

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Dengan Animaker Oleh Guru Bahasa Jawa di Kabupaten Demak

Rahma Ari Widiastuti¹, Widodo², Ermi Dyah Kurnia³, Arief Broto Susilo⁴, Katarina Apriliawati Saputri⁵, Eka Septiana⁶, Kamaschufi Iqbal⁷

^{1,3,7} Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

^{2,5,6} Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

⁴ Alumni Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan IPA, Universitas Negeri Semarang

Alamat Korespondensi: Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, (024) 86458383/Universitas Negeri Semarang

E-mail: ¹⁾ rahmajawa@mail.unnes.ac.id, ²⁾ widodo1964@mail.unnes.ac.id ³⁾ ermidk@mail.unnes.ac.id

⁴⁾ ariefbees@gmail.com, ⁵⁾ katarinalia897@gmail.com, ⁶⁾ Ekas1650@gmail.com,

⁷⁾ kamaschufiiqbal@gmail.com

Abstrak

Tuntutan menjadi seorang guru saat ini tidak hanya kompeten di bidang ilmu saja. Guru harus mampu menyusun bahan ajar yang menarik, mudah dipahami dengan media berbasis teknologi atau *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). Selama ini Guru Bahasa Jawa termasuk Guru Bahasa Jawa SMP di Kabupaten Demak mengalami kesulitan jika dihadapkan pada pengadaan media pembelajaran berbasis TPACK yang mengakomodir kekhasan daerah. Mengingat mata Pelajaran Bahasa Jawa merupakan muatan lokal yang mengusung ciri budaya lokal setempat sehingga buku panduan secara nasional bukanlah bahan ajar yang tepat. Materi seperti cerita rakyat daerah, kearifan lokal masing-masing daerah belum tersedia dan dapat dimanfaatkan, sehingga guru memang perlu untuk membuat atau mengembangkannya secara individu maupun kelompok. Tim pengabdian menawarkan sebuah pendampingan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis TPACK yang akan memanfaatkan *platform* Animaker. Tujuan program pengabdian; 1) meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan bahkan bahan ajar berbasis kearifan lokal; 2) melestarikan serta mengenalkan cerita-cerita rakyat atau kearifan lokal kepada siswa dalam bentuk bahan ajar; 3) menambah keterampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran video animasi dengan Animaker; 4) menambah media pembelajaran berbasis TPACK dalam mata Pelajaran Bahasa Jawa. Metode pengabdian dilaksanakan dalam tiga tahapan; tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Hasil program pengabdian; 1) Adanya peningkatan kompetensi guru dalam penyusunan bahan ajar cerita rakyat; 2) guru berhasil membuat produk media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal siap pakai dan telah di-HKI-kan; 3) Guru menguasai dasar penyusunan video animasi dengan Animaker; dan 4) menambah media pembelajaran animasi video cerita lokal daerah di Kabupaten Demak.

Kata kunci: video animasi; animaker; kearifan lokal

Abstract

The demands of becoming a teacher today are not only competent in the field of science. Teachers must be able to compile teaching materials that are interesting and easy to understand with technology-based media or Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK). So far, Javanese Language Teachers, including Junior High School Javanese Language Teachers in Demak Regency, have experienced difficulties when procuring TPACK-based learning media that accommodate regional peculiarities. The Javanese language subject is local content that carries the characteristics of local culture, so the national guidebook is not the right teaching material. Materials such as regional folklore and local wisdom of each region are not yet available and can be utilized, so teachers do need to make or develop them individually or in groups. The service team offers a mentor to develop TPACK-based learning media that will utilize the Animaker platform. The purpose of the service program is to 1) improve teachers' competence in developing even teaching materials based on local wisdom; 2) preserve and introduce folk tales or local wisdom to students in the form of teaching materials; 3) increase teachers' skills in making animated video learning media with Animaker; 4) adding TPACK-based learning media in Javanese subjects. The service method is carried out in three stages: the preparation stage, the implementation stage, and the evaluation

stage. Results of service programs: 1) There is an increase in teacher competence in the preparation of folklore teaching materials; 2) teachers have succeeded in making ready-to-use and IPR-based animated video learning media products based on local wisdom; 3) Teachers master the basics of compiling animated videos with Animaker; and 4) adding local story video animation learning media in Demak Regency.

