. Perangkat Lunak Media Dan Hiburan (Content access software Software)  
Perangkat Lunak Media Dan Hiburan (Content access software Software) adalah aplikasi yang biasa digunakan untuk mengakses konten tanpa editing, tapi bisa saja termasuk software yang memungkinkan mengedit konten. Seperti software yang menunjukkan kebutuhan individu dan grup untuk mengkonsumsi hiburan digital dan mempublikasikan konten digital.
5. Perangkat Lunak Pendidikan (Educational Software)  
Perangkat Lunak Pendidikan (Educational Software) adalah aplikasi yang hampir sama dengan Perangkat Lunak Media Dan Hiburan (Content access software Software) tapi biasanya menampilkan konten yang berbeda.
6. Perangkat Lunak Pengembangan media (Media Development Software)  
Perangkat Lunak Pengembangan media (Media Development Software) adalah aplikasi yang digunakan untuk menunjukkan kebutuhan individu untuk menghasilkan media cetak dan elektronik, umumnya pada bidang komersial atau pendidikan.
7. Perangkat Lunak Pengembangan Produk (Product Engineering Softwar)  
Perangkat Lunak Pengembangan Produk (Product Engineering Software) adalah aplikasi yang biasa digunakan untuk pengembangan produk hardware dan software

## 2.3 Media Pembelajaran

Tiap proses belajar mengajar tentu harus menggunakan suatu media tertentu agar dapat berjalan efektif dan lancar. Adanya media pembelajaran sangat penting agar proses belajar mengajar bisa tersampaikan dengan baik, dari guru ke murid.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari si pengirim kepada si penerima dalam sebuah proses komunikasi yang berlangsung (Banat et al., 2022).

Sedangkan menurut KBBI, media dapat diartikan sebagai perantara, penghubung, alat (sarana)

komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk, yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya) (KBBI, 2019).

Jadi, secara umum bisa diartikan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik.

Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa.

Hal ini dikarenakan media berperan sebagai alat perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga murid tidak mudah bosan dalam mengikuti proses belajar-mengajar. Meski begitu, perlu dicatat bahwa pemilihan media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai [5].

## 2.4 Aplikasi Animaker

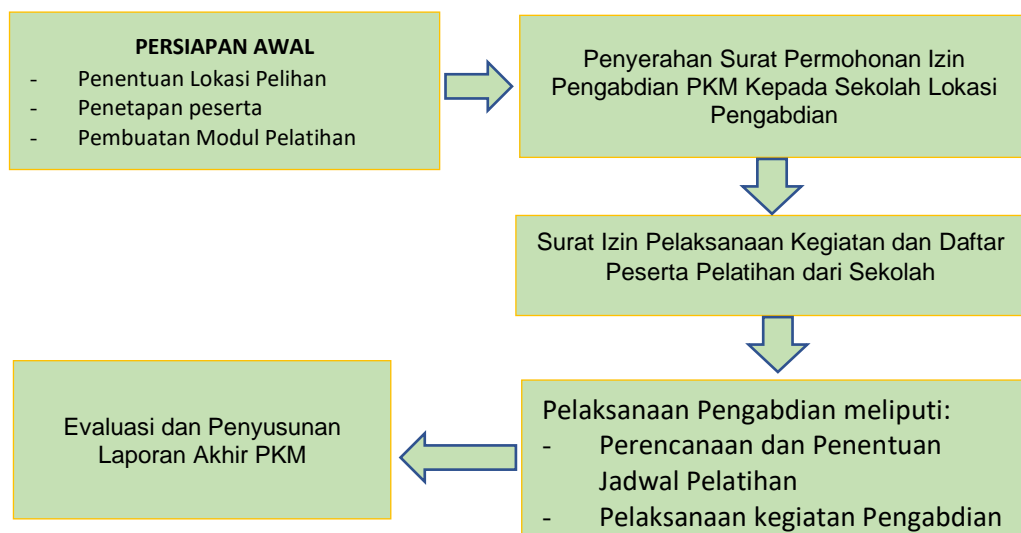
Animaker adalah web online untuk membuat presentasi atau video animasi kartun yang digunakannya dengan mudah. Selain itu, animaker juga menyediakan dalam pembuatan video animasi, yang memungkinkan Anda membuat suatu konten yang menarik. Web tool ini sudah menyediakan semua materi dan alat yang dibutuhkan untuk membuat video animasi secara professional. Animaker ini dapat digunakan untuk membuat video tutorial, video penjelasan pelajaran, video infografis, video presentasi, dan lain-lain. Penggunaannya cukup mudah, dengan cara mendrag dan lepaskan elemen yang sudah tersedia seperti karakter, ikon, latar belakang, dan audio-visual (Sidabutar & Reffina, 2022).

Animaker memiliki fitur-fitur yang sudah disediakan, seperti animasi tulisan tangan, efek transisi, ikon-ikon, animasi kartun, latar belakang musik, dan lain-lain. Sehingga memudahkan Anda untuk membuat video animasi. Animaker juga dapat mengedit video, mengedit transisi seperti adegan, tulisan, latar belakang, menambahkan efek pop up, dan mengedit animasi karakter.

