

Penerapan Penggunaan Platform Materi Video Animasi dalam Pengajaran Bahasa Inggris Berbasis Daring

Implementation of the Use of Animated Video Material Platforms in Online-Based English Language Teaching

^{1*)}Rina Husnaini Febriyanti, ²⁾Hanna Sundari

^{1,2)}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Indraprasta PGRI

Jl. Nangka Raya No.58 C, Tj. Bar., Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan 12530, Indonesia

*email korespondensi: rhfebriyanti@gmail.com

DOI:

[10.30595/jppm.v7i2.10215](https://doi.org/10.30595/jppm.v7i2.10215)

Histori Artikel:

Diajukan:
29/03/2021

Diterima:
05/09/2023

Diterbitkan:
25/09/2023

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SMK Amaliyah dengan alamat Akses UI No.3, RT.3/RW.1, Srengseng Sawah, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, bertujuan untuk membagikan pengetahuan dan informasi mengenai penggunaan platform pembuatan video animasi seperti Kinemaster, Canva, Powtoon dan Animaker dalam pengajaran bahasa Inggris berbasis daring. Kegiatan yang dilakukan selain memberikan penjelasan secara teoritikal dan praktikal mengenai penggunaan Platform pembuatan video animasi seperti Kinemaster, Canva, Powtoon dan Animaker juga diperdetail dengan memberikan penjelasan bagaimana mengaplikasikan materi untuk pelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan platform tersebut. Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan berupa pelatihan secara daring untuk para guru yang mengajar di SMK Amaliyah. Dalam pelatihan tersebut juga dilakukan simulasi atau praktik secara langsung yang dapat diimplementasikan ketika mengajar. Metode yang digunakan dalam pelatihan kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode Community Language Learning yaitu metode di mana saling berbagi informasi dan berdiskusi serta saling berbagi pengalaman layaknya seperti konsultan dan klien. Implikasi dari kegiatan ini dapat menjadi sebagai alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diterapkan ketika mengajar baik secara daring atau luring.

Kata kunci: Pengajaran Bahasa Inggris Berbasis Daring; Platform Pembuatan Materi Video Animasi

ABSTRACT

Community service activities carried out at SMK Amaliyah at the UI Access No.3, RT.3 / RW.1, Srengseng Sawah, Kec. Jagakarsa, Kota South Jakarta, aims to share knowledge and information regarding the use of animated video creation platforms such as Kinemaster, Canva, Powtoon, and Animaker in the online-based English teaching. Activities were performed and provided theoretical and practical explanations regarding using animated video creation platforms such as Kinemaster, Canva, Powtoon, and Animaker, which detailed how to apply material for English lessons using this platform. Community service activities were implemented online and in training for teachers who teach at SMK Amaliyah. During the training, a simulation or direct practice was enforced on how animation, video creation platforms were implemented in English teaching. The method used in this community service activity training used the Community Language Learning method, a method where information sharing and discussion were similar to consultant and client experiences. This activity's implication can be an alternative technology-based learning media that can be applied when teaching online and offline.

Keywords: Animated Video Creation Platforms; Online-Based English Teaching

PENDAHULUAN

Pada era ini, teknologi maju sangat pesat yang berdampak pada inovasi-inovasi di segala bidang, tak luput pada dunia pendidikan. Terlebih lagi pada era revolusi industri 4.0 ini atau bahkan akan menuju pada era 5.0 gelombang teknologi semakin merebak dan menjamur yang dengan mudah digunakan oleh pengguna. Demikian juga yang terjadi pada pendidikan khususnya dalam bidang pendidikan bahasa. Mulai dari munculnya internet yang digunakan secara asinkronus sampai ke sinkronus atau *real time* (di waktu yang sama). Moda pembelajaranpun kian bergeser dari yang semula hanya dengan tatap muka berangsur-angsur beralih dari kombinasi tatap muka dan daring atau bahkan sepenuhnya dilakukan dengan daring. Perubahan demi perubahan dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang lebih baik tentu saja hal ini tak luput dari konteks. Proses inovasi terjadi dalam konteks sosial dan budaya yang terletak pada ruang dan waktu, dan model inovasi berasal dari konteks pembangunan sosial tersebut (Hyland & Wong, 2013). Dengan kata lain inovasi terjadi dikarenakan sebuah kebutuhan yang belum mencapai target dan tujuan yang dicapai di mana disesuaikan dengan konteks sosial budaya.

