

---

**PENDAMPINGAN PEMBUATAN VIDIO ANIMASI BERBASIS BENIME  
BAGI GURU SDIT DARUSSALAM MEDAN**

**Dinda Yarshal**

**UMN Al-Washliyah**

**[dindayarshal@umnaw.ac.id](mailto:dindayarshal@umnaw.ac.id)**

**Abstrak.** Media merupakan salah satu yang sangat penting dalam proses pembelajaran yakni sebagai suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara dalam suatu proses komunikasi, sehingga dengan kata lain media merupakan alat bantu yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang dapat dijadikan sebagai wadah penyampai pesan guna mencapai tujuan pengajaran. maka dari itu kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan tujuan dapat membekali guru SDIT Darussalam dalam pembuatan media pembelajaran yaitu pembuatan vidio animasi berbasis benime. Adapun metode yang digunakan pada pelaksanaan kegiatan pengabdian ini yaitu melalui metode pendekatan sosialisasi dan simulasi berupa ceramah dan demonstrasi. Hasil dari pelaksanaan pengabdian ini diharapkan guru sudah memiliki produknya sendiri yaitu berupa media pembelajaran berupa vidio animasi berbasis benime sesuai dengan tema yang dipilih guru sehingga dapat digunakan pada tahun ajaran mendatang. Pada akhirnya besar harapan tim kegiatan pelaksanaan pengabdian melalui kegiatan ini guru-guru SDIT khususnya disekolah SDIT Darussalam dapat meningkatkan pengetahuan dan kecakapan diri dalam menyajikan pembelajaran yang lebih menarik minat siswa dalam belajar.

**Kata kunci :** pendampingan, vidio animasi, benime

**Abstract.** Media is one that is very important in the learning process, namely as a means or device that functions as an intermediary in a communication process, so in other words the media is a tool that is anything that can be used to stimulate thoughts, feelings, attention and abilities or skills. students so that they can encourage the learning process that can be used as a forum for delivering messages to achieve teaching goals. therefore this service activity is carried out with the aim of being able to equip Darussalam SDIT teachers in making learning media, namely making animation videos based on benime. The method used in the implementation of this service activity is through the method of socialization and simulation approaches in the form of lectures and demonstrations. The results of the implementation of this service are expected that teachers already have their own products, namely in the form of learning media in the form of animated video based on animation based on the theme chosen by the teacher so that it can be used in the coming school year. In the end, the team of service implementation activities through this activity hopes that SDIT teachers, especially at SDIT Darussalam schools, can increase their knowledge and skills in presenting learning that is more attractive to students in learning.

**Keywords :** guidance, animation video, benime

**PENDAHULUAN**

Pendidikan di sekolah dasar merupakan suatu proses pendidikan yang

paling penting dalam perkembangan siswa. Hal ini dikarenakan sekolah dasar adalah sumber pendidikan dasar bagi anak

untuk memperoleh ilmu setelah mereka dididik orang tua di dalam rumah, dan memasuki Taman Kanak-kanak yaitu lingkungan bermain dan belajar diluar rumah. Sekolah Dasar dikatakan penting karena sifat dan karakter dasar siswa yang mudah menerima dan memproses informasi sejak dini. Pada masa ini proses pembelajaran juga menjadi ujung tombak akan keberhasilan dari pendidikan anak.

Proses belajar mengajar atau pembelajaran merupakan suatu kegiatan dalam merealisasikan kurikulum pada lembaga pendidikan tersebut agar siswa dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial budaya. Proses pembelajaran itu sendiri menekankan pada terjadinya interaksi antara peserta didik dan pendidik. Salah satu yang menjadi pendukung keberhasilan proses belajar tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai wadah atau suatu sarana yang berfungsi sebagai perantara dalam suatu proses komunikasi. terdapat banyak jenis dari media pembelajaran salah satunya yang sedang diminati anak adalah media pembelajaran yang bermuatan audio visual, audio visual merupakan media yang tidak hanya menampilkan gambar, tulisan dsb melainkan juga sudah dapat menampilkan suara, bersumber dari audiovisual inilah kemudian dikembangkan menjadi bentuk media pembelajaran berbasis multimedia. Berdasarkan pada media berbasis multimedia dan ketertarikan siswa terhadap kartun dalam bentuk animasi maka lahirlah media pembelajaran yang sangat sejalan dengan minat siswa yakni media pembelajaran dalam bentuk vidio animasi, dalam pembuatan media pembelajaran yakni vidio animasi tersebut terdapat banyak sarana aplikasi yang dapat membantu, salah satunya ada aplikasi *benime*. *Benime* merupakan sebuah aplikasi *Whiteboard Animation Creator* yang di kembangkan oleh *Benzveen* tercantum dalam katagori seni dan desain.

