

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS RENDERFOREST PADA WORKSHOP GURU

Adirasa Hadi Prasetyo
STKIP PGRI Sumenep
adirasapaperjournal@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk melatih para guru yang ada di SDN Murtajih 1 dalam pembuatan media pembelajaran berbasis platform Renderforest. Hal hal yang dilatihkan dalam workshop ini, di antaranya: pengenalan platform Renderforest, pemilihan template 3D Animation Toolkit, pengisian gambar, penambahan musik, materi dan proses konversi pada format video MP4. Pengabdian ini dilakukan oleh dosen dan mahasiswa KKN (Kuliah Kerja Nyata) kepada semua guru SDN Murtajih 1 Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan. Workshop ini bertujuan membekali para guru dengan kemampuan membuat media ajar digital yang inovatif berbasis platform Renderforest. Selanjutnya bekal pengetahuan dari kegiatan workshop ini dapat digunakan pada saat terjun dalam kegiatan pembelajaran sesungguhnya.

Kata Kunci: **Media Pembelajaran; Renderforest**

ABSTRACT

This service activity aims to train teachers at SDN Murtajih 1 in creating learning media based on the Renderforest platform. Things that are trained in this workshop include: introduction to the Renderforest platform, selecting 3D Animation Toolkit templates, filling in images, adding music, materials and the conversion process to MP4 video format. This service was carried out by KKN (Real Work Lecture) lecturers and students to all teachers at SDN Murtajih 1, Pademawu District, Pamekasan Regency. This workshop aims to equip teachers with the ability to create innovative digital teaching media based on the Renderforest platform. Furthermore, the knowledge gained from this workshop activity can be used when engaging in actual learning activities.

*Keywords: **Learning Media; Renderforest***

PENDAHULUAN

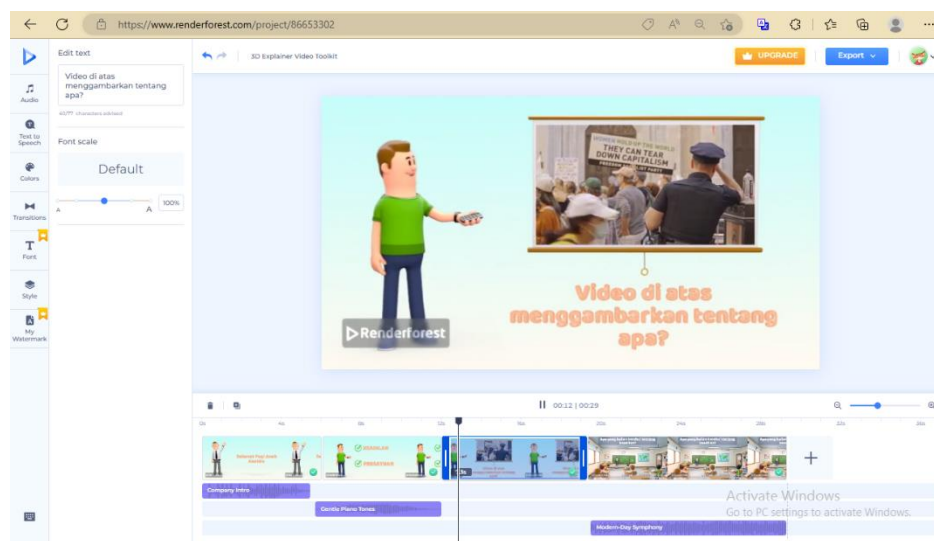
Kualitas pendidikan di Indonesia akan tetap bergerak dinamis dan berkembang dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi (Prasetyo, A H; Hidayatillah, Y; Supian; Emqi, M F; Nasihin, 2021; Simorangkir, M R R; Manalu, R U; Siregar, E; Simalango, E M; Sebayang M D; Male, H; Ratnapuri, 2024). Salah satu elemen penting dalam pendidikan yang juga akan terintegrasi dengan kemajuan teknologi adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian informasi terkait materi yang pelajaran.

Pembuatan media pembelajaran merupakan elemen penting dalam dunia pendidikan (Aeni et al., 2023). Media pembelajaran sangat menentukan keberhasilan guru dalam membangun iklim belajar yang aktif dan kondusif di dalam kelas. Harapannya adalah siswa bisa menikmati proses pembelajaran yang telah disiapkan oleh guru dengan memanfaatkan media pembelajaran inovatif berbasis digital.

Hadirnya media pembelajaran inovatif dan interaktif akan membuat pengalaman yang berharga bagi siswa dengan dukungan teknologi digital (Rustina, R; Muzdalipah, I; Hidayat, 2024; Wardhana et al., 2022).

