

## PELATIHAN PEMBUATAN FILM ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS SISWA SMP AL IRSYAD KOTA SURAKARTA

Anisatul Farida<sup>1</sup>, Herliyani Hasanah<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Duta Bangsa Surakarta, Indonesia

\*herliyani\_hasanah@udb.ac.id

### Info Artikel

**Diajukan:** 18/01/2024

**Diterima:** 03/03/2024

**Diterbitkan:** 10/03/2024

#### Keywords:

creativity, training, film, animation, toontastic 3D

#### Kata Kunci:

kreativitas, pelatihan, film, animasi, toontastic 3D

DOI:

<http://dx.doi.org/10.33474/penadimas.v2i2.23475>



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2024 Anisatul Farida, Herliyani Hasanah

### Abstract

One measure of the effectiveness of the learning activity process is the inventiveness of the students. Pupils that demonstrate originality in their study will be acknowledged through a variety of methods. Enhancing students' creative storytelling skills during the learning process is the goal of this service project. Training in creating educational films with three-dimensional animation will be provided to service activity participants. This community service activity (PkM) applies the use of animated film making applications in learning at Al Irsyad Middle School. The PKM activity was attended by 14 class IX students of SMP Al Irsyad Surakarta. The implementation method used in this PkM activity is preparation, implementation, and evaluation. Training on how to make animated films using the Toontastic 3D application and direct practice in making animated films, as well as two-way discussions. Assistance for this training is through guidance to students via WhatsApp after the training takes place. The results of the activity evaluation in the form of a questionnaire regarding student motivation after participating in training in making learning media using animated films, showed that participants were very satisfied with an average score of 4.6 for the training activity. Students are able to practice how to make animated films themselves. That's why this training is said to be successful. This feedback shows satisfaction and provides participants with good enough motivation to participate in the training delivered. This service activity also provided a good response from partners.

### Abstrak

Satu indikator keberhasilan proses pembelajaran adalah kreativitas siswa. Dalam berbagai kegiatan, siswa yang memiliki tingkat kreativitas pembelajaran yang berbeda akan diidentifikasi. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk bercerita secara kreatif selama proses pembelajaran. Pelatihan akan diberikan kepada peserta kegiatan pengabdian untuk membuat film animasi tiga dimensi sebagai media pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini mengaplikasikan pemanfaatan aplikasi pembuatan film animasi dalam dalam pembelajaran di SMP Al Irsyad. Kegiatan PkM diikuti oleh 14 siswa kelas IX SMP Al Irsyad Surakarta. Metode pelaksanaan yang digunakan pada kegiatan PkM ini adalah persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pelatihan tentang cara membuat film animasi menggunakan aplikasi Toontastic 3D dan praktik langsung membuat film animasi, serta diskusi dua arah. Pendampingan pelatihan ini melalui bimbingan kepada siswa melalui WhatsApp setelah pelatihan berlangsung. Hasil evaluasi kegiatan berupa angket mengenai motivasi siswa setelah mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan film animasi, diperoleh hasil bahwa pesesrta sangat puas dengan rata – rata nilai sebesar 4,6 terhadap kegiatan pelatihan. Siswa mampu mempraktikkan sendiri cara membuat film animasi. Oleh karena itulah pelatihan ini dikatakan berhasil. Umpan balik ini menunjukkan kepuasan dan memberi peserta berupa motivasi yang cukup baik untuk berpartisipasi dalam pelatihan yang disampaikan. Kegiatan pengabdian ini juga memberikan respon yang baik dari pihak mitra.

### PENDAHULUAN

Teknologi yang berkembang saat ini memberikan banyak dampak terhadap dunia pendidikan terutama di bidang pengajaran kepada siswa. Kegiatan belajar mengajar tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi sebagai salah satu solusi untuk menjaga keberlangsungan

kegiatan dan kualitas proses pembelajaran. Penggunaan komputer serta *software* yang ada, dapat mendukung proses pembelajaran sehingga dapat dilaksanakan secara efisien dan tepat sasaran. Siswa yang diposisikan sebagai pelaku dalam kegiatan belajar memperoleh manfaat yang besar melalui *computer based learning*.

