



**PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI HURUF DAN ANGKA MENGGUNAKAN MICROSOFT POWER POINT DAN KINEMASTER SEBAGAI SOLUSI PJJ PADA GURU TK DI KABUPATEN NGAWI**

**Nur Dwi Sukmono<sup>1</sup>, Pitriani<sup>2</sup>, Dhevi Agustinawati<sup>3</sup>**

STKIP Modern Ngawi, Jln Ir. Soekarno (Ringroad Barat) Ds. Grudo,

Kab. Ngawi, 63214, Indonesia

Email: [nd.sukmono92@gmail.com](mailto:nd.sukmono92@gmail.com)

**ABSTRAK**

Selama Pembelajaran Jarak Jauh, waktu guru untuk dapat bertemu dengan siswa sangat terbatas, sehingga solusi untuk hal tersebut adalah dengan membuat media pembelajaran. Tentunya media pembelajaran harus dalam bentuk multimedia (audio-visual) agar orang tua dapat menggunakannya untuk melakukan pembelajaran bersama anaknya. Tujuan dari Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah membuat animasi huruf dan angka dengan menggunakan Microsoft Power Point dan Kinemaster. Pelatihan ditujukan untuk pendidik anak usia dini. Target luaran yang diharapkan pendidik TK mampu membuat video animasi sederhana untuk belajar mengenal huruf dan angka. Jumlah peserta pelatihan ini sebanyak 63 guru TK yang dilaksanakan secara online di Kecamatan Ngawi Kabupaten Ngawi. KKN ini meliputi pelatihan membuat animasi huruf dan angka menggunakan power point. Kegiatan dilaksanakan selama dua hari yaitu 4 Desember dan 7 Januari 2021. Hasil dari Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah dapat membuat video animasi huruf dan angka serta mengembangkannya menjadi media pembelajaran. Rata-rata jumlah penguasaan praktik pembuatan video animasi huruf dan angka mencapai 93,4 persen. Secara kualitatif, para peserta mampu membuat video animasi dengan sangat baik.

**ABSTRACT**

During Distance Learning, the teacher's time to be able to meet students is very limited, so the solution for this is to create learning media. Of course the learning media must be in the form of multimedia (audio-visual) so that parents can use it to do learning with their children. The purpose of this Community Service is to create animated letters and numbers using Microsoft Power Point and Kinemaster. Training aimed at early childhood educators. Target outcomes expected kindergarten educators are able to make a simple animated video to learn to recognize letters and numbers. The number of participants in this training was 63 kindergarten teachers who were conducted online in Ngawi District, Ngawi Regency. This Community Service Program includes training to make animated letters and numbers using power points. Activities carried out during the two days of the December 4 and January 7, 2021. The result of this Community Service is that they can make animated videos of letters and numbers and develop them into learning media. The average number of mastery of the practice of making animated videos of letters and numbers reached 93.4 percent. Qualitatively, the participants were able to make animated videos very well.



**KEYWORDS**

Animasi, Microsoft Power Point, Kinemaster, PJJ  
*Animation, Microsoft Power Point, Kinemaster, PJJ*

**ARTICLE HISTORY**

Received 27 Maret 2021  
Revised 02 Juni 2021  
Accepted 16 Juni 2021

**CORRESPONDENCE** Nur Dwi Sukmono @ [nd.sukmono92@gmail.com](mailto:nd.sukmono92@gmail.com)

**PENDAHULUAN**

Di masa pandemi, banyak sekali aktivitas yang harus dilakukan dari rumah, mulai dari kebutuhan sehari-hari hingga proses pendidikan. Berbagai langkah sudah diupayakan pemerintah untuk membuat terobosan-terobosan baru dalam memperlancar Pembelajaran Jarak Jauh, seperti pemberian kuota gratis pada guru dan siswa. Sayangnya, keluhan di masyarakat hingga saat ini adalah kesulitan untuk membantu anak berlatih membaca dan berhitung pada anak usia dini. Walaupun dengan adanya kuota namun pengajar TK kebanyakan masih belum siap melakukan PJJ karena pada dasarnya pada anak usia dini mereka masih membutuhkan bimbingan secara langsung.

