

## Pendampingan Penggunaan Aplikasi FlexClip dalam Menyusun Video Animasi bagi Guru di SMK Swasta Kesehatan Darussalam Lhokseumawe

Masithah Mahsa<sup>1</sup>, Maulidawati<sup>2</sup>, Reza Pahlevi Ginting<sup>3</sup>, Rasyimah<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Malikussaleh

Alamat Institusi: Jl. Cot Tengku Nie Reuleut, Muara Batu, Aceh Utara, Provinsi Aceh  
[masithahmahsa@unimal.ac.id](mailto:masithahmahsa@unimal.ac.id)<sup>1</sup>, [maulidawati@unimal.ac.id](mailto:maulidawati@unimal.ac.id)<sup>2</sup>, [r.p.ginting@unimal.ac.id](mailto:r.p.ginting@unimal.ac.id)<sup>3</sup>,  
[rasyimah@unimal.ac.id](mailto:rasyimah@unimal.ac.id)<sup>4</sup>

**ABSTRACT.** *Teachers are required to always be ready and responsive in following technological developments in the field of education. One of them is providing the latest learning media and in accordance with learning needs. However, facts in the field show that so far the learning media used has not attracted students' interest in learning. The aim of this activity is to overcome this problem through assistance in using the FlexClip application in compiling animated videos at the SMK Swasta Kesehatan Darussalam Lhokseumawe. This activity is divided into three stages, namely preparation, implementation, and monitoring and evaluation. Meanwhile, the participants in the activity were twenty teachers at the SMK Swasta Kesehatan Darussalam Lhokseumawe. This activity received a positive response from the teacher because after participating in the mentoring activity the teacher was able to use the FlexClip application to compose animated videos as a means of explaining complex concepts in a more visual and interesting way for students.*

**Keywords:** *assistance, flexclip, animation video, teacher, SMK*

### PENDAHULUAN

Teknologi menjelma menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Tidak heran mengapa teknologi menjadi pendorong utama pada inovasi dan perkembangan di berbagai bidang, salah satunya di bidang pendidikan. Teknologi lahir dari hasil perkembangan ilmu pengetahuan yang berlangsung dalam ilmu pendidikan. Pemanfaatan teknologi mampu memecahkan masalah, meningkatkan efisiensi, dan meningkatkan kualitas kehidupan. Sejalan dengan itu, Nurrihahwati (2021) menyebutkan bahwa teknologi dan pendidikan memiliki hubungan symbiosis mutualisme yang saling menguntungkan. Maka dari itu, teknologi banyak dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran.

Perkembangan teknologi di bidang pendidikan berpengaruh terhadap cara belajar, mengajar, dan berinteraksi baik di dalam kelas

maupun di luar kelas. Beberapa contoh pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, seperti: (1) **pembelajaran daring (E-Learning)**, yaitu platform pembelajaran daring menyediakan akses ke materi pembelajaran, tes, diskusi, dan sumber daya lainnya melalui internet.; (2) pembelajaran adaptif, merupakan sistem pembelajaran yang didukung oleh kecerdasan buatan yang dapat menyesuaikan materi pembelajaran dengan tingkat pemahaman dan gaya belajar individu siswa.; (3) sumber belajar digital, seperti buku teks digital, video pembelajaran, simulasi interaktif, dan sumber daya pembelajaran lainnya dalam bentuk daring; (4) evaluasi dan penilaian, penggunaan teknologi dalam evaluasi dan penilaian memungkinkan penilaian yang lebih terukur dan objektif serta memberikan umpan balik yang lebih cepat kepada siswa; (5) video pembelajaran animasi. Penyajian materi pembelajaran secara visual dan audiovisual dapat menggunakan video pembelajaran, salah satunya video animasi (Nurrihahwati, 2021).

