

## Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Plotagon Dan Canva Mix D.Id Pada Guru Matematika Smp Di Karawang

Haerudin<sup>1)</sup>; Suprananto<sup>2)</sup>; Agung Prasetyo Abadi<sup>3)</sup>; Acep Bahrum Kamil<sup>4)</sup>; Mansyur Srisudarso<sup>5)</sup>; Fahrudin<sup>6)</sup>; Novita Andika Pramuswara<sup>7)</sup>; Eka Listia Noviyanti<sup>8)</sup>

1,2,3,4,5,6,7,8 Universitas Singaperbangsa Karawang

email: [haerudin@fkip.unsika.ac.id](mailto:haerudin@fkip.unsika.ac.id) [suprananto@fkip.unsika.ac.id](mailto:suprananto@fkip.unsika.ac.id) [agung.abadi@fkip.unsika.ac.id](mailto:agung.abadi@fkip.unsika.ac.id)  
[acep.bahrumkamil@fkip.unsika.ac.id](mailto:acep.bahrumkamil@fkip.unsika.ac.id) [mansyur.srisudarso@staff.unsika.ac.id](mailto:mansyur.srisudarso@staff.unsika.ac.id) [arru.unsika85@gmail.com](mailto:arru.unsika85@gmail.com)  
[2010631050065@fkip.unsila.ac.id](mailto:2010631050065@fkip.unsila.ac.id) [2010631050086@fkip.unsila.ac.id](mailto:2010631050086@fkip.unsila.ac.id)

### Info Artikel :

Diterima :  
12-08-2024  
Disetujui :  
28-08-2024  
Dipublikasikan :  
23-09-2024

### ABSTRAK

Pada kegiatan PPG prajabatan yang dilaksanakan oleh Program Studi Pendidikan Profesi Guru (PPG) FKIP Universitas Singaperbangsa Karawang di tahun 2024, ada guru matematika SMP di Karawang yang masih belum bisa membuat video pembelajaran. Tujuan kegiatan pengabdian ini yaitu memberikan pengetahuan tentang video pembelajaran serta pelatihan pembuatan video pembelajaran melalui aplikasi plotagon dan canva d-id bagi guru matematika SMP di Karawang. Pelaksanaan kegiatan ini yaitu secara offline di aula FKIP Universitas Singaperbangsa Karawang dengan dihadiri oleh 31 guru matematika SMP di Karawang. Waktu pelaksanaan kegiatan yaitu satu hari dari pukul 08.00 hingga pukul 15.00. Bentuk kegiatannya yaitu penyampaian materi tentang video pembelajaran sebagai salah satu media pembelajaran, penyampaian materi tentang fitur-fitur plotagon dan canva mix d.id sebagai salah satu aplikasi untuk membuat video pembelajaran, materi tentang langkah-langkah pembuatan video pembelajaran melalui aplikasi plotagon dan canva mix d-id, kemudian dilanjut dengan praktik pembuatan video pembelajaran. Hasil pengabdian masyarakat ini yaitu peningkatan pengetahuan serta keterampilan guru matematika SMP di Karawang tentang video pembelajaran dan cara pembuatan video pembelajaran.

**Kata Kunci:** video pembelajaran, plotagon, canva mix d-id

### ABSTRACT

*In the pre-service PPG activities carried out by the Teacher Professional Education Study Program (PPG) FKIP Singaperbangsa Karawang University in 2024, there are junior high school mathematics teachers in Karawang who are still unable to make learning videos. The aim of this service activity is to provide knowledge about learning videos as well as training in making learning videos through the Plotagon and Canva D-ID applications for junior high school mathematics teachers in Karawang. This activity was carried out offline in the FKIP hall of Singaperbangsa University, Karawang, attended by 31 junior high school mathematics teachers in Karawang. The time for carrying out activities is one day from 08.00 to 15.00. The form of activity is delivering material about learning videos as a learning medium, delivering material about the features of Plotagon and Canva Mix D.ID as an application for making learning videos, material about the steps for making learning videos through the Plotagon and Canva Mix applications. d-id, then continued with the practice of making learning videos. The result of this community service is increasing the knowledge and skills of junior high school mathematics teachers in Karawang regarding learning videos and how to make learning videos.*

