

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi 3D Menggunakan Aplikasi Lumen

¹⁾Febbry Romundza*, ²⁾Novferma, ³⁾Harizon

^{1,2,3)}Universitas Jambi

febbyromundza@unja.ac.id

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Pelatihan Pembuatan video pembelajaran Aplikasi lumen	Literasi Informasi adalah, kemampuan individu untuk mengetahui kapan dibutuhkan suatu pesan serta dapat diidentifikasi, disesuaikan tempat serta waktu pemanfaatannya, dievaluasi serta digunakannya pesan tersebut untuk pemecahan masalah. indikator yang tersebut literasi media, teknologi dan visual yang menjadi perhatian saat ini mengingat kita telah memasuki era digital 5.0 salah satu media pembelajaran yang memuat ketiga aspek tersebut adalah dengan video pembelajaran. penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran. Pada kenyataannya para guru belum memanfaatkan teknologi terkini dalam pembelajaran. Akibatnya, proses pembelajaran yang dirasakan oleh peserta didik atau siswa dirasa kurang menarik yang akhirnya peserta didik memilih untuk bermain dengan teman-temannya dari pada memperhatikan guru. Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan ialah dengan mengadakan Pembuatan media pembelajaran interaktif berbentuk video animasi 3D dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi <i>lumen</i> dalam membuat media pembelajaran interaktif. <i>Lumen</i> dapat memungkinkan pengguna untuk membuat suatu animasi 3D dengan menggunakan karakter diri sendiri, latar belakang, aksesoris lainnya maupun gerakan. Aplikasi Lumen ini dapat digunakan sebagai avatar, karakter video dan streaming untuk membuat animasi bisa ditambahkan efek suara maupun music.
Keywords: Training Making learning videos Lumen application	ABSTRACT Information Literacy is an individual's ability to know when a message is needed and can be identified, adjusted to the place and time of use, evaluated and used the message for problem solving. These indicators are media, technological and visual literacy which are of concern at the moment considering that we have entered the digital era 5.0. One of the learning media that contains these three aspects is learning videos. use of information technology in learning. In reality, teachers have not utilized the latest technology in learning. As a result, the learning process felt by students is less interesting and ultimately students choose to play with their friends rather than paying attention to the teacher. One solution that can be done to improve the quality of education is by creating interactive learning media in the form of 3D animated videos which can be done using the Lumen application to create interactive learning media. Lumen can allow users to create 3D animations using their own characters, backgrounds, other accessories and movements. This Lumen application can be used as an avatar, video and streaming character to create animations and add sound effects or music.
	This is an open access article under the CC-BY-SA license.
	

I. PENDAHULUAN

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) khususnya internet berkembang sedemikian pesatnya serta memberikan dampak terhadap berbagai sendi kehidupan manusia. Internet mampu membawa kita pada era globalisasi yang mana sekat-sekat geografis suatu wilayah ataupun Negara menjadi terhilangkan. Dimanapun dan kapanpun kita dapat bekerja, berkomunikasi, berinteraksi, dan menyebarkan data, informasi maupun pengetahuan dengan sangat cepat dan akurat ke berbagai belahan dunia, asal terhubung dengan internet. Dampak kemajuan TIK dalam dunia pendidikan sangatlah luar biasa (Gugun et al, 2021). Berbagai model pembelajaran dengan memanfaatkan computer antara lain e-learning, Compyter Based Instruction (CAI), Computer Based Instruction (CBI), dan e-teaching sangat mungkin menghandle perkembangan dunia pendidikan (Romundza et al, 2023). Model pembelajaran tersebut dapat memungkinkan guru dan siswa dapat mencari bahan pembelajaran sendiri dari situs-situs di internet melalui computer sebagai sarana dalam pembelajaran.

