

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Tellagami bagi Guru Sekolah Dasar Negeri Cimanggis 03 Bojonggede

Tria Hadi Kusmanto¹, Bramantara Yudha², Muhamad Irsan³

Universitas Indraprasta PGRI Jakarta/Program Studi Teknik Informatika^{1,2,3}

e-mail: triahadi226@gmail.com¹, bram.proklamatorz@gmail.com², atstairway@gmail.com³

Abstrak

Memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Tellagami menjadi tujuan kegiatan pengabdian yang dilaksanakan oleh tim pengabdian. Guru-guru SD Negeri Cimanggis 03 Bojonggede Kabupaten Bogor sebanyak 10 guru menjadi sasaran kegiatan pelatihan. Pelaksanaan pengabdian secara online video conference. Menggunakan metode demonstrasi dalam pengabdian. Kegiatan pengabdian mulai dari tahap persiapan yakni observasi dan sosialisasi, sedangkan untuk pelaksanaan mulai dari penyajian materi, praktik dan evaluasi. Kegiatan pengabdian menghasilkan pelaksanaan kegiatan pengabdian yang diselenggarakan dengan baik dan lancar, dewan guru memiliki antusias yang luar biasa sepanjang kegiatan berlangsung, Dewan guru aktif dan motivasi yang tinggi dalam membuat media pembelajaran menggunakan tellagami. Guru-guru membuat media pembelajaran berbentuk animasi dengan keterampilan baru yang dapat diimplementasikan selama proses pembelajaran untuk memudahkan guru dalam mengajar.

Kata kunci: Tellagami, Pembelajaran, Media Interaktif

Abstract

Providing training in making learning media using the Tellagami application is the goal of community service activities carried out by the service team. 10 teachers of SD Negeri Cimanggis 03 Bojonggede, Bogor Regency, were targeted for training activities. Implementation of online video conference devotion. Using demonstration methods in dedication. The service activities start from the preparation stage, namely observation and socialization, while the implementation starts from the presentation of material, practice and evaluation. Community service activities resulted in the implementation of service activities that were well and smoothly organized, the teacher council had tremendous enthusiasm throughout the activity, the teacher council was active and had high motivation in making learning media using tellagami. The teachers make learning media in the form of animation with new skills that can be implemented during the learning process to make it easier for teachers to teach.

Keywords: Tellagami, Learning, Interactive Media

PENDAHULUAN

Upaya peningkatan mutu dan pembangunan bidang pendidikan di era otonomi daerah bukan hanya merupakan tanggung jawab pemerintah pusat maupun pemerintah provinsi, melainkan juga merupakan tanggung jawab pemerintah daerah. Oleh karena itu, upaya peningkatan mutu dan pembangunan bidang pendidikan menjadi isu strategis bagi setiap pemerintah daerah. Dengan demikian, harus dilakukan upaya reformasi sekolah dan birokrasi Pendidikan. Salah satu langkah untuk menjaga kualitas dan keberhasilan proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menerapkan teknologi pada proses tersebut. Proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara efisien dan tepat sasaran dengan bantuan komputer dan perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan. *Computer based learning* akan sangat membantu peserta didik yang diposisikan sebagai subjek dalam proses belajar-mengajar. Pada umumnya Guru sebagai pendidik harus dapat meneruskan informasi dan pengetahuan kepada peserta didik dengan metode yang baik dan jelas. Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar, pendidik memberikan informasi dengan kemudahan yang cukup kepada peserta didik. Tujuan pendidikan pada umumnya dapat tercapai, untuk mencapai tujuan tersebut perlu adanya faktor pendukung dalam proses pembelajaran dimana seorang pendidik harus mengerti pengetahuan di bidang teknologi. (Febrianto & Sulaiman, 2014).

Menurut (Feladi et al., 2017) Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (peserta didik), dan materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi, artinya materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh peserta didik dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik, lebih parah lagi peserta didik sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari hal tersebut, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar. Aspek yang perlu diperhatikan Guru dalam proses pembelajaran yang adalah meningkatkan hasil belajar. Mencari solusi agar proses belajar dan mengajar dapat berjalan dengan menyenangkan dan dapat memudahkan siswa dalam menerima materi seperti penggunaan media pembelajaran merupakan cara Guru sebagai fasilitator pembelajaran.

