



Pendampingan Penerapan Media Berbasis Animaker guna Meningkatkan Kualitas Guru PJOK

¹Silvi Aryanti, ²Iyakrus, ³Destriana, ⁴Destriani, ⁵Samsul Azhar, ⁶Karina Alisya Putri, ⁷Naila Zafhira Yunizar

^{1,2,3,4,5,6,7} Universitas Sriwijaya

Email korespondensi: silviaryanti@fkip.unsri.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 24 th November 2025 Revised: 2 th February 2026 Published: 4 th February 2026	<i>One aspect of teachers pedagogical competence pedagogical competence in organizing educational learning is demonstrated through the use of learning media according to the characteristics of students. The problem found by junior high school physical education teachers in Ogan Ilir Regency is the lack of knowledge and utilization of science and technology in the form of animaker-based learning media, not yet understanding how to utilize Animaker optimally. The purpose of this community service activity is to provide training and mentoring on the application of animaker-based learning media to improve teacher skills. The methods used are lecture, question and answer and simulation methods. The results of community service activities, namely the pre-test results, can be seen that the interest of participants in participating in the service activities was 93.8%, experiencing an increase in the post-test of 6.2%. According to participants, 100% considered the importance of learning innovation in the digital era. The pre-test results regarding knowledge of animaker learning media were 54.8%, increasing after being given training materials and animaker mentoring by 35.2% during the post-test to 100%. Participants, 35.5%, knew how to operate animaker-based learning media according to the pre-test results, experiencing an increase of 64.5% during the post-test to 100%. The implication is that Animaker-based learning media can be applied as a reference for teaching materials for teachers. The conclusion is that training and mentoring activities using Animaker-based media for teachers have a positive impact, namely improving the quality of physical education teachers.</i>
Keywords: Mentoring; Media; Animaker; Physical Education	

Informasi Artikel	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 24 November 2025 Direvisi: 2 Februari 2026 Dipublikasi: 4 februari 2026	Kompetensi pedagogik guru dalam menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik adalah melalui penggunaan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik. Permasalahan ditemukan guru PJOK SMP di Kabupaten Ogan Ilir minim pengetahuan dan pemanfaatan IPTEK berupa media pembelajaran berbasis animaker, belum memahami cara memanfaatkan Animaker secara optimal. Tujuan kegiatan pengabdian ini yaitu melakukan pelatihan dan pendampingan penerapan media pembelajaran berbasis animaker untuk meningkatkan keterampilan guru. Metode kegiatan yang digunakan yaitu metode ceramah, tanya jawab dan simulasi. Hasil utama kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu hasil pre-test dapat terlihat bahwa ketertarikan peserta mengikuti kegiatan pengabdian sebesar 93,8% mengalami peningkatan post-test sebesar 6,2%. Menurut peserta sebesar 100% menganggap bahwa pentingnya inovasi pembelajaran di era digital. Hasil pre-test tentang pengetahuan media
Kata kunci Pendampingan; Media ; Animaker ; Pendidikan Jasmani	

pembelajaran animaker sebesar 54,8% mengalami peningkatan setelah diberikan materi pelatihan dan pendampingan animaker sebesar 55,2% saat post test menjadi 100%. Peserta sebesar 35,5% mengetahui cara mengoperasikan media pembelajaran berbasis animaker sesuai hasil pre-test mengalami peningkatan sebesar 64,5% saat post test menjadi 100%. Implikasi yaitu media pembelajaran berbasis animaker dapat diterapkan sebagai referensi bahan ajar pada guru. Kesimpulan yaitu dengan adanya kegiatan pelatihan dan pendampingan media berbasis animaker pada guru memberikan dampak positif yaitu kualitas guru PJOK dapat ditingkatkan.