Keywords: animation video; animaker; local wisdom

1. PENDAHULUAN

Terbitnya Peraturan Gubernur Jawa Tengah No 57 Tahun 2013 (“PERATURAN GUBERNUR JAWA TENGAH NOMOR 57 TAHUN 2013,” n.d.) berkenaan dengan keputusan tentang Bahasa Jawa yang menjadi muatan lokal wajib bagi seluruh sekolah di lingkup Jawa Tengah. Kebijakan ini tentunya menimbulkan dampak, terlebih kebutuhan akan guru berkualifikasi lulusan Bahasa Jawa akan membludak. Sebagai salah satu solusi, di beberapa sekolah yang belum memiliki kualifikasi guru Bahasa Jawa menempatkan guru mata pelajaran lain yang dirasa mumpuni dalam pengetahuan seputar bahasa Jawa. Tidak lama ini, dikeluarkan kembali sebuah kebijakan mengenai linearitas pendidik yang memperbolehkan lulusan Seni Budaya mengajar mata pelajaran Bahasa Jawa dan sebaliknya, lulusan Bahasa Jawa mengambil formasi dan mengajar Seni Budaya. Keterangan yang disampaikan oleh ketua MGMP Kabupaten Demak, Puguh Riyanto menyatakan bahwa sebagian besar dari anggota guru Bahasa Jawa yang mengajar di Kabupaten Demak adalah guru PPPK dari lulusan Seni Budaya (wawancara dilaksanakan hari Sabtu, 23 Desember 2023). Hal ini tentu memberikan imbas bagi pelaksanaan pembelajaran. Penguasaan materi terutama materi-materi yang menjadi ciri khas Bahasa Jawa kurang dikuasai oleh guru yang bukan berasal dari lulusan Pendidikan Bahasa Daerah atau Pendidikan Bahasa Jawa diantaranya membaca, menulis aksara Jawa, nembang macapat, wayang, dan lain sebagainya.

Di tengah kebutuhan akan kualifikasi yang sesuai, guru juga dituntut pula selalu berinovasi mengikuti perkembangan jaman. Saat ini, era industri 4.0 yang dikenal pula dengan sebutan “*internet of things*”, hal ini dibuktikan dengan kecanggihan komputer yang terus berkembang menjadi semakin luar biasa dengan adanya internet (<https://jendela.kemdikbud.go.id/v2/fokus/detail/sekilas-pandangan-revolusi-industri-4-0#:~:text=Kini%20kita%20berada%20di%20era,Biasa%20di%20bidang%20teknologi%20interne> t. 2023). Bidang pendidikan tidak luput dari perkembangan ini. Guru dituntut untuk selalu aktif, inovatif, dan kreatif dalam upaya meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Perkembangan kurikulum pun selalu mencoba mewadahi dan mengikuti perkembangan yang terjadi. Pemanfaatan teknologi menjadi sebuah keharusan dalam proses pembelajaran di kelas. Penerapan teknologi dalam dunia pendidikan selanjutnya dikenal dengan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). TPACK merupakan kerangka teoritis untuk mengintegrasikan teknologi, pedagogik, dan materi pelajaran dalam pembelajaran (Koehler and Mishra 2009). Hal inipun tertuang dalam UU No 14 Tahun 2005 Pasal 10 mengenai kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi (“Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen” 2005). Oleh karena itu, telah banyak upaya yang dilakukan baik dari diri pribadi guru maupun pendampingan yang diadakan dari berbagai pihak untuk peningkatan kompetensi guru. Bahkan tidak hanya guru-guru di Jawa saja, pelatihan terhadap peningkatan kompetensi guru terhadap TPACK pun dilakukan bagi guru di Papua dengan pelatihan pembuatan video animasi (Ismail and Imawan 2021).

Bagi guru Bahasa Jawa di Kabupaten Demak pun perkembangan ini merupakan sebuah keharusan yang wajib diupayakan. Namun, ternyata tidak semua guru mampu mengikuti jalannya perkembangan teknologi yang cukup cepat. Berdasarkan data yang dihimpun dari koordinasi yang dilakukan serta jajak pendapat terhadap guru Bahasa Jawa di Kabupaten Demak, media pembelajaran yang sering digunakan di kelas meliputi buku panduan (diktat), modul yang dibuat oleh MGMP, Powerpoint, Wordwall, dan video dari berbagai sumber. Penggunaan aplikasi atau platform seperti Canva, Quizziz, Kahoot, Animaker belum dikenal oleh guru. Hal ini dapat diartikan bahwa penguasaan literasi maupun keterampilan guru Bahasa Jawa terhadap teknologi atau platform digital yang dapat dimanfaatkan untuk pendidikan masih minim. Anjuran untuk pelibatan TPACK belum maksimal.