Pada saat ini di Indonesia terjadi epidemik yang belum juga surut yaitu wabah Covid-19 atau sering disebut juga wabah Corona. Pandemi ini mengubah pola pembelajaran secara drastis di mana pembelajaran semula dilaksanakan secara konvensional atau tatap muka yaitu beralih sepenuhnya ke pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau pembelajaran secara daring khususnya di wilayah yang tinggi akan wabah tersebut. Hal ini memicu para pendidik untuk melakukan upaya inovasi dalam menyampaikan materi kepada peserta didiknya dengan tujuan setidaknya dapat menggantikan kelas tatap muka yang tidak bisa diterapkan meskipun tidak sepenuhnya dapat menggantikannya. Seperti dalam studi Amin dan Sundari (2020) penggunaan platform *Webex Cisco*, *Google Classroom* dan *Whatsapp* dapat membantu dalam pembelajaran bahasa Inggris. Berbeda dengan Febriyanti dan Sundari (2020) dalam studinya yaitu penerapan *Zoom* dengan *Google*

Meeting yang menurut mereka dapat membantu dalam proses pembelajaran selama masa pandemik atau PJJ. Selain itu, Sukmawati dan Nensia (2019) menggagas bahwa pemanfaatan *Google Classroom* dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan kedisiplinan dan interaksi antara pengajar dan pemelajar serta teman. Adapun lainnya yaitu pemanfaatan aplikasi *Kahoot* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris (Chotimah & Rafi, 2018; Heni et al., 2019; Maesaroh et al., 2020). Dengan keadaan tersebut banyak sekali tantangan yang harus dihadapi baik bagi pendidik ataupun peserta didik. Seperti jaringan komunikasi, akses internet, biaya internet, materi yang disampaikan, proses pembelajaran, metode pembelajaran yang menarik, dan evaluasi pembelajaran. Terlebih jika pembelajaran dilakukan secara sinkronus. Namun demikian, pembelajaran daring yang dilakukan secara *real time* dapat memberikan dampak yang positif bagi pemelajar karena kondisinya hampir menyerupai kelas tatap muka (Funk et al., 2017).

Pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia merupakan pembelajaran bahasa asing yang artinya tidak terlalu dekat diterapkan dalam lingkungan sehari-hari. Sehingga kompleksitas dalam proses pembelajarannya dianggap tinggi atau tidak mudah untuk dikuasai. Sebagaimana hasil studi Febriyanti dan Sundari (2016) menemukan bahwa kesulitan dalam penguasaan tata bahasa Inggris seperti *subject-verb agreement*, *verb tense*, *spelling*, *auxiliaries*, *word order*, *passive voice*, *articles*, *prepositions*, *pronoun*, dan *run-on sentence*. Selanjutnya pada studi Hidayati (2018) yang menemukan kecemasan yang cukup tinggi pada pemelajar bahasa Inggris khususnya yang bukan dari jurusan bahasa Inggris ketika mempelajarinya. Lainnya Febriyanti (2019) menemukan peserta didik kesulitan dalam memahami *gerund* dan *infinitive* yang disebabkan oleh kurang motivasi, kurang cepat dalam memahami materi, kurang melakukan latihan, kurang literasi, dan kurang mempelajari dari pengalaman. Kemudian Febriyanti (2019) menemukan bahwa faktor kesulitan dalam memahami *subject-verb agreement* disebabkan

rendahnya motivasi dalam mempelajari materi, rendahnya membaca materi, kurang memahami apa yang dijelaskan oleh pengajar, kurangnya membaca ulang materi, kurang berlatih, kurang memperbaiki kesalahan, kurang melakukan analisis, dan kurang mengulang materi yang sudah diajarkan. Selain kesulitan dalam menguasai tata bahasa terdapat juga kesulitan dalam kosakata di antaranya kesulitan umum yang dihadapi dalam mengajar kosakata adalah pengetahuan siswa dan guru yang terbatas mengenai kata, teknik, batasan waktu, dan pemilihan kata (Sari & Wardani, 2019). Sementara Ismayanti & Kholiq (2019) menemukan kesulitan dalam menulis deskriptif bahasa Inggris seperti tata bahasa, *generic structure*, dan *spelling* dengan faktor yang menyebabkan di antaranya kurangnya kemahiran dalam keterampilan produksi teks, kurangnya pengetahuan yang berkaitan dengan materi pelajaran naskah yang akan ditulis, dan kurangnya minat belajar bahasa Inggris. Selain itu Prihatini (2020) menemukan dalam studinya mengenai kesulitan membaca seperti kesulitan dalam pemahaman bacaan, dan mengalami kesulitan pada berbagai tingkatan yaitu pemahaman literal, pemahaman inferensial, pemahaman kritis, dan pemahaman kreatif. Faktor kesulitan pemahaman siswa adalah pengajaran yang kurang memadai yang disampaikan oleh guru, kurangnya minat siswa, dan kesulitan kosakata.

Dari paparan sebelumnya dapat diartikan bahwa kesulitan yang terjadi pada pembelajaran bahasa Inggris masih dirasakan kental baik oleh pendidik ataupun peserta didik. Sejalan dengan faktor yang menyebabkan kesulitan dalam menguasai atau mempelajari bahasa Inggris yang nampaknya tidak hanya pada pengajar dalam menyuguhkan materi atau juga dalam mengemas proses pengajaran namun juga dalam input atau output pembelajar. Dari pemaparan studi yang sebelumnya, belum banyak studi yang mengkaji mengenai pembuatan video animasi sebagai media dalam mengembangkan materi yang diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan, minat, atau motivasi dan juga fokus ketika belajar bahasa Inggris. Beberapa studi yang meneliti mengenai hal tersebut memberikan implikasi untuk menggunakan platform seperti *Powtoon* (2020)

dan *Animaker* (2019) dari kedua platform tersebut dikemukakan dapat membantu dalam menyuguhkan materi lebih menarik dan tidak monoton karena materi ditampilkan dengan video interaktif dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Oleh karena itu, dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang diadakan berfokus pada penerapan penggunaan platform pembuatan materi dengan video animasi dalam pembelajaran bahasa Inggris. Di mana dari kegiatan PKM yang akan diselenggarakan dapat membantu dalam mengemas materi menjadi lebih menarik dan meningkatkan atensi peserta didik khususnya ketika PJJ.