Guru merupakan tenaga profesional yang bertugas mendidik, mengajar, membimbing, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik di berbagai jenjang pendidikan (Trisfayani et al., 2021). Berdasarkan tugasnya tersebut, sudah seharusnya guru mampu mengembangkan media pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan secara optimal. Proses pembelajaran merupakan beberapa rangkaian sisten yang saling berkaitan satu sama lainnya (Mahsa et al., 2023). Sejalan dengan hal tersebut, Bahari (Adiati et al., 2023) menuturkan bahwa proses pembelajaran berjalan secara optimal jika tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai. Untuk itu, pendidik harus mampu memilih dan menggunakan teknologi secara tepat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Dari sekian banyak jenis media pembelajaran, salah satu yang dapat digunakan untuk memotivasi siswa adalah video animasi. Video animasi merupakan media pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan konsep-konsep pembelajaran dengan cara yang menarik, mudah dipahami, dan relevan bagi siswa. Selain itu, ada beberapa manfaat video animasi, diantaranya: (1) **simulasi proses**, digunakan untuk mensimulasikan proses-proses yang sulit untuk diamati secara langsung.; (2) **penjelasan konsep**, digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami; (3) **pengantar materi**, sebagai pengantar materi pembelajaran untuk menarik minat siswa dan memberikan gambaran umum tentang topik yang akan dipelajari; (4) **ilustrasi cerita**, mengilustrasikan cerita atau narasi dalam buku pelajaran atau literatur. (5) **demonstrasi konsep**, mendemonstrasikan konsep-konsep

yang sulit dijelaskan dengan kata-kata atau gambar statis; (6) **pemecahan masalah**, menunjukkan langkah-langkah dalam memecahkan masalah ilmiah; (7) **pengenalan konsep baru**, memperkenalkan konsep-konsep baru atau informasi yang belum diketahui oleh siswa sebelumnya.

Beberapa aplikasi dapat dimanfaatkan dalam membuat video animasi, salah satunya Flexclip. FlexClip merupakan aplikasi perancang video yang mudah digunakan yang memungkinkan kita membuat video profesional dalam hitungan detik, baik itu video bisnis, video petunjuk atau video kehidupan pribadi dalam satu video gabungan atau menggabungkan beberapa video dan gambar (Leonardo & Eryc, 2022). Platform ini menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna untuk mengedit video, menambahkan teks, musik, efek transisi, dan elemen lainnya, serta mengatur klip video sesuai keinginan. Aplikasi ini juga mampu membuat pengguna menghidupkan kembali masa kecil dan mengekspresikan kreativitas dalam cara yang lebih unik (Retnawati et al., 2021). Dapat dikatakan bahwa ada beberapa kelebihan pada aplikasi FlexClip yaitu: (1) memiliki banyak fitur; (2) mudah digunakan; dan (3) mudah diakses tanpa perlu mengunduhnya ke komputer. Namun, dibalik kelebihannya aplikasi ini memiliki beberapa fitur yang penggunaannya harus berbayar.

Guru dapat menggunakan FlexClip untuk berbagai keperluan dalam konteks pembelajaran, misalnya: (1) **membuat materi pembelajaran interaktif**; (2) **membuat video presentasi**; dan (3) **menyampaikan materi pelajaran**. Lebih lanjut, guru dapat menyusun video pembelajaran yang menjelaskan konsep-konsep pelajaran, memberikan instruksi, atau menghadirkan materi pembelajaran dengan cara yang lebih visual. Dengan berbagai fitur yang ditawarkan oleh FlexClip, guru dapat membuat pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi siswa mereka.

Beberapa penelitian membuktikan bahwa, pembelajaran dengan menggunakan video animasi sangat besar dampaknya terhadap minat dan hasil belajar siswa. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Dewayanti (2021) dengan judul “Analisis Video Animasi Inovatif dalam Pembelajaran IPA pada Masa Pandemi Covid 19” yang menyimpulkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran membuat peserta didik dapat memahami materi pembelajaran, lebih semangat dalam belajar dan mempelajari materi IPA. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Melati (2023) dengan judul “Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar”. Berdasarkan

hasil penelitian ditemukan bahwa pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Animasi dapat memperkaya pengalaman belajar siswa melalui representasi visual yang jelas, interaktif, dan menarik.

Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan pengabdian kepada masyarakat untuk mendampingi para guru dalam membuat media pembelajaran berbasis video animasi. Mitra dalam kegiatan pengabdian ini yaitu SMK Swasta Kesehatan Darussalam Lhokseumawe. Selama ini, SMK Swasta Kesehatan Darussalam Lhokseumawe memiliki beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, minat belajar siswa rendah, media pembelajaran yang digunakan kurang variatif dan masih konvensional, serta kurangnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis melakukan pendampingan pembuatan media pembelajaran yang lebih inovatif dengan menggunakan aplikasi FlexClip dalam Menyusun Video Animasi bagi Guru di SMK Swasta Kesehatan Darussalam Lhokseumawe.

## METODE

Kegiatan ini dilaksanakan pada 13-15 Mei 2024 di SMK Swasta Kesehatan Darussalam Lhokseumawe. Peserta kegiatan ini berjumlah 20 orang. Metode pendekatan dengan prosedur kerja yang terstruktur, sistematis, dan terencana dengan baik diperlukan untuk keberhasilan suatu kegiatan (Syahriandi et al., 2022). Adapun prosedur pelaksanaan kegiatan ini yakni sebagai berikut.

Tabel 1. Prosedur Pelaksanaan Kegiatan Pendampingan

No	Tahapan Kegiatan	Uraian Kegiatan
1	Persiapan	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>Koordinasi dengan mitra.</b> Dimulai dengan mendata jumlah guru yang ada di sekolah.</li> <li><b>Menyiapkan semua kebutuhan.</b> Pada tahap ini, mitra dan pelaksana kegiatan menyiapkan seluruh kebutuhan pendampingan, seperti ruangan, alat (infokus, LCD, sound system, mic), dan hal lain yang diperlukan.</li> </ol>
2	Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>Sesi Pengenalan Aplikasi.</b> Dimulai dengan sesi pengenalan, mentor</li> </ol>

3	Monitoring dan evaluasi	<p>menjelaskan fitur-fitur utama dari aplikasi FlexClip, menunjukkan cara membuat proyek baru, menambahkan elemen-elemen seperti teks, gambar, dan musik, serta bagaimana mengedit dan menyusun klip-klip video.</p> <p><b>2. Contoh Penggunaan Aplikasi.</b> Mentor memberikan contoh-contoh penggunaan aplikasi FlexClip dalam konteks pendidikan, menampilkan beberapa contoh video animasi yang telah dibuat menggunakan aplikasi ini untuk memberikan inspirasi kepada para guru.</p> <p><b>3. Panduan Langkah-demi-Langkah.</b> Mentor memberikan panduan langkah-demi-langkah tentang cara menggunakan aplikasi FlexClip, mulai dari proses pendaftaran, pengunduhan, instalasi, hingga langkah-langkah untuk membuat video animasi sederhana.</p> <p><b>4. Sesi Praktik:</b> Mentor memberikan waktu bagi para guru untuk mencoba sendiri membuat video animasi menggunakan aplikasi FlexiClip. Mentor bisa memberikan tugas atau skenario tertentu yang relevan dengan kurikulum mereka, sehingga mereka dapat langsung mengaplikasikan apa yang telah dipelajari.</p> <p><b>5. Diskusi dan Tanya Jawab.</b> Selama sesi praktik, mentor memberikan dukungan dan panduan tambahan kepada para guru sesuai kebutuhan mereka. Selain itu, ada ruang diskusi dan tanya jawab di mana mereka dapat bertanya tentang hal-hal yang membingungkan atau ingin dipelajari lebih lanjut.</p> <p><b>1. Pemantauan dan Umpan Balik.</b> Setelah sesi pendampingan selesai, mentor</p>
---	-------------------------	--