Selanjutnya, hasil dari koordinasi juga menyatakan bahwa 43% media pembelajaran yang diminati dan membuat siswa tertarik adalah video. Meskipun video yang diputar oleh para guru masih video yang berasal dari berbagai sumber seperti Youtube. Padahal, Taneo dalam penelitian menyebutkan bahwa pembelajaran lebih bermakna dan terfokus jika pembelajaran menggunakan pendekatan kontekstual (Taneo, Amsikan, and Klau, n.d.). Hal inipun sesuai dengan pendapat dari Johnson yang menyebutkan bahwa dengan pembelajaran kontekstual siswa akan menemukan “*meaning*” yang setara dengan makna “*significance or purpose*” dari pembelajaran itu sendiri (Elaine B. Johnson 2002). Jika siswa memahami tujuan dari pembelajaran dan aplikasinya, siswa akan memahami pentingnya pembelajaran tersebut. Terlebih lagi untuk mata pelajaran muatan lokal yang sejak awal pelibatannya dalam kurikulum ditujukan untuk pelestarian budaya lokal maupun kekhasan daerah. Sudah selayaknya materi yang terangkum di dalamnya adalah materi-materi yang berisi mengenai kekhasan daerah masing-masing. Oleh karena itu, penggunaan bahan ajar atau media yang diambil dari berbagai sumber belum tentu mengakomodir kearifan lokal budaya setempat.

Nilai-nilai kearifan lokal perlu untuk dikenalkan dan dilestarikan, salah satu cara paling efektif adalah melalui sekolah. Menggali dan menanamkan kembali kearifan lokal secara inheren melalui pendidikan dapat dikatakan sebagai gerakan kembali pada basis nilai budaya daerahnya sendiri sebagai upaya membangun identitas bangsa dan sebagai filter terhadap budaya lain (Daniah 2016). Pernyataan ini senada dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Nugrahani yang mengaplikasikan gerakan literasi berbasis kearifan lokal khas daerah di lima Sekolah Dasar di Sukoharjo (Nugrahani, A.M., and Widayati 2020). Hasilnya, selain sebagai upaya agar peserta didik memahami, menghargai, dan mengembangkan jamu tradisional sebagai warisan leluhur serta branding daerah, terdapat Pendidikan karakter yang dapat ditanamkan kepada peserta didik berupa nilai karakter nasionalisme, kemandirian, dan gotong royong. Hal ini menyiratkan bahwa nilai kearifan lokal daerah perlu untuk selalu dilestarikan salah satunya melalui bahan ajar di sekolah.

Program pengabdian serupa mengenai peningkatan kompetensi guru baik berkaitan dengan kearifan lokal maupun media pembelajaran telah banyak dilakukan. Seperti yang telah dilakukan oleh Kurniasih (Kurniasih 2022) yang mengimplementasi nilai-nilai Asthabrata sebagai salah satu nilai kearifan lokal Jawa untuk mewujudkan pelajar Pancasila. Selain itu, program pengabdian yang berkaitan dengan pendampingan untuk meningkatkan kompetensi guru terhadap pemahaman serta keterampilan terhadap teknologi pernah dilakukan oleh Akbar, dkk (Akbar, Hakim, and Haris 2020) juga melakukan pelatihan serupa dengan Videoscribe sebagai bentuk optimalisasi pembelajaran berbasis 4.0. Astuti, dkk (Astuti, Dasmo, and Bhakti 2021) yang mengadakan pelatihan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat video animasi pembelajaran interaktif dengan Powtoon. Serta pengabdian oleh Hartono, dkk (Hartono et al. 2022) dengan pelatihan membuat video pembelajaran dengan Filmora.

Dari banyaknya program pengabdian tersebut, sayangnya program pengabdian yang dilakukan untuk MGMP Kabupaten Demak masih jarang ditemukan. Berdasarkan penelusuran luaran yang telah diterbitkan, beberapa yang ditemukan berasal dari mata Pelajaran yang berbeda seperti MGMP Kimia oleh Saptorini, dkk. (Saptorini, A.T., and A.B. 2014) dan mata pelajaran Al Quran Hadist oleh Zarkasi, dkk (Zarkasi et al. 2023). Sedangkan untuk MGMP Bahasa Jawa sendiri belum ditemukan program pengabdian berupa pendampingan terhadap guru di Kabupaten Demak.