PENDAHULUAN

Pendidik yang profesional menurut Permendiknas No.16 tahun 2007, guru wajib memiliki empat kompetensi, salah satunya adalah kompetensi pedagogik (Depdiknas, 2007). Kompetensi pedagogik yaitu kemampuan guru dalam memahami karakteristik peserta didik, memiliki pemahaman tinggi mengenai teori belajar, mengembangkan kurikulum, menyelenggarakan proses pembelajaran yang mendidik memanfaatkan teknologi, mengembangkan kemampuan siswa, melaksanakan penilaian proses serta hasil belajar, memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi, dan melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan mutu pembelajaran (Nirmala et al., 2022). Salah satu kompetensi pedagogik guru dalam menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik adalah melalui penggunaan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik. Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menciptakan pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif ditandai dengan keaktifan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran (Chang et al., 2018). Media pembelajaran merupakan salah satu aspek terpenting dalam proses pembelajaran, karena akan membantu siswa dalam memahami ceramah yang diberikan oleh guru. Seiring tumbuhnya teknologi informasi di Era Industrial 4.0, maka sebaiknya media pembelajaran yang digunakan juga menggunakan teknologi informasi terbaru yang dibuat semenarik mungkin sehingga menimbulkan semangat siswa dalam memperhatikan dan memahami mata pelajaran yang diajarkan (Kurniawati et al., 2021). Hanya saja dalam menggunakan media pembelajaran, Guru harus bisa memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan serta guru pun harus menyesuaikan dengan karakter dari peserta didik dalam memilih media pembelajaran (Amelia Wulandari et al., 2023). Menggunakan media pendidikan dapat membantu siswa belajar lebih cepat dan menyimpan lebih banyak informasi dengan memungkinkan untuk terlibat dengan pelajaran pada tingkat yang lebih dalam (P. Dita, 2022). Media pembelajaran yang menarik dapat melatih kreatifitas guru-guru dalam mengonsep materi yang diajarkan (Aryanti et al., 2021). Pentingnya media pembelajaran inovatif di era digital sebagai bagian kompetensi pedagogik sehingga menjadi lebih kreatif dalam penyajian materi ajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu media berbasis Animaker.

Berdasarkan hasil analisis situasi saat *Forum Group Discussion* (FGD) dengan MGMP PJOK SMP di Kabupaten Ogan Ilir ditemukan permasalahan yaitu Guru PJOK SMP minim pengetahuan dan pemanfaatan IPTEK berupa media pembelajaran berbasis animaker, belum memahami cara memanfaatkan Animaker secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan pendampingan agar penggunaan Animaker dalam pembelajaran dapat berjalan efektif.

Berdasarkan kelebihan Animaker yang mudah, gratis, dan menarik (Badri Munawar et al., 2020; Helaluddin, 2019), serta efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar (Kusumawardani et al., 2022) dan keterampilan guru (Nirmala et al., 2024). Platform animaker dipilih sebagai solusi yang terbukti efektif bagi siswa dalam memahami materi, meningkatkan hasil belajar siswa, dan mampu mengembangkan pola pembelajaran yang efektif di kelas (Prihantoro, 2020). Animaker dipilih karena platform ini mudah digunakan untuk pemula. Selain, gratis dan dapat diakses oleh siapa saja, platform Animaker memberikan

fasilitas yang lengkap untuk mendukung pembuatan video animasi yang menarik untuk digunakan sebagai video pembelajaran di kelas (Widihastuti, 2024). Media video animasi audiovisual berbasis animaker membantu meningkatkan hasil belajar siswa (Kusumawardani et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran berbasis animaker memiliki dampak yang positif bagi guru. Media pembelajaran animaker merupakan inovasi pembelajaran karena memanfaatkan IPTEK sehingga dapat meningkatkan kualitas guru-guru.

Berdasarkan permasalahan mitra dan didukung dengan hasil pengabdian kepada masyarakat terdahulu maka penulis tertarik untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Media Berbasis Animaker sebagai Inovasi Pembelajaran Guna Meningkatkan Kualitas Guru PJOK SMP di Kabupaten Ogan Ilir.

Tujuan dan manfaat pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru PJOK SMP di Kabupaten Ogan Ilir dengan memberikan pelatihan dan pendampingan berupa penggunaan media Animaker dengan materi permainan bola voli.

METODE

Program pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada tanggal 1 Oktober – 21 Oktober 2025 di SMP Negeri 1 Indralaya beralamatkan Jl. Lintas Timur Km. 35 Indralaya Kab. Ogan Ilir, Sumatera Selatan. Mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu MGMP PJOK SMP Kabupaten Ogan Ilir. Jarak tempuh dari kampus universitas sriwijaya indralaya ke lokasi pengabdian SMP Negeri 1 Indralaya yaitu 5,5 km. Peserta pengabdian kepada masyarakat berjumlah enam puluh orang yang merupakan guru PJOK di Kabupaten Ogan Ilir.

Solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan yang permasalahan yang dihadapi mitra MGMP PJOK SMP di Kabupaten Ogan ilir yaitu melakukan pelatihan dan pendampingan penerapan media pembelajaran berbasis Animaker materi permainan bola voli dengan penyampaian pengetahuan yang berkaitan dengan media berbasis animaker, kegunaannya, langkah-langkah dalam mengakses media berbasis animaker serta mempraktekkan dalam menggunakan media berbasis animaker pada guru PJOK SMP di Kabupaten Ogan Ilir. Instrumen pada kegiatan ini pre-test dan post-test yaitu menggunakan kuisioner pengetahuan dan sikap/minat.