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh komponen media pembelajaran yang digunakan sebagai sumber belajar dalam sistem pembelajaran dimana komponen tersebut meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan. Pelatihan untuk memahami dan ahli dalam membuat media pembelajaran menjadi hal penting bagi Guru-guru sebagai tenaga pendidik yang kompeten. Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta saran pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru (Suryani & Agung S, 2012).

Kata "media" berasal dari bahasa Latin "medium" yang berarti "perantara" atau "pengantar". Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar-mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi siswa. Terbatasnya media yang dipergunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa (Mahnun, 2012).

Berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Membuat media pembelajaran agar memungkinkan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, media pembelajaran tersebut dapat dibentuk berupa animasi. Penggunaan penerapan media animasi dalam pembelajaran sebagai inovasi sarana dan prasarana yang tepat, karena penerapan media animasi dalam pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa, materi, dan sarana prasarana yang mendukung. Sehingga apabila penerapan media animasi dalam pembelajaran digunakan dengan tepat, maka tujuan pembelajaran pada ranah kognitif dan psikomotor akan dapat tercapai. Animasi adalah salah satu daya tarik utama di dalam suatu program multimedia interaktif. Bukan saja mampu menjelaskan suatu konsep atau proses yang sukar dijelaskan dengan media lain, animasi juga memiliki daya tarik estetika sehingga tampilan yang menarik dan eye-catching akan memotivasi pengguna untuk terlibat di dalam proses pembelajaran. Manfaat Media animasi: (1) Menunjukkan obyek dengan ide (misal efek gravitasi pada suatu obyek); (2) Menjelaskan konsep yang sulit (misal penyerapan makanan kedalam aliran darah atau bagaimana elektron bergerak untuk menghasilkan arus listrik); (3) Menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkrit (misal menjelaskan tegangan arus bolak balik dengan bantuan animasi garfik sinus yang bergerak); (4) Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural (misal cara melukis suatu segitiga sama sisi dengan bantuan jangka). (Setiawati, 2016).

Hasil yang diperoleh (Maulana et al., 2020) dalam melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran di PGRI Kecamatan Cisarua yaitu metode pemberian materi di bantu dengan pendamping sangat efektif. Peserta dibantu oleh pendamping dalam menjalankan langkah-langkah atau intruksi-intruksi pengoperasian yang disampaikan oleh pemateri. Peserta sebagai anggota PGRI Kec. Cisarua Kab.

Bandung Barat memberikan feedback yang positif selama mengikuti pelatihan, hal ini terlihat dari antusiasme peserta dari mulai datang ke lokasi pelatihan, menyimak materi dan aktif dalam tanya jawab dan evaluasi. Dengan diberikannya pelatihan ini, kualitas tenaga kependidikan di lingkungan PGRI Kec. Cisarua Kab. Bandung Barat semakin meningkat.

Penelitian (Weng et al., 2017) mendapatkan hasil Studi pengembangan bahan ajar aplikasi animasi simulasi kehidupan, dan memperkenalkan konsep fungsi trigonometri menjadi kisah nyata untuk dibuat animasi. Studi ini mengambil bahasa Cina kuno yang terkenal yakni buku pengukuran matematis yang dibuat oleh Hai Dao Suan Jing dan membuat animasi simulasi 3D, garis bantu, dan grafik. Mengajar menggunakan animasi meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam menerapkan matematika dalam kehidupan nyata. Dalam penggunaan animasi sendiri meningkatkan imajinasi siswa tentang survey dan simulasi konsep spesial dalam pelajaran trigonometri. Berdasarkan penjelasan tersebut bahwasanya penggunaan animasi dalam menerangkan fungsi trigonometri memiliki peningkatan dalam pemahaman siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nadya, 2012) menyimpulkan perkembangan animasi di Indonesia berjalan lambat karena sulitnya ruang lingkup promosi bagi para animator Indonesia. Alasan lain adalah kurangnya pendidikan formal animasi yang dapat mendukung peran mereka sebagai animator. Selain itu masalah kemampuan bahasa juga mempengaruhi perkembangan animasi tersebut, yang mana di Indonesia sendiri penguasaan akan bahasa asing khususnya bahasa Inggris sangat terbatas sehingga kebanyakan animation house mancanegara kurang berminat mendirikan studi animasinya di Indonesia, namun disamping itu semua di Indonesia patut berbangga karena wayang kulit merupakan salah satu bentuk animasi tertua di dunia. Bahkan ketika teknologi elektronik dan komputer ditemukan pertunjukan wayang kulit telah memenuhi semua elemen animasi seperti layar, gambar bergerak, dialog dan ilustrasi musik. Pada perkembangannya sekarang ini di Indonesia mulai berkembang lebih baik lagi ditandai dengan munculnya film-film animasi di Indonesia dengan semakin beragam.

