

Improving Digital Literacy of Dharma Amiluhur High School Teachers Through Plotagon Animation Video Training

Peningkatan Literasi Digital Guru SMA Dharma Amiluhur Melalui Pelatihan Video Animasi Plotagon

Nuryadi¹, Nafida Hetty Marhaeni*², Nanang Khuzaini³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan Pendidikan Matematika,
Universitas Mercu Buana Yogyakarta

*e-mail: nafidahm@mercubuana-yogya.ac.id²

Abstract

For teachers, digital literacy is an important ability and skill to master. One form of digital literacy that is increasingly relevant is the ability to make animated videos. However, many teachers may not yet have the skills in using Plotagon or making animated videos in general. Therefore, special training is needed to improve the digital literacy of teachers at Dharma Amiruhur High School, especially in terms of making Plotagon-assisted animation videos. This service was carried out by a team of service from Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Meanwhile, the service partner is SMA Dharma Amiluhur with participants being teachers at SMA Dharma Amiluhur totaling 12 people. The approach used is an active participation, activity orientation, program, and independence approach. The results of the service show that the implementation also shows that the success of the implementation of the service. The success can also be seen from the average results obtained showing that $\geq 80\%$ of participants have knowledge and understanding related to Plotagon animation videos. This service made the teachers of SMA Dharma Amiluhur as participants helped in the implementation of learning.

Keywords: Digital Literacy; Plotagon; Animated Videos

Abstrak

Bagi guru, literasi digital merupakan kemampuan dan keterampilan yang penting untuk dikuasai. Salah satu bentuk literasi digital yang semakin relevan adalah kemampuan membuat video animasi. Namun, banyak guru mungkin belum memiliki keterampilan dalam menggunakan Plotagon atau pembuatan video animasi secara umum. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan khusus untuk meningkatkan literasi digital guru di SMA Dharma Amiluhur, terutama dalam hal pembuatan video animasi berbantuan Plotagon. Pengabdian ini dilakukan oleh tim pengabdian dari Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Sedangkan mitra pengabdian yaitu SMA Dharma Amiluhur dengan peserta adalah guru di SMA Dharma Amiluhur berjumlah 12 orang. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan partisipasi aktif, orientasi kegiatan, program, dan kemandirian. Hasil pengabdian menunjukkan pelaksanaan juga menunjukkan bahwa keberhasilan dari pelaksanaan pengabdian. Keberhasilan juga dapat dilihat dari rata-rata hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa $\geq 80\%$ peserta memiliki pengetahuan dan pemahaman terkait video animasi Plotagon. Pengabdian ini membuat guru SMA Dharma Amiluhur sebagai peserta terbantu dalam pelaksanaan pembelajaran.

Kata kunci: Literasi Digital; Plotagon; Video Animasi

1. PENDAHULUAN

Teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan (Hendayani, 2019). Teknologi berkembang dengan pesat dan membawa dampak yang signifikan pada dunia pendidikan, khususnya di Indonesia (Akbar & Noviani, 2019; Marufah et al., 2020). Berbagai inovasi dan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memengaruhi pembelajaran, manajemen sekolah, serta memperluas akses terhadap pendidikan (Salsabila et al., 2024; Anih, 2016; Marhaeni et al., 2023). Salah satunya adalah di sekolah SMA Dharma Amiluhur. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru disana, saat ini sekolah sedang mencoba untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sehingga membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, tim

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) mengusulkan adanya pelatihan pembuatan video animasi berbantuan Plotagon kepada guru di SMA Dharma Amiluhur.