Salah satu platform pembuatan media pembelajaran berbasis digital yang disukai siswa adalah renderforest. Dalam (Apriliansyah & Kusumawati, 2022) menjelaskan bahwa renderforest merupakan platform digital yang memungkinkan untuk pembuatan video animasi pembelajaran dengan dilengkapi tayangan slide. Dan pembuatan video pembelajaran berbasis renderforest ini gratis (Aditya, 2024; Harahap & Lubis, 2021). Pada platform renderforest, seorang guru atau dosen bisa menciptakan video pembelajaran animasi yang dilengkapi dengan musik, gambar bergerak, kumpulan slide dan bisa juga terintegrasi dengan video youtube.

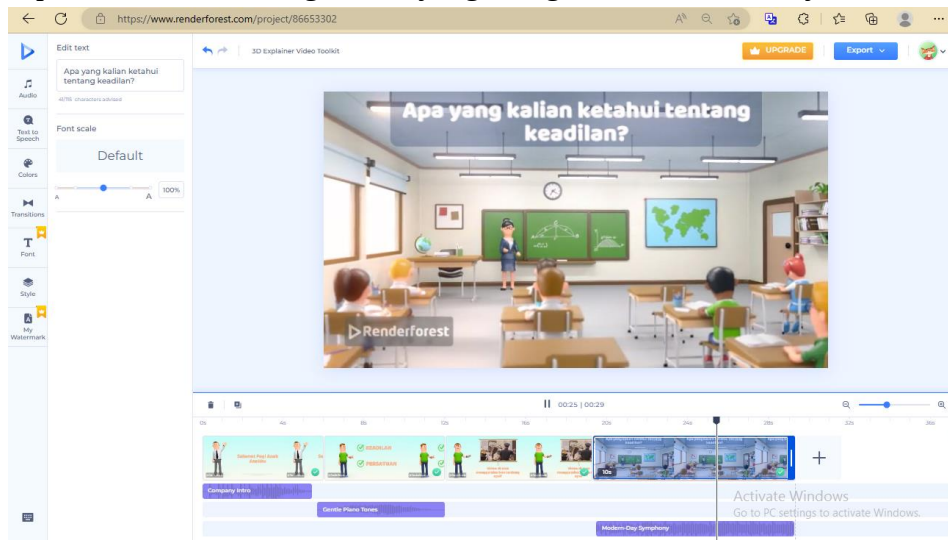
Dengan aplikais renderforest, seorang guru dapat mengedit dan membuat video pembelajaran yang berkualitas profesional (M. H. Batubara et al., 2022; Wulandari & Hile, 2023). Lebih lanjut dikatakan bahwa penggunaan renderforest bisa menciptakan video animasiyang dapat merangsang ketertarikan siswa untuk belajar (Ravilla et al., 2023). Siswa akan belajar dengan riang gembira dan bisa mengeluarkan kreativitas mereka jika pembelajarannya disampaikan dengan platform renderforest (Handayani, 2023).



Gambar 1. Proses menambahkan video youtube pada renderforest

Renderforest cocok digunakan dalam pembuatan media pembelajaran karena didalamnya bisa dibuat video animasi yang dapat mereview materi pelajaran (Putri et al., 2023). Pada platform renderforest bisa juga dimanfaatkan untuk mengasah bakat dan kemampuan siswa dengan memberi feed back/ pertanyaan yang butuh analisis atau argumentasi dari siswa. Penyampaian materi ajar atau bahan ajar dengan menggunakan renderforest dapat meningkatkan semangat belajar siswa (K. Batubara et al., 2024). Jika siswa mendapatkan semangat belajarnya melalui hadirnya pembelajaran yang inovatif,

maka dipastikan tidak ada lagi siswa yang mengalami burnout belajar



Gambar 2. Proses pembuatan video animasi pada renderforest

Di dalam pengabdian masyarakat ini, peran guru dalam mendesain proses pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan. Hal tersebut bisa dimulai dengan membuat berbagai materi ajar/ media pembelajaran/ bahan ajar digital berbasis renderforest. Hal ini penting dilakukan karena melalui platform renderforest memungkinkan guru atau dosen dapat membuat video animasi yang bisa diintegrasikan pada proses pembelajaran. Selain itu penyampaian materi pelajaran dengan menggunakan renderforest dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Sari & Fathoni, 2022)

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SDN Murtajih 1 Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan tahun 2023. Sasaran kegiatan workshop ini adalah seluruh guru dan tenaga pendidik di SDN Murtajih 1 Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan. Lokasi pengabdian berada di Jalan Pasar Pao 30 Pademawu Pamekasan. Lokasi sekolah ini berdekatan dengan tempat KKN para mahasiswa STKIP PGRI Sumenep Posko 28. Workshop dilakukan di ruang guru yang dihadiri langsung oleh kepala sekolah, seluruh guru berbagai mata pelajaran dan tenaga kependidikan yang ada disana.