		<p>melakukan pemantauan terhadap perkembangan para guru dalam menggunakan aplikasi FlexiClip, memberikan umpan balik secara berkala dan mendorong mereka untuk terus mengembangkan keterampilan dalam membuat video animasi.</p> <p><b>2. Sumber Daya Tambahan.</b> Mentor juga menyediakan sumber daya tambahan berupa tutorial video, artikel, atau forum diskusi online yang dapat membantu para guru dalam memperdalam pemahaman mereka tentang penggunaan aplikasi FlexClip</p>
--	--	--

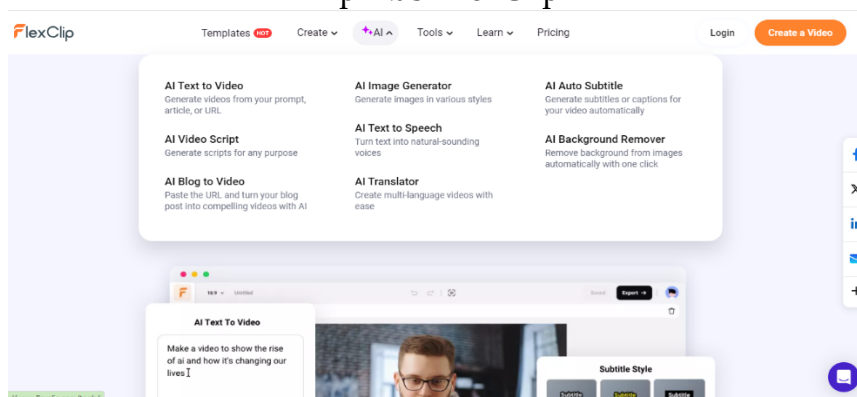
Berdasarkan prosedur pelaksanaan kegiatan di atas, dapat dikatakan bahwa keterlibatan mitra cukup optimal dalam memaksimalkan proses kegiatan, dimulai dari pemberian izin, menyiapkan peralatan kegiatan, dan berpartisipasi sebagai peserta kegiatan. Metode pengabdian yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu metode pelatihan/pendampingan. Dengan menggunakan metode pendampingan yang terstruktur dan berkelanjutan, diharapkan guru dapat dengan cepat menguasai penggunaan aplikasi FlexClip dan mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran dengan lebih efektif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendampingan penggunaan aplikasi FlexClip dalam menyusun video animasi bagi guru di SMK Swasta Kesehatan Darussalam Lhokseumawe dilaksanakan selama tiga hari, yaitu mulai tanggal 13-15 Mei 2024. Kegiatan ini dihadiri seluruh guru di sekolah tersebut dengan jumlah keseluruhan sebanyak 20 guru.

FlexClip merupakan aplikasi perancang video yang dapat membuat video secara cepat dan mudah karena didukung oleh teknologi AI. Banyaknya fitur yang ditawarkan aplikasi ini tentunya memudahkan guru untuk berkreasi dalam menyusun video pembelajaran yang menarik, unik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan mengikuti pendampingan ini, diharapkan pengetahuan guru terhadap aplikasi penyusunan media pembelajaran bertambah dan keterampilan guru menggunakan fitur-fitur pada aplikasi FlexClip dalam menyusun video animasi semakin meningkat.

Gambar 1.  
Aplikasi FlexClip



Kegiatan pendampingan ini dilaksanakan dengan tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, serta monitoring dan evaluasi. Pada tahap persiapan, pelaksana melakukan koordinasi dengan mitra. Dari hasil koordinasi tersebut ditemukan bahwa minat belajar siswa rendah. Hal ini disebabkan media yang digunakan guru kurang variatif serta kurangnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka dilaksanakan pendampingan penggunaan aplikasi FlexClip dalam menyusun video animasi. Agar pelaksanaan kegiatan berjalan dengan lancar, mitra perlu menyiapkan keperluan seperti perangkat komputer, LCD, proyektor, ruangan dan hal-hal lain yang dibutuhkan.