Bagi para guru, literasi digital merupakan kemampuan dan keterampilan yang penting untuk dikuasai (Sriyanto, 2021; Mawarni et al., 2021). Literasi digital adalah kemampuan individu untuk menggunakan, mengevaluasi, dan berpartisipasi dalam dunia digital secara efektif (Rokhman & Pristiwati, 2023; Liansari & Nuroh, 2018). Ini mencakup pemahaman terhadap teknologi informasi, kemampuan mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara kritis, serta etika dalam berkomunikasi dan berkolaborasi online (Surjana & Rachmatin, 2019; Kurnianingsih et al., 2017). Maka dari itu, literasi digital menjadi keterampilan yang sangat penting untuk dikuasai, termasuk bagi para guru di SMA Dharma Amiluhur. Namun berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru disana, para guru di SMA Dharma Amiluhur masih kesulitan dalam menerapkan literasi digital pada pembelajaran di sekolah. Maka dari itu, dibutuhkan salah satu bentuk literasi digital yang relevan dan dapat digunakan para guru di SMA Dharma Amiluhur.

Salah satu bentuk literasi digital yang semakin relevan adalah kemampuan membuat video animasi (Suryani et al., 2023; Heryani et al., 2022). Pemanfaatan video animasi tidak hanya dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga dapat memfasilitasi pemahaman konsep-konsep tertentu secara lebih visual dan menarik (Faridah, 2024; Saman, 2023). Dalam konteks ini, Plotagon, sebagai salah satu perangkat lunak pembuat video animasi, menyediakan alat yang mudah digunakan untuk menciptakan animasi dengan karakter 3D dan narasi yang menarik. Namun, banyak guru mungkin belum memiliki keterampilan dalam menggunakan Plotagon atau pembuatan video animasi secara umum. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan khusus untuk meningkatkan literasi digital guru di SMA Dharma Amiluhur, terutama dalam hal pembuatan video animasi berbantuan Plotagon.

Pemilihan pelatihan pembuatan video animasi berbantuan Plotagon ini berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan video animasi berbantuan Plotagon dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Azizah & Habaridota, 2023; Saragih & Sirait, 2023; Maulidiyah, 2022; Suryaman & Suryanti, 2022). Selain itu, penggunaan video animasi berbantuan Plotagon juga dapat meningkatkan minat belajar dan motivasi belajar siswa (Al-Khalidi et al, 2022; Gámez & Cuellar, 2019). Namun, manfaat penggunaan video animasi berbantuan Plotagon belum dirasakan oleh mitra di SMA Dharma Amiluhur dikarenakan sekolah tersebut belum mengetahui mengenai Plotagon dan bagaimana cara membuat video animasi berbantuan Plotagon. Oleh karena itu, pelatihan ini sangatlah dibutuhkan. Maka dari itu, tujuan dari pengabdian ini adalah untuk memberikan peningkatan pengetahuan guru di SMA Dharma Amiluhur terkait pembuatan dan penggunaan video animasi berbantuan Plotagon.

2. METODE

Tim pengabdian dari Universitas Mercu Buana Yogyakarta melakukan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan SMA Dharma Amiluhur sebagai mitra. Mitra berlokasi di Jl. Wates KM. 9, Kelurahan Argomulyo, Kecamatan Sedayu, Kabupaten Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Jarak tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan mitra adalah kurang lebih 1 KM. 12 Guru SMA Dharma Amiluhur terlibat dalam pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Untuk memastikan pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berhasil, berikut merupakan pendekatan yang digunakan:

a. Pendekatan Partisipasi Aktif

Pendekatan partisipasi aktif akan digunakan dalam pengabdian ini untuk menekankan peran aktif mitra dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan yang dilakukan, yaitu pelatihan pembuatan video animasi berbantuan Plotagon

- b. Pendekatan Orientasi Kegiatan
Pendekatan orientasi kegiatan adalah pendekatan yang ditujukan untuk mencapai target yang telah direncanakan.
- c. Pendekatan Program
Pendekatan program adalah pendekatan yang dilakukan melalui pendampingan dan pelatihan mengenai pembuatan video animasi berbantuan Plotagon untuk berbagai macam disiplin ilmu yang ada di SMA Dharma Amiluhur.
- d. Pendekatan Kemandirian
Pendekatan kemandirian digunakan untuk mengevaluasi hasil penelitian dan mengevaluasi program kegiatan mitra. Ini berguna untuk mengetahui seberapa mampu mitra membuat video animasi berbantuan Plotagon secara mandiri.

