

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS MOTION GRAPHIC UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI DIGITAL GURU DI SMP BINA DHARMA JAKARTA

Syukriyansyah¹⁾, Octsa Khairus Praharsyarendra²⁾, Dias Ardiansyah³⁾

^{1,2,3}Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk beradaptasi dengan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah motion graphic, yang menggabungkan teks, gambar, dan suara untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran inovatif berbasis motion graphic di SMP Bina Dharma Jakarta. Metode pelaksanaan terdiri atas empat tahap, yaitu pendahuluan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pelatihan dilakukan secara interaktif melalui pemaparan materi, praktik langsung, diskusi, serta pendampingan. Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui observasi, refleksi, dan penilaian terhadap hasil karya peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mengikuti pelatihan dengan antusias dan aktif dalam setiap sesi. Sebagian besar guru (90%) berhasil membuat video *motion graphic* sederhana berdurasi 15–30 detik menggunakan aplikasi Canva. Peserta juga menunjukkan peningkatan kreativitas dan pemahaman terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran. Kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi profesional guru, sekaligus menumbuhkan kesadaran akan pentingnya inovasi teknologi dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci: Kompetensi Guru, Media Pembelajaran, *Motion Graphic*

Abstract

The advancement of digital technology requires teachers to adopt more creative and interactive teaching approaches. One effective medium to support this transformation is motion graphic, which integrates text, images, and sound to enhance students' engagement and comprehension. This community service activity aimed to improve teachers' competencies in developing innovative learning media based on motion graphics at SMP Bina Dharma Jakarta. The program was implemented through four main stages: preparation, coordination, training, and evaluation. The training was conducted interactively through presentations, hands-on practice, discussions, and mentoring sessions. The evaluation used a qualitative descriptive approach, focusing on direct observation, reflection, and assessment of participants' work outcomes. The results showed that the participants were enthusiastic and actively engaged throughout the sessions. Most teachers (90%) successfully created short motion graphic videos (15–30 seconds) using Canva. The participants also demonstrated improved creativity and understanding of digital learning media utilization. This activity positively impacted teachers' professional competence and fostered awareness of the importance of technological innovation in the teaching and learning process.

Keywords: Teacher Competence, Learning Media, *Motion Graphic*

Correspondence author: Syukriyansyah, syukriyansyah@gmail.com, Jakarta, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam satu dekade terakhir telah membawa perubahan besar terhadap dunia pendidikan, baik dari sisi metode pembelajaran maupun kompetensi yang harus dimiliki oleh pendidik. Transformasi digital menuntut guru untuk beradaptasi dengan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan berbasis teknologi. Data UNESCO (2020) menunjukkan bahwa lebih dari 70% sekolah di negara berkembang telah memiliki akses terhadap perangkat teknologi pendidikan, namun hanya sekitar 40% guru yang mampu memanfaatkannya secara efektif dalam proses pembelajaran. Kesenjangan ini menandakan adanya urgensi peningkatan kompetensi digital guru agar pembelajaran di sekolah tetap relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Di Indonesia, tantangan tersebut semakin nyata, terutama pada jenjang sekolah menengah yang masih banyak menerapkan metode konvensional berbasis ceramah dan penggunaan buku teks. Penelitian Lin, Chen, dan Liu (2017) membuktikan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode tradisional. Temuan serupa dikemukakan oleh McKnight et al. (2016) yang menyatakan bahwa keberhasilan penerapan teknologi dalam pembelajaran bergantung pada kesiapan guru dalam mengintegrasikan inovasi digital ke dalam proses mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi guru tidak hanya berkaitan dengan penguasaan materi, tetapi juga kemampuan untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang efektif.