KAJIAN PUSTAKA

1. Media Berbasis Teknologi

Media teknologi yang dilakukan secara daring dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik terlebih lagi dipadupadankan dengan kolaborasi yang baik maka akan membuat proses pembelajaran berhasil dengan baik (Cummings et al., 2017). Dalam seleksi media teknologi yang akan dipergunakan dalam proses pembelajaran pendidik seyogyanya mempertimbangkan hal seperti kejelasan tujuan mereka ketika memasukkan TIK ke dalam kelas, mempertimbangkan sekiranya dapat mengembangkan kesadaran tentang bagaimana alat atau teknik khusus dapat meningkatkan pembelajaran adalah penting. Menemukan cara untuk merancang kegiatan pembelajaran bahasa yang bermakna yang dapat memotivasi peserta didik melalui kontribusi yang bermanfaat, dan dapat mengarah pada kepuasan dan efektivitas belajar yang lebih besar daripada yang dapat dibayangkan oleh guru (dan siswa mereka) (Renandya & Widodo, 2017). Dengan kata lain, penerapan penggunaan media teknologi dapat bermanfaat dalam kegiatan atau proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa.

Pembelajaran bahasa Inggris yang menggunakan media teknologi komputer disebut sebagai *Computer Assisted Language Learning (CALL)*, adapun yang menyebut dengan *Technology Enhanced Language Learning (TELL)*, selanjutnya dengan integrasi *Web 2.0* di mana menggunakan aplikasi disebut dengan *Web 2.0 Enhanced Language Learning (WELL 2.0)*, selain itu terdapat juga *Mobile*

Assisted Language Learning (MALL) (Zeng, 2019). Dari perkembangan media teknologi yang diterapkan bertujuan untuk meningkatkan dan memudahkan dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya.

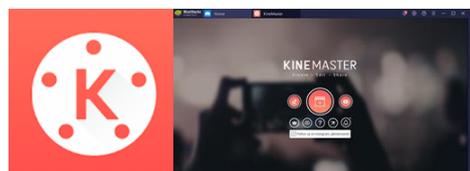
2. Media Video Animasi

Media interaktif seperti video animasi dapat meningkatkan kemampuan belajar bahasa Inggris (Annisa et al., 2019). Pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak dapat membantu mereka lebih mudah memahami dan merasa nyaman serta menyenangkan ketika mengikuti proses pembelajaran (Jambak et al., 2019). Hasil studi lainnya yang dilakukan oleh Yuliawati (2018) media video animasi seperti *Duolingo*, *My Word Book*, *VoLT*, *Memrise*, dan *Learn English Kids* secara perspektif oleh pelajar bahasa Inggris dapat membantu mereka dalam keterampilan menyimak, membaca, berbicara, menulis, penguasaan kosakata, dan penguasaan tata bahasa. Selain itu Putra dan Suwatra (2014) di mana mereka mengembangkan video pembelajaran interaktif dan setelah diujikan media tersebut menunjukkan hasil yang positif dalam peningkatan penguasaan bahasa Inggris. Sementara Ambarwati dan Herawati (2020) menunjukkan bahwa ketika menggunakan video animasi proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif dalam belajar. Selain itu, dapat mengembangkan kompetensi pragmatis siswa. Pengembangan kompetensi pragmatis siswa dapat dilihat dalam 8 kompetensi, yaitu: (1) perhatian bersama, (2) kesamaan, (3) konvensi dan kontras, (4) tindak tutur, (5) niat pembicara, (6) memperhatikan penerima, (7) bergiliran, (8) kesopanan.

Dari pemaparan sebelumnya dapat disiratkan bahwa penggunaan media video animasi dapat membantu memudahkan dalam pengajaran bahasa Inggris dan juga meningkatkan kemampuan bahasa Inggris pelajar. Selain itu juga peningkatan secara spesifik dapat membantu dari hampir segala keterampilan dasar dalam penguasaan bahasa Inggris seperti menyimak, berbicara, membaca, menulis, penguasaan kosakata, dan penguasaan tata bahasa.