Metode pelaksanaan program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) akan diterapkan sesuai dengan masalah yang ada pada mitra, dalam hal ini di SMA Dharma Amiluhur. Metode pelaksanaan program tersebut dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Metode Pelaksanaan Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)

No	Rincian Permasalahan	Metode Pelaksanaan
1	Mitra belum memiliki pengetahuan dan keterampilan pembuatan video animasi berbantuan Plotagon	Melakukan pendampingan dan pelatihan mengenai pembuatan video animasi berbantuan Plotagon
2	Mitra belum mengetahui pemanfaatan video animasi berbantuan Plotagon	Membantu mitra agar dapat memanfaatkan video animasi berbantuan Plotagon untuk pembelajaran multi disiplin ilmu

Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan dengan 4 tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Tahapan-tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

- a. Tahap Persiapan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)
Tahap persiapan yang dilakukan pada Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah dengan melakukan analisis kebutuhan yang diperlukan oleh mitra. Analisis ini dilakukan dengan observasi langsung pada pembelajaran yang dilaksanakan di SMA Dharma Amiluhur. Hasil dari observasi tersebut lalu didiskusikan oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dan hasil diskusi didiskusikan oleh mitra. Setelah tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dan mitra sepakat dengan topik yang akan dibawakan, lalu tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dan mitra berkoordinasi terkait waktu, tempat, serta target dari pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM).
- b. Tahap Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)
Tahap pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilakukan setelah tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan mitra sudah sepakat terkait pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Pada tahap ini, fokus yang dilakukan adalah untuk mengimplementasikan program pengabdian yang sudah disepakati dan melaksanakan kegiatan program pengabdian sesuai dengan rencana kerja.
- c. Tahap Evaluasi Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)
Tahap evaluasi Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ketercapaian target Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang telah disepakati. Tahap evaluasi akan dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu di awal pelaksanaan, di

pertengahan pelaksanaan, dan di akhir pelaksanaan. Evaluasi di awal pelaksanaan bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman mitra mengenai matematika yang akan diberikan pada program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini. Evaluasi ini dilakukan dengan menggunakan angket. Evaluasi pada pertengahan pelaksanaan dilakukan untuk mengetahui progres pelaksanaan program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Evaluasi ini dilakukan dengan observasi secara langsung. Evaluasi di akhir pelaksanaan dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Evaluasi ini dilakukan dengan menggunakan angket.

d. Tahap Refleksi Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)

Tahap refleksi dilakukan dengan merefleksikan hasil evaluasi dari tahap sebelumnya. Tahap refleksi Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilakukan dengan cara menganalisis hasil dari evaluasi yang telah dilaksanakan. Hasil dari tahap refleksi ini akan digunakan oleh tim pengabdian untuk memperbaiki kegiatan program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) selanjutnya.

Selanjutnya, tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) akan melakukan monitoring secara berkala yang bertujuan untuk memantau perkembangan dan mengidentifikasi program lanjutan yang dapat diusulkan guna meningkatkan kinerja mitra. Jadi program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dapat bersifat kesinambungan dan sesuai dengan kebutuhan mitra.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini akan dijabarkan dalam 4 tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi, dan tahap refleksi. Adapun tahapan-tahapan dari Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)

Pada tahap persiapan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi langsung di SMA Dharma Amiluhur. Hasil dari observasi menunjukkan bahwa guru memerlukan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran di multi disiplin ilmu. Hasil observasi tersebut lalu didiskusikan dengan tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Hasil diskusi tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) adalah guru di SMA Dharma Amiluhur perlu menerapkan video animasi sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam multi disiplin ilmu. Salah satu *software* yang dapat digunakan dalam membantu guru dalam membuat video animasi adalah *software* Plotagon.