Teknologi berbasis matematika dapat ditemukan di mana-mana. Signifikansi ekstrim dari online dan program blended learning pada masa pandemi Covid-19 abad ke-21 (Novferma et al, 2021). Sejak tahun 1970-an Teknologi telah mengubah Pendidikan Matematika dan tidak diragukan lagi akan menjadi faktor utama bagaimana pendidikan di masa depan berbeda dari pendidikan hari ini. Perkembangan digital penggunaan teknologi dalam pendidikan matematika telah terjadi pada tahap tertentu (Gugun et al, 2023). Dalam proses pengembangan ini, ruang kelas, seperti yang mungkin kita sadari, dapat berubah semuanya dari area fisik dengan batas yang ditentukan ke lingkungan virtual termasuk berbagai komponen yang mungkin akan ditentukan oleh siswa bukan hanya oleh guru (Novferma et al, 2023). Integrasi TIK mendorong pengajaran & pembelajaran matematika yang lebih baik. Komunikasi dalam ruang kerja teknologi juga dapat dianggap sebagai infrastruktur dengan komponen kolaborasi yang berbeda (manusia dan digital) untuk menciptakan keterjangkauan untuk Pendidikan Matematika (Nizlel et al, 2021). Saat ini tampak jelas bahwa teknologi digital adalah 'mendekonstruksi' gagasan kelas (Novferma et al, 2020). Faktor lainnya yaitu terkait keterbatasan guru dalam dunia literasi teknologi dan informasi dan kondisi lingkungan yang kurang mendukung (Novferma and Romundza, 2023).

Bagaimana sikap guru terhadap kompetensi literasi informasi yang diyakininya secara langsung mau pun tidak langsung akan mempengaruhi saat proses pembelajaran saat bersama siswa. Sikap adalah keteraturan tertentu dalam hal perasaan (afeksi), pemikiran (kognisi), dan predisposisi tindakan (konasi) seseorang terhadap suatu aspek di lingkungan sekitarnya. Oleh sebab itu sikap guru akan membantu mengembangkan dan mengasah kompetensi literasi informasi siswa (Mujahidawati et al, 2023). Sebab faktanya literasi informasi sangat dibutuhkan oleh masyarakat pendidikan, sehingga pendidikan akan mampu bersaing di tingkat global. Apalagi teknologi ataupun informasi dalam media pembelajaran merupakan sesuatu yang sangat diperlukan sebagai hal yang urgent untuk saat ini (Gugun et al, 2022). Dengan begitu diharapkan tidak akan berdampak ketertinggalan zaman bagi guru, selain itu kreatifitas guru menjadi meningkat, serta kurva kemampuan literasi informasi guru juga menjadi naik (Jesus eribiell et al, 2023). Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan ialah dengan mengadakan Pembuatan media pembelajaran interaktif berbentuk video animasi 3D dapat dilakukan dengan menggunakan banyak aplikasi lain seperti Blender, dan sebagainya, tetapi disini tim pengabdian menggunakan aplikasi Lumen dan AI dalam membuat media pembelajaran interaktif.

Lumen dapat memungkinkan pengguna untuk membuat suatu animasi 3D dengan menggunakan karakter diri sendiri, latar belakang, aksesoris lainnya maupun gerakan. Aplikasi Lumen ini dapat digunakan sebagai avatar, karakter video dan streaming untuk membuat animasi bisa ditambahkan efek suara maupun music. Kelebihan lumen diantaranya seperti; Dapat diunduh secara gratis oleh pengguna; Pengguna tidak harus memiliki keterampilan khusus seperti dapat menggambar animasi, tidak hanya menggunakan PC aplikasi ini juga bisa diunduh untuk pengguna android (Liping Li and Tong He, 2023). dengan support aplikasi AI akan membuat record video atau streaming yang dihasilkan akan semakin maksimal. Berikut ini contoh aplikasi lumen



Gambar 1. Contoh aplikasi lumen

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk mempersiapkan kompetensi guru dalam membuat suatu media pembelajaran yang menarik maupun kreatif, sekaligus meningkatkan literasi informasi pada guru menggunakan aplikasi Lumen dan AI. Adapun kaitan tujuan kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut:

1. Terbentuknya suatu system pembelajaran menggunakan multimedia interaktif seperti video pembelajaran menggunakan aplikasi Lumen dan AI yang menjadi sarana untuk guru dalam mengajar, sekaligus meningkatkan literasi informasi pada guru.
2. Meningkatkan kompetensi guru dalam mendesain multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi Lumen dan AI untuk meningkatkan literasi informasi di era digital 5.0

II. MASALAH

Setelah dilakukan analisis situasi seperti penjelasan di atas, kemudian akan dirumuskan dan disepakati mengenai permasalahan yang akan diselesaikan bersama mitra. Adapun permasalahan mitra yang ditemukan adalah sebagai berikut:

1. Kebanyakan guru belum dapat memahami dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dan kreatif seperti pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi 3d Menggunakan Aplikasi Lumen
2. Sebagian kecil guru sudah pernah mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif, akan tetapi masih terdapat kekeliruan dalam menggunakan aplikasi pada pembuatan media tersebut.
3. Semua guru belum pernah mendapatkan pelatihan terkait pembuatan media interaktif berupa Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi 3d Menggunakan Aplikasi Lumen
4. Sekolah jarang menyelenggarakan *workshop*/pelatihan terkait membuat media pembelajaran interaktif seperti Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi 3d Menggunakan Aplikasi Lumen.
5. Kebanyakan guru masih kurang memperhatikan terhadap pentingnya menciptakan pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa, demi proses pembelajaran aktif yang bermakna

Sekolah tidak terlalu memperhatikan aksebilitas dan pemerataan kualitas pendidikan, sehingga perlu dibuat suatu pelatihan guru dalam merancang pembelajaran yang menarik dengan media yang kreatif. Media yang dibuat tersebut seharusnya berbentuk Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi 3d Menggunakan Aplikasi Lumen.

III. METODE

Pelaksanaan pengabdian ini yang menjadi peserta adalah Guru penggerak kota jambi. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah metode ekspositori, dan demonstrasi dalam menyampaikan materi (teori-teori) tentang penggunaan pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi 3d Menggunakan Aplikasi Lumen dan meningkatkan literasi informasi belajar, yang selanjutnya dengan penjelasan bagaimana penggunaan aplikasi pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi 3d Menggunakan Aplikasi Lumen. tersebut. Ada 4 tahap kegiatan yang dilakukan selama pelaksanaan pengabdian.

Tahap 1: Menyampaikan konsep materi pada mitra. Jenis kegiatan pada tahap 1 ini meliputi: (1) Penyuluhan dan worskop konsep mengenai manfaat *video pembelajaran* menggunakan aplikasi *lumen*. sebagai

perangkat pembelajaran aktif, dan (2) Penyuluhan peningkatan literasi informasi belajar dalam dunia pendidikan.

Tahap 2: Ujicoba dan evaluasi, adapapun jenis kegiatan yang dilakukan pada tahap 2 ini meliputi: (1) sosialisasi dalam penggunaan aplikasi *lumen* menggunakan aplikasi *lmen*, (2) mengetahui kendala dan solusi dalam penggunaan aplikasi pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi 3d Menggunakan Aplikasi Lumen terhadap peningkatan motivasi belajar.

Tahap 3: Pengembangan dari segi konten media, dimana jenis kegiatan ini berkaitan dengan adanya workshop dalam pembuatan media pembelajaran dalam bentuk pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi 3d Menggunakan Aplikasi Lumen.

Tahap 4: Pengembangan kemampuan dan penyebaran, dimana jenis kegiatan yang dilakukan adalah memberikan pelatihan dalam penerapan kurikulum merdeka belajar dengan menggunakan media pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi 3d Menggunakan Aplikasi Lumen. dalam proses pembelajaran.

Secara umum, pelatihan media pembelajaran pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi 3d Menggunakan Aplikasi Lumen memerlukan skenario. Berikut merupakan scenario pelatihan game wordplay menggunakan aplikasi wordwall dan educaplay. dalam bentuk *flowchart*



Gambar 2. Skenario Pelatihan

Evaluasi proses ini dilihat saat pelatihan terkait pembuatan media pembelajaran berbentuk perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh peserta (guru) sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Evaluasi proses ini juga melihat literasi informasi, keaktifan peserta saat proses pembuatan pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi 3d Menggunakan Aplikasi Lumen baik berupa diskusi maupun tanya jawab, serta keberhasilan peserta saat membuat perangkat pembelajaran menggunakan pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi 3d Menggunakan Aplikasi Lumen.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan dengan nama kegiatan 'Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi 3d Menggunakan Aplikasi Lumen. yang menjadi peserta adalah Guru penggerak kota jambi. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah metode ekspositori, dan demonstrasi dalam menyampaikan materi (teori-teori) tentang penggunaan pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi 3d Menggunakan Aplikasi Lumen. Berikut ini merupakan kegiatan pengabdian yang dilakukan:



Gambar. 3 kegiatan Pelatihan

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan peserta sangat antusias dalam mengikuti pelatihan dimana dapat dilihat selama pelatihan peserta sangat aktif dalam bertanya seputar kegiatan. Setelah dilaksanakannya kegiatan pengabdian, dilanjutkan dengan melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan dengan memberikan angket respon guru Guru penggerak kota jambi setelah mengikuti pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Lumen. Berikut ini merupakan hasil respon terhadap guru :

Tabel 1. Hasil angket respon guru pembuatan video animasi menggunakan lumen.