3. Platform Pembuatan Video Animasi KineMaster

KineMaster adalah sebuah aplikasi telepon pintar untuk *video editing* dengan tampilan seperti komputer dengan tampilan telepon genggam. Platform ini dirilis pada 26 Desember 2013. Pengembang dari platform ini adalah *Nex Streaming*, sistem operasi menggunakan *Android Lollipop* atau *iOS 11*, tersedia dalam empat bahasa yaitu Bahasa Korea, Bahasa Indonesia, Bahasa Mandarin, Bahasa Jepang. Fitur detail yang dapat dilakukan oleh platform ini adalah sebagai berikut: a) menambah dan menggabungkan beberapa lapis video, gambar, stiker, efek khusus, teks, dan tulisan tangan, b) alat penyesuaian warna untuk memperbaiki dan meningkatkan video dan gambar, c) membagikan video ke *YouTube*, *Facebook*, dan *Instagram*, d) membalikkan video, e) memadukan mode untuk menciptakan efek yang mengejutkan dan indah, f) menambahkan sulih suara, musik latar, pengubah suara, dan efek suara, g) alat pengeditan untuk memotong, memisahkan, dan memotong video, h) toko aset menyediakan musik, klip video, font, stiker, transisi, dan lainnya untuk meningkatkan video, selalu diperbarui setiap minggu, i) kontrol kecepatan untuk selang waktu dan efek gerakan lambat, j) peralatan *preset*, *ducking*, dan amplop volume otomatis untuk audio imersif, k) alat *Animasi Keyframe* untuk menambahkan gerakan ke lapisan-lapisan video, l) ekspor video 4K 2160p pada 30FPS, dan m) menerapkan berbagai filter warna berbeda untuk membuat video lebih menonjol. Berikut adalah tampilan dan ikon dari platform *KineMaster*:



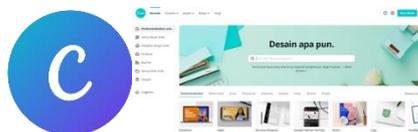
Beberapa hasil studi dalam penggunaan *KineMaster* dapat membantu pengajar dalam pembuatan materi pembelajaran bahasa Inggris diantaranya dilakukan oleh (Darsih & Asikin, 2020;

Karimah & Muslim, 2019; Wahyuni et al., 2019; Wahyuni & Mujiyanto, 2020).

4. Platform Pembuatan Video Animasi Canva

Canva merupakan platform yang dapat digunakan untuk mendesain materi presentasi, poster, brosur, dokumen, dan video. Di mana pengguna dapat melakukan edit sendiri dari materi yang akan dibuat. Platform ini dikembangkan oleh perusahaan desain grafis yang dibangun oleh Melanie Perkins, Clifford Obrecht, Cameron Adams. Platform ini didirikan pada tahun 2012 di Sydney, Australia. Jenis dari *Canva* yang ditawarkan adalah *Canva*, *Canva Pro*, *Canva for Enterprise*, dan *Canva for Education*.

Beberapa studi yang mengkaji penggunaan *Canva* seperti Wahyuni dkk (2019) menemukan bahwa menggunakan *Canva* dapat membantu siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris secara otonomi. Selanjutnya studi yang dilakukan oleh Yundayani dkk (2019) menghasilkan temuan yaitu penggunaan *Canva* dapat meningkatkan kemampuan keterampilan menulis bahasa Inggris. Berikut ini adalah tampilan dari laman *Canva*.



5. Platform Pembuatan Video Animasi Powtoon

Powtoon merupakan platform yang menyediakan fitur animasi dan dapat diedit oleh pengguna untuk mendesain video yang dimodifikasi dengan animasi di mana video tersebut ditampilkan dalam tampilan presentasi. *Powtoon* di didirikan di Inggris pada tahun 2012 oleh Ilya Spitalnik. Berikut ini adalah tampilan laman *Powtoon*:

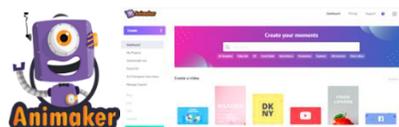


Adapun studi yang melakukan kajian penggunaan *Powtoon* dalam pembelajaran bahasa Inggris seperti Syafitri dkk (2018) penerapan penggunaan *Powtoon* meningkatkan proses belajar mengajar dalam berbicara. Motivasi, perhatian, minat dan partisipasi siswa

meningkat. Olehnya, disarankan bagi para guru untuk menggunakan *Powtoon* dalam pengajaran berbicara terutama ketika ingin meningkatkan pengucapan siswa dan untuk meningkatkan motivasi siswa di kelas berbicara. Selain itu studi oleh Oktaviani dkk (2020) menemukan bahwa ketika menggunakan platform ini kemampuan siswadam memahami budaya Inggris secara internasional dapat meningkat. Tambahan lainnya ditemukan oleh Megawati dan Utami (2020) bahwa *Powtoon* sangat sesuai ketika diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk tingkat sekolah dasar. *Powtoon* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran bahasa Inggris (Agung & Suarjaya, 2019; Hari, 2019).