Berdasarkan uraian terhadap analisis situasi yang dilakukan dari koordinasi awal mengenai permasalahan serta kebutuhan guru bahasa Jawa di kabupaten demak, diidentifikasi beberapa permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas, yaitu 1) minimnya bahan ajar yang mengakomodir kearifan lokal daerah setempat; 2) kurangnya pemahaman dan pengenalan guru terhadap platform atau teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran; 3) keterampilan guru terhadap teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran masih minim; dan 4) motivasi para guru untuk membuat media pembelajaran berbasis TPACK karena minimnya pelatihan. Empat permasalahan di atas merupakan permasalahan mendesak yang perlu dicarikan solusi. Namun, setelah dilakukan diskusi maka yang menjadi fokus permasalahan diputuskan adalah pendampingan dan penyusunan berkaitan dengan teknologi yang dapat dimanfaatkan (TPACK) dalam peningkatan kompetensi sebagai guru professional serta peningkatan pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

Hasil analisis situasi yang telah dilakukan memberikan gambaran mengenai beberapa permasalahan yang dialami oleh mitra, dalam hal ini adalah MGMP Bahasa Jawa SMP Kabupaten Demak. Dalam program pengabdian ini, fokus permasalahan yang menjadi prioritas adalah; 1) minimnya bahan ajar yang tersedia ataupun telah digunakan yang dapat mengakomodir kearifan lokal daerah setempat; 2) kurangnya pemahaman dan pengenalan guru terhadap platform atau teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di kelas; 3) keterampilan guru terhadap teknologi ataupun platform yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran masih minim; dan 4) Motivasi para guru untuk membuat media pembelajaran berbasis TPACK karena minimnya pelatihan yang diadakan dengan menggandeng mitra MGMP Bahasa Jawa SMP Kabupaten Demak.

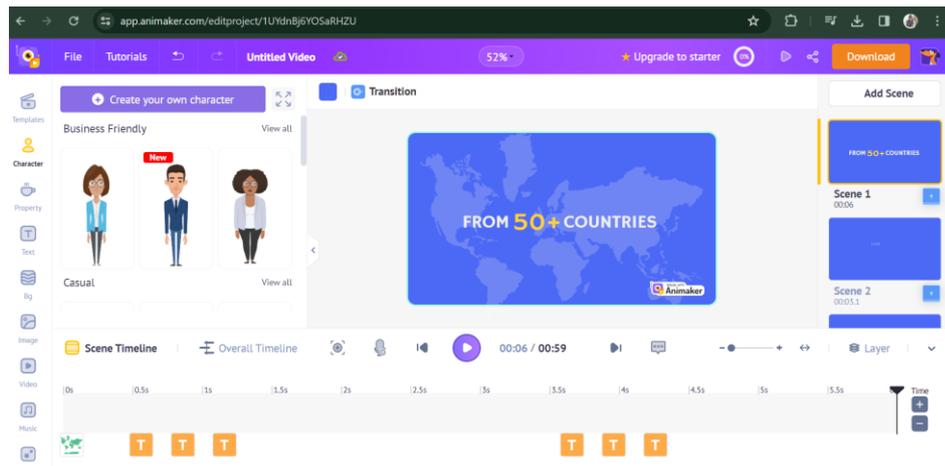
2. METODE

Koordinasi awal yang telah dilakukan untuk analisis situasi menghasilkan daftar permasalahan yang telah dikerucutkan menjadi permasalahan yang diprioritaskan. Permasalahan yang diprioritaskan tersebut tentunya membutuhkan solusi agar masalah teratasi. Melalui program pengabdian kepada masyarakat ini, tim pengabdian mencoba memberikan tawaran solusi terhadap permasalahan-permasalahan yang telah diidentifikasi sebagai berikut

Tabel 1: Solusi Permasalahan

No	Permasalahan	Solusi	Target Luaran
1	Minimnya bahan ajar yang mengakomodir kearifan lokal daerah setempat	Melakukan pendampingan penyusunan bahan ajar tentang kearifan lokal seperti cerita rakyat daerah setempat.	Materi cerita rakyat daerah setempat atau nilai-nilai kearifan lokal daerah setempat.
2	Kurangnya pemahaman dan pengenalan guru terhadap platform atau teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran	Melakukan diskusi dan memberikan sosialisasi beberapa platform yang ramah pemula dan dapat digunakan untuk pembelajaran.	Pemahaman peserta terhadap beberapa platform yang dapat digunakan untuk pembelajaran.
3	Keterampilan guru terhadap teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran masih minim	Memberikan pendampingan dan melakukan demonstrasi untuk mencoba praktik penggunaan platform tersebut. Salah satunya Animaker, untuk membuat video pembelajaran.	Peserta mampu mempraktikkan dan memiliki keterampilan untuk mengoperasikan platform Animaker.
4	Motivasi para guru untuk membuat media pembelajaran berbasis TPACK karena minimnya pelatihan	Melakukan pendampingan penyusunan video pembelajaran dengan platform Animaker yang ramah untuk pemula.	Video animasi dengan Animaker siap pakai untuk media pembelajaran