**Keywords:** learning video, plotagon, canva mix d-id



©2022 Penulis. Diterbitkan oleh Sabajaya Publisher. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi Creative Commons Attribution NonCommercial 4.0 International License.  
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

## PENDAHULUAN

karena sebagian besar kegiatannya adalah memberikan ilmu pengetahuan kepada para siswanya. Menyampaikan ilmu agar mudah dimengerti, dipahami, disenangi, dan bermakna perlu keterampilan mengajar dan penguasaan ilmu pengetahuan yang baik khususnya materi pelajaran yang diambilnya. Inilah yang merupakan gambaran dari guru profesional. Dalam kompetensi guru, profesional merupakan salah satu kemampuan yang harus dikuasai oleh guru.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 pasal 8, guru harus memiliki kompetensi dalam empat aspek, yaitu kompetensi kepribadian, pedagogik, sosial, dan profesional. Apalagi guru tersebut telah memiliki pendidikan profesi atau telah lulus mengikuti Pendidikan Profesi Guru (PPG). Kompetensi pedagogik adalah keterampilan seorang guru dalam mengelola proses pembelajaran di kelas sehingga tercipta interaksi yang baik antara guru dan siswa, maupun antar siswa. Kompetensi kepribadian berkaitan dengan akhlak dan perilaku guru. Guru harus memiliki akhlak dan perilaku yang baik agar bisa di contoh oleh siswanya. Kompetensi profesional adalah kemampuan atau keahlian yang wajib dimiliki seorang guru untuk menunjukkan kinerja yang efektif dalam mengajar, memiliki keterampilan teknis yang memadai, serta menguasai teknologi dalam proses pembelajaran (Madjid, 2019). Kompetensi sosial adalah kemampuan dalam berkomunikasi, bersikap, dan berinteraksi dengan baik, baik dengan siswa, sesama guru, tenaga kependidikan, orang tua siswa, maupun dengan masyarakat secara umum.

Video pembelajaran adalah media yang menyajikan gambar dan suara atau audio visual yang memuat materi terkait konsep, prinsip, prosedur, teori, serta contoh-contoh pembelajaran sehingga penonton dapat memahami isi materi pembelajaran tersebut dengan mudah. Video. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam (Junaidi, 2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap awal pengajaran sangat berperan dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan materi pelajaran. Oleh karena itu, video pembelajaran adalah media yang penting bagi guru untuk menguasai dalam menyampaikan materi pelajaran, agar siswa dapat mengembangkan minat dan ketertarikan terhadap materi yang diajarkan. (Wulandari et al., 2023). Hamalik dalam (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) berpendapat bahwa penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan keinginan dan minat baru, serta meningkatkan motivasi peserta didik selama kegiatan belajar mengajar.

Plotagon dan Canva adalah dua aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat video pembelajaran. Ailulia, Saidah, dan Sutriyani menjelaskan bahwa plotagon adalah platform online yang menyediakan fitur animasi untuk membantu membuat presentasi materi ajar (Ailulia et al., 2022). Menurut Munir dalam (Mindrianingsih & Yanti, 2021) menjelaskan bahwa video animasi adalah representasi pergerakan subjek atau gambar yang dapat berubah posisi, warna, dan bentuk, sehingga menarik perhatian dan minat siswa terhadap media tersebut. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurhaura dan Zulfadewina menyatakan bahwa penggunaan media Plotagon dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif (Nurhaura & Zulfadewina, 2022). Kharissidqi dan Firmansyah berpendapat bahwa canva yaitu aplikasi yang dapat membuat desain media pembelajaran visual yang menarik (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Inzani et al menjelaskan bahwa canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai fitur, seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, selebaran, dan sertifikat (Inzani et al., 2021). D-ID AI presenter merupakan salah satu fitur pada aplikasi canva. Sari dan Avianty menjelaskan bahwa D-ID dimanfaatkan untuk menggabungkan materi berbentuk video dengan avatar *Artificial Intelegency* (Sari & Avianty, 2023). Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Fauziyah, Shofiyuddin, dan Sukmawati menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif melalui aplikasi canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Fauziyah et al., 2022).