6. Platform Pembuatan Video Animasi Animaker

Animaker adalah platform pembuatan video animasi yang dapat dikreasikan sendiri yang dapat disesuaikan dengan *template* yang sudah disediakan. Pengguna dengan mudah dapat memodifikasi dari templat yang tersedia. Platform ini berbasis *Cloud* dan dikembangkan sejak tahun 2014 oleh RS Raghavan. Pada tahun 2017, platform ini menawarkan fitur karakter yang dapat dipilih sesuai kebutuhan pengguna. Berikut ini tampilan dari laman *Animaker*:



Adapun bebrapa studi yang menelaah kebermanfaatan dari platform *Animaker* seperti yang dilakukan oleh Marpaung dan Hambandima (2019) hasil studinya bahwa platform ini dapat membantu meningkatkan literasi siswa dalam memahami dongeng berbahasa Inggris secara digital. Selain itu, Annamalai (2019) menyatakan bahwa *Animaker* dapat dijadikan referensi ketika menyusun materi ajar yang dapat mengikuti keterampilan abad 21.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dari bulan Oktober 2020-Januari 2021. Kegiatan pengabdian

masyarakat dilakukan di SMK Amaliyah dengan alamat Akses UI No.3, RT.3/RW.1, Srengseng Sawah, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan. Adapun permasalahan mitra PKM adalah sebagai berikut: 1) Latar belakang pendidikan para guru mapel bahasa Inggris yang mengajar tidak semuanya adalah lulusan sarjana pendidikan bahasa Inggris; misalnya dari jurusan agama, bahasa Indonesia, matematika, fisika, ekonomi dll. Hal ini berdampak pada kurangnya pengetahuan tentang metode, tehnik dan model pengajaran dalam mengajar khususnya mata bahasa Inggris dikarenakan tidak linier dengan bidangnya. 2) Penggunaan metode dalam mengajar kecenderungan metode yang digunakan bersifat monoton yaitu dengan menggunakan metode konvensional misalnya metode yang dipergunakan hanya metode ceramah atau *drilling* saja. Selain itu, jaranganya penggunaan variasi media pembelajaran dalam proses mengajar bahasa Inggris misalnya hanya menggunakan teknologi rendah seperti Power Point saja. Serta penggunaan media teknologi yang masih belum mahir. Selain itu para guru belum banyak membuat modifikasi media pembelajaran yang berteknologi tinggi misalnya menggunakan aplikasi video animasi.

Dari uraian yang dipaparkan sebelumnya menegaskan bahwa penting sekali mempelajari bahasa Inggris dengan mempertimbangkan beberapa hal yaitu tujuan dalam mempelajari bahasa Inggris, kebutuhan dalam mempelajari bahasa Inggris, minat dari pembelajar, serta variasi penggunaan metode, tehnik dan model pengajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dan juga penggunaan media sebagai penunjang dalam membantu kelancaran proses belajar mengajar. Pembaharuan dan penambahan pengetahuan untuk para guru yang mengajar bahasa Inggris juga sangat penting sekali, sehingga dalam proses mengajar tidak bersifat monoton. Selain itu penting untuk mengikuti perkembangan teknologi dan inovasi terbaru yang dapat dimaksimalkan dalam perkembangan pendidikan. Media platform video animasi dapat digunakan sebagai media yang dapat membantu guru dalam proses KBM. Dimana platform tersebut dapat diaplikasikan dengan kelas berbasis daring yang artinya proses

pembelajaran tidak harus dilakukan dengan tatap muka secara langsung. Tambahan lainnya adalah platform yang dapat menarik dan menyuguhkan materi secara interaktif dan menarik sehingga peserta didik dapat mengurangi kebosanan ketika dalam proses PJJ.

Pendekatan atau metode yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian masyarakat yaitu dengan menggunakan pendekatan atau metode Community Language Learning adalah metode yang menurut Richards dan Rodgers (2002):

“Community Language Learning represents the use of Counseling-Learning theory to teach languages counseling is one person giving advice, assistance, and support to another who has a problem or is in some way in need. Community Language Learning draws on the counseling metaphor to redefine the roles of the teacher (the counselor) and learners (the clients) in the language classroom. The basic procedures of CLL can thus be seen as derived from the counselor–client relationship.”

Dengan kata lain pendekatan CLL adalah pendekatan yang dilakukan layaknya seperti konsultan dengan klien di mana kedua belah pihak baik pemberi informasi atau pengetahuan dan penerima saling mendukung dan berbagi pengetahuan dalam terlaksananya proses pembelajaran. Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat:

1. Observasi datang secara langsung ke tempat mitra yaitu ke tempat lokasi SMK Amaliyah dengan alamat Jl. Akses UI No.3, RT.3/RW.1, Srengseng Sawah, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12640.
2. Wawancara secara daring (melalui *Whatsapp*) dan luring (datang secara langsung ke sekolah) dengan mitra dengan menanyakan seputar permasalahan yang sering muncul ketika proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dan kendala apa saja yang dihadapi.
3. Diskusi dengan mitra bagaimana terselenggaranya kegiatan pengabdian masyarakat diadakan dan menyesuaikan waktu dengan mitra di mana dilakukan secara daring.