Artikel terkait media pembelajaran telah disusun oleh (Nengsi, 2015) dimana dalam penelitiannya yaitu mengembangkan media pembelajaran animasi pada materi fotosintesis untuk siswa kelas VIII MTsN Koto Nan Gadang. Penelitiannya menyimpulkan bahwa media pembelajaran animasi yang dikembangkan pada materi fotosintesis untuk siswa kelas VIII MTsN Koto Nan Gadang valid digunakan dalam pembelajaran, kemudian Media pembelajaran animasi yang dikembangkan pada materi fotosintesis untuk siswa kelas VIII MTsN praktis digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian lain mengenai media pembelajaran telah dilakukan oleh (Rakhmawati, 2020). Penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Online Di SDN Simo Kecamatan Kedungwaru menyimpulkan Kegiatan Pengabdian Masyarakat di SDN Simo dikemukakan sebagai berikut, Kegiatan pelatihan dan pendampingan terlaksana sesuai dengan tujuan dan rencana. Pada program ini mendapat sambutan yang baik dari Ibu Kepala Sekolah dan para guru SDN Simo. Kegiatan ini memberikan tambahan pengetahuan terkait media pembelajaran Daring bagi guru SDN Simo. Dalam Proses kegiatan belajar mengajar secara daring atau online para guru akan selalu menggunakan metode pembelajaran yang inovatif sehingga materi dapat tersampaikan secara maksimal. Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan oleh Dewan Guru untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan serta mengembangkan profesionalismenya agar menjadi tenaga pendidik yang lebih kompeten dengan kegiatan pelatihan yang dilaksanakan oleh Tim Pengabdian kepada Dewan Guru SD Negeri Cimanggis 03 Bojonggede.

METODE

Kegiatan pengabdian berupa pelatihan membuat media pembelajaran berbentuk animasi. Sasaran kegiatan pengabdian adalah Dewan Guru SD Negeri Cimanggis 03 Bojonggede yang berjumlah 14 guru. Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan dengan *video conference* menggunakan aplikasi *zoom*. Alasan menggunakan *video conference* dikarenakan Dewan Guru memiliki kemauan untuk

mengembangkan kemampuan dalam membuat media pembelajaran walau dalam kondisi pandemi *covid-19*.

Metode demonstrasi digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat terhadap Dewan Guru. Menyajikan materi dengan memperagakan melalui langkah-langkah mengenai suatu proses pembuatan media pembelajaran bentuk animasi disampaikan melalui metode demonstrasi. Pembuatan media pembelajaran kemudian dilanjutkan oleh Dewan Guru dengan mempraktekan secara langsung sesuai mata pelajaran yang diajarkan.

Sekolah Dasar Negeri Cimanggis 03 memiliki 14 Guru. Terdapat Guru Pegawai Negeri dan Honorer. Tim Pengabdian mendapatkan data Dewan Guru peserta kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Data Guru Peserta Pelatihan

Keterangan	Jumlah (n)	Persen (%)
Guru Kelas	6	42,86
Guru Agama Islam	2	14,28
Guru PJOK	2	14,28
Guru Bahasa Inggris	2	14,28
Guru Bahasa Sunda	2	14,28
Jumlah peserta	14	100

Sumber : (Data primer, 2020)

Pelatihan penggunaan aplikasi *Tellagami* dilakukan oleh tim menggunakan *laptop* sebagai alat komputerisasi untuk membuka materi dan aplikasi. Kemudian tampilan layar di-*share* ke peserta agar dapat melihat proses pembuatannya.

Tahapan yang dilakukan Tim Pengabdian dalam kegiatan PKM di SD Negeri Cimanggis 03 dalam melatih Guru membuat media pembelajaran sebagai berikut :

1) Observasi

Observasi dilakukan dengan mendatangi mitra yaitu SD Negeri Cimanggis 03 Bojonggede sesuai dengan protokol kesehatan kemudian menemui Kepala Sekolah dan Dewan Guru memberikan informasi bahwa akan diadakan pelatihan secara *online*. Terdapat beberapa Guru yang berada di Sekolah dikarenakan pembatasan kegiatan pembelajaran di Sekolah dalam masa *social distancing* faktor *covid-19*. Hanya 1 orang dari Tim Pengabdian Kepada Masyarakat yang diperkenankan masuk ke dalam lingkungan Sekolah.