Pendidikan Profesi Guru adalah program pendidikan tinggi yang dilakukan setelah menyelesaikan pendidikan sarjana, dengan tujuan untuk mempersiapkan mahasiswa agar memiliki keahlian khusus yang diperlukan untuk menjadi seorang guru (Handayani et al., 2021). Ada dua jenis PPG yaitu PPG Daljab dan PPG Prajabatan. PPG Daljab (Dalam Jabatan) merupakan pendidikan profesi guru yang biasanya sudah memiliki status yang jelas di tempat mengajarnya. Sedangkan untuk PPG Prajabatan diperuntukkan bagi mahasiswa PPG yang aru lulus sarjananya atau masih honor di tempat mengajarnya. PPG Daljab maupun Prajab ini bertujuan untuk membekali kemampuan bagi seorang guru dalam mengembangkan kemampuan memecahkan suatu masalah, berpikir kritis dan kreatif sehingga menjadi guru yang memiliki kompetensi profesional yang baik yang didukung dengan keterampilan dalam menggunakan model pembelajaran, seperti pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*) dan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) (Maryani, 2022). Selain itu, mahasiswa PPG harus mampu membuat video pembelajaran sendiri yang merupakan bagian terpenting dalam penilaian akhir.

Oleh karena itu, program studi PPG FKIP Universitas Singaperbangsa Karawang akan mengadakan pendampingan bagi guru calon PPG maupun yang sudah belajar di PPG dalam membuat

video pembelajaran. Diharapkan kegiatan ini dapat mengoptimalkan pelaksanaan kompetensi guru sehingga berdampak positif terhadap kualitas pengajaran di sekolah.

## **METODE PENELITIAN**

Pelaksanaan kegiatan ini yaitu secara offline di aula FKIP Universitas Singaperbangsa Karawang yang dihadiri oleh 31 orang guru matematika SMP di Karawang. Pelaksanaan kegiatan yaitu selama satu hari dari pukul 08.00 WIB hingga pukul 15.00 WIB pada tanggal 20 Juni 2024.

Bentuk kegiatannya diantaranya penyampaian materi tentang video pembelajaran sebagai salah satu media pembelajaran, penyampaian materi tentang fitur-fitur plotagon dan canva mix d.id sebagai salah satu aplikasi untuk membuat video pembelajaran, materi tentang langkah-langkah pembuatan video pembelajaran melalui aplikasi plotagon dan canva mix d-id, kemudian dilanjut dengan praktik pembuatan video pembelajaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dalam bentuk Workshop pelatihan pembuatan video pembelajaran bagi guru matematika SMP. Kegiatan ini dilaksanakan dengan melibatkan enam dosen Pendidikan Profesi Guru (PPG) di Universitas Singaperbangsa Karawang sebagai pemateri, mahasiswa Universitas Singaperbangsa Karawang sebagai pemateri, dan 31 guru matematika SMP di Kabupaten Karawang sebagai peserta. Waktu pelaksanaan kegiatan PKM ini di tanggal 20 Juni 2024 yaitu selama tujuh jam dari mulai pukul 08.00 WIB hingga 15.00 WIB. Bentuk kegiatannya yaitu guru diberikan pengetahuan mengenai video pembelajaran sebagai salah satu media pembelajaran kemudian guru dibagi menjadi dua kelompok, diberikan pelatihan pembuatan video pembelajaran melalui aplikasi plotagon pada kelompok pertama dan diberikan pelatihan pembuatan video pembelajaran melalui aplikasi canva mix d.id pada kelompok kedua. Selama pelatihan pembuatan video pembelajaran, guru diberikan arahan mengenai cara penginstalan atau pengaksesan aplikasi, fitur yang ada pada aplikasi dan cara menggunakan aplikasi untuk membuat video pembelajaran.