Salah satu inovasi yang berkembang pesat dalam pembelajaran digital adalah penggunaan media berbasis *motion graphic*. *Motion graphic* merupakan media visual yang menggabungkan teks, gambar, ilustrasi, dan suara untuk menyampaikan informasi secara menarik dan dinamis (Clark & Mayer, 2023). Media ini terbukti mampu menyederhanakan konsep abstrak dan meningkatkan pemahaman siswa melalui visualisasi interaktif. Fitriani, Muktadir, dan Parmadie (2022) menunjukkan bahwa penerapan *motion graphic* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar meningkatkan pemahaman siswa hingga 35%. Yusmaningsih, Delianti, Mursyida, dan Marta (2024) juga menemukan bahwa *motion graphic* mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa pada mata pelajaran fotografi dasar. Selain itu, Dahlan, Halim, Kamarudin, dan Ahmad (2023) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis video interaktif seperti *motion graphic* mendorong keterlibatan siswa lebih tinggi dan memfasilitasi pemahaman konseptual yang lebih mendalam.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal di SMP Bina Dharma Jakarta, masih banyak guru yang belum memiliki kemampuan teknis untuk membuat media pembelajaran berbasis *motion graphic*. Hasil wawancara dengan pihak sekolah menunjukkan bahwa guru masih banyak menggunakan PowerPoint konvensional dan buku teks sebagai media utama dalam mengajar. Hambatan yang dihadapi meliputi keterbatasan waktu, kurangnya pelatihan, dan minimnya literasi digital. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa yang sudah terbiasa dengan media digital. Kondisi ini sejalan dengan temuan UNESCO (2020) yang menyebutkan bahwa kesenjangan kompetensi digital guru menjadi salah satu hambatan utama dalam transformasi pendidikan di era digital.

Berbagai kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) sebelumnya telah dilakukan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi

pembelajaran. Misalnya, Sutriyani (2023) melaksanakan PKM pelatihan pembuatan media pembelajaran edukatif berbasis digital bagi guru sekolah dasar untuk memperkuat kemampuan mereka dalam menciptakan konten ajar interaktif. Andriani dan Numertayasa (2024) mengadakan pelatihan media pembelajaran digital bagi guru sekolah dasar di Desa Pesaban, yang fokus pada penggunaan aplikasi digital dalam penyusunan materi ajar. Hasugian (2024) juga melaksanakan pelatihan penggunaan media pembelajaran digital bagi guru di Medan, yang berorientasi pada peningkatan literasi teknologi di lingkungan sekolah.

Meskipun ketiga kegiatan PKM tersebut berhasil meningkatkan pengetahuan guru dalam pembuatan media digital, kegiatan ini memiliki kebaruan (*novelty*) pada dua aspek utama. Pertama, pendekatan pelatihan dirancang berbasis praktik langsung (*hands-on training*) yang fokus pada pengembangan *motion graphic* edukatif menggunakan platform Canva, bukan sekadar pembuatan video atau presentasi biasa. Kedua, kegiatan ini tidak hanya menekankan keterampilan teknis, tetapi juga menguatkan kompetensi profesional guru, mencakup kreativitas, literasi digital, dan kemampuan pedagogis untuk mengintegrasikan *motion graphic* ke dalam pembelajaran. Pendekatan ini sejalan dengan hasil PKM Anis (2023), yang menegaskan bahwa keberhasilan pelatihan digital bergantung pada pendekatan praktik langsung yang sesuai dengan kebutuhan guru.

Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi terhadap peningkatan kualitas guru sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran aktif, kontekstual, dan kolaboratif. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan memproduksi media pembelajaran inovatif berbasis *motion graphic* yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pelatihan ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas guru, memperluas wawasan dalam pemanfaatan teknologi digital, serta meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menerapkan media pembelajaran yang lebih modern dan relevan.

Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan mampu memperkuat kapasitas sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Manfaat yang dihasilkan dari kegiatan ini meliputi peningkatan kompetensi profesional guru dalam hal desain dan produksi media ajar, tersedianya sumber daya pendidikan digital yang dapat digunakan secara berkelanjutan oleh sekolah, serta meningkatnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Lebih jauh, kegiatan ini berpotensi menjadi model pelatihan yang dapat direplikasi di sekolah lain untuk mendorong transformasi pembelajaran digital secara lebih luas.

Permasalahan utama berupa rendahnya keterampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran digital diatasi melalui pelatihan berbasis praktik langsung. Pendekatan ini melibatkan pengenalan konsep dasar *motion graphic*, pendampingan pembuatan storyboard, praktik desain menggunakan Canva, serta refleksi hasil karya peserta. Melalui pendekatan ini, peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga memperoleh pengalaman nyata dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat mereka gunakan secara mandiri di kelas.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki urgensi tinggi dalam mendukung transformasi pendidikan digital. Jika peningkatan kompetensi digital guru tidak segera dilakukan, kesenjangan teknologi antara guru dan siswa akan semakin lebar, yang pada akhirnya menurunkan efektivitas proses pembelajaran. Melalui pelatihan ini, diharapkan guru dapat menjadi agen perubahan dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan generasi abad ke-21.