Plotagon adalah sebuah *software* pembuat video animasi yang memudahkan pengguna untuk membuat video animasi 3D dengan mudah. *Software* ini menyediakan berbagai sumber daya yang berlimpah untuk pengguna seperti latar belakang, karakter, efek suara, dan lain-lain. Sumber daya ini memudahkan pengguna terutama bagi kalangan pendidik dalam membuat media pembelajaran. Selain itu, video animasi berbantuan Plotagon terbukti dapat meningkatkan hasil belajar, minat belajar, dan motivasi belajar siswa. Namun, untuk membuat video animasi berbantuan Plotagon, guru perlu meningkatkan literasi digitalnya. Maka dari itu, tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) mengusulkan untuk diadakan pelatihan pembuatan video animasi berbantuan Plotagon untuk meningkatkan literasi digital guru.

Setelah tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) sepakat terkait topik yang akan dilaksanakan, lalu tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) mendiskusikan oleh pihak mitra. Hasil dari diskusi tersebut adalah mitra sangat menyambut baik topik yang akan dibawa dan akan berpartisipasi aktif selama kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Mitra juga setuju untuk membantu menyiapkan tempat pelaksanaan program, ruang pelatihan, microphone, LCD proyektor, dan dokumen yang diperlukan untuk mendukung keberhasilan program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Selain itu, tim Pengabdian

Kepada Masyarakat (PKM) dan mitra juga sepakat bahwa indikator keberhasilan yang ditetapkan untuk pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah $\geq 80\%$ peserta yang mengikuti kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) memiliki pengetahuan dan pemahaman terkait video animasi berbantuan Plotagon. Mitra juga berkomitmen untuk menjalankan program dengan baik sehingga target program yang telah ditentukan bisa dicapai dengan maksimal.

2. Tahap Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)

Tahap Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilakukan setelah tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) sesuai kesepakatan dengan mitra, yaitu pada hari senin sampai sabtu, tanggal 1 Juli 2024 hingga 6 Juli 2024. Hari pertama yang dilaksanakan pada tanggal 1 Juli 2024, pembicara dari tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) memaparkan materi terkait pentingnya peningkatan literasi digital kepada guru. Selain itu, pembicara juga memberikan pengantar terkait video animasi berbantuan Plotagon. Pengantar yang diberikan terkait pengertian dari video animasi, pengetahuan terkait Plotagon, serta kelebihan dan kekurangan dari Plotagon. Pembicara juga memberikan contoh dari implementasi yang memungkinkan penggunaan Plotagon dalam pembelajaran. Adapun kegiatan penyampaian materi oleh pembicara Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Penyampaian Materi oleh Pembicara Tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)

Pada kegiatan hari kedua dan ketiga, pembicara dari tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) menjelaskan terkait bagaimana cara penginstalan di masing-masing perangkat dari guru. Tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) membantu para guru dalam melakukan instalasi *software* Plotagon. Setelah proses instalasi selesai, selanjutnya tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) menjelaskan terkait fitur-fitur yang ada pada Plotagon. Fitur yang dijelaskan diantaranya penggunaan latar belakang, *voice over*, penggunaan karakter, memasukkan music latar belakang, dan masih banyak lagi. Adapun fitur-fitur yang dijelaskan dapat dilihat pada Gambar 2.



(a)



(b)

Gambar 2. Fitur-Fitur Plotagon

Kegiatan dilanjutkan pada hari keempat dan kelima dimana peserta Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) mencoba untuk membuat video animasi berbantuan Plotagon. Para peserta diberikan kesempatan untuk mencoba membuat video animasi berbantuan Plotagon dengan pendampingan penuh dari tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Para peserta yang merupakan guru dari SMA Dharma Amiluhur tampak bersemangat dalam membuat video animasi berbantuan Plotagon. Adapun praktek pembuatan video animasi berbantuan Plotagon oleh peserta dapat dilihat pada Gambar 3.



(a)



(b)

Gambar 3. Praktek Pembuatan Video Animasi Plotagin Hari Keempat (a) dan Hari Kelima (b)

Pada hari terakhir, yaitu hari keenam, peserta mempresentasikan hasil dari video animasi berbantuan Plotagon dengan cara mengunggah hasil video animasi tersebut di akun Instagram masing-masing. Beberapa hasil video animasi berbantuan Plotagon oleh peserta dapat dilihat pada Gambar 4.