Observasi terhadap siswa selama pembelajaran dan hasil wawancara dengan salah satu siswa mendapati bahwa siswa memiliki keterbatasan dalam akses atau pemahaman terhadap teknologi yang digunakan untuk pembuatan film animasi. Ini bisa menjadi hambatan dalam memahami konsep dasar pembuatan film animasi. Siswa tidak memiliki pengalaman dalam bercerita atau mengasah keterampilan kreatif mereka. Ini dapat mempengaruhi kemampuan mereka dalam menghasilkan ide-ide kreatif untuk film animasi. Sekolah mungkin memiliki keterbatasan dalam sumber daya seperti perangkat lunak, peralatan, atau akses internet yang diperlukan untuk pelatihan ini. Hal ini dapat membatasi kemampuan siswa untuk berlatih dan mengasah keterampilan mereka dalam pembuatan film animasi.

Setelah adanya pelatihan, diharapkan siswa akan memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan teknologi mereka melalui penggunaan perangkat lunak dan peralatan yang digunakan dalam pembuatan film animasi. Dengan adanya latihan dan pengalaman dalam membuat film animasi, siswa akan belajar bagaimana mengembangkan ide-ide kreatif dan membuat cerita secara visual. Proses pembuatan film animasi sering melibatkan kerja tim. Melalui pelatihan ini, siswa akan belajar bekerja sama dalam sebuah tim, membagi tugas, dan berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Melalui pencapaian dalam pembuatan film animasi, siswa dapat merasakan keberhasilan dan meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam kemampuan kreatif dan teknis mereka.

Berbicara mengenai minat, ini akan merujuk pada kreativitas siswa. Kreativitas mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar siswa. Kreativitas siswa” bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar agar siswa dapat memecahkan masalah, mengemukakan gagasan, mengambil keputusan dan mempunyai rasa ingin tahu dalam belajar. Kreativitas belajar siswa merupakan salah satu indikator keberhasilan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Siswa yang memiliki tingkat kreativitas dalam pembelajaran akan diketahui dalam berbagai kegiatan (Nugrahani, 2018). Siswa selalu ingin menyelesaikan berbagai permasalahan, berani mengambil resiko yang sulit, terkadang destruktif dan konstruktif, lebih suka bekerja mandiri dan percaya diri.

Sebagai usaha untuk membantu siswa mengungkapkan pikiran dan perasaan mereka melalui cerita, sebuah kursus pelatihan dibentuk untuk mengajarkan pembuatan film animasi menggunakan aplikasi Toontastic 3D. Ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam proses belajar. Film animasi dipilih karena merupakan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh, baik secara langsung maupun tidak langsung. Film animasi adalah jenis film yang memanfaatkan gambar diam yang kemudian diubah menjadi gambar bergerak, memberikan kesan hidup pada cerita. (Sobri & Meilantika, 2022). Film berbasis animasi merupakan cerita yang menggabungkan antara suara dan visual menjadi sebuah kartun (Simatupang, Romundza, Frianto, & Putri, 2022). Media berbasis interaktif adalah hasil gabungan dari berbagai elemen, seperti teks, video, foto, animasi, dan sebagainya, yang disajikan secara interaktif dalam konteks pembelajaran. (Yayi & Yuliana, 2019).

Pada pelatihan ini, akan digunakan aplikasi Toontastic 3D sebagai alat utama. Aplikasi Toontastic 3D adalah aplikasi gratis dan tidak memiliki iklan pendidikan yang disediakan oleh Google. Aplikasi Toontastic 3D dapat diunduh pada platform android dan IOS serta memiliki review bahwa aplikasi tersebut mudah untuk digunakan sebagai proses kegiatan belajar mengajar (Simatupang et al., 2022). Aplikasi Toontastic 3D menghasilkan film yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, meningkatkan minat belajar mereka. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur menarik seperti karakter unik, beragam setting, berbagai jenis cerita, voiceover, campuran musik latar, dan banyak lagi. Di dalam pelatihan ini, tujuan utamanya adalah agar siswa dapat membuat film animasi sesuai dengan tema yang ditetapkan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas mereka dalam bercerita.

Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran berbasis film animasi 3D. Pengabdian ini sesuai dengan visi roadmap Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu

Komputer Universitas Duta Bangsa Surakarta, yang menekankan penerapan dan pemanfaatan teknologi informasi dalam berbagai bidang, termasuk dalam pendidikan. Kami menerapkan pemanfaatan aplikasi dalam pembelajaran di SMP Al Irsyad sebagai bagian dari upaya ini. Manfaat yang diharapkan setelah pelatihan ini antara lain peserta dapat membuat film animasi pendek menggunakan aplikasi Toontastic 3D, meningkatkan kreativitas dalam proses belajar, memperluas pemanfaatan teknologi informasi, dan memperkuat kerjasama antara SMP Al Irsyad dan Universitas Duta Bangsa Surakarta untuk meningkatkan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran.