Pada masa pandemi, pembelajaran secara langsung sangat diminimalkan untuk menekan penyebaran Covid-19. Sampai saat ini, kasus Covid-19 selalu meningkat, bersamaan dengan hal tersebut, kewaspadaan masyarakat juga semakin ditingkatkan. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) merupakan solusi paling mungkin yang bisa dilakukan oleh pemerintah. Dalam Surat Edaran (SE) Bupati Ngawi Nomor: 100/01, 01/404. 011/2021 tanggal 4 Januari 2021 tentang penundaan pembelajaran tatap muka dan tetap memberlakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) (Metrojatim, 2021).

Pelajar anak usia dini merupakan generasi penting untuk negara. Mereka yang akan mengganti generasi saat ini dan melanjutkan ke generasi berikutnya. Sehingga, sangat penting sekali menjaga kualitas pendidikan pada anak usia dini. Seperti halnya di Finlandia, anak usia dini tidak dibebankan tugas/PR. Mereka lebih dikenalkan pembelajaran melalui permainan dan nyanyian untuk mengenali huruf dan angka (Daud, 2019). Pada saat PJJ ini, waktu guru untuk dapat bertemu



dengan murid sangat terbatas, maka solusi untuk hal tersebut adalah membuat media pembelajaran. Tentu media pembelajaran tersebut harus berbentuk multimedia (audio-visual) agar mampu digunakan orang tua untuk melakukan pembelajaran bersama buah hatinya. Problemya, diantara guru TK di Kab. Ngawi kebanyakan belum menguasai pembuatan-pembuatan multimedia. Padahal, SDM yang dimiliki juga mencukupi. Jika dilihat dari data kemdikbud Kabupaten Ngawi terdapat 673 guru TK yang meliputi 33,4% berusia 45-60, 42,1% berusia 30-45, dan 25,5% berusia <29 tahun. Berdasarkan data tersebut, ada sekitar 67,6 % yang memiliki potensi untuk menerima media pembelajaran dan terdapat 25,5% SDM muda yang siap mengembangkan media pembelajaran ([kemdikbud.go.id](http://kemdikbud.go.id)).

Berdasarkan data di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa SDM muda cukup mendominasi dari total tenaga pendidik. Generasi muda merupakan sumber milenialisasi dalam suatu paradigma bermasyarakat. Perubahan teknologi komunikasi saat ini, mengubah generasi milenial menjadi generasi yang dianggap lebih mampu ketimbang generasi lama. Jika dulu, orang yang berusia lebih dewasa merupakan segalanya, berbeda dengan keadaan saat ini. Milenialisasi telah mengubah cara pandang pendidikan dan usia bukanlah segalanya (Perdana, 2019).

Jadi, untuk mengatasi perpanjangan PJJ pada anak usia dini, maka perlu diberikan pelatihan kepada tenaga pendidik anak usia dini, dalam hal ini TK. Mengingat jumlah generasi milenial sangat mumpuni, tentu kegiatan ini tidak sulit dilaksanakan. Jika aplikasi yang digunakan adalah dengan menggunakan Power Point dan Editor Video Kinemaster. Sasaran dari pelatihan ini adalah guru TK se-Kabupaten Ngawi.

## **METODE**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) ini dilakukan dengan metode pelatihan dan pendampingan. Peserta dalam pelatihan ini berjumlah 63



orang guru TK yang dilaksanakan secara daring di Kecamatan Ngawi, Kabupaten Ngawi. Program PkM ini meliputi Pelatihan membuat animasi huruf dan angka menggunakan power point. Kegiatan dilakukan selama dua hari yakni tanggal 4 dan 7 Januari 2021. Pelatihan ini dilakukan secara virtual melalui google meet. Hari pertama akan diajarkan bagaimana membuat animasi huruf dan angka dengan menggunakan media power point dan diberikan penugasan. Pada hari kedua akan dilanjutkan pemberian materi aplikasi Kinemaster sekaligus mengevaluasi hasil penugasan sebelumnya. Pembimbingan tetap dilakukan secara daring. Dengan cara membentuk grup Telegram dan menyampaikan permasalahan yang terjadi.