Kelebihan dari Animaker yaitu mudah digunakan untuk pembuatan videonya, sudah disediakan animasi-animasi yang menarik dan sudah dikategorikan dari Animakernya, seperti animasi untuk edukasi, bisnis, promosi, dan sebagainya. Animaker dapat dijadikan video pembelajaran yang sangat menarik untuk digunakan dengan fitur-fitur gambar bergerak atau karakter yang disediakan. Serta dapat digunakan secara gratis untuk versi dengan fitur dasar. Kekurangan dari animaker ini terdapat fitur-fitur yang berbayar, semakin sulit tingkatan template dan fitur-fiturnya, maka diharuskan untuk berbayar, untuk berbayar sebagai pelanggan dalam animaker setidaknya harus membayar dari Rp 140.000,00—Rp 1.000.000,00 dapat memilih dengan sistem pembayaran perbulan atau pertahun yang disesuaikan dengan fitur-fitur yang diberikan. Ketika sudah berlangganan, maka watermark animaker di dalam video akan hilang.

## 3. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan merupakan urutan langkah didalam pelaksanaan kegiatan, dimulai pada tahap awal hingga sampai penyusunan laporan kegiatan.



**Gambar 1.** Metode Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Pelaksanaan Kegiatan

Program pelatihan kepada masyarakat dilaksanakan di Laboratorium Komputer Sekolah SMK Maduma Pandan yang dilaksanakan pada tahun 2022. Peserta pelatihan adalah guru di sekolah SMK Maduma Pandan yang berjumlah 15 orang.

SMK Maduma Pandan merupakan salah satu bagian dari institusi Pendidikan yang berusaha untuk meningkatkan kualitas dan mutu proses pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan dari teknologi. Salah satu hal yang perlu dikembangkan di sekolah ini adalah pemanfaatan multimedia pembelajaran yang lebih interaktif agar guru dapat lebih optimal dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Adapun kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh tim adalah memberikan pelatihan pemanfaatan edmodo dalam pelaksanaan pembelajaran rak jauh bagi guru di sekolah SMK Maduma Pandan, sehingga diharapkan masing-masing guru memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran yang lebih interaktif secara praktis dan mudah.

### 4.2. Tingkat Pemahaman Tentang Kegiatan Yang Berlangsung

Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan ini sangat antusias diikuti oleh seluruh guru di sekolah SMK Maduma Pandan. Para peserta menunjukkan keseriusan dan sangat tertarik dengan tools dan elemen desain yang ada pada edmodo. Para peserta sangat antusias mengikuti pelatihan ini dari awal hingga selesai.

Berdasarkan pemantauan tim selama pelaksanaan pelatihan, memang diketahui bahwa masih banyak guru yang masih belum familiar dengan teknik desain dan penggunaan komputer, namun dengan bantuan dan penjelasan materi oleh instruktur pelatihan maka diketahui bahwa peserta pelatihan mampu memahami dan mengimplementasikan materi pelatihan mulai dari penyiapan materi, penginputan materi sampai pada desain pada template edmodo.

Keberhasilan tersebut diketahui dari project yang dihasilkan oleh masing-masing peserta yaitu menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif berdasarkan mata pelajaran yang dibawakan oleh masing-masing peserta.

### 4.3. Dokumentasi Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan di sekolah SMK Maduma Pandan dalam, berikut beberapa foto dokumentasi.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan PKM

## 5. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pelatihan pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini kepada guru di sekolah SMK Maduma Pandan adalah sebagai berikut, (1) Tim pelaksana telah berhasil melaksanakan pelatihan pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran kepada guru di sekolah SMK Maduma Pandan. (2) Para peserta pelatihan sangat antusias mengikuti pelatihan yang dilaksanakan dan memiliki respons yang positif. (3) Para peserta pelatihan mampu memahami materi yang diberikan karena di kemas untuk dapat dengan mudah dipahami.

## DAFTAR PUSTAKA

- Angkasa, S., & others. (2022). RANCANG BANGUN APLIKASI PERHITUNGAN BONUS PADA TOKO ACHMAD BAIHAKI BERBASIS VISUAL BASIC 10. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Komputer Pranala*, 17(2), 79–84.
- Banat, A., Febrianti, M., Martiani, M., Juwita, J., & Gustini, G. (2022). Pendampingan Penggunaan Teknologi Media dan Internet Bagi Pengurus Bumdes Teratai Indah Desa Nanti Agung Ilir Talo Kabupaten Seluma. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 1(1), 33–36.
- Budimartono, T. N., Widodo, R. B., & Irawan, P. L. T. (2022). Perancangan Aplikasi Realtime Berbasis Desktop dengan Sensor IMU pada Klasifikasi Gerakan Semaphore Menggunakan Metode CNN. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Ma Chung*, 2, 75–88.
- Firdaus Bintang Putra, F., Hendra Ferdianto, H., & M Alifan Ichsandi, A. (2023). *Analisis Aplikasi WEB SI KENAL Terminal Kesamben Blitar Dan Rancang Bangun Sistem Monitoring Terminal Berbasis WEB*.
- Harahap, M. (2022). Perancangan Perangkat Lunak Teks Editor Bahasa C Menggunakan Metode Lexical Analyzer. *Bulletin of Artificial Intelligence*, 1(1), 13–16.
- KBBI. (2019). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. KBBI.
- Sari, I. P., Syahputra, A., Zaky, N., Sibuea, R. U., & Zakhir, Z. (2022). Perancangan sistem aplikasi penjualan dan layanan jasa laundry sepatu berbasis website. *Blend Sains Jurnal Teknik*, 1(1), 31–37.
- Sidabutar, N. A. L., & Reflina, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA dengan Aplikasi Animaker pada Materi Vektor. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1374–1386.
- Sulaeman, F. S., & Inayatulloh, F. Z. (2023). Pembuatan Aplikasi Pengolahan Data Point Pelanggaran Siswa Berbasis Web. *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 7(1), 29–35.