(a)



(b)

Gambar 4. Hasil Video Animasi Peserta

Kegiatan pada hari keenam ditutup dengan foto bersama oleh semua peserta Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Adapun foto bersama dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Foto Bersama Tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan Peserta

3. Tahap Evaluasi Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)

Setelah kegiatan pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), evaluasi dilakukan sesuai dengan metode Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang telah ditetapkan. Evaluasi dilakukan pada hari pertama pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan menggunakan angket, hari ketiga pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan melakukan observasi, dan hari keenam pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan menggunakan angket. Observasi yang digunakan bertujuan untuk mengetahui apakah metode yang telah dilaksanakan pada hari pertama hingga hari ketiga efektif digunakan. Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa metode yang digunakan efektif sehingga metode yang telah digunakan berlanjut hingga hari keenam. Lalu angket yang digunakan pada Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan dan pemahaman peserta sebelum dan sesudah pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Adapun indikator angket untuk Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Indikator Angket

No	Indikator Angket
1	Pengetahuan dan Pemahaman Terkait Video Animasi
2	Pengetahuan dan Pemahaman Terkait Fitur <i>Software</i> Plotagon
3	Pengetahuan dan Pemahaman Terkait Pembuatan Video Animasi Berbantuan Plotagon
4	Implementasi Video Animasi dalam Pembelajaran

Indikator pada Tabel 2 akan digunakan sebagai dasar pertanyaan pada angket yang akan disebarkan kepada peserta Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Hasil dari penyebaran angket dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Penyebaran Angket

No	Indikator Angket	Sebelum	Sesudah
1	Pengetahuan dan Pemahaman Terkait Video Animasi	67%	100%
2	Pengetahuan dan Pemahaman Terkait Fitur <i>Software</i> Plotagon	42%	92%
3	Pengetahuan dan Pemahaman Terkait Pembuatan Video Animasi Berbantuan Plotagon	25%	83%
4	Implementasi Video Animasi dalam Pembelajaran	0%	83%

Hasil penyebaran angket pada Tabel 3 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan sebelum dan sesudah pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Pada indikator 1 mengenai pengetahuan dan pemahaman terkait video animasi, para guru dari sebelum pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) sudah mengetahui terkait video animasi. Namun, belum semua peserta Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) belum dapat menciptakan sendiri video animasinya sendiri. Lebih lanjut lagi, terdapat 67% peserta sudah mengetahui terkait Plotagon namun belum dapat membuat secara mandiri dan menerapkannya dalam pembelajaran. Lalu pada indikator 2 mengenai pengetahuan dan pemahaman terkait fitur-fitur yang ada pada Plotagon, terjadi peningkatan yang signifikan dimana sebelum dilaksanakannya Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) hanya 42% dari peserta yang memiliki pengetahuan dan pemahaman fitur-fitur yang ada pada Plotagon. Setelah pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), 92% peserta sudah memiliki pengetahuan dan pemahaman terhadap fitur-fitur yang ada pada Plotagon.

Pada indikator 3 dimana terkait pengetahuan dan pemahaman peserta terhadap pembuatan video animasi berbantuan Plotagon, hanya 25% peserta yang dapat membuat secara mandiri video animasi menggunakan Plotagon. Setelah pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), 83% peserta sudah dapat membuat video animasi menggunakan Plotagon. Pada indikator 4 terkait implementasi video animasi berbantuan Plotagon dalam pembelajaran, belum ada guru yang memiliki pengetahuan dan pemahaman terkait implementasi video animasi berbantuan Plotagon. Setelah pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), 92% peserta sudah memiliki pengetahuan dan pemahaman terkait implementasi video animasi berbantuan Plotagon.