2) Pelaksanaan Pelatihan

Materi yang disajikan mengenalkan aplikasi *Tellagami* berbasis Android dan memberikan pengetahuan cara menggunakan aplikasi serta memberi contoh membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi tersebut. Setelah materi dan contoh pembuatan animasi diberikan, Dewan Guru diberikan tugas membuat animasi disesuaikan dengan mata pelajaran yang diajarkan oleh masing-masing Guru. Penugasan ini dilakukan tidak secara langsung melainkan memberikan waktu yang berbeda dimana diberikan durasi 1 hari dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Jika Guru mengalami kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran, diperkenankan untuk melakukan *video call* ke seorang tim yang telah ditentukan.

3) Evaluasi

Pada tahap evaluasi pertama, Tim Pengabdian memberikan kesempatan kepada Dewan Guru untuk menyampaikan pertanyaan dan mempersilahkan untuk membuat materi pembelajaran sesuai dengan yang diajarkan menggunakan aplikasi *Tellagami*.

Tahap evaluasi kedua yakni dipertemuan kedua pelaksanaan pelatihan, tim memeriksa hasil tugas yang diberikan dan memberikan kesempatan menyampaikan pertanyaan atau kendala kepada peserta pelatihan dalam menggunakan aplikasi *Tellagami*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tim Pengabdian melakukan kegiatan pengabdian pada Februari 2021. Pembuatan media pembelajaran merupakan salah satu cara Guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan *Tellagami*, sehingga diharapkan dapat melatih guru dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran. Kegiatan pengabdian bertema pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan Aplikasi *Tellagami* yang dilakukan di SD Negeri Cimanggis 03 Bojonggede. Kegiatan dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan melalui *video conference*. Pertemuan pertama adalah pengenalan aplikasi yang akan digunakan, pemberian materi dan tugas. Tahapan kedua adalah evaluasi materi dan evaluasi hasil tugas pembuatan media pembelajaran. Antara pertemuan pertama dan kedua diberikan jeda waktu 1 hari agar Dewan Guru dapat menyelesaikan tugas yang diberikan.

Pertemuan pertama yakni tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian, penyaji menyampaikan materi tentang pembuatan media pembelajaran menggunakan *Tellagami* dengan cara mendemonstrasikan langkah demi langkah. Materi tersebut disajikan dalam bentuk teks dan animasi. Untuk pembuatan animasi dengan membuat objek yang akan bergerak sesuai dengan arah yang sudah ditentukan sebelumnya. Aplikasi *Tellagami* yang diakses oleh penyaji dijalankan dengan *emulator android* agar tampak lebih jelas terlihat oleh peserta pelatihan.

Tim melaksanakan pelatihan dengan memberikan materi kepada peserta melalui *video conference zoom*. Materi disampaikan berupa *slide video scribe* dengan isi materi adalah tahapan dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan *tellagami* dan menampilkan aplikasi *tellagami* yang diakses menggunakan *emulator android nox player* Gambar 1 menampilkan penyampaian materi kepada Dewan Guru melalui Zoom. Setelah memberikan materi, tim memberikan kesempatan kepada Dewan Guru untuk menyampaikan pertanyaan terkait materi yang disampaikan. Peserta mengajukan pertanyaan melalui *chat room* yang ada di *zoom* dan mengutarakan langsung dengan memberikan tanda *raise hand* yang terdapat pada *zoom meeting*. Gambar 2 adalah kegiatan sesi tanya jawab saat kegiatan pelatihan.