## **HASIL dan PEMBAHASAN**

### **A. Pelatihan Membuat Animasi Huruf dan Angka**

Pelatihan animasi huruf dan angka bertujuan untuk membekali guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Animasi yang dibuat adalah dengan memanfaatkan Microsoft Office Power Point 2010/2013. Dipilihnya Microsoft Office Power Point 2010/2013 sebagai media pembuat animasi huruf dan angka karena dirasa aplikasi tersebut banyak yang menggunakan dan lebih familier digunakan. Ditambah lagi aplikasi tersebut tidak terlalu berat digunakan untuk membuat video animasi sederhana.

Peserta yang mengikuti pelatihan pada hari pertama sebanyak 46 orang. Pada pertemuan pertama ini, peserta pelatihan diberikan materi tentang dasar-dasar animasi, pembuatan animasi huruf dan angka pada Microsoft Office Power Point 2010/2013. Sebelum masuk ke materi, peserta diberi contoh tentang animasi yang akan dibuat untuk menstimulus pengetahuan awal peserta. Sehingga peserta tahu ketercapaian pembuatan animasi huruf dan angka seperti dalam contoh video tersebut (Agustiningih, 2015). Hal ini tentu dapat memberikan pengalaman baru pada guru-guru muda, ternyata banyak fitur yang bisa dimanfaatkan untuk membuat animasi hanya melalui Microsoft Office Power Point 2010/2013.



Gambar 1. Pertemuan pertama pengenalan fitur animasi power point

Melalui video animasi huruf dan angka, siswa anak usia dini tentu dapat mengikuti pembelajaran membaca dan mengenali angka tanpa harus melakukan pembelajaran tatap muka. Karena pembelajaran tatap muka sangat tidak disarankan untuk mengurangi jumlah penularan. Video animasi juga mampu menambah ketertarikan anak dalam belajar, apalagi jika terdapat musik yang mengiringi. Selain itu, musik juga mampu meningkatkan kecerdasan anak (Yuwono, 2017).

Pada tahap pembuatan video animasi, tentu akan banyak sekali diantara guru yang menanyakan dan meminta pengulangan. Hal ini wajar, mengingat memang fitur yang digunakan dalam Ms. Power Point untuk pembuatan animasi tidak seperti biasanya. Ada beberapa fitur yang baru yang jarang digunakan. Padahal itu sangat menarik untuk membuat animasi melalui Ms. Power Point. Maka, langkah selanjutnya dalam pelatihan pembuatan animasi melalui Ms. Power Point adalah dengan membuat animasi sederhana sambil mengenalkan kegunaan berbagai fitur. Setelah itu, mereka mengikuti setiap langkah yang diberikan agar peserta bisa belajar sambil praktik. Jika pada saat mempraktikkan ternyata diantara mereka ada yang kesulitan, mereka akan menampilkan kesulitannya melalui share screen.



Peserta lain menyimak kesulitan tersebut agar jika terjadi kesulitan yang sama tidak mengulangi lagi.

Setelah proses di atas berjalan dengan baik, selanjutnya materi diarahkan ke dalam bentuk animasi yang sesungguhnya. Perlu dicatat, bahwa ini hanyalah pelatihan, sehingga materi animasi yang disampaikan tujuan utamanya adalah agar peserta familier terhadap fitur-fitur yang digunakan. Fitur-fitur yang dipelajari adalah fitur *Effect*, *Timing*, dan *Text Animation*.