Program aplikasi ini bersifat online yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran yang menarik bagi siswa sekolah dasar, pada aplikasi ini animasi-animasi yang dibutuhkan sudah tersedia sehingga

memudahkan guru untuk menyesuaikan animasi yang tersedia dengan materi yang ingin disajikan tanpa guru harus membuat animasi-animasi tersebut secara manual.

#### **METODE PENELITIAN**

Kegiatan ini dilaksanakan selama adalah 6 (enam) bulan yang dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan sampai pada proses evaluasi dengan melibatkan guru-guru SDIT di sekolah Darussalam. Perencanaan program ini diawali dengan analisis situasi, selanjutnya, mengurus surat izin melaksanakan kegiatan, lalu menyiapkan materi atau modul pada saat sosialisasi kegiatan nantinya.

Pelaksanaan sosialisasi diadakan di SDIT Darussalam ini sebagaimana layaknya juga dengan sistem pembelajaran yang dilakukan di sekolah atau perguruan tinggi kepada para guru-gurutersebut. Kemudian dilakukannya evaluasi yang meliputi evaluasi proses dan hasil. Evaluasi ini meliputi evaluasi pada semua tahap yaitu mulai dari tahap persiapan sampai dengan tahap pelaksanaan kegiatan. Tahap evaluasi ini dilanjutkan dengan kegiatan penyusunan laporan akhir. Pelaksanaan pengabdian ini dilakukan dengan metode pendekatan sosialisasi dan simulasi tentang pemahaman diberikan dilakukan oleh guru dan tim pelaksana program pengabdian masyarakat.

#### **HASIL PENELITIAN**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ( PKM) yang dilaksanakan di SDIT Darussalam. Hasil dari kegiatan yang telah dicapai dalam pengabdian yang dilakukan oleh Tim pelaksana yang terdiri dari ketua dosen, anggota 1 dosen, dan anggota 2 adalah mahasiswa dari jurusan PGSD Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah di SDIT Darussalam yang di jalan pendidikan ardagusema kel. Deli tua timur. Kec. Deli tua, kab. Deli serdang adalah sebagai berikut :

##### **a. Keterlibatan Guru dalam Kegiatan Pengabdian**

Seluruh peserta pengabdian yang terdiri dari para guru SDIT Darussalam dan mahasiswa PGSD mengikuti kegiatan pengabdian ini dengan baik, terjadi diskusi interaktif dan timbulnya rasa ingin tahu yang tinggi tentang bagaimana cara pembuatan video animasi berbasis *benime* terlihat antusias para peserta mulai dari awal sampai akhir kegiatan. Para guru dan mahasiswa tersebut mendengarkan dan

Dinda Yarshal  
Pendampingan Pembuatan Video Animasi Berbasis Benime  
bagi Guru SDIT Darussalam Medan

memperhatikan tentang penerapan dan pemahaman guru tentang membuat video animasi berbasis *benime* memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang lebih fresh dengan menayangkan animasi-animasi yang tentunya dapat menarik minat dan antusias anak selama proses pembelajaran berlangsung.