No.	pemyataan	Pilihan jawaban				
		STS	TS	RG	S	SS
1.	Pelatihan pembuatan video animasi membantu guru selama proses belajar			5%	40%	55%
2.	Video animasi menggunakan lumen mudah digunakan			10%	60%	30%
3.	Pelatihan pembuatan video pembelajaran animasi dapat meningkatkan kompetensi guru dalam proses pembelajaran				40%	60%
4.	Pelatihan pembuatan video animasi berguna dalam menghadapi tantangan dalam proses pembelajaran			15%	20%	65%
5.	Pelatihana Pelatihan pembuatan video animasi membuat guru bersemangat selama proses pembelajaran			10%	30%	60%

6.	Pelatihan pembuatan video animasi menambah kemampuan guru dalam mengakses situs-situs pembelajaran yang efektif				30%	70%
7.	Pelatihan pembuatan video animasi menambah kemampuan guru dalam menggunakan teknologi dan mengakses internet			10%	30%	60%
8.	Dengan adanya Pelatihan pembuatan video animasi menumbuhkan motivasi membuat pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif			10%	50%	40%
9.	Kemampuan melaksanakan percaya diri dalam mengajar meningkat setelah mengikuti p Pelatihan pembuatan video animasi				60%	40%
10.	Pelatihan pembuatan video animasi membuat pembelajaran menjadi efektif dan efisien			10%	40%	50%

Berdasarkan table di atas respon guru terhadap pelatihan pembuatan video animasi menggunakan lumen sangat menarik hal ini dapat dilihat dari pertama respon guru terhadap Pelatihan pembuatan video animasi membantu guru selama proses belajar 55% responden menjawab sangat setuju kemudian 40% responden menjawab setuju dan ragu-ragu sebesar 5%. Selanjutnya untuk kategori penilaian kedua Video animasi menggunakan lumen mudah digunakan hasil responden 30% menjawab sangat setuju kemudian 60% menjawab setuju dan yang menjawab ragu-ragu 10%. Untuk kategori ketiga Pelatihan pembuatan video pembelajaran animasi dapat meningkatkan kompetensi guru dalam proses pembelajaran. Yang menjawab sangat setuju sebesar 60% dan yang setuju 40%. Kategori ke empat tentang Pelatihan pembuatan video animasi berguna dalam menghadapi tantangan dalam proses pembelajaran. Sebesar 65% menjawab sangat setuju 20% menjawab setuju dan 15 % ragu-ragu. Selanjutnya untuk kategori ke lima Pelatihan Pembuatan video animasi membuat guru bersemangat selama proses pembelajaran. 60% menjawab sangat setuju 30% menjawab setuju dan 10% menjawab ragu-ragu. Dilanjutkan dengan kategori yang ke enam Pelatihan pembuatan video animasi menambah kemampuan guru dalam mengakses situs-situs pembelajaran yang efektif. Responden menjawab 70% menjawab sangat setuju dan 30% setuju untuk kategori ke tujuh Pelatihan pembuatan video animasi menambah kemampuan guru dalam menggunakan teknologi dan mengakses internet. Sebesar 60% menjawab sangat setuju kemudian 30% menjawab setuju dan 10% menjawab ragu-ragu. Kategori ke delapan. Dengan adanya Pelatihan pembuatan video animasi menumbuhkan motivasi membuat pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif. 40% menjawab sangat setuju dan 50% menjawab setuju sedangkan 10% menjawab ragu-ragu. Selanjutnya kategori ke Sembilan Kemampuan melaksanakan percaya diri dalam mengajar meningkat setelah mengikuti p Pelatihan pembuatan video animasi. Berdasarkan angket yang diberikan responden menjawab 40% sangat setuju dan 60% setuju terakhir kategori ke sepuluh yaitu Pelatihan pembuatan video animasi membuat pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Responden menjawab 50% sangat setuju 40% setuju dan 10% ragu-ragu sehingga berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan video animasi menggunakan lumen sangat efektif .