4. Diskusi materi pelatihan yang berupa *workshop* yang dapat disimulasikan secara langsung sesuai dengan kebutuhan mitra.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SMK Amaliyah yakni berupa pelatihan kepada para guru mengenai penggunaan platform video animasi *Kinemaster*, *Canva*, *Powtoon*, dan *Animaker* dalam pengajaran bahasa Inggris. Sebagian besar dari para guru yang mengajar di SMK Amaliyah belum mengetahui penggunaan dan penerapan platform video animasi tersebut. Pelatihan yang dilakukan secara daring menggunakan aplikasi platform *conference video Zoom*. Pada pelatihan tersebut informasi dan juga simulasi diberikan secara langsung dilakukan dari mulai sangat mendasar meliputi instalasi platform sampai bagaimana menggunakan fitur dari masing-masing platform tersebut. Hasilnya, para guru sangat antusias karena mereka langsung melakukan simulasi dan praktik membuat atau menggunakan platform-platform tersebut yang dapat digunakan ketika mereka mengajar di kelas. Selain itu tutorial yang diberikan direkam dan disimpan di dalam *Google Drive* kemudian *link* video tersebut di bagikan ke para guru sehingga ketika mereka ingin mempelajari kembali dapat memutar ulang video tersebut. Tambahan lainnya selain video tutorial yaitu langkah-langkah yang diketik secara prosedural sebagai panduan ketika akan menggunakan dari masing-masing platform tersebut yang dirangkum dalam *Pdf Power Point*. Berikut ini beberapa gambar pelatihan kegiatan PKM yang dilakukan secara daring:



Gambar 1. Penjelasan Pembuatan Video Animasi *Kinemaster*

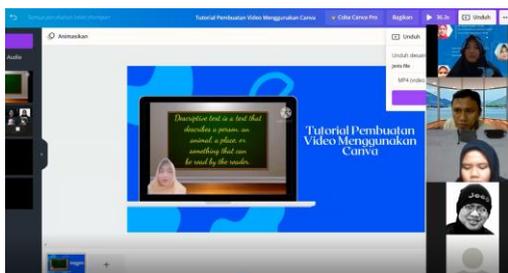
Pada Gambar 1. adalah bagian dari pelatihan pembuatan video animasi

menggunakan platform *Kinemaster*. Kegiatan tersebut dimulai dari bagaimana platform tersebut diunduh, menyiapkan materi yang akan dimasukkan, video yang dilampirkan, tombol-tombol mana saja yang digunakan ketika melakukan animasi seperti misalnya mode transparan, pengaturan suara, pengaturan musik, menyimpan, dan berbagi. Sementara para peserta pelatihan diminta mensimulasikan dengan mengikuti langkah-langkah yang dijelaskan.



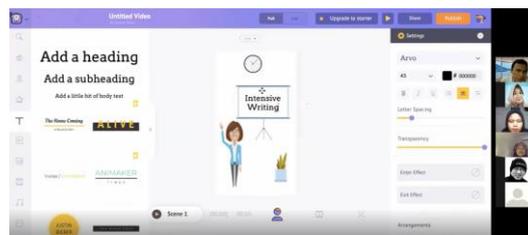
Gambar 2. Penjelasan Pembuatan Video Animasi *Powtoon*

Pada Gambar 2. merupakan penjelasan mengenai pembuatan video animasi dengan menggunakan platform *Powtoon*. Pada sesi ini para peserta pelatihan diberikan penjelasan secara interaktif yang diawali dengan tahapan paling awal yaitu masuk ke laman *Powtoon* dengan menggunakan alamat surat elektronik masing-masing dan memulai dengan menekan tombol *create*. Selanjutnya, diberikan pengarahan persiapan yang dibutuhkan sebelum menyusun video animasi menggunakan platform *Powtoon* yaitu dengan menyiapkan konsep materi terlebih supaya lebih mudah ketika mengaplikasikannya. Selain itu, diberikan panduan fitur apa saja yang bisa dimanfaatkan seperti memilih karakter, menentukan posisi karakter, menampilkan jenis huruf dan ukuran, animasi huruf, menyajikan suara rekaman atau langsung, menambahkan musik, mengatur suara, mengatur durasi video, dan menyimpan serta berbagi.



Gambar 3. Penjelasan Pembuatan Video Animasi *Canva*

Pada Gambar 3. menggambarkan pengajaran secara sinkronus mengenai pembuatan video animasi melalui platform *Canva*. Dalam bagian ini dijelaskan mulai dari cara masuk ke *website Canva* dengan mendaftar terlebih dahulu menggunakan surat elektronik masing-masing. Selain itu disampaikan juga untuk mempersiapkan video dan konsep materi terlebih dahulu untuk mempermudah ketika mendesain video animasi. Selanjutnya dikenalkan fitur-fitur yang ditawarkan *Canva* yang dapat menciptakan video animasi lebih menarik seperti memilih latar, memilih jenis huruf dan ukuran, merekam suara, menambahkan suara, menambahkan gambar animasi, menambahkan video, menambahkan musik, menyimpan, dan berbagi.



Gambar 4. Penjelasan Pembuatan Video Animasi *Animaker*

Pada Gambar 4. pemaparan mengenai penggunaan platform video animasi *Animaker*. Dalam sesi ini peserta pelatihan diberikan penjelasan secara sinkronus bagaimana menggunakan platform tersebut yang dimulai dari masuk ke laman *Animaker* dan membuat serta memilih desain pembuatan video animasi. Selanjutnya, diberikan informasi tata cara memilih karakter, mengatur mimik karakter, mengatur posisi karakter, memasukkan teks, mengatur teks, memasukkan audio, memasukkan rekaman audio, menyimpan dan berbagi.