Animaker dipilih karena platform ini mudah digunakan untuk pemula. Selain, gratis dan dapat diakses oleh siapa saja, platform Animaker memberikan fasilitas yang lengkap untuk mendukung pembuatan video animasi yang menarik untuk digunakan sebagai video pembelajaran di kelas. Beberapa pelatihan dengan menggunakan Animaker juga telah dilakukan seperti Astuti, dkk (Dina Astuti and Kamaludin* 2023) dan Amalia, dkk (Rina Amelia 2023).



Gambar 1: Tampilan Platform Animaker

Metode pelaksanaan dalam program pengabdian kepada masyarakat ini terbagi atas tiga tahapan, yang pertama adalah tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

a) Tahap persiapan

Dalam tahap ini, tim pengabdian mengadakan rapat koordinasi kepada mitra, melakukan diskusi mengenai permasalahan serta kebutuhan mitra berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Jawa di Kabupaten Demak. Koordinasi dilaksanakan pada hari Sabtu, 23 Desember 2023, sedangkan sebagai pelengkap analisis kondisi terhadap kebutuhan dan permasalahan dilaksanakan dengan menggunakan *google form* dan diisi oleh guru-guru Bahasa Jawa Kabupaten Demak. Pada tahap ini dihasilkan analisis situasi dan permasalahan mitra yang selanjutnya dikerucutkan menjadi permasalahan yang diprioritaskan untuk diatasi yaitu mengenai pengenalan dan pendampingan kompetensi guru terhadap pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi (TPACK) yaitu video pembelajaran dengan Animaker, serta penyusunan bahan ajar berbasis kearifan lokal.

b) Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan akan dilaksanakan serangkaian kegiatan berupa workshop selama tiga hari bersama dengan guru-guru SMP Bahasa Jawa di Kabupaten Demak. Adapun penjabaran dari metode pelaksanaan yang akan digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 2: Metode Pelaksanaan Program Pengabdian

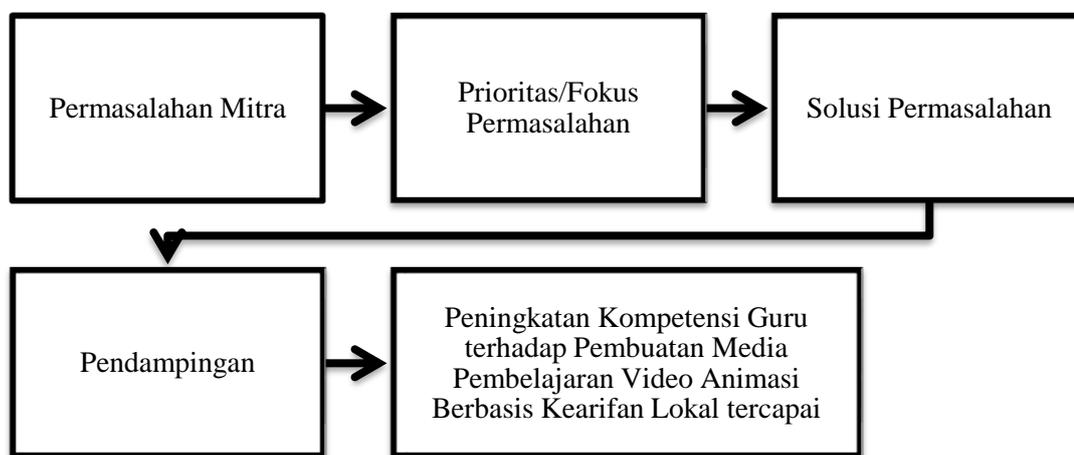
No	Solusi	Rencana Kegiatan	Aktivitas	Partisipasi mitra
1	Melakukan pendampingan penyusunan bahan ajar tentang kearifan lokal seperti cerita rakyat daerah setempat.	Workshop hari pertama dengan mengadakan diskusi, penjangkaran kekhasan daerah berupa kearifan lokal dan cerita rakyat. Melakukan pendampingan penyusunan bahan ajar dengan materi tersebut.	Diskusi, praktik, ceramah.	a. Menyiapkan tempat pelatihan b. menginventaris kearifan lokal termasuk cerita rakyat dari daerah masing-masing (lingkup tempat mengajar)
2	Melakukan diskusi dan memberikan sosialisasi beberapa platform yang ramah pemula dan dapat digunakan untuk pembelajaran.	Mengadakan workshop di hari kedua dengan materi pengenalan beberapa platform yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam pembelajaran.	Demonstrasi, diskusi	Membawa peralatan penunjang selama workshop (laptop, mouse, dan peralatan lainnya yang dirasa perlu)