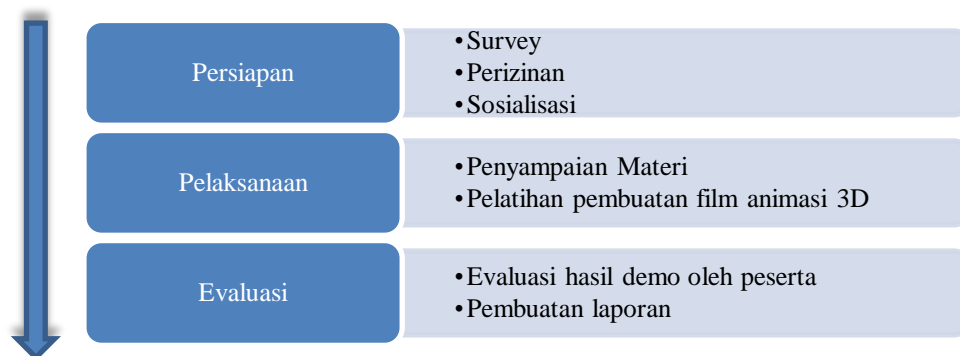
## METODE PELAKSANAAN

### 2.1 Khalayak Sasaran Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan bersama SMP Al Irsyad Surakarta yang berlokasi di Jl Kapten Mulyadi No.117, Kedung Lumbu, Kec. Pasarkliwon, Kota Surakarta, Jawa Tengah, dengan kode pos 57113. Kegiatan PkM melibatkan 14 siswa dari kelas IX SMP Al Irsyad Surakarta. Setiap sesi kegiatan PkM didampingi oleh seorang Wakil Kepala Sekolah Bagian Kurikulum, seorang Wali Kelas, dan dua anggota dari tim.

### 2.2 Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Metode pelaksanaan kegiatan dalam program Pengabdian kepada Masyarakat ini direncanakan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan peningkatan kreativitas siswa melalui pembuatan film animasi 3D. Berikut adalah tahapan pelaksanaan yang akan dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini:



Gambar 1. Tahap pelaksanaan kegiatan PkM

#### a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi pengamatan dan kunjungan awal ke SMP Al Irsyad Surakarta, untuk meminta izin, pengumpulan data dan pelaksanaan kegiatan pelatihan. Setelah memperoleh konfirmasi izin, selanjutnya tim mempersiapkan bahan untuk kegiatan pelatihan.

#### b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP Al Irsyad Surakarta selama dua bulan di semester genap tahun akademik 2021/2022 (Juni 2022 – Agustus 2022) sesuai jadwal disepakati Bersama.

- 1) Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah disepakati sebelumnya.
- 2) Kegiatan PKM diikuti oleh sekitar 15 peserta. Setiap sesi didampingi oleh Wakil Kepala Sekolah, seorang Wali Kelas, dan empat anggota tim, terdiri dari dua dosen (ketua dan anggota tim) serta dua mahasiswa sebagai asisten.
- 3) Kegiatan Tim PKM di SMP Al Irsyad Surakarta pada semester genap dilaksanakan dari Juni 2022 hingga Agustus 2022.
- 4) Kegiatan yang dilakukan terdiri dari lima bagian, yaitu pembukaan dan pengenalan tim, penyampaian materi tentang pembuatan film animasi dengan aplikasi Toontastic 3D beserta demonstrasi langsung, sesi tanya jawab, review hasil kegiatan serta berbagi informasi dan sesi tanya jawab antara tim dengan peserta, dan penutup dilanjutkan dengan evaluasi.

- 5) Teknik yang dipergunakan dalam penyampaian materi inti dan presentasi meliputi pelatihan dengan ceramah, presentasi, sosialisasi materi, pemberian contoh, praktek, dan evaluasi setiap tahapan.
- 6) Kegiatan akhir dilengkapi dengan pemberian kuesioner kepada peserta pelatihan, yang berisi penilaian pemahaman dan motivasi peserta dalam pembuatan film animasi dengan aplikasi Toontastic 3D.
- 7) Pembuatan laporan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat pada semester genap tahun akademik 2021/2022.
- 8) Penyerahan Laporan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat pada semester genap tahun akademik 2021/2022.
- 9) Laporan Kegiatan PKM diserahkan kepada LPPM universitas dan SMP Al Irsyad Surakarta.

c. Tahap Evaluasi

Kegiatan evaluasi Tim PkM pada akhir kegiatan pelatihan meliputi kegiatan diskusi, umpan balik, implementasi dan pembuatan laporan. Kegiatan akhir didukung dengan memberikan kuesioner kepada para peserta yang mengikuti pelatihan. Pertanyaan pada kuisoner berkaitan dengan materi yang sudah diberikan. Harapannya setelah mengikuti kegiatan pelatihan peserta paham terkait materi pelatihan serta peserta termotivasi untuk memanfaatkan aplikasi Toontastic untuk membuat film animasi.