**b. Meningkatkan Kompetensi Profesi**

Pada masa era digital sekarang ini, guru juga dituntut untuk dapat menghadirkan sesuatu yang baru didalam kelas, guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak hanya itu dengan rasa senang yang dirasakan oleh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas maka pengetahuan yang didapat di sekolah akan jauh lebih melekat di pikiran siswa karena pengalaman belajar yang menyenangkan akan tersimpan lebih lama pada sistem saraf longterm memory siswa. Salah satu upaya guru dalam menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan kedalam kelas di masa era digital sekarang ini yaitu dengan menghadirkan materi-materi pembelajaran dengan tampilan animasi, animasi tentu sangat dengan siswa khususnya pada siswa sekolah dasar yang seyogianya sangat menenangi animasi baik berupa kartun ataupun dalam bentuk lainnya, dengan menghadirkan animasi dalam bentuk materi pembelajaran di harapkan siswa dapat lebih antusias dalam belajar. Selain itu pengabdian ini mendapatkan apresiasi yang sangat luar biasa dari kepala sekolah SDIT Darussalam, karena pengabdian masyarakat ini membuka pemahaman guru disekolah tersebut dalam pembuatan video animasi berbasis *benime* guna memudahkan guru dalam menghadirkan materi pembelajaran yang lebih fresh kepada siswa.

Berdasarkan pengabdian yang telah di laksanakan di SDIT Darussalam, adapun luaran yang dicapai adalah para guru berhasil membuat video animasi berbasis *benime* untuk digunakan pada semester yang akan datang.

**SIMPULAN**

Media pembelajaran yang bervariasi sangatlah dibutuhkan. Terlebih pada zaman modernisasi seperti saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sudah menjadi suatu kebutuhan di sekolah. Tidak dipungkiri lagi bahwa

penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting di dalam proses belajar mengajar di sekolah. Penggunaan media dipandang penting karena dapat membantu guru dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran dalam pendidikan. Oleh karena itu, penyediaan media pembelajaran menjadi salah satu tanggung jawab pengajar. Video Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Video Animasi juga merupakan suatu gambar yang bergerak yang berasal dari kumpulan objek yang disusun sedemikian rupa dengan objek dapat berupa tulisan, gambar hewan, tumbuhan, manusia dan lain sebagainya. Dari pengertian yang telah di paparkan diatas jadi dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara sistematis sehingga bergerak sesuai dengan alur hitungan waktu.

Video animasi pembelajaran berbasis *Benime* merupakan video animasi kartun sederhana yang dapat di buat melalui gadget, hp, serta laptop, yang diisi oleh materi-materi pelajaran yang telah di rancang dan di sesuaikan serta dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar terutama tingkat rendah agar mampu membantu siswa dalam memahami suatu materi yang di berikan. Animasi adalah media. Media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi. *Benime* merupakan sebuah aplikasi *Whiteboard Animation Creator* yang di kembangkan oleh *Benzveen* tercantum dalam katagori seni dan desain.

Program aplikasi ini bersifat online yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki oleh *Benime* ini ialah mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa video serta kemudahan membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat siswa Sekolah Dasar. Ada beberapa pilihan animasi yang sudah ada di aplikasi *Benime* ini sehingga kita tidak perlu lagi membuat animasi secara manual

dan kelengkapan animasi yang dapat menunjang pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik dan lucu

Sukiman. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka. Insan Madani.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agni Era Hapsari. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal Scholaria, Vol. 7, No. 1, (Januari 2017), h. 5.
- Anggriani, N. Y. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Dan Hasil Belajar di Sekolah Dasar*. JTPM (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal, 6(1).
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Farindhni, D. A. 2018. *Pengembangan Media Video Animasi untuk Peningkatan Motivasi Belajar dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Karakter. 8(2). <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/handayani/article/view/34196/18169>
- Ismail Suwardi Wekke, Ridha Windi Astuti. 2017. *Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah*. Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol. 2 No.1, 2017, h.13
- Maimunah. 2016. *Metode Penggunaan Media Pembelajaran*. Jurnal Al-Afkar. Vol 5 No 1 April 2016.
- Permendikbud No. 22 tahun 2016 tentang Proses Pembelajaran.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. 2018. *Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar*. Jurnal Edutech Undiksha, 6(1), 9-19.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PermadaMedia Group
- Wayan Sukanta. 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu Geografis Pada Materi Lingkungan Hidup Dan Pelestariannya Di Kelas VIII Smp Negeri 1 Belitang III Kabupaten Oku Timur Tahun Pelajaran 2016/2017*. Jurnal Swarnabhumi Vol 2 No 1 Februari 2017
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. 2016. *Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Karakter, 6(2).