METODE PELAKSANAAN

Lokasi

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMP Bina Dharma Jakarta, yang berlokasi di Jalan Raya Ciracas Nomor 39, RT.5/RW. 6, Ciracas, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Peta Lokasi dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Tahapan Pelaksanaan

Waktu Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan kegiatan dimulai dari 1 September 2024 – 7 Oktober 2024 seperti yang terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Detail Waktu Pelaksanaan

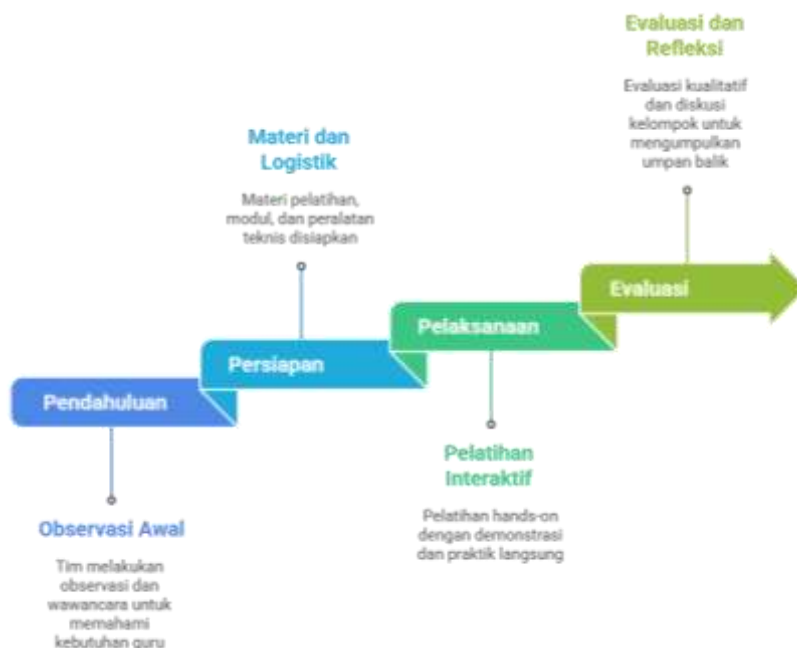
No	Tahapan	Keterangan	Waktu Pelaksanaan
1.	Pendahuluan	Tim melakukan observasi dan wawancara untuk memahami kebutuhan mitra	1 September 2024
2.	Persiapan	Mempersiapkan materi pelatihan, modul, dan peralatan teknis	23 September – 5 Oktober 2024
3.	Pelaksanaan	Melaksanakan pelatihan pembuatan media	7 Oktober 2024
4.	Evaluasi	Evaluasi kualitatif untuk umpan balik	7 Oktober 2024

Alat dan Bahan Penunjang

Seluruh tahapan kegiatan ini didukung oleh berbagai alat dan bahan yang menunjang proses pelaksanaan, di antaranya laptop atau komputer, proyektor LCD, modul pelatihan digital, akses internet stabil, serta aplikasi Canva sebagai platform utama pembuatan motion graphic. Selain itu, tim pelaksana juga menyediakan dokumentasi berupa foto dan video kegiatan untuk keperluan pelaporan dan publikasi hasil pengabdian.

Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara kolaboratif antara tim dosen pelaksana dari perguruan tinggi dan pihak sekolah. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan 4 tahapan (lihat Gambar 2), yaitu pendahuluan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.



Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan

1. Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan, dilakukan kegiatan observasi awal dan identifikasi kebutuhan mitra terkait kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Tim pelaksana melakukan wawancara dan diskusi dengan pihak sekolah untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat literasi digital guru serta tantangan yang mereka hadapi dalam penerapan media inovatif. Tahap ini juga mencakup pengurusan izin kegiatan dan penetapan waktu pelaksanaan.

2. Persiapan

Tahap persiapan dilakukan dengan menyiapkan seluruh kebutuhan teknis pelatihan, termasuk pengembangan materi dan modul pembelajaran yang disusun secara praktis agar mudah diikuti oleh peserta. Materi pelatihan mencakup pengenalan konsep motion graphic, prinsip dasar desain visual, storyboard pembelajaran, dan pengenalan perangkat lunak desain berbasis daring seperti Canva. Selain itu, tim juga menyiapkan sarana pendukung seperti laptop, proyektor, jaringan internet, dan perangkat audio-visual.

3. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam bentuk pelatihan interaktif berbasis praktik langsung (hands-on training). Kegiatan dimulai dengan pemaparan materi oleh narasumber yang menjelaskan konsep dasar motion graphic serta peranannya dalam menciptakan media pembelajaran inovatif. Selanjutnya, peserta diberikan kesempatan untuk mempraktikkan langsung pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva. Pada tahap ini, peserta dibimbing untuk membuat video pendek berdurasi 15–30 detik yang menggabungkan elemen teks, gambar, animasi, dan suara. Pendekatan partisipatif digunakan agar peserta tidak

hanya menjadi pendengar, tetapi juga aktif berkreasi dan berdiskusi selama proses pelatihan berlangsung.