3	Memberikan pendampingan dan melakukan demonstrasi untuk mencoba praktik penggunaan platform tersebut. Salah satunya Animaker, untuk membuat video pembelajaran.	Mengadakan wokshop di hari kedua dengan mengenalkan sekaligus melaksanakan demonstrasi dan praktik dengan platform Animaker.	Demonstrasi, diskusi, monitoring, evaluasi.	Membawa peralatan penunjang selama workshop (laptop, mouse, dan peralatan lainnya yang dirasa perlu)
4	Melakukan pendampingan penyusunan video pembelajaran dengan platform Animaker yang ramah untuk pemula.	Workshop hari ketiga mengadakan pendampingan pembuatan media pembelajaran video animasi dengan bahan ajar kearifan lokal dengan platform Animaker	Demonstrasi, diskusi, monitoring, evaluasi.	Membawa peralatan penunjang selama workshop (laptop, mouse, dan peralatan lainnya yang dirasa perlu)

a) Tahap evaluasi

Tahap terakhir dalam program pengabdian kepada masyarakat ini adalah evaluasi. Evaluasi yang dilakukan meliputi evaluasi hasil workshop dan juga kegiatan. Evaluasi hasil media pembelajaran berupa video pembelajaran akan dilakukan oleh tim ahli dari tim pengabdian, sedangkan evaluasi kegiatan dilaksanakan bersama dengan peserta (melalui diskusi dan pengisian *google form*) dan internal tim pengabdian. Hal ini diharapkan agar teridentifikasi bagian-bagian yang kurang dan perlu diperbaiki untuk kegiatan mendatang.

Jika digambarkan dalam diagram alir, berikut merupakan metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat bagi guru-guru Bahasa Jawa di Kabupaten Demak.



Gambar 2: Diagram alir metode pelaksanaan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh Guru-Guru Bahasa Jawa yang tergabung dalam MGMP Bahasa Jawa SMP Kabupaten Demak Sub Rayon 4. Pengabdian telah melakukan diskusi sebelumnya dengan ketua MGMP dan memutuskan bersama, dikarenakan pelatihan yang akan diadakan merupakan pelatihan IT atau teknologi maka peserta dibatasi sub rayon saja. Sebelum pelatihan dilaksanakan, telah disebarakan sebuah angket berkaitan dengan pelatihan yang diinginkan oleh peserta. Sebanyak 67% mengharapkan pelatihan berkaitan dengan media pembelajaran yang menarik. Bahkan seorang peserta memberikan sebuah saran bahwa mata Pelajaran Bahasa Jawa sebenarnya mudah, tetapi karena dalam beberapa kasus tidak diajarkan oleh guru yang

kompetensinya di Bahasa Jawa jadi terkesan susah. Selain itu, minimnya inovasi dan model mengajar yang cenderung konvensional membuat siswa mudah jenuh bahkan tidak tertarik dengan pelajaran Bahasa Jawa. Sehingga tujuan diadakannya pelatihan ini adalah untuk berbagi ilmu dan memberikan keterampilan tambahan kepada guru mengenai cara pembuatan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan, yaitu video animasi dengan platform Animaker.

Pelatihan ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Gajah, Demak. Pada pelatihan ini, pengabdian memaparkan tiga materi besar, yaitu: pengenalan *Artificial Intelligence* (AI) untuk pengajaran, Pengenalan platform Animaker, dan penyusunan media pembelajaran video animasi kearifan lokal dengan Animaker. Kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan beberapa metode, yaitu metode ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab, serta penugasan. Materi awal berupa teori tentang AI dan macam-macam AI yang dapat dimanfaatkan dalam pengajaran. Materi ini disampaikan oleh pengabdian dengan ceramah sekaligus dengan mendemonstrasikan langkah-langkahnya sehingga dapat diikuti langsung oleh peserta. Setiap sesi materi diikuti langsung dengan tanya jawab sehingga tim pengabdian memastikan bahwa peserta memahami apa yang disampaikan. Peserta antusias mengikuti pelatihan dan seringkali bertanya bahkan memberikan ide-ide terkait dengan pemanfaatan AI untuk pembelajaran.