Alasan memilih plotagon dan canva mix d.id sebagai aplikasi untuk membuat video pembelajaran adalah karena kedua aplikasi tersebut menarik dan materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Materi lebih mudah dipahami siswa melalui aplikasi plotagon yang menarik tersebut (Amrina et al., 2022). Pengembangan media pembelajaran berbentuk video oleh aplikasi canva menarik, efektif, inovatif, efisien berbasis digital sehingga menyesuaikan perkembangan abad 21, cocok untuk dimanfaatkan pada kegiatan pembelajaran saat ini (Yuliana et al., 2023). Melalui canva pembelajaran lebih mudah dipahami siswa karena tampilan dari teks, animasi, grafik, serta video sesuai keinginan sehingga siswa lebih fokus pada pembelajaran dengan tampilan yang menarik (Sunarti, 2022). Pengetahuan tentang pembuatan video pembelajaran memiliki manfaat untuk guru dalam membuat presentasi yang inovatif, menarik, dan unik dalam pembelajaran di sekolah. Presentasi yang menarik memiliki potensi menarik minat siswa terhadap pembelajaran.

Pada gambar 1 berikut merupakan penyampaian materi video pembelajaran sebagai media pembelajaran oleh dosen program studi Pendidikan Profesi Guru (PPG) FKIP Universitas Singaperbangsa Karawang. Seluruh guru yang hadir memperhatikan pemaparan materi tersebut dan mengajukan pertanyaan seputar materi.



**Gambar 1. Penyampaian Materi**

Setelah itu penyampaian materi video pembelajaran melalui plotagon dan canva mix d.id oleh mahasiswa FKIP Universitas Singaperbangsa Karawang meliputi cara penginstalan atau pengaksesan aplikasi, fitur-fitur yang ada pada aplikasi serta cara menggunakan aplikasi dalam membuat video pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan praktek pembuatan video pembelajaran oleh guru.

Hasil dari kegiatan pelatihan ini terlihat dari keantusiasan peserta. Selama kegiatan pelatihan berlangsung, peserta aktif bertanya kepada pemateri sehingga terjalin komunikasi dua arah antara pemateri dengan peserta. Melalui komunikasi dua arah antara pemateri dengan peserta, kegiatan membuka wawasan untuk menggali lebih jauh pengetahuan dari pengalaman peserta dapat berjalan lancar (Saudah et al., 2021). Selain itu, selama kegiatan peserta aktif berdiskusi dengan peserta yang lain, peserta tidak menyerah ketika melakukan praktek pembuatan video pembelajaran. Melalui kegiatan PKM ini, menambah pengetahuan tentang video pembelajaran sebagai media pembelajaran serta pengetahuan dan keterampilan peserta dalam membuat video pembelajaran melalui aplikasi plotagon dan canva mix d.id. Hasil dari kegiatan PKM ini yaitu berupa produk video pembelajaran

yang dibuat menggunakan aplikasi plotagon dan aplikasi canva mix d.id seperti pada gambar 2 dan gambar 3 berikut.