Selanjutnya pada tahap pelaksanaan, terbagi atas beberapa kegiatan yaitu sesi pengenalan aplikasi. Dimana mentor menjelaskan fitur-fitur yang ada pada aplikasi FlexClip. Selanjutnya, sesi contoh penggunaan aplikasi. Dimana mentor memberikan contoh video animasi di bidang pendidikan yang disusun dengan menggunakan aplikasi FlexClip. Sesi ketiga yaitu panduan langkah demi langkah, yakni satu kegiatan dimana mentor menjelaskan langkah demi langkah dalam menyusun video animasi dengan menggunakan aplikasi FlexClip. Sesi keempat yaitu sesi praktik, dimana guru diminta untuk mempraktikkan penyusunan video animasi dengan menggunakan aplikasi FlexClip pada perangkatnya masing-masing. Terakhir, sesi diskusi dan tanya jawab. Dimana guru dapat berdiskusi dan bertanya hal-hal yang belum dimengerti terkait penggunaan aplikasi FlexClip.

Gambar 2.  
Pelaksanaan Kegiatan Pendampingan



Tahap ketiga yaitu sesi monitoring dan evaluasi. Kegiatan ini dilakukan setelah pendampingan penggunaan aplikasi FlexClip selesai. Tujuannya untuk memantau perkembangan guru dalam menggunakan aplikasi FlexClip. Selain itu, juga memberikan umpan balik secara berkala dan mendorong guru dalam mengembangkan keterampilan menyusun video animasi. Kegiatan ini dapat terlaksana sesuai dengan capaian kegiatan yang telah disusun, yakni sebagai berikut.

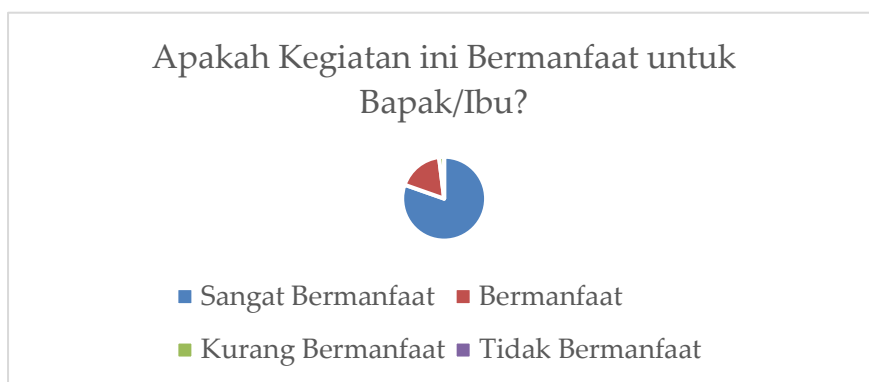
Tabel 2. Capaian Kegiatan Pendampingan

No	Kompetensi	Capaian Kegiatan
1	Guru mampu memahami fitur-fitur yang ada pada aplikasi FlexClip	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu membuat akun pada aplikasi FlexClip.</li> <li>2. Mampu memahami penggunaan fitur-fitur yang ada pada aplikasi FlexClip.</li> </ol>
2	Guru mampu menggunakan aplikasi FlexClip dalam menyusun video animasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu menggunakan fitur utama, seperti AI Text to Video, AI Text to Script, AI Blog to Video, AI Text to Speech, AI Image Generator, AI Translate, AI Auto Subtitle, dan AI Background Remover</li> <li>2. Mampu menggunakan fitur pelengkap, yaitu template, media, text, subtitles, video, images, audio, elements, effects, dan tools.</li> </ol>

Kegiatan pendampingan ini mendapat respon positif dari guru dan kepala sekolah SMK Swasta Kesehatan Darussalam Lhokseumawe. Hal tersebut dibuktikan dari data berikut.



Grafik 1.  
Respon Peserta terhadap Kegiatan Pendampingan



Peserta kegiatan pendampingan semakin memahami penggunaan aplikasi FlexiClip dalam menyusun video pembelajaran, khususnya video animasi. Mereka menjadi lebih terampil dalam mengatur elemen-elemen visual dan audio, serta merancang konten yang menarik dan informatif dalam video animasi. Keterampilan ini tentunya membantu guru untuk memaksimalkan proses pembelajaran.