4. Evaluasi

Tahap terakhir adalah evaluasi kegiatan, yang dilakukan secara kualitatif deskriptif melalui observasi langsung terhadap keterlibatan peserta, hasil karya yang dihasilkan, serta refleksi terhadap manfaat kegiatan. Evaluasi juga mencakup diskusi kelompok untuk menampung saran dan masukan dari peserta mengenai materi, metode, dan kebermanfaatan pelatihan. Berdasarkan hasil observasi, seluruh peserta menunjukkan antusiasme tinggi, dan sebagian besar mampu menyelesaikan tugas pembuatan motion graphic sesuai panduan pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Motion Graphic untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di SMP Bina Dharma Jakarta” telah terlaksana dengan baik dan sesuai dengan rencana yang ditetapkan. Kegiatan ini diikuti oleh 20 orang guru dari berbagai bidang studi, dengan tingkat kehadiran dan partisipasi yang tinggi sepanjang kegiatan. Pelaksanaan kegiatan terbagi menjadi empat tahap utama, yaitu pendahuluan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, yang saling mendukung dalam mencapai tujuan peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran digital berbasis motion graphic.

1. Pendahuluan

Tahap pendahuluan diawali dengan kegiatan observasi dan identifikasi kebutuhan mitra seperti yang terlihat pada Gambar 3. Pada tahap ini, tim pelaksana melakukan koordinasi dan wawancara awal dengan Kepala Sekolah serta beberapa guru SMP Bina Dharma Jakarta untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi dan kebutuhan pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa sebagian besar guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti PowerPoint, bahan ajar cetak, dan metode cetamah.



Gambar 3 Observasi dan Diskusi bersama Kepala Sekolah

Kepala Sekolah SMP Bina Dharma Jakarta menyampaikan bahwa para guru sebenarnya memiliki semangat tinggi untuk berinovasi, namun belum memiliki keterampilan teknis dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital.

Menurut pernyataannya, pelatihan semacam ini sangat dibutuhkan karena dapat memberikan pengetahuan praktis yang membantu guru memanfaatkan teknologi dengan cara yang sederhana namun efektif. Kepala sekolah juga berharap kegiatan ini dapat menjadi titik awal bagi sekolah dalam mengembangkan budaya pembelajaran digital dan inovatif di lingkungan guru.

Informasi dari pihak sekolah tersebut menjadi dasar dalam perancangan program pelatihan yang difokuskan pada peningkatan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah diterapkan di kelas. Oleh karena itu, tim pelaksana merancang kegiatan pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on training*) yang sesuai dengan kebutuhan nyata guru di lapangan, menggunakan platform yang mudah diakses seperti Canva.

2. Persiapan

Persiapan meliputi konfirmasi kemitraan dengan pihak sekolah, pembuatan materi dan modul pelatihan, serta penyesuaian jadwal dengan kegiatan sekolah. Koordinasi fasilitas pelatihan juga dilakukan untuk memastikan kelancaran proses selama kegiatan berlangsung. Tabel 2 memperlihatkan susunan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Tabel 2 Susunan Kegiatan

No	Alokasi Waktu	Materi	Narasumber
1.	14.00 – 14.10	MC / Moderator memulai acara	Octsa Khairus Praharsyarendra, S.Kom, M.M.
2.	14.10 - 14.20	Sambutan Kepala SMP Bina Dharma	Uswatun Khasanah, S.Ag., M.si.
3.	14.20 – 14.30	Sambutan Ketua Pengabdian kepada Masyarakat (PkM)	Syukriyansyah, S.Pd., M.Kom.
4.	14.30 – 15.00	Presentasi sesi pertama	Esa Nur Aziiz, M.Kom.
5.	15.00 – 15.30	Presentasi sesi kedua	Octsa Khairus Praharsyarendra, S.Kom, M.M
6.	15.30 - 16.40	Presentasi sesi ketiga, praktek dan diskusi	Syukriyansyah, S.Pd., M.Kom.
7.	16.40 - 16.45	Doa Penutup	Uswatun Khasanah, S.Ag., M.si.
8.	16.45 – 16.50	Evaluasi	Syukriyansyah, S.Pd., M.Kom.
9.	16.50 - 17.00	Foto Bersama	Panitia

3. Pelaksanaan

Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan *motion graphic* telah dilaksanakan di SMP Bina Dharma Jakarta sebagai salah satu komponen program peningkatan kompetensi guru. Pelatihan yang berlangsung selama tiga jam ini dibagi menjadi tiga sesi selama 60 menit dari pukul 14.00 hingga 17.00 WIB ini disusun secara cermat dengan tiga elemen utama, yaitu: penyampaian materi, latihan praktik pengembangan media, dan diskusi yang menarik.