Metode pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu sebagai berikut:

1) Metode ceramah

Metode ceramah yaitu memberikan penjelasan kepada Guru PJOK SMP di Kabupaten Ogan Ilir mengenai media pembelajaran berbasis animaker materi permainan bola voli, memotivasi guru-guru dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas diri.

2) Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab ini memberikan kesempatan kepada Guru PJOK di Indralaya untuk bertanya tentang media pembelajaran berbasis animaker materi permainan bola voli. Metode Tanya jawab bertujuan agar peserta pengabdian kepada masyarakat dapat menggali informasi dan pengetahuan tentang video pembelajaran.

3) Metode Simulasi

Metode simulasi merupakan metode yang tepat untuk mempraktekkan langsung tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis animaker materi permainan bola voli. Guru PJOK SMP di Kabupaten Ogan Ilir diberikan langkah-langkah dalam mengakses media pembelajaran berbasis animaker menggunakan telpon genggam/leptop. Dengan metode simulasi guru-guru PJOK di Indralaya memiliki keterampilan dalam memanfaatkan IPTEK dan mengidentifikasi kesulitan yang dialami selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Tahapan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yaitu sebagai berikut:

1) Sosialisasi

Pada tahapan sosialisasi ini, guru-guru PJOK SMP di Ogan Ilir diberikan materi tentang media pembelajaran animaker serta langkah-langkah dalam pemanfaatannya, kemudian diharapkan memahami materi.

2) Pelatihan

Tahapan ini yaitu Guru-guru PJOK SMP di Ogan Ilir diberikan pelatihan tentang penerapan media pembelajaran animaker dengan materi permainan bola voli. Guru-guru PJOK SMP di Ogan Ilir diharapkan dapat membuat storyboard media pembelajaran materi PJOK.

3) Penerapan Teknologi

Penerapan teknologi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah Media pembelajaran berbasis animaker permainan bola voli yang dapat diakses melalui scan barcode. Guru-guru PJOK SMP di Ogan Ilir diharapkan dapat menerapkan teknologi berbasis media animaker.

4) Pendampingan dan Evaluasi

Tahapan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu guru-guru PJOK di Kabupaten Ogan Ilir diberikan pendampingan tentang penerapan media pembelajaran animaker permainan bola voli. Guru-guru dapat mengakses media pembelajaran Animaker menggunakan telepon genggam maupun laptop. Setelah diberikan pendampingan yaitu evaluasi dengan melihat pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah diselenggarakan yaitu sebagai berikut:

1) Sosialisasi

Pada tahap awal yaitu memberikan sosialisasi kepada guru-guru PJOK di Kabupaten Ogan Ilir ditemukan bahwa minat dan antusias yang tinggi untuk aktif bertanya selama sesi sosialisasi.



Gambar 1. Sosialisasi Media Pembelajaran Berbasis Animaker

2) Pelatihan

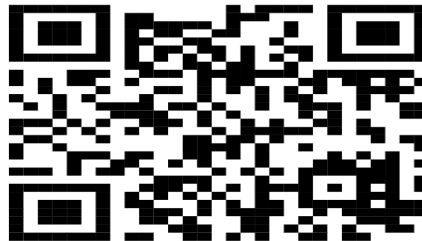
Pada tahap pelatihan ditemukan bahwa guru PJOK SMP di Kabupaten Ogan Ilir telah memahami tahapan-tahapan penerapan media pembelajaran berbasis animaker.



Gambar 2. Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Animaker

3) Penerapan Teknologi

Temuan pada tahapan ini yaitu guru PJOK SMP di Kabupaten Ogan Ilir dapat menerapkan teknologi yaitu media pembelajaran berbasis animaker. Guru PJOK SMP di Kabupaten Ogan Ilir dapat mengakses media pembelajaran berbasis animaker menggunakan scan barcode dan modul penggunaan penerapan media animaker.