### 2.3 Metode Kegiatan

Metode yang diterapkan dalam kegiatan PKM ini adalah memberikan pelatihan serta bimbingan kepada siswa. Pelatihan ini berfokus pada teknik pembuatan film animasi menggunakan aplikasi Toontastic 3D, yang kemudian diikuti dengan praktik langsung dalam membuat film animasi. Selama kegiatan berlangsung juga diberikan pendampingan kepada siswa, selain pendampingan secara langsung pada saat kegiatan, usai pelatihan juga difasilitasi pendampingan yang dimonitoring melalui *WhatsApp Group*. Peserta dapat berdiskusi dan berkonsultasi terkait materi pelatihan (Farida & Widyaningsih, 2023).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Persiapan Kegiatan

Tahapan persiapan meliputi survey, perizinan dan sosialisasi. Survey dilaksanakan dengan datang langsung ke SMP Al Irsyad mengamati proses kegiatan belajar mengajar. Tim pengabdian melaksanakan perizinan kegiatan pengabdian dengan bertemu langsung Wakasek Kurikulum. Sekolah memberikan tanggapan positif dan menghargai tim Pengabdian Masyarakat dari Fakultas Komputer Universitas Duta Bangsa yang bersedia berbagi pengetahuan dalam melatih siswa tentang pembuatan film animasi untuk meningkatkan kreativitas mereka. Tahapan selanjutnya adalah tim pengabdian melakukan sosialisasi kepada siswa.



Gambar 2. Sosialisasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat

### 3.2 Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berlangsung dari tanggal 27 Juni 2022 hingga 15 Agustus 2022, diikuti oleh 14 siswa kelas IX SMP Al Irsyad Surakarta sebagai peserta. Tim pengabdian memulai kegiatan pelatihan dengan menyampaikan materi secara langsung (offline). Materi disampaikan dalam dua sesi terpisah. Pada sesi pertama, ibu Anisatul Farida, M.Pd menyampaikan pengantar mengenai film animasi dan penggunaan aplikasi Toontastic 3D untuk membuat film animasi pendek. Selain itu, langkah-langkah awal dalam pembuatan film animasi juga dijelaskan. Sesi kedua dipimpin oleh ibu Herliyani Hasanah, MT, yang melanjutkan dengan praktik langsung dalam pembuatan story board melalui link <https://bit.ly/3PEVYUV>. Pemateri secara detail menerangkan materi kepada peserta dengan harapan peserta dapat langsung mengaplikasikan cara membuat film animasi. Selanjutnya pemaparan tentang cara menginstal aplikasi emulator *google play store* melalui *device Personal Computer* (PC) dengan link <https://bit.ly/3OFF0uA>. Setelah sesi pemaparan, tahap terakhir melibatkan siswa dalam praktik langsung pembuatan film animasi. Pada akhir sesi, salah satu siswa diminta untuk mempresentasikan hasil film animasi yang telah dibuat di depan kelas.



Gambar 3. Pemaparan pengenalan film animasi



Gambar 4. Praktik langsung membuat film animasi

Para peserta mengikuti kegiatan pelatihan dengan tenang dan interaktif dari awal sampai akhir kegiatan. Seluruh peserta praktek membuat film animasi menggunakan perangkat komputer masing – masing. Kegiatan pelatihan ini diharapkan menjadi salah satu strategi metode pembelajaran yang menarik dalam proses transfer materi, sehingga para siswa tetap semangat dalam belajar. Media pembelajaran yang menarik merupakan parameter yang sangat

penting dalam proses pembelajaran (Febrita & Ulfah, 2019). Teknologi dan informasi sebagai bagian dari media pembelajaran merupakan hal yang sangat mutlak diperlukan dalam pembelajaran jarak jauh. Hasil wawancara dengan guru juga menyatakan kesulitan selama pembelajaran online adalah menumbuhkan minat belajar siswa dan meningkatkan kreativitas siswa. Selain itu, faktor lain adalah keterbatasan guru dalam bidang Teknologi dan Informasi.

Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah film animasi pendek yang dibuat oleh peserta. Penelitian maupun kegiatan pengabdian membuat film animasi dengan Aplikasi Toontastic 3D pernah dilakukan oleh (Karomah, 2021), (Simatupang et al., 2022), (Riyadi, 2022) dan (Nusaibah, 2023). Pelatihan yang telah dilakukan fokus pada satu mata pelajaran sesuai yang sudah disiapkan oleh tim, sedangkan pada pengabdian kepada masyarakat kali ini siswa dapat memilih materi sesuai dengan keinginan siswa. Berikut akan disajikan beberapa hasil luaran iptek yang dihasilkan oleh beberapa peserta:



**Gambar 5.** Luaran Iptek jenis *Short Story* dari siswa



**Gambar 6.** Luaran Iptek jenis *Science Report*

Para peserta menunjukkan antusiasme dan minat yang besar terhadap pelatihan ini karena mereka berhasil membuat film animasi pendek sesuai dengan alur cerita yang telah mereka buat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa film animasi 3D merupakan salah satu pilihan yang efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran siswa. Meskipun pembelajaran dilakukan secara daring, kegiatan tersebut tidak membosankan dan justru meningkatkan minat serta kreativitas siswa dalam proses belajar. Temuan dari penelitian Safitri menunjukkan bahwa film animasi dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran matematika (Safitri, Retnawati, & Rofiki, 2020). Kemajuan teknologi saat ini, banyak hal yang harus siswa *explore* salah satu diantaranya adalah membuat desain film animasi. Film adalah salah satu sarana yang efektif untuk membentuk karakter siswa. Siswa yang menikmati dan tertarik dengan dunia imajinasi cenderung akan menaruh minat pada film animasi (Rukmana, 2022).

### 3.3 Evaluasi Kegiatan

Tim pengabdian menyediakan kuesioner sebagai instrumen evaluasi untuk mengevaluasi respons peserta pada akhir pelatihan. Test yang dilakukan yaitu siswa mengisi link kuesioner melalui link yang telah disiapkan <https://bit.ly/3LmEbH7> oleh pelaksana. Hasil evaluasi dari ujian yang diberikan kepada peserta, dari total 14 siswa yang mengikuti pelatihan, disajikan dalam Tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil kuesioner Respon Siswa Setelah Mengikuti Pelatihan

No	Aspek yg dinilai	Jumlah	Rata	Keterangan
1.	Kegiatan pelatihan dapat membantu siswa dalam membuat film animasi	93	4,7	Sangat puas
2.	Aplikasi <i>Toontastic 3D</i> untuk pembuatan film animasi dapat diakses dengan mudah.	94	4,7	Sangat puas
3.	Film animasi pada aplikasi <i>Toontastic 3D</i> sangat menarik.	93	4,7	Sangat puas
4.	Film animasi pada aplikasi <i>Toontastic 3D</i> sangat mudah untuk dipraktekkan	95	4,8	Sangat puas
5.	Mengikuti pelatihan akan meningkatkan kemampuan siswa dalam mengakses website untuk kegiatan belajar mengajar.	85	4,3	Sangat puas Puas
6.	Kegiatan pelatihan pembuatan film animasi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi dan mengakses internet.	90	4,5	Puas
7.	Pelatihan menggunakan aplikasi <i>Toontastic 3D</i> mampu meningkatkan semangat siswa untuk menciptakan film animasi yang menarik.	95	4,8	Sangat puas
8.	Pelatihan dalam membuat film animasi dengan aplikasi <i>Toontastic 3D</i> efektif dan efisien.	96	4,8	Sangat puas
<b>Rata-rata</b>		93	4,6	Sangat puas

Motivasi didasarkan pada hasil tanggapan berdasarkan Tabel 1 bahwa saat siswa menggunakan aplikasi *Toontastic 3D* untuk berpartisipasi dalam pelatihan film animasi, sebagian besar peserta pelatihan mengatakan bahwa mereka sepenuhnya setuju. Umpan balik ini menunjukkan kepuasan dan memotivasi peserta pelatihan untuk berpartisipasi dalam pelatihan yang diberikan.