Fitur *Effect* memiliki fungsi untuk menentukan pergerakan tulisan agar lebih menarik dan unik. Dalam fitur ini juga terdapat fitur *sound* yang berfungsi untuk memberikan suara. Namun pemberian suara terletak pada pelatihan hari kedua, sehingga diantagguhkan dulu. Karena mereka perlu merekam suara mereka masing-masing. Fitur *Timing* memiliki fungsi untuk menentukan pergerakan huruf cepat atau lambat. Disamping itu, *Timing* juga memiliki fungsi pengulangan, sehingga huruf bisa bergerak tanpa henti. *Text Animation* digunakan untuk menentukan pergerakan huruf dan waktu delay. Sehingga, huruf bisa bergerak sesuai dengan suara yang diberikan. Hal ini tentu akan memudahkan peserta dalam menentukan durasi tiap kata yang ditampilkan.

Pada akhir pertemuan, peserta diberikan tugas untuk membuat animasi seperti yang sudah diberikan contoh pada video awal. Peserta mengikuti cara yang sudah diberikan pada hari tersebut. Peserta juga sekaligus melakukan perekaman suara dan menentukan suara yang akan dimasukkan ke dalam Power Point. Peserta juga diminta untuk menginstal Kinemaster di HP masing-masing. Agar pada pertemuan kedua mereka bisa mengikuti instruksi.

### **B. Pelatihan Kinemaster dan Evaluasi Animasi**

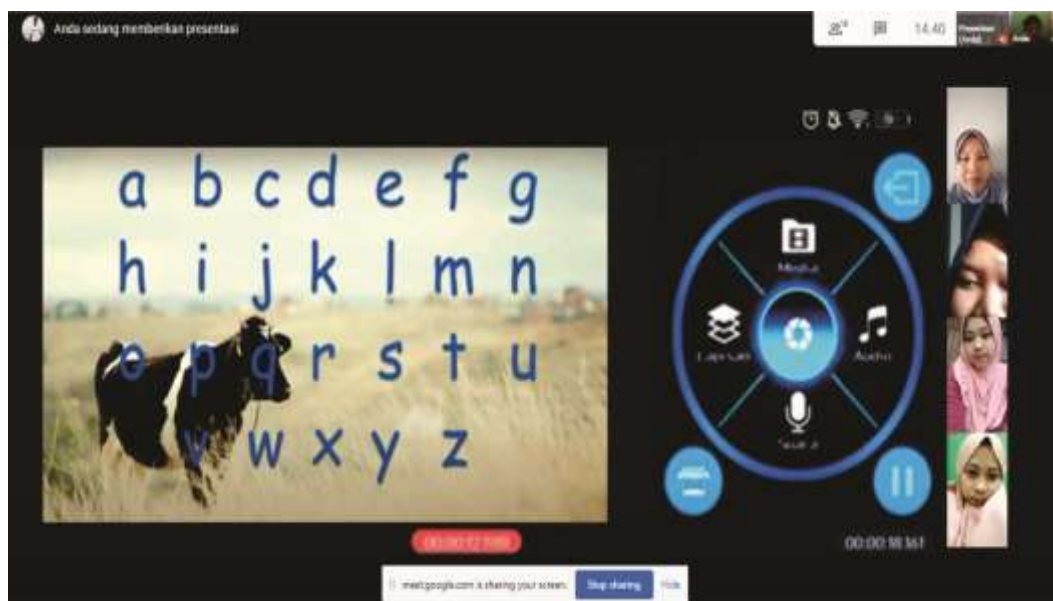
Pelatihan hari kedua terfokus pada evaluasi hasil pembuatan animasi dan pelatihan Kinemaster. Sebelum dilanjutkan pada materi sebelumnya, pemateri mengevaluasi tugas yang diberikan pada hari sebelumnya. Hasil evaluasi dapat diamati pada Tebel 1.