Peserta pelatihan berjumlah 20 orang pendidik yang dinilai perlu meningkatkan keterampilannya dalam pembuatan media pembelajaran digital. Hasil observasi selama pelatihan menunjukkan adanya tingkat keterlibatan dan antusiasme yang cukup tinggi dari para pendidik. Hal ini dibuktikan dengan adanya interaksi tanya jawab yang dinamis serta keaktifan peserta dalam mengikuti latihan pengembangan media. Proses pelaksanaan pelatihan ini dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Pelaksanaan Kegiatan

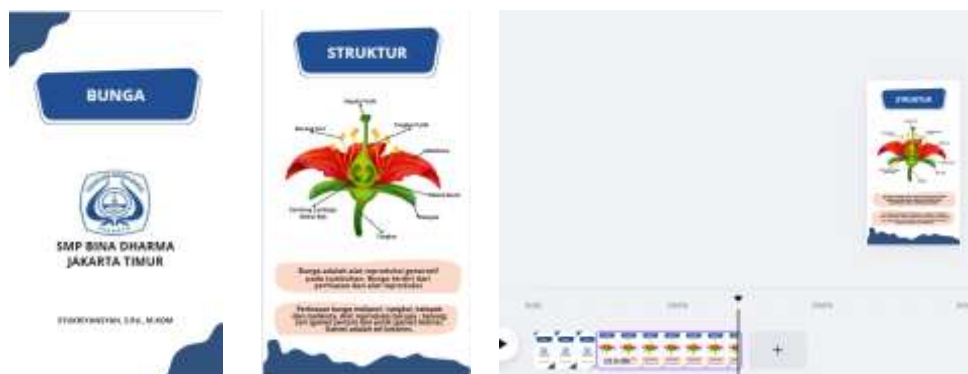
Berdasarkan Gambar 3 dapat dilihat bahwa antusiasme pendidik dalam mengikuti pelatihan ini sangat tinggi. Program ini dimulai dengan penjelasan komprehensif tentang beragam alat, aplikasi perangkat lunak, dan platform digital yang mudah diakses dan digunakan oleh para pendidik untuk merumuskan media pendidikan berbasis *motion graphic*. Tujuannya adalah untuk membekali peserta dengan pemahaman tentang teknologi yang dapat memfasilitasi pengembangan materi pedagogis yang lebih kreatif dan interaktif.

Setelah memperoleh pengetahuan tentang alat yang tersedia, peserta diberikan pemahaman dasar tentang keterampilan penting yang diperlukan untuk pembuatan *motion graphic*. Mereka diinstruksikan dalam prinsip-prinsip desain grafis, yang meliputi tata letak, teori warna, dan tipografi, yang berperan penting dalam menghasilkan estetika yang menarik secara visual. Selain itu, mereka juga dilengkapi dengan prinsip-prinsip animasi, termasuk konsep pengaturan waktu dan pelonggaran, untuk menghasilkan gerakan yang lebih dinamis. Pemahaman tentang papan cerita merupakan elemen penting dalam merampingkan proses pembuatan, sementara kemahiran dalam penyuntingan video dan penerapan efek visual melengkapi pelatihan untuk meningkatkan kualitas produksi media pendidikan.

Untuk memfasilitasi pembuatan media yang efektif, peserta dibiasakan dengan sumber daya tambahan yang dapat digunakan. Mereka menerima instruksi tentang cara memanfaatkan aset grafis, ikon, ilustrasi, dan gambar vektor untuk meningkatkan daya tarik visual desain mereka. Lebih jauh, pentingnya memilih jenis huruf yang tepat dan penggabungan musik latar dan efek suara dari sumber bebas royalti juga ditekankan dalam produksi *motion graphic*. Peserta juga diberikan akses ke templat yang telah dirancang sebelumnya yang dapat mempercepat alur waktu produksi.