Pada sesi materi ini, para peserta sekaligus menyusun cerita rakyat kekhasan Kabupaten Demak yang nantinya akan dijadikan video animasi. Peserta dibagi dalam dua kelompok dengan dua cerita yang berbeda. Satu cerita mengenai Grebeg Besar Demak yang hanya ada di Demak dan satu tentang Ande-Ande Lumut, tetapi untuk cerita ini sempat didiskusikan kembali mengingat cerita ini bukan berasal dari Demak. Para peserta memanfaatkan AI untuk membantu penyusunan cerita dengan didampingi dan diarahkan oleh tim pengabdian hingga siap menjadi naskah cerita video animasi.

Materi pelatihan selanjutnya adalah mengenai platform Animaker, pengenalan sekaligus praktik penyusunan video animasi dengan Animaker. Materi ini disampaikan dengan melakukan demonstrasi langsung serta tutorial mengenai tahapan-tahapan menggunakan platform Animaker. Tim pengabdian melakukan pendampingan intensif kepada peserta dengan memastikan para peserta mengikuti tahapan dengan jelas dan melakukan praktik secara langsung. Memang materi ini cenderung memerlukan waktu yang lama, mengingat bagi peserta, platform ini adalah baru. Oleh karena itu, tim pengabdian mengarahkan satu persatu, dari mulai membuat halaman awal, memasukkan objek, membuat objek bergerak, memasukkan tulisan, musik, dan lain sebagainya. Namun, meskipun terlihat kesusahan mengikuti langkah per langkah, para peserta antusias dan meminta untuk diajari jika mengalami kendala. Banyak dari peserta yang meminta arahan dan mencatatnya agar nanti dapat dipraktikkan kembali.



Gambar 2: Tim pengabdian berkeliling mendampingi peserta pelatihan

Di dalam kelompok para peserta membuat animasi dari cerita yang telah dibuat sebelumnya. Para peserta berhasil memasukkan beberapa objek dan memadukannya menjadi sebuah video

animasi. Berikut merupakan beberapa draft awal pembuatan video animasi yang belum dilakukan pengeditan.



Gambar: Halaman pembuka video animasi oleh peserta pelatihan

Dalam proses penyusunan video animasi ini, pendampingan terus berlanjut meskipun kegiatan pelatihan secara luring telah selesai. Tim pengabdian bergabung dalam grup WhatsApp dengan para peserta dan melakukan diskusi mengenai proses pembuatan dan pengiriman draft video animasi. *Editing* dan *finishing* masih dilakukan oleh tim pengabdian agar ada kolaborasi serta pengecekan mengenai video animasi.

3.2. Evaluasi

Setelah dilaksanakan kegiatan pengabdian, ada beberapa evaluasi yang diberikan oleh peserta maupun dari hasil diskusi para pengabdian. Beberapa evaluasi tersebut harapannya dapat menjadi bahan masukan atau pertimbangan bagi pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh dosen selanjutnya. Adapun evaluasi dari kegiatan pengabdian ini adalah:

1. Minimnya koordinasi terkait lokasi pelaksanaan sehingga sarana dan prasarana yang dibutuhkan kurang maksimal (jaringan internet).
2. Durasi pelatihan perlu ditambah agar pendampingan dapat berjalan dengan maksimal.
3. Peserta yang ikut dalam kegiatan pelatihan dapat diperbanyak, semisal satu kabupaten Demak.

4. KESIMPULAN

Setelah kegiatan pengabdian kepada Masyarakat oleh dosen ini dilaksanakan, ada beberapa hal yang menjadi perhatian sebagai tindak lanjut. Dikarenakan ketika pelaksanaan ada kendala jaringan, sehingga penyusunan media pembelajaran belum maksimal dan belum selesai. Sehingga kesepakatan dengan peserta dilanjutkan dengan pendampingan tim pengabdian. Draft yang telah dikirimkan ke grup WhatsApp kemudian perlu dilakukan pengecekan dan *finishing* sehingga siap digunakan di dalam pembelajaran. Draft yang berhasil diselesaikan oleh peserta adalah topik Grebeg Besar Demak. Masih ada satu topik yang belum diselesaikan sehingga masih dilakukan pendampingan dalam penyusunan video animasi ini.