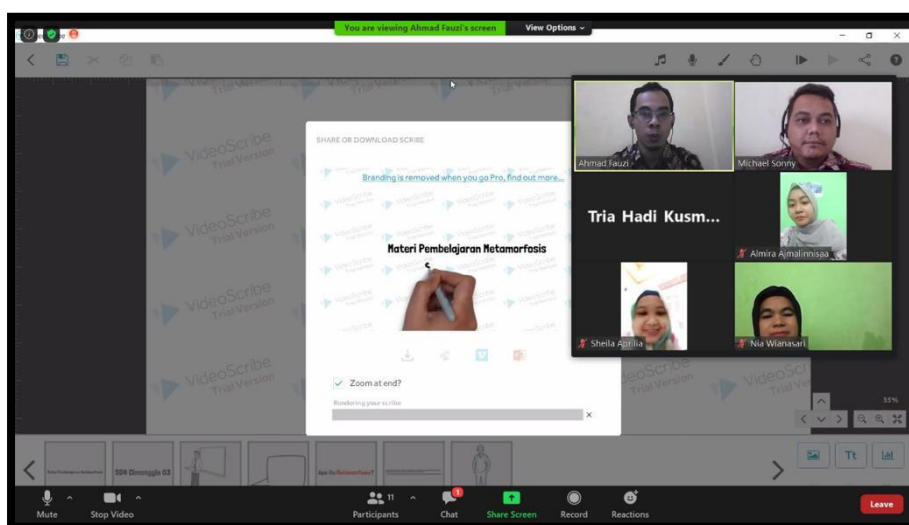
Memperkenalkan tampilan aplikasi *tellagami* yang digunakan dalam pelatihan sebagai langkah awal bagi Dewan Guru yang ingin membuat media pembelajaran menggunakan *tellagami*. Secara bertahap menggunakan aplikasi disampaikan kepada peserta pelatihan dengan proses perlahan agar peserta melihat dan memahami penggunaan aplikasi tersebut. Tahapan yang dilakukan dalam melatih pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *tellagami* yakni mengenalkan tampilan awal aplikasi. Guru dapat memilih tombol *create* untuk memulai membuat media pembelajaran. Gambar 3 adalah tampilan awal aplikasi *tellagami*. Setelah masuk ke tampilan desain, Guru diperkenalkan tampilan awal untuk memulai mendesain media pembelajaran dengan aplikasi tersebut. Gambar 4 adalah tampilan awal aplikasi *tellagami*. Tampilan tersebut menunjukkan terdapat beberapa *menu* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran.

Tahapan selanjutnya menggunakan *menu* pilihan *character* dimana *menu* tersebut digunakan untuk memilih karakter animasi yang akan digunakan. Aplikasi *tellagami* menyediakan fitur mengubah karakter animasi untuk personalisasi. Terdapat satu karakter animasi perempuan dan satu karakter animasi laki-laki. Karakter dapat dipilih oleh Guru disesuaikan dengan *gender* atau suara yang dimasukkan ke dalam aplikasi. Personalisasi karakter juga dapat memilih jenis kelamin, warna kulit, warna mata, ukuran kepala, warna rambut, pakaian atau kemeja, jenis atau warna sepatu. Gambar 5 menampilkan tahapan dalam mengganti atau personalisasi karakter animasi yang akan digunakan.

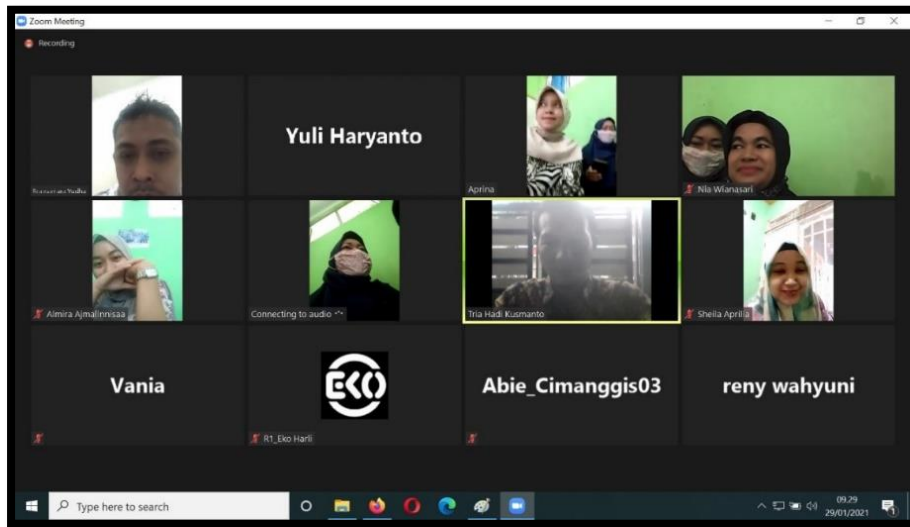
Berikutnya mengenalkan *menu emoji* yang dapat digunakan untuk mengubah ekspresi wajah animasi. Terdapat tujuh *emoji* seperti ekspresi netral, tersenyum, sedih, terkejut, marah, takut, dan lucu. *Emoji* tersebut dapat digunakan oleh Guru ketika mengekspresikan bagian dari mata pelajaran yang disampaikan. Gambar 6 menampilkan *menu emoji tellagami*. Fitur lain yang disampaikan kepada Guru dalam aplikasi *tellagami* adalah mengganti atau mengubah tampilan latar belakang. Terdapat latar belakang yang telah disediakan dalam aplikasi dan juga dapat dimasukan latar belakang masukan dari galeri foto. Dapat disesuaikan dengan kebutuhan Guru berkaitan materi yang disampaikan. Misalkan untuk mata pelajaran matematika, Guru dapat menggunakan latar belakang dengan desain bentuk bangun ruang atau bangun datar. Dapat juga tampilan berkarakter rumus yang digunakan dalam mata pelajaran tersebut. Untuk mata pelajaran pengetahuan alam, Guru dapat mengubah tampilan latar belakang menggunakan pemandangan alam dimana terdapat makhluk hidup seperti tumbuhan, hewan air ataupun lainnya yang berkaitan dengan mata pelajaran tersebut. Tampilan untuk mengganti latar belakang tampak di gambar 7.