Setelah memperoleh dasar-dasar teknis dan sumber daya yang tersedia, peserta diundang untuk mengonseptualisasikan pengembangan media pendidikan. Proses ini dimulai dengan penggambaran tujuan pembelajaran, memastikan bahwa *motion graphic* yang dihasilkan secara efektif mendukung pemahaman siswa. Selanjutnya, peserta merumuskan skrip dan papan cerita untuk mengatur secara sistematis aliran animasi, transisi, dan elemen naratif yang akan dimasukkan ke dalam video mereka. Mereka juga memperhitungkan durasi dan integritas struktural konten untuk mencegah media yang dihasilkan menjadi terlalu panjang atau membosankan bagi siswa. Sebagai fase penutup, peserta terlibat dalam praktik langsung dalam pembuatan media pendidikan berbasis *motion graphic*. Sesi ini dilakukan secara langsung, sehingga para

pendidik dapat menerapkan keterampilan yang diperoleh di bawah pengawasan langsung para instruktur. Diharapkan pelatihan ini akan memberdayakan para pendidik untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam pengembangan media pendidikan yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa. Hasil dari pelatihan ini dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 4 Hasil Pelatihan

Gambar 4 memperlihatkan media pembelajaran *motion graphic* berdurasi 15 detik yang diproduksi menggunakan Canva dapat diekspor dalam format MP4 dan disebar ke berbagai platform media sosial, termasuk Instagram, Facebook, TikTok, dan YouTube Shorts. Dengan desain yang menarik dan animasi yang dinamis, video ini berpotensi meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap konten pendidikan. Lebih jauh lagi, distribusi melalui media sosial memfasilitasi aksesibilitas yang lebih luas, mendorong pembelajaran mandiri, dan memperkuat keterlibatan siswa melalui materi pedagogis yang lebih interaktif.

4. Evaluasi

Evaluasi kegiatan pelatihan dilakukan menggunakan pendekatan **kualitatif deskriptif**, dengan fokus pada observasi langsung, partisipasi peserta, serta hasil karya yang dihasilkan selama kegiatan berlangsung. Evaluasi tidak dilakukan melalui pengukuran kuantitatif seperti pre-test dan post-test, melainkan melalui pengamatan terhadap indikator keterlibatan peserta, kemampuan teknis, serta refleksi terhadap manfaat kegiatan.

Tujuan evaluasi ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pelatihan mampu meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis *motion graphic* serta mengidentifikasi faktor-faktor pendukung keberhasilan kegiatan. Hasil observasi selama kegiatan disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3 Hasil Evaluasi Kualitatif Pelatihan

No	Aspek yang Dievaluasi	Indikator Keberhasilan	Temuan/Deskripsi Lapangan
1	Partisipasi Peserta	Peserta mengikuti seluruh sesi pelatihan secara aktif	Seluruh 20 peserta hadir penuh dan terlibat dalam diskusi serta praktik pembuatan <i>motion graphic</i> . Peserta menunjukkan keterlibatan yang tinggi sejak awal kegiatan.
2	Pemahaman Materi	Peserta memahami langkah-langkah dasar pembuatan <i>motion graphic</i>	Peserta mampu mengikuti arahan instruktur dalam mengenal elemen desain, animasi, dan penggunaan Canva untuk membuat media pembelajaran interaktif.

No	Aspek yang Dievaluasi	Indikator Keberhasilan	Temuan/Deskripsi Lapangan
3	Keterampilan Praktik	Peserta mampu menghasilkan media pembelajaran berbasis motion graphic	Sebanyak 18 dari 20 peserta berhasil membuat video motion graphic berdurasi 15–30 detik yang memadukan teks, gambar, dan suara.
4	Antusiasme & Motivasi	Peserta menunjukkan minat dan semangat tinggi selama kegiatan	Peserta aktif bertanya, mencoba fitur baru, dan saling membantu saat praktik. Beberapa peserta bahkan mengeksplorasi elemen desain di luar panduan.
5	Refleksi & Manfaat	Peserta merasakan manfaat pelatihan terhadap praktik mengajar	Dalam sesi diskusi penutup, peserta menyampaikan bahwa pelatihan memberikan inspirasi dan keterampilan baru untuk meningkatkan kreativitas dalam mengajar.

Berdasarkan hasil observasi yang ditampilkan pada Tabel 3, dapat disimpulkan bahwa pelatihan memperoleh tingkat partisipasi yang sangat baik dari seluruh peserta. Antusiasme dan keterlibatan aktif peserta menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik langsung mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan produktif.