Gambar 3. Barcode dan Modul Penggunaan Media Berbasis Animaker

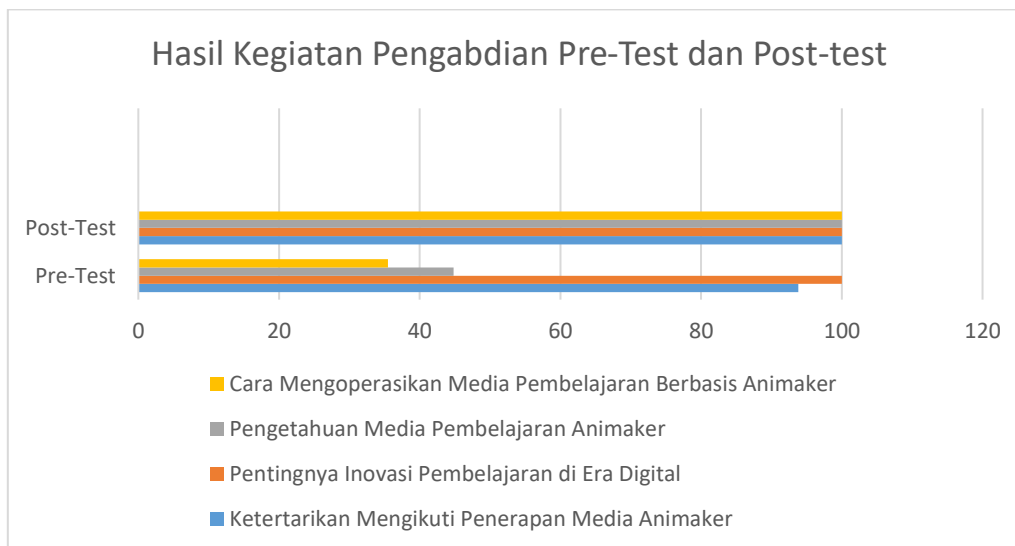
4) Pendampingan dan Evaluasi

Temuan pada tahap ini yaitu guru-guru PJOK di Kabupaten Ogan Ilir sudah memahami dan didampingi dalam menggunakan media pembelajaran berbasis animaker.



Gambar 4. Kegiatan Pendampingan

Adapun hasil evaluasi utama kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu sebagai berikut:



Gambar 5. Hasil Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Berdasarkan hasil pre-test dapat terlihat bahwa peserta tertarik mengikuti kegiatan pengabdian yaitu pendampingan penerapan media animaker sebesar 93,8% mengalami peningkatan post-test sebesar 6,2%. Menurut peserta sebesar 100% menganggap bahwa pentingnya inovasi pembelajara di era digital. Hasil pre-test tentang pengetahuan media pembelajaran animaker sebesar 44,8% mengalami peningkatan setelah diberikan materi pelatihan dan pendampingan animaker sebesar 55,2% saat post test menjadi 100%. Peserta sebesar 35,5% mengetahui cara mengoperasikan media pembelajaran berbasis animaker sesuai hasil pre-test mengalami peningkatan sebesar 64,5% saat post test menjadi 100%.

Kegiatan pelatihan dan pendampingan penerapan media pembelajaran berbasis Animaker pada guru PJOK SMP Kabupaten Ogan Ilir telah dilaksanakan sesuai perencanaan yang meliputi tahap sosialisasi, pelatihan, praktik penyusunan media, dan evaluasi kemampuan peserta. Adanya peningkatan kemampuan guru meliputi mengenal, memahami, dan mengoperasikan Animaker sebagai media pembelajaran inovatif.

Tahap pre-test terlihat bahwa guru belum paham tentang media Animaker sebagai alat bantu membuat video animasi pembelajaran. Hasil angket awal menunjukkan bahwa peserta 54,8% belum pernah menggunakan Animaker. Kondisi ini sesuai dengan hasil studi sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran PJOK masih terbatas akibat kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media digital (Susanto, 2024).

Setelah diberikan pelatihan berupa demonstrasi, pendampingan teknis, dan praktik langsung pembuatan video materi PJOK (misalnya bola voli, kebugaran jasmani, hingga teknik dasar olahraga), terjadi peningkatan signifikan pada kemampuan peserta dalam memanfaatkan Animaker. Hal ini dibuktikan dengan hasil posttest yang menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengoperasikan fitur Animaker seperti template, karakter animasi, transisi, voice-over, serta sinkronisasi audio–visual. Peningkatan menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik langsung membuat keterampilan digital guru menjadi lebih efektif. Temuan ini sejalan (Joyce, B., & Weil, 2019) bahwa inovasi teknologi pembelajaran menjadi optimal didukung dengan praktek langsung dan dibimbing.

Selain peningkatan kemampuan teknis, kegiatan ini juga berpengaruh positif terhadap sikap guru terhadap penggunaan teknologi pembelajaran. Peserta memberikan respons positif dengan menyatakan bahwa penggunaan Animaker dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian (Rusman, 2022) yang menegaskan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan

motivasi belajar siswa dan memperkuat pemahaman konsep. Berdasarkan hasil temuan terdahulu terlihat hasil sudah tinggi sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik dan guru.