Setelah mengatur personalisasi tampilan dan kemudian mengisi materi mata pelajaran di *tellagami*. Memasukan suara dengan memilih tombol *microphone* kemudian rekam suara yang sesuai dengan pembelajaran. Apabila ingin ditambahkan teks tertulis, dapat ditambahkan tulisan yang nantinya dimasukan ke dalam aplikasi. Atur sedemikian rupa model pembelajarannya mulai dari suara ataupun teks yang dimasukan ke dalam aplikasi. Selanjutnya dapat dilakukan percobaan dari hasil pembuatan media pembelajaran dengan memilih tombol segitiga (*play*) dan memperhatikan hasil yang telah dibuat. Hasil tersebut dapat langsung diberikan kepada Siswa didik untuk dipelajari. Gambar 8 menampilkan percobaan *tellagami* yang telah dibuat.

Selain tim melakukan pelatihan, Dewan Guru diberikan tugas membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *Tellagami* untuk mata pelajaran yang diajarkan masing-masing. Tugas yang diberikan dimaksudkan agar pelatihan yang telah diberikan lebih dipahami oleh peserta didik serta dapat digunakan oleh peserta didik untuk membuat media pembelajaran yang dapat diberikan kepada siswa. Waktu yang diberikan untuk menyelesaikan tugas tersebut selama 1 hari. Hasil pembuatan media pembelajaran yang telah dibuat oleh masing-masing guru ditampilkan pada pertemuan ke 2 pelatihan. Diberikan cara yang lain pula kepada peserta pelatihan untuk merekam layar ketika membuat media pembelajaran dan dikirimkan kepada tim pengabdian yang telah ditugaskan sebagai narahubung Guru dengan Tim.



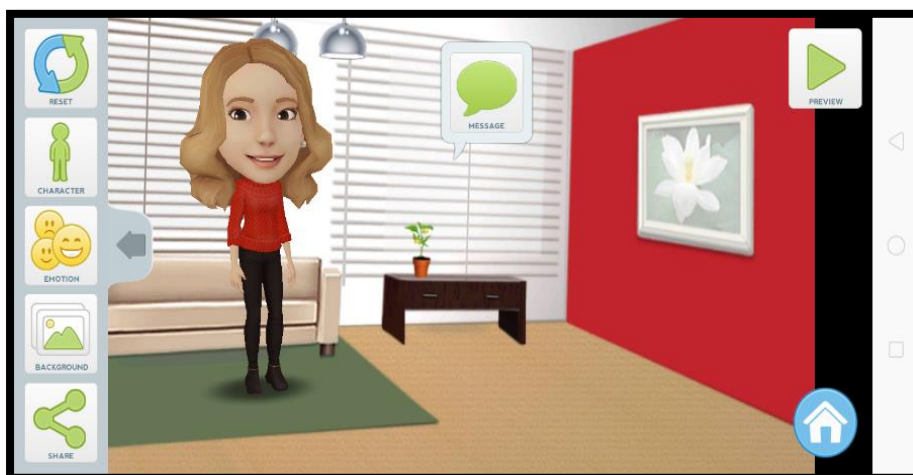
Gambar 1. Penyampaian materi melalui zoom