Daftar Pustaka

- Akbar, Muh. Rijalul, Arif Rahman Hakim, and Abd. Haris. 2020. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Video Dengan Videoscribe Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Berbasis 4.0." *Darmabakti: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat* 1 (2): 51–57. <https://doi.org/10.31102/darmabakti.2020.1.2.51-57>.
- Astuti, Irnin Agustina Dwi, Dasmo Dasmo, and Yoga Budi Bhakti. 2021. "Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Interaktif Dengan Powtoon." *Jurnal SOLMA* 10 (1): 61–69. <https://doi.org/10.22236/solma.v10i1.6268>.

- Daniah. 2016. "KEARIFAN LOKAL (LOCAL WISDOM) SEBAGAI BASIS PENDIDIKAN KARAKTER." *Pionir: Jurnal Pendidikan* 5 (2): 14. <http://dx.doi.org/10.22373/pjp.v5i2.3356>.
- Dina Astuti, Ayu Taqwantari, and Agus Kamaludin*. 2023. "Development of Animation Video Learning Media Loaded Contextual on Reaction Material Redox Using Web Apps Animaker." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 11 (3): 574–90. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v11i3.30434>.
- Elaine B. Johnson. 2002. *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay*. California: Corwin Press, Inc.
- Hartono, Sri Mulyono, Nani Hidayati, and Zaenal Abidin. 2022. "Pengembangan Kemampuan Guru MGMP Bahasa Inggris Dalam Membuat Video Pembelajaran." *Matappa: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 5 (2): 166–74. <https://jendela.kemdikbud.go.id/v2/Fokus/Detail/Sekilas-Pandang-Revolusi-Industri-4-0#:~:text=Kini%20kita%20berada%20di%20era,Biasa%20di%20bidang%20teknologi%20internet>. 2023. "Sekilas Pandang Revolusi Industri 4.0," June 2023.
- Ismail, Raoda, and Okky Riswandha Imawan. 2021. "MENINGKATKAN PENGUASAAN TPACK GURU DI PAPUA MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID-19." *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)* 5 (1): 277–88. <https://doi.org/10.31764/jmm.v5i1.3862>.
- Koehler, Matthew J., and Punya Mishra. 2009. "What Is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)?" In *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9:60–70.
- Kurniasih, Atik Dwi. 2022. "Aktualisasi Nilai-Nilai Kepemimpinan Astha Brata Untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila Melalui Sekolah Penggerak." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series* 5 (1): 56–62. <https://doi.org/10.20961/shes.v5i1.57773>.
- Nugrahani, Farida, Ali Imron A.M., and Mukti Widayati. 2020. "Gerakan Literasi Sekolah Berbasis Kearifan Lokal Dan Kontribusinya Bagi Pendidikan Karakter." *Widyaparwa* 48 (1): 50–64. <https://doi.org/10.26499/wdprw.v48i1.438>.
- "PERATURAN GUBERNUR JAWA TENGAH NOMOR 57 TAHUN 2013." n.d.
- Rina Amelia, Slamet Triyadi. 2023. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi 'Animaker' Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Drama Pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Rawamerta." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9 (23): 656–64. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.10353200>.
- Saptorini, Widodo A.T., and Susatyo A.B. 2014. "GREEN CHEMISTRY DALAM DESAIN PEMBELAJARAN PROJECT-BASED LEARNING BERBASIS KARAKTER DI MADRASAH ALIYAH SE-KABUPATEN DEMAK." *Rekayasa: Jurnal Penerapan Teknologi Dan Pembelajaran* 12 (1): 57–69. <https://doi.org/10.15294/rekayasa.v12i1.5588>.
- Taneo, Ape Gusti, Stanislaus Amsikan, and Kondradus Y. Klau. n.d. "UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENDEKATAN PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) PADA MATERI HIMPUNAN DI KELAS VII SMP NEGERI KOTA BARU TAHUN AJARAN 2020/2021." *MATH-EDU: Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika* 6 (1): 26–30. <https://doi.org/10.32938/jipm.6.1.2021.26-30>.
- "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen." 2005.
- Zarkasi, Zarkasi, M. Afief Mundzir, Abdul Rokhim, Parsidi Parsidi, and Julhadi Julhadi. 2023. "Analisis Peningkatan Kompetensi Guru Di MGMP Al-Qur'an Hadis Madrasah Aliyah Kabupaten Demak." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9 (1): 95–102. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.744>.