Tabel 1. Evaluasi Hasil Pembuatan Animasi

No.	Penggunaan Fitur	Jumlah Peserta	Hasil
1	Effect	16	Peserta sudah mampu menentukan pergerakan. Namun belum presisi antarhuruf
		40	Peserta sudah mampu menentukan pergerakan huruf secara presisi
		7	Peserta sudah mampu mengreasikan effect lebih dari instruksi
2	Timing	12	Peserta sudah mampu menentukan durasi. Namun belum presisi antarhuruf
		32	Peserta sudah mampu menentukan delay huruf secara presisi
		19	Peserta sudah mampu mengreasikan durasi lebih dari instruksi
3	Text Animation	16	Peserta sudah mampu menentukan posisi. Namun belum presisi antarhuruf
		36	Peserta sudah mampu menentukan posisi huruf secara presisi
		11	Peserta sudah mampu mengreasikan posisi lebih dari instruksi

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa peserta yang sudah memahami materi pada hari pertama sebanyak 73,0% - 74,6, peserta yang berkategori kurang paham ada 19,0% - 25,3%. Maka, pemateri mengelompokkan kategori yang kurang paham agar membuat *team learning* dengan yang cenderung mahir. *Team learning* dapat membantu perkembangan peserta dalam memahami suatu materi yang belum dipahami. Terutama peserta merupakan teman sejawat, sehingga akan lebih mudah untuk berkomunikasi (Adnyana et al., 2020).

Setelah dilakukan evaluasi, materi dilanjutkan pada editing video. Power point yang sudah jadi, kemudian diekstrak dalam bentuk video. Ekstrak video bisa berbentuk .mp4 atau wmv (microsoft.com). Dalam hal ini, pemateri mengarahkan untuk ke .mp4 karena dirasa peserta lebih familier terhadap format tersebut. Peserta memindahkan file video ke HP untuk memasukkan suara pada *Kinemaster*. Sebelum peserta menggabungkan video dan suara, peserta diberikan pengenalan terlebih dahulu terkait penggunaan fitur-fitur pada *Kinemaster*. Pengenalan fitur-fitur diberikan sambil memberikan contoh langsung.

Gambar 2. Pengenalan fitur-fitur *Kinemaster*

Dalam proses pemaparan fitur, peserta diberikan kesempatan untuk bertanya. Hal ini juga berfungsi untuk mengetahui seberapa antusias peserta pada materi tersebut. Antusiasme sangat dibutuhkan untuk mempelajari suatu hal yang diluar dari kebiasaan (Putri & Hastuti, 2020). Aplikasi *Kinemaster* memiliki tampilan yang mudah dipakai dan memiliki fitur yang menyerupai editor pada komputer, sehingga dimungkinkan peserta lebih familier terhadap fitur-fiturnya (Khaira et al., 2020).

Selama proses pemaparan fitur, peserta memahami apa yang telah disampaikan dan dicontohkan. Kemudian peserta diajak untuk langsung mempraktikkan ke dalam aplikasi masing-masing secara terbimbing (Hasanah & Anum, 2020). Proses pemasukan audio disesuaikan dengan gerakan huruf pada video yang sudah dibuat. Namun, proses ini sebenarnya bisa diubah dengan cara merekam secara langsung pada aplikasi *Kinemaster* (Yudiyanto et al., 2020).

Pada tahap kedua ini, peserta lebih difokuskan pada *Multi track audio*, *Voice recording*, dan *Pro audio features* (Adnyana et al., 2020). Sehingga, mereka bisa terfokus pada tiga jenis saja. Namun, dalam hal ini, peserta juga diberikan





orientasi terkait fitur-fitur yang lain, agar mereka mampu mengembangkan video editing dikemudian hari.

Kegiatan hari kedua diakhiri dengan pemberian tugas, yakni penyempurnaan video pembelajaran. Proses ini diberikan waktu selama seminggu. Dalam jangka waktu tersebut, peserta diizinkan untuk tetap berkomunikasi dengan pemateri dan peserta lain di dalam grup Telegram. Hasil evaluasi dari pembuatan video pembelajaran animasi huruf dan angka dapat dicermati pada tabel 2.