Dalam pelaksanaan PKM ini dilaksanakan dengan 2 tahap, yaitu:

1. Pengenalan Platform Renderforest
2. Pembuatan Media Pembelajaran berbasis Renderforest

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan

Berawal dari dilaksanakannya salah satu program KKN yang berlokasi di SDN Murtajih 1, maka disepakati untuk melakukan kegiatan workshop. Agenda workshop

yang dipilih memilih topik pengembangan media pembelajaran berbasis platform Renderforest. Penggunaan platform ini belum dikenal dan digunakan pada sekolah tersebut. Sehingga kepala sekolah dan para guru sangat antusias untuk belajar dan mengaplikasikan platform Renderforest ini pada pembuatan media pembelajaran mereka.

Persiapan

Pada tahap ini dilakukan beberapa persiapan, diantaranya:

1. Koordinasi dengan pihak desa Murtajih
2. Koordinasi dengan pihak sekolah
3. Penentuan narasumber yang kompeten
4. Pemilihan tempat dan waktu yang sesuai
5. Pembentukan panitia workshop
6. Pembuatan spanduk kegiatan
7. Pengecekan laptop peserta dan konektivitas wifi
8. Penyiapan konsumsi peserta
9. Penyiapan piagam penghargaan kepada narasumber



Gambar 3. Flyer Kegiatan Workshop

Pelaksanaan

Pada bagian ini panitia sudah menyiapkan ruang guru yang disupport oleh konektivitas jaringan wifi yang kencang. Hal ini dikarenakan pembuatan media pembelajaran berbasis renderforest mengharuskan para peserta workshop mengakses websitenya dengan konektivitas wifi yang stabil. Pada hari dan jam yang ditentukan semua siswa/ siswi sudah dipulangkan ke rumahnya masing masing karena semua guru akan mengikuti rangkaian kegiatan workshop yang dilaksanakan oleh KKN posko 28 STKIP PGRI Sumenep berkerjasama dengan SDN Murtajih 1.

Berikut susunan acara workshop pembuatan media pembelajaran berbasis Renderforest

pada tabel 1.

Tabel 1. Susunan Kegiatan Workshop

No	Pukul	Kegiatan	Penanggung Jawab
1	07.30 – 08.00	Registrasi Peserta	Mahasiswa KKN
2	08.00 – 08.30	Acara Pembukaan: a) Menyanyikan lagu Indonesia Raya b) Sambutan Ketua KKN Posko 28 c) Sambutan Kepala SDN Murtajih 1	MC
3	08.30 -10.30	Acara Inti: a) Login ke laman: www.renderforest.com b) Masuk dengan Akun Gmail masing masing peserta c) Pemilihan template 3D Animation Toolkit d) Pengisian materi, video, musik, rangkaian slide e) Proses konversi ke format video MP4	Narasumber dan Mahasiswa KKN
4	10.30 – 11.00	Acara Penutupan dan Foto Bersama	Peserta Workshop



Gambar 4. Proses Pelaksanaan Workshop



Gambar 5. Foto Bersama Pasca Pelaksanaan Workshop

Evaluasi dan Pelaporan Kegiatan

Pada bagian ini dilakukan evaluasi tentang pelaksanaan Workshop Media Pembelajaran Berbasis Renderforest. Hasilnya menyatakan bahwa kegiatan workshop ini mendapat antusiasme yang tinggi dari kepala sekolah dan seluruh tenaga pendidik yang ada disana. Hal ini langsung disampaikan oleh Kepala SDN Murtajih 1 dan testimoni dari beberapa guru mata pelajaran yang telah mengikuti kegiatan workshop ini.

Tindak lanjut dari kegiatan workshop ini berupa semua guru diberikan tugas membuat 1 produk media pembelajaran berbasis Renderforest. Tentunya pembuatan produk media pembelajaran tersebut sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan.