4. Tahap Refleksi Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)

Pada tahap refleksi Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) mendapatkan berbagai catatan penting setelah pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Catatan tersebut diantaranya sebagai berikut:

- a. SMA Dharma Amiluhur sebagai mitra sudah bekerja sama dan berkomitmen penuh pada jalannya Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM).
- b. Guru SMA Dharma Amiluhur sebagai peserta Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) mengikuti kegiatan pelatihan peningkatan literasi digital melalui video animasi berbantuan plotagon dengan penuh antusias. Hal ini terlihat pada pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan pada tanggal 1 Juli 2024 hingga 6 Juli 2024 dimana semua peserta mengikuti acara hingga selesai.
- c. Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan dapat mencapai tujuan yang telah disetujui oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan SMA Dharma Amiluhur sebagai mitra.
- d. Diharapkan setelah pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini, kerja sama antara tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dari Universitas Mercu Buana Yogyakarta dengan SMA Dharma Amiluhur sebagai mitra akan terus berlanjut dengan topik-topik yang relevan dan dibutuhkan mitra di masa depan.

Dari hasil Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang telah dijabarkan, pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang didasari pada permasalahan yang ada pada SMA Dharma Amiluhur sebagai mitra memunculkan hasil yang sangat bagus. Respon yang baik dari mitra dan para peserta membuat acara berjalan dengan lancar. Hasil yang baik setelah pelaksanaan juga menunjukkan bahwa keberhasilan dari pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Keberhasilan juga dapat dilihat dari rata-rata hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa $\geq 80\%$ peserta memiliki pengetahuan dan pemahaman terkait video animasi Plotagon. Hal ini dapat dilihat dari hasil penyebaran angket pada Tabel 3 yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada setiap indikator. Diharapkan dengan

dilaksanakannya Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini membuat guru SMA Dharma Amiluhur sebagai peserta terbantu dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, diharapkan juga peserta didik yang diberikan pengajaran oleh guru SMA Dharma Amiluhur dapat terbantu dalam meningkatkan hasil belajar, minat belajar, dan motivasi belajar mereka. Karena berdasarkan penelitian terdahulu, diketahui bahwa video animasi berbantuan Plotagon dapat meningkatkan hasil belajar, minat belajar, dan motivasi belajar (Azizah & Habaridota, 2023; Saragih & Sirait, 2023; Maulidiyah, 2022; Suryaman & Suryanti, 2022; Al-Khalidi et al, 2022; Gámez & Cuellar, 2019). Hasil-hasil tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Universitas Mercu Buana Yogyakarta dikatakan berhasil.

4. KESIMPULAN

Pelatihan video animasi berbantuan Plotagon yang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital guru SMA Dharma Amiluhur sudah memenuhi indikator keberhasilan yang telah disetujui oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan SMA Dharma Amiluhur sebagai mitra. Peserta Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) mengalami peningkatan signifikan terkait pengetahuan dan pemahaman terhadap video animasi berbantuan Plotagon. Faktor keberhasilan dipengaruhi oleh respon positif dari SMA Dharma Amiluhur sebagai mitra dan guru SMA Dharma Amiluhur sebagai peserta Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Selain itu, antusiasme dan komitmen penuh dari peserta selama pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) membuat pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini berhasil. Diharapkan dengan dilaksanakannya Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini membuat guru SMA Dharma Amiluhur sebagai peserta terbantu dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, diharapkan juga peserta didik yang diberikan pengajaran oleh guru SMA Dharma Amiluhur dapat terbantu dalam meningkatkan hasil belajar, minat belajar, dan motivasi belajar mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Mercu Buana Yogyakarta yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih untuk Laboratorium Pendidikan Matematika yang telah membantu proses pelaksanaan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019, July). Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Al-Khalidi, I., Hinai, O., & SABA, M. (2022). Think, Pair, and share while Using Plotagon: A Digital App for Replacing the Classroom Boredom and Demotivation with Engagement and Motivation. *International Journal of English Language Education*. <https://doi.org/10.5296/ijele.v10i1.19775>.
- Anih, E. (2016). Modernisasi pembelajaran di perguruan tinggi berbasis teknologi informasi dan komunikasi memasuki abad 21. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 4(2).
- Azizah, R. D., & Habaridota, M. L. B. B. (2023). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Berbantuan Aplikasi Plotagon Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Mi Nurul Islam Pontianak. *Jurnal Karya Ilmiah Pendidik Dan Praktisi SD&MI (JKIPP)*, 2(2), 144-163.
- Ersila, E. D. R., & Syarif, F. U. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Plotagon Pada Materi Memaparkan Informasi Dari Teks Narasi Sejarah. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 276-286.