Tabel 2. Evaluasi Pembuatan Video Animasi Huruf dan Angka

No	Indikator	Rata-rata Skor	Kategori
1	Mampu membuat tampilan animasi dari Power Point dengan presisi	92	Sangat baik
2	Mampu memadukan warna yang menarik antara background dan animasi	90	Sangat baik
3	Mampu menginstal aplikasi Kinemaster	98	Sangat baik
4	Mampu menyesuaikan rekaman audio dan video	91	Sangat baik
5	Mampu mengekstrak file Kinemaster menjadi sebuah video animasi	96	Sangat baik
<b>Jumlah</b>		<b>467</b>	
<b>Rata-rata skor</b>		<b>93,4</b>	Sangat baik

## **SIMPULAN**

Pelatihan pembuatan video animasi huruf dan angka menggunakan Microsoft Power Point dan Kinemaster efektif. Ditinjau dari rata-rata penguasaan materi sebesar 93,4 menunjukkan bahwa peserta sudah mampu membuat video animasi huruf dan angka. Secara kualitatif, proses pembuatan video animasi huruf dan angka berjalan dengan baik dan responsif. Peserta aktif bertanya dan sharing baik selama pemberian materi ataupun di dalam grup Telegram. Sehingga, peserta yang kurang paham juga bisa mengikuti diskusi secara pasif. Rata-rata 93,4 dari 63 peserta, membuktikan bahwa mereka mampu untuk membuat video animasi sederhana berbentuk huruf dan angka. Implementasi dari pelatihan ini adalah mereka mampu membuat media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. Sehingga, anak didik mereka tidak bosan dengan proses pembelajaran



konvensional. Era industri 4.0 sangat berdampak pada generasi Z yang saat ini sedang berkembang. Maka, sebagai seorang pendidik mereka juga harus ikut berkembang agar mampu mengikuti perkembangan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Adnyana, P. B., Citrawathi, D. M., Putu, N., & Ratna, S. (2020). *EFEKTIVITAS PELATIHAN PEMBUATAN FLIPPED CLASSROOM VIDEO DENGAN SMARTPHONE DAN APLIKASI KINEMASTER ( PROGRAM PKM )*. 1758–1765.

Agustiningih, A. (2015). Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 50. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.72>.

Daud, R. M. (2019). Sistem pendidikan Finlandia suatu alternatif sistem pendidikan Aceh. *Indonesia: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry*, 53(9), 21–36.

Hasanah, S. U., & Anum, A. (2020). *PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBUAT VIDEO*. 373–376.

Kemdikbud. 2021. Data Kemdikbud. Diunduh pada 21 Februari 2021 di <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/index21.php?kode=050900&level=2>.

Khaira, H., Pascasarjana, P., & Medan, U. N. (2020). *PEMANFAATAN APLIKASI KINEMASTER SEBAGAI*. 39–44.

Metrojatim. 2021. Dinas Pendidikan Ngawi Semester Genap. Diunduh pada 21 Februari 2021 di <http://www.metrojatim.id/2021/01/dinas-pendidikan-ngawi-semester-genap.html>.

Microsoft. 2021. Ubah Presentasi Anda Menjadi Video. Diunduh pada 24 Februari 2021 di <https://support.microsoft.com/id-id/office/ubah-presentasi-anda-menjadi-video-c140551f-cb37-4818-b5d4-3e30815c3e83>.

Perdana, A. (2019). Generasi Milenial dan Strategi Pengelolaan SDM Era Digital. *Jurnal Studi Pemuda*, 8(1), 75. <https://doi.org/10.22146/studipemudaugm.45287>.

Putri, A., & Hastuti, H. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran



Sejarah yang Memuat Materi Kronologis. *Kronologi*, 2(4), 15–24.

Yudiyanto, Y., Hakim, N., Hayati, D. K., & Carolina, H. S. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Terpadu pada Tema Konservasi Gajah Berkarakter Peduli Lingkungan. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 187. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.8959>.

Yuwono, P. H. (2017). Pengembangan Intelegensi Musikal Siswa Melalui Pembelajaran Musik Di Sekolah. *KHAZANAH PENDIDIKAN Jurnal Ilmiah Kependidikan*, XI(1), 25–38.