Dari kegiatan PKM yang diselenggarakan terdapat respon positif dari beberapa peserta seperti sebagai berikut:

No.	Nama Inisial	Respon
1	CB	Materinya menarik, bagus untuk diterapkan saat pembelajaran PJJ.
2	MDC	Alhamdulillah mendapatkan pengetahuan baru mengenai 4 platform pembuatan materi video animasi.
3	YR	Sangat menarik sekali daring ini bisa menambah wawasan saya.
4	T	<i>Great!</i> Insyaa Allah bermanfaat.
5	AH	<i>Excellent.</i>
6	IW	Mudah mudahan bisa terus berlanjut bu presentasi seperti ini saya akan coba bu. Terimakasih atas tanggapan ibu mengenai usul saya.
7	UCT	Penggunaan platform pembuatan video animasi ini sangat membantu para pendidik dalam mengajar via daring. Semoga ada penerapan pembuatan video selanjutnya.
8	PKD	Bagus.
9	M	Cukup menginspirasi.
10	AM	Ini webinar yang sangat bermanfaat. Untuk para guru juga bisa mengaplikasikannya sebagai media interaktif dan pembelajaran agar siswa/i tetap bersemangat belajar dan sesi pelajaran tidak monoton.

SIMPULAN

PKM dengan menerapkan penggunaan platform untuk pembuatan materi video animasi berdampak positif terhadap respon para

guru SMK Amaliyah. Dari pemaparan, simulasi, dan praktik secara interaktif yang dilaksanakan secara sinkronus mengenai tutorial dari empat platform yang diperkenalkan

dan dijelaskan secara detail dapat menjadi sebagai salah satu ide atau gagasan yang dapat diterapkan dalam PJJ atau secara daring dengan tujuan materi kegiatan belajar mengajar lebih bervariasi dan tidak monoton. Meskipun demikian materi yang dijabarkan dapat juga dipergunakan ketika luring.

SARAN

Terdapat keterbatasan dalam kegiatan PKM seperti jaringan internet yang tidak stabil, dibutuhkan ketelitian, ketelatenan, dan kesabaran dalam menggunakan platform-platform tersebut, dan waktu menyesuaikan waktu antara mitra dan tim PKM. Oleh karena itu, dalam kegiatan PKM yang mendatang atau yang lainnya dapat menyiapkan antisipasi seperti rekaman sehingga dapat diputar kembali secara asinkronus.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih ditujukan kepada para guru dan seluruh pihak sekolah SMK Amaliyah yang telah berkenan bekerja sama dan berpartisipasi serta memiliki antusiasme belajar terhadap materi PKM yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

Agung, A., & Suarjaya, G. (2019). Powtoon for Third Grades: An Implementation. *International Journal of Language and Literature*, 3(3), 159–164.

Ambarwati, R., & Herawati, K. (2020). *Strengthening Student's Pragmatics Competence in Teaching and Learning English Through Animation Video*. 421(Icalc 2019), 486–493. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200323.056>

Amin, F. M., & Sundari, H. (2020). Efl students' preferences on digital platforms during emergency remote teaching: Video conference, lms, or messenger application? *Studies in English Language and Education*, 7(2), 362–378. <https://doi.org/10.24815/siele.v7i2.16929>

Annamalai, N. (2019). The Use of Web 2.0

Technology Tools and beyond in Enhancing Task Based Language Learning: A Case Study. *The English Teacher.*, 48(2010), 29–44.

Annisa, N., Saragih, A. H., & Mursid, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 5(2), 210–221. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i2.12599>

Chotimah, I. C., & Rafi, M. F. (2018). the Effectiveness of Using Kahoot As a Media in Teaching Reading. *Jurnal ELink*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.30736/e-link.v5i1.44>

Cummings, J. B., Blatherwick, M. L., & Egan, K. (2017). *Creative Dimensions of Teaching and Learning in the 21st Century* (Vol. 369, Issue 1). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Darsih, E., & Asikin, N. A. (2020). Mobile Assisted Language Learning: EFL Learners' Perception Toward The Use of Mobile Applications in Learning English. *English Rveiw: Journal of English Education*, 8(2), 183–194. https://doi.org/10.1007/978-981-15-1097-7_36

Febriyanti, R. H. (2019a). Student's Ability and Factors to Use Gerund and to Infinitive Case Study: Indonesian EFL Learners in University Level. *Scope: Journal of English Language Teaching*, 03(02), 145–155.

Febriyanti, R. H. (2019b). Students' Ability and Factors in Using Subject-Verb Agreement: A Case Study of Indonesian EFL Learners in University Level. *Linguists: Journal Of Linguistics and Language Teaching*, 5(2), 78–85.

Febriyanti, R. H., & Sundari, H. (2016). Error Analysis of English Written Essay of Higher EFL Learner: A Case Study. *Journal of English Language Studies*, 1(2).