SIMPULAN

Target dari kegiatan workshop ini, di antaranya: 1. Sharing pengetahuan tentang media pembelajaran inovatif; 2. Pengenalan platform Renderforest; 3. Pembuatan media ajar berbasis Renderfoest; 4. Proses konversi produk media pembelajaran ke dalam format video MP4

Kesimpulanya adalah Jworkshop media pembelajaran berbasis Renderforest ini sangat diminati oleh seluruh peserta kegiatan. Halini terbukti selama pelaksanaan kegiatan, tidak ada 1 orang pun peserta yang beranjak dari kursi. Para peserta workshop menyimak dengan seksama dan langsung mempraktikkan segala arahan yang diberikan narasumber. Di akhir acara para peserta merasa sangat terinspirasi untuk membuat media pembelajaran berbasis renderforest ini dengan materi dan topik yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, A. Y. (2024). Pengembangan Vidio Pembelajaran Berbantuan Renderforest Berbasis Kolaborasi. *Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah Dan* <http://journal.iistr.org/index.php/PBPSP/article/view/583>
- Aeni, A. N., Marhamah, A. A., Yasmin, E. A., & ... (2023). Pemanfaatan Linktree Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman Zakat Bagi Siswa Kelas 6 SD. *Journal on* <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2620>
- Apriliansyah, M. A., & Kusumawati, N. (2022). Desain Media Renderforest Untuk Meningkatkan Pemahaman Sains Pada Siswa Sekolah Dasar. In *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*.
- Batubara, K., Andriany, L., & ... (2024). Pengembangan Bahan Ajar Hikayat Berbantuan Media Renderforest untuk Meningkatkan HOTS Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Patumbak. ... *Jurnal Bahasa &* <https://jurnal.medanresourcecenter.org/index.php/SIN/article/view/1350>
- Batubara, M. H., Nasution, A. K. P., Lbs, M., & ... (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa Dengan Pelatihan Renderforest. *Com. ... Masyarakat As-Salam*. <https://www.jurnal-assalam.org/index.php/JPMA/article/view/528>
- Handayani, S. L. (2023). PjBL Activity: Penggunaan Renderforest Terhadap Kreativitas Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru* <http://jurnal.ummi.ac.id/index.php/perseda/article/view/2255>
- Harahap, Y. M., & Lubis, S. I. (2021). Pengaruh Blended Learning Berbasis aplikasi Renderforest dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa MAS Yaspi Labuhan Deli. In *Jurnal Education and development*. journal.ipts.ac.id. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/download/3044/1995>
- Kristanti, Y. D., & Subiki, S. (2017). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning Model) Pada Pembelajaran Fisika Disma. In *Jurnal Pembelajaran Fisika*. [jurnal.unej.ac.id](http://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/download/3958/3086). <http://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/download/3958/3086>
- Prasetyo, A H; Hidayatillah, Y; Supian; Emqi, M F; Nasihin, I. (2021). Higher Order Thinking Skill (HOTS) and Bloom Taxonomy Revised. *Proceedings of the International Conference on Industrial Engineering and Operations Management*, 3945–3953. <http://ieomsociety.org/proceedings/2021monterrey/715.pdf>
- Putri, S. Y., Muttaqien, M., & Ukit, U. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Instruction Berbantu Renderforest terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SMA. *Jurnal Edukasi*. <http://edukhasi.org/index.php/edu/article/view/105>
- Ravilla, T. D., Rahma, R., & ... (2023). Pengembangan Video Learning Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Renderforest Pada Materi Pythagoras. *JEMAS: Jurnal Edukasi* <http://journal.umuslim.ac.id/index.php/jemas/article/view/1907>
- Rustina, R; Muzdalipah, I; Hidayat, E. (2024). PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA E-KOMIK DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SMP. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(1), 6–13. [---

Adirasa Hadi Prasetyo: Media Pembelajaran Berbasis Renderforest](https://e-</p></div><div data-bbox=)

- journal.unbita.ac.id/home/index.php/J-PMas/article/view/176/191
- Sari, I. P., & Fathoni, A. (2022). Problem Based Learning Model Assisted by Renderforest Video Animation on Mathematics Learning Outcomes. *International Journal of Elementary*
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/56304>
- Simorangkir, M R R; Manalu, R U; Siregar, E; Simalango, E M; Sebayang M D; Male, H; Ratnapuri, A. F. (2024). MENGENALKAN LITERASI DIGITAL PADA REMAJA: UPAYA PENCEGAHAN CYBERBULLYINGDI ERA DIGITAL. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 47–52. <https://ejournal.unbita.ac.id/home/index.php/J-PMas/article/view/186>
- Wardhana, D. E. C., Suryadi, S., & ... (2022). Pelatihan Mendesain Media Pembelajaran Animasi pada Masa Pandemi Covid-19 bagi Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMP di Kabupaten Bengkulu Tengah. *Jurnal Inovasi*
<https://ejournal.unib.ac.id/jurnalinovasi/article/view/24700>
- Wulandari, W., & Hile, A. (2023). Development of Renderforest Technology-Based Mathematics Learning Videos. *Jurnal Genesis Indonesia*.
<https://journal.iistr.org/index.php/JGI/article/view/335>