Pendampingan lanjutan yang dilakukan setelah pelatihan juga memberikan dampak terhadap keberlanjutan implementasi di sekolah. Guru yang awalnya merasa ragu dan kurang percaya diri akhirnya mampu menghasilkan produk video pembelajaran berbasis Animaker yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran PJOK. Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan dan pendampingan ini memberikan dampak nyata sehingga kompetensi guru PJOK dapat ditingkatkan meliputi aspek pengetahuan, keterampilan digital, maupun kesiapan dalam inovasi pembelajaran. Kesimpulan kegiatan pengabdian ini dapat dikategorikan berhasil dan relevan dalam mendukung transformasi pembelajaran berbasis teknologi di era digital.

Apa kendala yang dihadapi selama pelatihan yaitu gangguan sinyal internet yang menyebabkan media animaker yang kurang optimal. Strategi memastikan guru tetap menggunakan media pembelajaran berbasis Animaker pasca pelatihan yaitu dengan melakukan pendampingan lanjutan melalui Whatsapp Group untuk berdiskusi. Keterbatasan studi yaitu waktu pelatihan yang singkat.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berhasil mencapai tujuannya untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru PJOK SMP di Kabupaten Ogan Ilir dalam menggunakan media animaker. Temuan utama dari data yaitu terdapat peningkatan pengetahuan sebesar 55.2% dan keterampilan operasional sebesar 64.5%.

PENGHARGAAN

Publikasi artikel ini dibiayai oleh Anggaran Universitas Sriwijaya tahun anggaran 2025, sesuai dengan SK Rektor Nomor 0014/UN9/SK.LPPM.PM/2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia Wulandari, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah N, & Zakiah Ulfiah. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 05(2), 18–19. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Aryanti, S., Azhar, S., Azani, A. R., Bayu, W. I., & Ilahi, B. R. (2021). Utilization of Media In Physical Education Learning for Elementary School Students. *Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 5(3), 590–596. <https://doi.org/10.33369/jk.v5i3.17758>
- Badri Munawar, Ade Farid Hasyim, & Minhatul Ma'arif. (2020). Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD Di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*, 04 (2). 310-321. Retrieved from <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/2473>
- Chang, C. C., Kuo, C. G., & Chang, Y. H. (2018). An assessment tool predicts learning effectiveness for project-based learning in enhancing education of sustainability. *Sustainability (Switzerland)*, 10(10). <https://doi.org/10.3390/su10103595>
- Depdiknas. (2007). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, Nomor 13 tentang Standar Kepala Sekolah/ Madrasah*. Jakarta: Depdiknas.
- Helaluddin. (2019). Peningkatan Kemampuan Literasi Teknologi dalam Upaya Mengembangkan Inovasi Pendidikan di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pedais*, 1(1), 44–55.

- Joyce, B., & Weil, M. (2019). *Models of teaching*. USA: Pearson Education.
- Kurniawati, A., Siradjuddin, I. A., Sophan, M. K., Sari, A. K., Ningsih, P. R., & Ramansyah, W. (2021). Pemanfaatan Tools Animasi Untuk Media Pembelajaran Bagi SMKN 1 Labang Bangkalan Madura. *JPPM (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(2), 317. <https://doi.org/10.30595/jppm.v4i2.6796>
- Kusumahwardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 110–115. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1665>
- Nirmala, S. D., Ong, E. T., Thoe, N. K., & Anggoro, S. (2022). Reading and Writing Ability of Dyslexic Students Through Simultaneous Multisensory Teaching (SMT) Method. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 14(2), 117. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v14i2.14352>
- Nirmala, S. D., Suhandoko, A. D., Ramdhani, S., Rosita, T., Amastini, F., Puspitasari, K. A., Sapriati, A., Rokhiyah, I., & Puryati, P. (2024). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Menunjang Teacher Professional Development of Learning. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(2), 2417. <https://doi.org/10.31764/jmm.v8i2.21601>
- P. Dita. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
- Prihantoro, C. R. (2020). Vocational High School Readiness for Applying Curriculum Outcome Based Education (OBE) in Industrial 4.0 Era. *International Journal of Curriculum and Instruction*, 12(1), 251-267. <https://www.ijci.net/index.php/IJCI/article/view/323>
- Rusman. (2019). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Susanto, A. (2024). *Transformasi dan Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Widiastuti, R. A. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Dengan Animaker Oleh Guru Bahasa Jawa di Kabupaten Demak. *Jurnal Varia Humanika*, 5 (2). <https://doi.org/10.15294/vh.v5i2.14935>