- Faridah, I. (2024). Tinjauan Literatur: Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Vokasional. *HUMANITIS: Jurnal Homaniora, Sosial dan Bisnis*, 2(4), 386-392.
- Gámez, D., & Cuellar, J. (2019). The Use of Plotagon to Enhance the English Writing Skill in Secondary School Students. *Profile: Issues in Teachers' Professional Development*. <https://doi.org/10.15446/profile.v21n1.71721>.
- Hendayani, M. (2019). Problematika pengembangan karakter peserta didik di era 4.0. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 183.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17-28.
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya peningkatan kemampuan literasi digital bagi tenaga perpustakaan sekolah dan guru di wilayah Jakarta pusat melalui pelatihan literasi informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 61-76.
- Liansari, V., & Nuroh, E. Z. (2018). Realitas penerapan literasi digital bagi mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. *Proceedings of the ICECRS*, 1(3), v1i3-1397.
- Marhaeni, N. H., Fitri, I. A., & Fariha, N. F. (2023). Pelatihan pembuatan game edukasi wordwall bagi guru sma dharma amiluhur yogyakarta. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 988-997.
- Marufah, N., Rahmat, H. K., & Widana, I. D. K. K. (2020). Degradasi Moral sebagai Dampak Kejahatan Siber pada Generasi Millennial di Indonesia. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 7(1), 191-201.
- Maulidiyah, C. (2022). Pengembangan Video Animasi Berbasis Plotagon dan Kinemaster untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II SD Islam Lukman Hakim Pakisaji-Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(1), 76-85.
- Mawarni, P., Milama, B., & Sholihat, R. N. (2021). Persepsi calon guru kimia mengenai literasi digital sebagai keterampilan abad 21. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(2), 2849-2863.
- Mubarok, H., & Setiawan, W. (2023). Pengembangan media pembelajaran video animasi Menggunakan plotagon studio pada materi peluang. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(4), 1637-1650.
- Rokhman, F., & Pristiwati, R. (2023). Dari Dunia Offline ke Dunia Online: Merangkul Literasi Digital. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 13(1), 44-54.
- Salsabila, H., Nurnazhiifa, K., & Herlambang, Y. T. (2024). Pendidikan & teknologi: Studi filsafat dalam perspektif DON IHDE. *Seroja: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 1-12.
- Saman, S. (2023). Tinjauan Teoritis Media Pembelajaran Matematika Dengan Aplikasi Tiktok. *Jurnal Saintifik (Multi Science Journal)*, 21(2), 79-88.
- Saragih, E. M., & Sirait, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis Plotagon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(4), 1005-1011.
- Sriyanto, B. (2021). Meningkatkan keterampilan 4c dengan literasi digital di SMP Negeri 1 Sidoharjo. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 125-142.
- Sujana, A., & Rachmatin, D. (2019). Literasi digital abad 21 bagi mahasiswa PGSD: apa, mengapa, dan bagaimana. In *Current Research in Education: Conference Series Journal* (Vol. 1, No. 1, pp. 003-013).
- Suryaman, S., & Suryanti, Y. (2022). Pengembangan media video animasi berbasis plotagon dan capcut untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas ii sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 841-850.
- Suryani, S., Hasriani, H., Tamsir, N., Husain, T., Herlinda, H., Thabrani, T., ... & Syam, A. (2023). Literasi Digital Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Guru SMKN 1 Gowa Berbasis AI. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 4636-4643.