V. KESIMPULAN

Berdasarkan rangkaian hasil kegiatan pengabdian yang dilaksanakan mengenai pembuatan video animasi menggunakan aplikasi lumen sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi informasi guru-guru sekolah penggerak kota jambi dapat disimpulkan bahwa: Kegiatan pengabdian yang dilakukan mendapat tanggapan dan respon positif dari. peserta guru-guru sekolah penggerak kota jambi, Kegiatan pengabdian ini dapat meningkatkan kemampuan membuat video animasi dalam meningkatkan kemampuan literasi informasi guru sekolah penggerak, Rangkaian kegiatan pengabdian yang dilaksanakan sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya dan terlaksana sejalan dengan tujuan yang diharapkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada kepala Guru-guru sekolah penggerak Kota Jambi yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk melakukan kegiatan pengabdian masyarakat atas partisipasi dan semangatnya selama kegiatan ini. Selain itu, saya juga

mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas persetujuan dan dukungannya kepada tim pengabdian masyarakat kami sehingga kegiatan ini dapat terselenggarakan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

1. Romundza F, Harizon, Miharti I, Novferma. (2023). Development of Artificial Intelligence-Based Learning Videos on the Topics of Air Pollution using Lumen App. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 2023
2. Gugun M Simatupang, Husni S, Mujahidawati, Dewi I, Romundza F. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi 3d Dengan Karakter Diri Sendiri Menggunakan Aplikasi Loomie Dan Obs Untuk Meningkatkan literasi informasi. DOI: 10.47709/dst.v3i2.3222
3. Novferma, Romundza F. (2023). Analysis of Students' Mathematical Literacy Ability Through Mathematics Comics Based on Problem-Based Learning. DOI: <https://doi.org/10.22437/edumatica.v13i03.29309>
4. Novferma, Mujahidawati, Romundza F, Ari F, Rizanti N. (2023). The analysis of University student's motivation in learning by using E-book with magazine display in the time of Covid-19 pandemic. <https://doi.org/10.1063/12.0019319>
5. Novferma, Wardi S, Kamid, Ari F, Romundza F. Rizanti N. (2020). Analysis of 4C (Critical, creative, collaborative, communicative) ability of students in the algebraic structure course in the time of Covid-19 pandemic. *AIP Conf. Proc.* 2811, 020023 (2023)
6. Mujahidawati, Novferma, Gugun M. S, Ari F, Romundza F. (2023). Analysis of university students' higher order thinking skills (HOTS) in the differential equation courses in the time of Covid-19 pandemic. *AIP Conf. Proc.* 2698, 060047 (2023)
7. Gugun M S, Romundza F, Ari F, Diniyah P. (2022). Pelatihan pembuatan film animasi menggunakan aplikasi toontastic 3d untuk mendukung minat belajar siswa SMP. DOI: <https://doi.org/10.21009/sarwahita.191.20>
8. Nizlel H, Jefri M, Ari F, Romundza F, Wahyu F. (2021). Pembuatan Video Pembelajaran Animasi Menggunakan Animaker Untuk Mendukung Kemampuan Literasi Teknologi Pada Guru SMP. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm/article/view/25608>.
9. Novferma, Husni S, Wardi S, Ari F, Romundza F. (2021). pelatihan pembuatan media pembelajaran berbentuk game edukatif berbasis android bagi guru smpn 7 muaro jambi <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/10665>
10. Gugun M S, Ari F, Romundza F. (2021). Practical Analysis of Differential Equation Module to Improve Student's Logical Thinking Ability. DOI : 10.2991/assehr.k.210508.084
11. Jesús Erubiel Miguel-Gómez, Dennise Salazar, and Miguel Reina. (2023). Intermolecular Forces Dominoes! A Game for Aiding Students in Their Review of Intermolecular Forces. *Journal of Chemical Education* 2023, 100, 5, 1895-1904. DOI: 10.1021/acs.jchemed.3c00024
12. Liping Li and Tong He. (2023). Card Lab: An Educational Game to Support Chemistry Laboratory Learning. *Journal of Chemical Education* 2023, 100, 1, 192-198. DOI: 10.1021/acs.jchemed.2c00632