Gambar 2. Tanya Jawab materi pelatihan



Gambar 3. Tampilan awal aplikasi *tellagami*



Gambar 4. Aplikasi *tellagami*



Gambar 5. Personalisasi karakter di *tellagami*



Gambar 6. Menu emoji di *tellagami*



Gambar 7. Mengubah latar belakang *tellagami*



Gambar 8. Menjalankan pembelajaran yang telah dibuat di tellagami

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari kegiatan pengabdian di SD Negeri Cimanggis 03 Bojonggede berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Tellagami*, diperoleh hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian yang diselenggarakan dengan baik dan lancar, dewan guru memiliki antusias yang luar biasa sepanjang kegiatan berlangsung, Dewan guru aktif dan motivasi yang tinggi dalam membuat media pembelajaran menggunakan *Tellagami*. Guru-guru membuat media pembelajaran berbentuk animasi dengan keterampilan baru yang dapat diimplementasikan selama proses pembelajaran untuk memudahkan guru dalam mengajar. Selain itu Referensi guru menjadi lebih banyak dalam memberikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Tellagami* serta penggunaan media *smartphone* dalam menyampaikan materi lebih mudah diterima bagi siswa Sekolah Dasar sekarang ini, bersesuaian dengan kultur anak di zaman modern yang akrab dengan *gadget*.

Adapun saran yang perlu diperhatikan setelah melakukan kegiatan pengabdian masyarakat ini antara lain adalah Perlu adanya kegiatan-kegiatan seperti ini yang dilakukan oleh pihak sekolah untuk terus meningkatkan kualitas Dewan Guru sehingga mutu Pendidikan terus meningkat, diharapkan adanya pengabdian masyarakat lanjutan yang dapat mengembangkan hasil pengabdian masyarakat ini dalam bentuk yang lebih luas dan tentu saja dengan tema yang lebih menarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga Tim Pengabdian Kepada Masyarakat dapat melaksanakan kegiatan dengan baik dan lancar. Terima kasih kepada Universitas Indraprasta PGRI yang telah mendukung kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat. Terima kasih kepada Kepala Sekolah serta Dewan Guru SD Negeri Cimanggis 03 Bojonggede yang bersedia menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan menerima kedatangan tim serta membantu tim dalam pelaksanaan kegiatan.

DAFTAR REFERENSI

Febrianto, P. T., & Sulaiman, S. (2014). Kajian strategis dan prioritas pembangunan pendidikan menengah untuk meningkatkan mutu pendidikan di Pulau Madura. *Masyarakat, Kebudayaan Dan Politik*, 27(4), 211. <https://doi.org/10.20473/mkp.v27i42014.211-220>

- Feladi, V., Arpan, M., & Verawardina, U. (2017). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi di SMP Negeri 2 Siantan Kabupaten Mempawah. *Gervasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 32–42. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v1i1.597>
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27–35.
- Maulana, H., Afrianto, I., Setiyadi, A., Agustia, D. R., & Dedeng, H. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran di PGRI Kecamatan Cisarua. *IComSE (Indonesian Community Service and Empowerment)*, 1(2), 45–49. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/icomse/article/view/3874>
- Nadya. (2012). Kajian Perkembangan Animasi Stopmotion Di Indonesia. *Jurnal RupaRupa*, 1(2), 77–81.
- Nengsi, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Materi Fotosintesis untuk Siswa Kelas VIII MTsN Koto Nan Gadang. *Bio Concetta*, 1(2), 39–48. <http://ejournal.stkip-pgri-sumbang.ac.id/index.php/BioCONCETTA/article/view/1504>
- Rahmawati, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Online Di Sdn Simo Kecamatan Kedungwaru. *IJECS: Indonesian Journal of Empowerment and Community Services*, 1(2), 66–69. <https://doi.org/10.32585/ijecs.v1i2.940>
- Setiawati, L. (2016). Penerapan Media Animasi Sebagai Inovasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Ciledug 2 Kecamatan Ngamprah Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Penelitian Pendidikan UPI*, 16(1), 124549.
- Suryani, N., & Agung S, L. (2012). *Strategi belajar mengajar*. Yogyakarta Ombak.
- Weng, T.-S., Hsu, M.-H., & Yang, D.-C. (2017). A Study Investigating the Use of 3D Computer Animations of Trigonometric Functions to Enhance Spatial Perception Ability. *International Journal of Information and Education Technology*, 7(1), 23–26. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2017.7.1.836>