Sebagian besar peserta menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi dan berhasil menguasai keterampilan dasar pembuatan motion graphic. Produk akhir yang dihasilkan oleh para peserta menunjukkan kreativitas dan kemampuan teknis yang memadai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Selain itu, hasil refleksi peserta menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan kesadaran pentingnya inovasi dalam pembelajaran digital. Peserta menyatakan bahwa pelatihan ini memberikan pengalaman baru yang dapat mereka terapkan secara langsung dalam proses pembelajaran, terutama dalam membuat materi ajar yang lebih menarik dan interaktif.

Dengan demikian, evaluasi kualitatif ini menegaskan bahwa kegiatan pelatihan berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis motion graphic serta memotivasi mereka untuk lebih kreatif dalam pemanfaatan teknologi digital di lingkungan pendidikan.

Pembahasan

Pelatihan dalam pengembangan materi pendidikan interaktif yang memanfaatkan *motion graphic* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan pendidik, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dan kinerja akademis. *Motion graphic* memiliki konten yang interaktif dan menarik dan telah terbukti efektif dalam bidang seperti pembelajaran bahasa Indonesia dan fotografi dasar, di mana siswa menunjukkan peningkatan motivasi dan hasil belajar (Fitriani et al., 2022; Yusmaningsih et al., 2024). *Motion graphic* memungkinkan penyesuaian konten pendidikan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran individu. Kemampuan beradaptasi ini mendukung gaya dan jadwal belajar yang beragam, membuat pendidikan lebih inklusif dan efektif (Dahlan et al., 2023). *Motion graphic* juga mudah diakses dan diintegrasikan dalam pengajaran, guru merasa alat ini mudah dipahami dan digunakan, dan mendorong untuk diadopsi di kelas (Perdani, 2024). *Motion graphic* menyederhanakan proses kompleks melalui animasi, membantu siswa memahami topik rumit, seperti prinsip gerak dan kinematika dalam fisika (Ladeira et al., 2022). *Motion graphic* lebih menarik dari pada gambar atau teks statis, meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi. Contohnya, infografis gerak

membantu siswa memahami konsep pemrograman seperti loop dan kondisional yang sulit dijelaskan hanya dengan teks (Alqahtani, 2024; Thakurta, 2023).

Menggabungkan *motion graphic* ke dalam pendekatan pedagogis menimbulkan banyak kesulitan bagi instruktur, terutama disebabkan oleh sifat media yang rumit dan persyaratan pembelajaran yang heterogen dari peserta didik. Siswa menunjukkan berbagai preferensi pembelajaran, dan tidak semua materi pelajaran ditingkatkan secara merata melalui integrasi *motion graphic*. Pendidik harus memodifikasi teknik pengajaran mereka untuk mengakomodasi berbagai kebutuhan ini, yang dapat menjadi sangat sulit jika tidak ada pelatihan dan sumber daya yang memadai (Dashti et al., 2020). Banyak lembaga pendidikan kekurangan sumber daya teknologi, seperti komputer, perangkat lunak, dan akses internet cepat, yang diperlukan untuk membuat dan menampilkan *motion graphic* berkualitas tinggi (Nadziru & Wiradimadja, 2023; Shafirova & Cassany, 2023). Guru sering kekurangan pelatihan dan keterampilan untuk membuat *motion graphic*, yang dapat menghambat penggunaannya sebagai alat pengajaran (Shafirova & Cassany, 2023).

Motion graphic menawarkan banyak manfaat dalam meningkatkan keterampilan guru dan pembelajaran siswa, penting untuk mempertimbangkan tantangan yang terkait dengan implementasinya. Guru mungkin memerlukan pelatihan dan sumber daya tambahan untuk secara efektif mengintegrasikan alat-alat ini ke dalam praktik pengajaran mereka. Selain itu, pengembangan konten grafis gerak berkualitas tinggi dapat memakan banyak sumber daya, membutuhkan kolaborasi antara pendidik dan desainer multimedia. Terlepas dari tantangan ini, manfaat potensial dari *motion graphic* dalam pendidikan menjadikannya alat yang berharga untuk lingkungan pengajaran dan pembelajaran modern.

SIMPULAN

Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis *motion graphic* di SMP Bina Dharma Jakarta telah terlaksana dengan baik dan mendapatkan respons positif dari para peserta. Berdasarkan hasil evaluasi kualitatif deskriptif melalui observasi langsung dan refleksi peserta, kegiatan ini menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi, antusiasme yang kuat, serta peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi digital sebagai media ajar.