**Gambar 2. Video Pembelajaran Melalui Aplikasi Plotagon**



**Gambar 3. Video Pembelajaran Melalui Aplikasi Canva Mix D.ID**

Video pembelajaran pada gambar 2 dan 3 tersebut bisa diakses pada link berikut: [https://drive.google.com/drive/folders/1ZihQGwmfAFXjtmZPxpKJN\\_AJFhCXoLD3](https://drive.google.com/drive/folders/1ZihQGwmfAFXjtmZPxpKJN_AJFhCXoLD3)

Faktor penghambat yang ditemukan pada kegiatan ini, diantaranya masih banyak peserta yang masih kurang mengetahui tentang fitur pada aplikasi plotagon dan canva mix d-id sehingga diperlukan penjelasan yang lebih detail tentang fitur pada kedua aplikasi tersebut, keterbatasan waktu dalam penyampaian materi pelatihan pembuatan video pembelajaran melalui aplikasi plotagon dan canva mix d-id yaitu berlangsung selama dua jam, perlu nya pelatihan lebih lanjut.

## **KESIMPULAN**

Pelatihan ini adalah salah satu perwujudan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Pelatihan ini dilaksanakan dengan tujuan memberikan pengetahuan kepada guru matematika SMP tentang video pembelajaran sebagai media pembelajaran serta pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi plotagon dan canva mix d-id agar guru dapat membuat video pembelajaran menarik untuk diterapkan pada pembelajaran di sekolah.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Singaperbangsa Karawang, Dekan FKIP Universitas Singaperbangsa Karawang, Dosen Program Profesi Guru (PPG) Universitas Singaperbangsa Karawang, Guru MGMP Matematika SMP di Karawang atas dukungan dan kontribusi yang sangat berarti dalam proses penelitian serta penulisan artikel ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ailulia, R., Saidah, P. N., & Sutriyani, W. (2022). Analisis Penerapan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Plotagon terhadap Pemahaman Konsep Bangun Datar Kelas V. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 47–56.
- Amrina, A., Mudinillah, A., & Indarpana, S. M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Plotagon sebagai media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X MAN. *Ad-Dhuha: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Budaya Islam*, 3(1), 31–43.
- Fauziyah, Z., Shofiyuddin, A., & Sukmawati, I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngraho Bojonegoro. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 3(4), 2721–7078. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>.
- Handayani, N. N. L., Muliastri, N. K. E., & Suardipa, I. P. (2021). Pendidikan Profesi Guru dalam Kaitannya dengan Peningkatan Profesionalisme Guru. *Sang Acharya: Jurnal Profesi Guru*, 2(1), 1–12. <http://ejournal.uhnsugriwa.ac.id/index.php/ppg>

- Inzani, D. A., Ar, A., Halisa, N., Fauzi, L. A., Muh Rahmat, M. R., Muh Syukur, M. S., Sofyan, M., & Najamuddin, F. (2021). Webinar Pelatihan Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lepa-Lepa Open*, 1(1), 143–151.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, 2(4), 108–113. <https://www.canva.com>.
- Madjid, A. (2019). Kompetensi Profesional Guru: Keterampilan Dasar Mengajar. *Journal Pegguruang: Conference Series*, 1(1), 1–10.
- Maryani, E. (2022). Pendidikan Profesi Guru (PPG) Sebagai Cara Untuk Menjadikan Guru Menjadi Profesional. *Jurnal GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(4), 171–178. <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau>
- Mindrianingsih, T., & Yanti, Y. E. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon dan Kinemaster dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri*, 7(2), 606–618.
- Nurhaura, S. E., & Zulfadewina, Z. (2022). Pengaruh Media Plotagon terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPA Materi Kalor di SDN Cibuntu 01. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 150–160.
- Sari, R. K., & Avianty, D. (2023). Pengembangan Media Ajar Berbasis Artificial Intelligence pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran Matematika. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 6(1), 31–42. <https://doi.org/10.33503/prismatika.v6i1.3501>
- Sudah, S., Adi, D. S., Triono, M. A., & Supanto, F. (2021). Optimalisasi Usaha Kecil Menengah melalui Pelatihan Digital Marketing. *Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 6(3), 358–371. <https://doi.org/10.26905/abdimas.v6i3.5366>
- Sunarti, S. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kabupaten Muba. *Jurnal Perspektif*, 15(1), 84–93.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (n.d.). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6.