- <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JEL>
S
- Febriyanti, R. H., & Sundari, H. (2020). Penerapan Penggunaan Platform Dalam Pengajaran Bahasa Inggris Berbasis Daring. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UP3M STKIP PGRI Sumatera Barat*, 2(1), 17–27.
- Funk, H., Gerlach, M., & Spaniel-Weise, D. (2017). *Handbook for Foreign Language Learning in Online Tandems and Educational Settings*. Peter Lang.
- Hari, K. W. (2019). Powtoon for Teaching english in the Second Grade. *International Journal of Language and Literature*, 3(3), 121–128.
- Heni, V., Sudarsono, S., & Regina, R. (2019). Using Kahoot To Increase Students ' Engagement and Active Learning : a Game Based Technology To Senior High School Student. *Proceedings International Conference on Teaching and Education (ICoTE)*, 2, 129–134.
- Hidayati, T. (2018). Student Language Anxiety in Learning English (A survey to non-English Major students in rural area). *IJELTAL (Indonesian Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics)*, 2(2), 95. <https://doi.org/10.21093/ijeltal.v2i2.55>
- Hyland, K., & Wong, L. L. C. (2013). *Innovation and Change in English Language Education*. Routledge.
- Ismayanti, E., & Kholiq, A. (2019). an Analysis of Students' Ability and Difficulties in Writing Descriptive Text. *E-Link Journal*, 7(1), 10–20. <https://doi.org/10.35194/jj.v7i1.534>
- Jambak, M. I., Efendi, R., Yusliani, N., Al Qodrin, S., Haniffia, R., & Dewangga, T. (2019). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Digital dan Video Animasi Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris di Panti Asuhan Siti Aisyah Palembang. *Prosiding ANnual Research Seminar 2019*, 5(2), 978–979.
- Karimah, A., & Muslim, A. B. (2019). Redefining EFL (English as a foreign language) teachers' roles in technology-integrated instruction. *ACM International Conference Proceeding Series*, 8–12. <https://doi.org/10.1145/3337682.3337686>
- Maesaroh, M., Faridi, A., & Bharati, D. A. L. (2020). The effectiveness of socrative and kahoot to teach grammar to students with different interest. *English Education Journal*, 10(1), 366–373.
- Marpaung, B. T., Selfina, E., & Hambandima, N. (2019). Exploring Animaker As a Medium of Writing a Descriptive Text : Efl Students ' Challenges and Promoted Aspects of Digital Storytelling Literacy. *AJES (Academic Journal of Educational Sciences)*, 3(2), 27–32.
- Marpaung, T., Selfina, E., Hambandina, N., & Wacana, A. (2019). Efl Students ' Exploration on Animaker To Promote Digital Storytelling Literacy on Descriptive Text. *ISOLEC Proceedings*, 103–106.
- N.M.S, M., & I.G.A.L.P, U. (2020). English Learning with Powtoon Animation Video. *Journal of Education Technology*, 4(2), 110. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25096>
- Oktaviani, L., Mandasari, B., & Maharani, R. A. (2020). *Implementing Powtoon to Improve Students' Internationa Culture Understanding in English Class*. 1(1), 19–25.
- Prihatini, S. O. (2020). An Analysis of Students' Difficulties in Reading Comprehension At Sma Negeri 1 Sukodadi Lamongan. *E-Link Journal*, 7(1), 21. <https://doi.org/10.30736/ej.v7i1.261>
- Putra, I. G. L. A. K., Tastra, I. D. K., & Suwatra, I. I. W. (2014). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di SDN 1 Selat. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–10.
-

- Renandya, W. A., & Widodo, H. P. (2017). *English Language Teaching Today: Linking Theory and Practice*. Springer.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2002). *Approaches and Methods in Language Teaching* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Sari, S. N. W., & Wardani, N. A. K. (2019). Difficulties Encountered By English Teachers in Teaching Vocabularies. *Research and Innovation in Language Learning*, 2(3), 183–195. <https://doi.org/10.33603/rill.v2i3.1301>
- Sukmawati, S., & Nensia, N. (2019). The Role of Google Classroom in ELT. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(2), 142–145. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i2.1526>
- Syafitri, A., Asib, A., & Sumardi, S. (2018). An Application of Powtoon as a Digital Medium: Enhancing Student's Pronunciation in Speaking. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(2), 295–317. <http://ijmmu.comhttp://dx.doi.org/10.18415/ijmmu.v5i2.359>
- Wahyuni, S., & Mujiyanto, J. (2020). *Teachers' Technology Integration Into English Instructions: SAMR Model*. 443(Iset 2019), 546–550.
- Wahyuni, S., Mujiyanto, J., Rukmini, D., & Fitriati, S. W. (2019). *Examining Teachers' Innovation in EFL Classrooms in Promoting Students' Autonomous Learning*. 188(Eltlt 2018), 330–339. <https://doi.org/10.2991/eltlt-18.2019.64>
- Yuliawati, L. (2018). Pemanfaatan Mobile Assisted Language Learning (MALL) Melalui Aplikasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Mandiri. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI*, 1(April), 60–65. <https://doi.org/10.30998/prossnp.v1i0.23>
- Yundayani, A., Susilawati, & Chairunnisa. (2019). Investigating The Effect of Canva on Students' Writing Skill. *English Review: Journal of English Education*, 7(2), 169–176. <https://doi.org/10.4236/ce.2019.101011>
- Zeng, S. (2019). English Learning in the Digital Age: Agency, Technology, and Context. In *TESL Canada Journal* (Vol. 36, Issue 3). Springer Nature Singapore Pte Ltd.