Grafik 2.  
Respon Peserta terhadap Aplikasi FlexClip



Dengan adanya pendampingan penggunaan aplikasi FlexClip dalam menyusun video animasi, keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran semakin bertambah. Selain itu, media pembelajaran di SMK Swasta Kesehatan Darussalam Lhokseumawe menjadi lebih beragam. Guru dapat memanfaatkan video animasi yang disusun dengan aplikasi FlexClip sebagai sarana untuk menjelaskan konsep-konsep yang kompleks di bidang kesehatan dengan cara yang lebih visual dan menarik bagi siswa. Dengan fitur yang banyak, video animasi yang dihasilkan melalui aplikasi FlexClip lebih menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa dan tujuan pembelajaran pun akan tercapai.

Visualisasi yang jelas dan menarik yang dihasilkan oleh video animasi dengan aplikasi FlexClip juga memudahkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang abstrak, sehingga meningkatkan penguasaan terhadap materi yang diberikan.

## **KESIMPULAN**

Pendampingan penggunaan aplikasi FlexClip dalam menyusun video animasi bagi guru di SMK Swasta Kesehatan Darussalam Lhokseumawe merupakan langkah yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut, yakni meningkatnya keterampilan guru dalam menyusun video pembelajaran serta video pembelajaran yang dihasilkan guru lebih variatif. Dengan menggunakan video animasi, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Kegiatan pendampingan penggunaan aplikasi FlexClip diharapkan dapat dilaksanakan di sekolah-sekolah lainnya karena kegiatan pendampingan ini dapat mengoptimalkan proses pembelajaran di sekolah tersebut. Selain itu, pemanfaatan aplikasi FlexClip dalam menyusun video pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan efektif bagi siswa.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam kegiatan ini, yaitu pelaksana kegiatan, kepala sekolah, dan guru-guru di SMK Swastra Kesehatan Darussalam Lhokseumawe.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adiati, C. C., Firdaus, R., & Nurwahidin, M. (2023). Efektivitas Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Akademika*, 12(1), 69–81.
- Dewayanti, A., Sri Suryanti, H. H., & Wicaksono, A. G. (2023). Analisis Video Animasi Inovatif dalam Pembelajaran IPA pada Masa Pandemi Covid-19 di MIM Girimargo Miri Sragen Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Sinektik*, 4(2), 187–195.
- Leonardo, F., & Eryc, E. (2022). Perancangan Video Company Profile di Sanjaya Motor Batam. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis*, 13(2a), 121–132.
- Mahsa, M., Ardesi Pratiwi, R., Rahayu, R., Raudhuatul Ukhra, A., & Wahyu Ramadhana, T. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Penyusunan Modul Digital di SMP Kecamatan Dewantara

- Kabupaten Aceh Utara. *Jurnal Abdimas Adzkie*, 4(1), 89-104.
- Melati, E., Dara Fayola, A., Putu Agus Dharma Hita, I., Muh Akbar Saputra, A., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133.
- Retnawati, L., Pratama, F., Widiartin, T., Karyanto, N. W., & Adisusilo, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Guna Meningkatkan Penjualan di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK)*, 5(1), 35–44.
- Trisfayani, G., Ardesi Pratiwi, R., & Mahsa, M. (2021). Penggunaan Spelling and grammar pada Sekolah Menengah Atas Se-Kecamatan Muara Batu Kabupaten Aceh Utara. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 1(1), 54-59.
- Syahriandi, Trisfayani, Radhiah, Safriandi, Ardesi Pratiwi, R., Mahsa, M. (2022). Pelatihan Penggunaan Bahasa dalam Sosial Media pada SMA kecamatan Gandapura. *Integritas: Jurnal Pengabdian*, 6(1), 45-53.