Fitur aplikasi *Toontastic 3D* sangat lengkap. Pengguna dapat memilih karakter, mendesain karakter, memilih background, memilih *original soundtrack*, mengisi suara untuk karakter, dan lain – lain. Hasil penelitian Anistyasari bahwa animasi 3D dalam digital berpengaruh signifikan positif terhadap berpikir komputasi (Anistyasari, Ekohariadi, & Hidayati, 2022). Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Awalia, bahwa sebagian besar siswa tertarik untuk memperhatikan materi yang disajikan dalam bentuk media yang interaktif (Awalia, Pamungkas, & Alamsyah, 2019). Ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang memiliki unsur 3D. Dengan memanfaatkan berbagai gaya belajar siswa—visual, auditori, dan kinestetik—proses pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna. Studi tambahan oleh Humaidi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartun 3D dalam pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mengatasi masalah minat belajar siswa (Humaidi, Qohar, & Rahardjo, 2021). Bahtiar telah melakukan penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh dari model pembelajaran yang menggunakan film animasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di MTs (Bahtiar, Kafrawi, & Yeni, 2020).

## KESIMPULAN

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa tim pengabdian dari Fakultas Ilmu Komputer Universitas Duta Bangsa Surakarta telah meningkatkan kreativitas siswa kelas IX SMP Al Irsyad Surakarta dengan memberikan materi dan pelatihan tentang pembuatan film animasi menggunakan aplikasi Toontastic 3D. Selain itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat mendorong peserta didik untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pendidikan, terutama untuk mengakses berbagai situs web yang terkait dengan aktivitas pembelajaran. Evaluasi dari pelaksanaan kegiatan ini dilakukan melalui kuesioner yang diberikan kepada peserta. Respons mereka terhadap motivasi setelah mengikuti pelatihan pembuatan film animasi sebagai media pembelajaran menunjukkan bahwa pelatihan menggunakan aplikasi Toontastic 3D telah berhasil membuat siswa merasa puas dengan penyampaian sosialisasi yang dilakukan. Siswa mampu mempraktikkan sendiri cara membuat film animasi. Oleh karena itulah pelatihan ini dikatakan berhasil. Saran terhadap pelaksanaan kegiatan ini adalah perlu dilakukan pelatihan lanjutan serupa dengan durasi waktu yang lebih lama. Luaran pelatihan ini juga perlu dibuat misalnya dalam bentuk modul. Untuk evaluasi Injutan bisa dilakukan setiap bulan untuk melihat sejauh mana peningkatan terjadinya pelatihan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Anistyasari, Y., Ekohariadi, E., & Hidayati, S. C. (2022). Stimulasi Berpikir Komputasi Melalui Digital Storytelling Menggunakan CoSpaces Edu. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, 6(1), 1–6.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi Powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56.
- Bahtiar, B., Kafrawi, M., & Yeni, S. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe stad menggunakan media film animasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di MTs. Al-Intishor Sekarbela. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(2), 207–212.
- Farida, A., & Widyaningsih, P. (2023). Pelatihan Video Editing Dengan Canva Bagi Guru Di SMK Murni 2 Surakarta. *PRAXIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 65–74.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Humaidi, H., Qohar, A., & Rahardjo, S. (2021). Respon Siswa terhadap Penggunaan Video Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring Matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(2), 153–162.
- Nugrahani, M. (2018). Pembelajaran Fisika dengan Pendekatan Saintifik menggunakan metode eksperimen dan metode proyek ditinjau dari kreatifitas dan kemampuan pemecahan masalah paa siswa kelas XI SMAN 2 Surakarta tahun pelajaran 2015-2016. *Jurnal Pendidikan Konvergensi Edisi*, 25, 49–68.
- Rukmana, Y. (2022). *Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Animasi Upin Ipin Sebagai Media Pembelajaran*. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Safitri, W. Y., Retnawati, H., & Rofiki, I. (2020). Pengembangan film animasi aritmetika sosial berbasis ekonomi syariah untuk meningkatkan minat belajar siswa MTs. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(2), 195–209.
- Simatupang, G. M., Romundza, F., Frianto, A., & Putri, D. (2022). Pelatihan Pembuatan Film Animasi Menggunakan Aplikasi Toontastic 3d untuk Mendukung Minat Belajar Siswa SMP. *Sarwahita*, 19(01), 234–250.
- Sobri, T., & Meilantika, D. (2022). FILM ANIMASI DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BERLEBIHAN SD N 57 OKU MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6. *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 5(1), 53–62.
- Yayi, F. P., & Yuliana, A. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran dalam bentuk buku digital interaktif berbasis flipbook bagi mahasiswa teknik mesin. *JURNAL PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO*, 4(2), 1–10.