Sebagian besar peserta mampu mengikuti setiap tahap pelatihan dan berhasil menghasilkan media pembelajaran berbasis *motion graphic* sederhana yang layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain peningkatan keterampilan teknis, pelatihan ini juga memberikan dampak positif terhadap motivasi dan kreativitas guru dalam merancang materi pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

Dengan demikian, kegiatan ini dinilai berhasil meningkatkan kompetensi profesional guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, sekaligus menumbuhkan kesadaran akan pentingnya inovasi digital dalam dunia pendidikan. Ke depan, kegiatan lanjutan berupa pendampingan atau pelatihan tingkat lanjut dapat dilakukan untuk memperdalam kemampuan guru dalam produksi media pembelajaran yang lebih kompleks dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alqahtani, J. A. (2024). Effects of Motion Infographics on High School Students' Programming Skills. *Journal of Educational and Social Research*, 14(4), 233. <https://doi.org/10.36941/jesr-2024-0099>
- Andriani, N. L. E., & Numertayasa, I. W. (2024). Pelatihan menggunakan media pembelajaran digital untuk guru sekolah dasar di Desa Pesaban. *Global Abdimas*, 4(2), 52–65.
- Anis, M. (2023). Pelatihan media digital berbasis online platform bagi guru SMA N 3 Kejuruan Muda, Kabupaten Aceh Tamiang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 3(1), 45–54.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2023). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. John Wiley & Sons.
- Dahlan, M. M., Halim, N. S. A., Kamarudin, N. S., & Ahmad, F. S. Z. (2023). Exploring interactive video learning: Techniques, applications, and pedagogical insights. *International Journal of Advances in Applied Sciences*. <https://doi.org/10.21833/ijaas.2023.12.024>
- Dashti, F. A., Jafer, Y. J., & Alqadiri, M. A. (2020). *Preservice Science Teachers' Opinions Toward Motion Infographic and its Use in Teaching*. 44(4), 229–250. <https://doi.org/10.21608/JFEES.2020.152407>
- Douglas Ajagbe. (2021). Effects of Digital Learning on Students Motivation and Attitude. *Int. J. of Adv. Res.*, 9, 986–991.
- Fitriani, U., Muktadir, A., & Parmadie, B. (2022). Pengembangan Video Animasi Iklan Berbasis Motion Graphic untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar (Kapedas)*, 1(2), 235–245. <https://doi.org/10.33369/kapedas.v1i2.21662>
- Hasugian, P. M. (2024). Pelatihan penggunaan media pembelajaran digital bagi guru sekolah dasar. *PKM Journal*, 4(2), 88–97.
- Ladeira, V. B., Calheiro, L. C., & Goncalves, A. M. B. (2022). Exploring kinematics graphs using Arduino and an interactive Excel spreadsheet. *Physics Education*, 57(2), 23007. <https://doi.org/10.1088/1361-6552/ac47e1>
- Lin, M.-H., Chen, H.-C., & Liu, K.-S. (2017). A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3553–3564.
- McKnight, K., O'Malley, K., Ruzic, R., Horsley, M. K., Franey, J. J., & Bassett, K. (2016). Teaching in a digital age: How educators use technology to improve student learning. *Journal of Research on Technology in Education*, 48(3), 194–211.
- Nadziru, M. U., & Wiradimadja, A. (2023). *Development of Motion Graphics As Social Studies Learning Media on Indische Partij Material*. <https://doi.org/10.24235/edueksos.v12i2.14536>
- Perdani, Y. D. (2024). Motion graphics: an entertaining and accessible learning media for the students. *SEEIJ (Social Economics and Ecology International Journal)*. <https://doi.org/10.21512/seeij.v8i1.10911>
- Shafirova, L., & Cassany, D. (2023). Challenges of introducing video production tasks into the classroom. *Technology, Pedagogy and Education*. <https://doi.org/10.1080/1475939x.2023.2271931>

- Sutriyani, W. (2023). PKM pelatihan pembuatan media pembelajaran edukatif berbasis digital. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Kreatif (JPMK)*, 9(1), 112–120.
- Thakurta, B. G. (2023). Using Motion Infographics to Teach Computer Programming Concepts. *Advances in Higher Education and Professional Development Book Series*, 385–399. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-5934-8.ch018>
- Unesco. (2020). *Global Education Monitoring Report 2020: Inclusion and Education-All Means All*. UN.
- Yusmaningsih, Y., Delianti, V. I., Mursyida, L., & Marta, R. (2024). Development of Interactive Learning Media Based on Motion Graphic Animation for Basic Photography Subject. *Journal of Hypermedia & Technology-Enhanced Learning*, 2(3), 287–301. <https://doi.org/10.58536/j-hytel.v2i3.146>